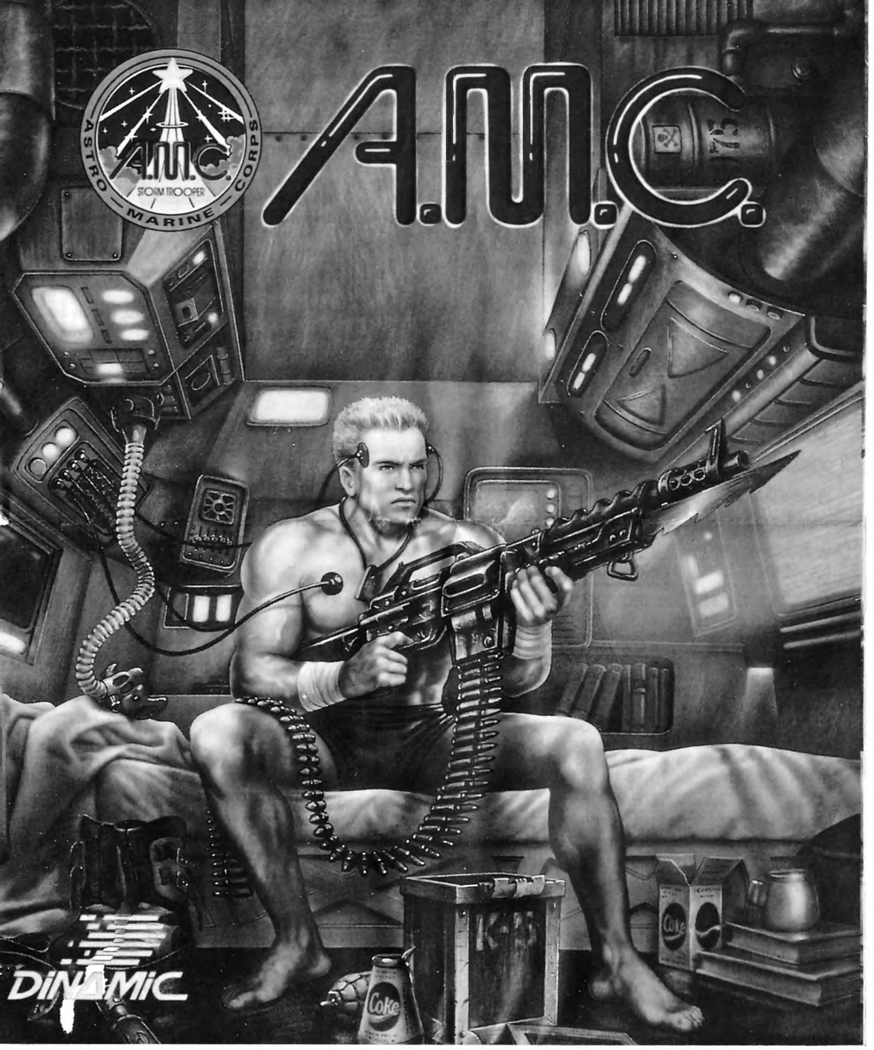

LOADING INSTRUCTIONS

AMSTRAD PCW

1. Insert the disk in unit "A".
2. Connect the computer.
3. The program will load automatically.

ANWEISUNGEN ZUM LADEN

AMSTRAD PCW

1. Lege die Diskette ins Diskettenlaufwerk A
2. Schalte den Computer ein.
3. Das Programm wird automatisch geladen.

INSTRUCTIONS POUR LE CHARGEMENT

AMSTRAD PCW

1. Introduis la disquette dans l'unité de disque A.
2. Allume l'ordinateur.
3. Le programme se chargera automatiquement.

Your face remains expressionless and your eyes closed. Your vital functions have not been altered. The computer checks your physical condition and orders the hibernation chamber to open. A warm gas flows in through the air conducts and slowly you begin to react.

You are on the planet Dendar, where you have been sent by the AMCCB (Astro Marine Corps Central Base), in the SOKK Confederation, three million light years away.

Dendar is the first target of the dreadful DEATHBRINGERS, criminals of many species who have united their forces for a single aim: to conquer the galaxy. To stop this from happenning the AMCCB has sent its best man, now recovering from his state of hibernation.

FX DOUBLE LOAD

A.M.C. is made up of FX DOUBLE LOAD, meaning that you have to finish the first part to gain the acess code for the second load.

FIRST LOAD

Your mission is to capture the Deathbringers´ ship. It won´t be easy because hundreds of them will come after you knowing that you are their only threat. Above you an unmanned ASTRO MARINE ship surveils your movements and every now and then drops containers with useful contents - although ocassionally the Deathbringers change the contents, giving you an unpleasant surprise. You have a limited amount of time to fulfill this mission.

ENEMIES

Throughout the eight zones you will encounter the following enemies:

- **Assault Troops:** armed humanoids, though not very dangerous.
- **Killer Worms:** Slippery, hard-to-hit little worms. To destroy them jump up and shoot down at them.
- **KL-234 Robots:** They come out of the containers and go straight at you.
- **AT-140 Mines:** try to dodge them or do whatever you can, but never shoot them or you´ll be sorry. These also come out ot the containers.
- **X.I.A.R.O.S. Birds:** until they detect you they won´t go after you, but once they see you the only thing you can do is shoot.
- **The Great LASAARC:** A creepy, disgusting monster that hides out in a hole. Throw grenades at it until you hear its deafening death cry.
- **Viscous Beings:** slimy creatures that crawl on the ground. Get down to shoot them better.
- **Carnivorous Plants:** you´ll find out where they are once you´re inside one. When you´ve learned this jump to avoid them.

- **Throwing Tromps:** they come out of the ground and shoot missiles at you.
- **A-34 Walkers:** giant robots that walk on two hydraulic legs. To destroy them shoot them in the head and then at their body.
- **Alien Soldiers:** They are not your enemies so don´t shoot them or you will be penalised. They aren´t very brave but this isn´t reason enough to kill them. However, you must be careful: sometimes they turn into horrible mosters that try to yank your head off.
- **Krauer:** he´s the boss, measuring over four metres. He can crush you at any moment. He´s your last enemy in the first load.

HELP

- **Extra life.**
- **Energy:** renews your energy to the maximum.
- **Positron shields**: gives you temporal immunity.
- **Triple-shot photolaser:** divides your shots into three (up, down and straight ahead). Very useful to do away with the killer worms.
- **T.E.D. (Totally Effective Discharge):** with this nothing will stand in your way.
- **Grenades:** you start out with 5 grenades and get 5 more in each container carrying them.

SECOND LOAD

The Deathbringers´ ship has taken you to their planet.
Your aim is to finish them off forever. Once again you have a limited amount of time to complete your mission.

ENEMIES

- **Viscous Things:** slimy reptiles that will swallow you if you let them get close enough. Jump over them before this happens.
- **Rec-1 Sattelites:** autonomous recognition sattelites. Their oscillating movemnet makes them hard to destroy.
- **Ballthowers:** they come out of the ground and throw big balls of fire that you must avoid by either jumping or ducking down.
- **Mad Dragons:** giant dragons with a huge fiery mouth.
- **Yurk Snakes:** they appear very quickly and you have to be quicker if you don´t want to see them on the inside.
- **Mega-chaser:** a giant robot that you´ll have to shoot in the head and legs. Once you´ve destroyed it you will enter the enemy base.
- **Laser Barriers:** There´s no way getting past them unless you locate and destroy the sensor corresponding to each barrier.
- **Proton Cannons:** they come out of the ceiling and shoot at you incessantly.
- **SX-112 Battletowers:** these shoot at three different levels.
- **Sliders:** similar to the Rec-1 sattelites but less complex in their movement.
- **Absorbers :** located on the ceiling. To destroy them let them begin to absorb you and quickly throw a grenade.

- **Highguns:** mobile cannons located on the ceiling that shoot in two directions.
- **Tenta-Hurs:** they come out of the containers and eat you alive if you´re close enough.
- **The Great Alien King:** the king of the Deathbringers. An enormous pseudo-robot that breathes fire from his mouth and shoots unceasingly at you. Knock off his two heads and you will have exterminated the great threat of the galaxy.

HELP

- **Lives.**
- **Energy-grenades.**
- **Extra time.**
- **Twin shots:** two-directional shots that destroy everything in their way.
- **Vertical shots:** same as above but upwards.
- **Flamethrower:** subsitutes your normal shooting.
- **Normal shooting:** substitutes flamethrower when you are using it.

TIPS BY Mc WIRIL

- In part one, when an allied soldier turns into a monster the only way to do away with him is shooting him in the eye.
- Careful with temporal immunity: it is no good against the carnivorous plants, the great Lasaarc or Krauer.
- Careful with the elevating platforms: some of them are destroyed as soon as they enter in contact with you.
- In part two, the best way to destroy the Yurk snakes is by throwing a grenade at them.
- To kill the great alien king wait close to the ground until he opens his mouth. Jump up to avoid the gust of fire and throw grenades at him until you knock off his heads.
- Try not to waste grenades. Sometimes they are vital.

CONTROLS

Redefinable keys and joystick compatible, with the possibility of defining keys for GRENADE, PAUSE and REMOVE.

SHOOT	FIRE
• ADVANCE	LEFT OR RIGHT
• ADVANCE SHOOTING	LEFT OR RIGHT AND FIRE
• ADVANCE SHOOTING UPWARDS	LEFT OR RIGHT AND FIRE THEN UP AND FIRE THEN UP
• SHOOT UPWARDS	FIRE THEN UP
• JUMP	UP
• JUMP FORWARD	LEFT OR RIGHT AND UP
• JUMP AND SHOOT UPWARD	UP AND THEN FIRE
• JUMP AND SHOOT FORWARD	LEFT OR RIGHT AND UP, AND THEN FIRE (RELEASING UP)
• JUMP AND SHOOT DIAGONALLY UPWARD	LEFT OR RIGHT AND UP, AND THEN FIRE
• JUMP AND SHOOT DIAGONALLY DOWNWARD	LEFT OR RIGHT AND UP, THEN FIRE AND DOWN (RELEASING UP)
• DUCK DOWN	DOWN
• DUCK DOWN AND SHOOT	DOWN AND FIRE

FX BIPLANE SCROLL

Astro Marine Corps incorporates a scroll system with two planes of depth, adding more realism and beauty to the graphics without losing out on speed.

FX MULTICOLOUR ACTION

Each of the versions has been developed in full colour without any mixage.

FX A.H.E.

You will encounter Authentically Huge Enemies that occupy the whole screen

DESIGN TEAM

PROGRAM (SPE, AMS, MSX. ST, AMIGA):	**Pablo Ariza**
PROGRAM (CBM):	**Fernando Jiménez**
GRAPHICS (SPE, AMS, MSX):	**Pablo Ariza**
GRAPHICS (ST, AMIGA):	**Raúl López** **Javier Cubedo** **Pablo Ariza** **Snatcho**
GRAPHICS (CBM):	**Gina Daviu** **Carmen Sánchez** **Ruben Rubio**
MUSIC:	**José A. Martín**
SOUND FX:	**Pablo Ariza** **José A. Martín**
DESIGN:	**Pablo Ariza**
INSTRUCTIONS:	**Mc Wiril**
PRODUCED BY:	**Víctor Ruiz**

16 - BIT VERSION

AMC on 16-Bit machines is not a conversion from any of the 8-bit versions-it goes beyond. In fact, development has been inspired on the structure of real coin-op machines.

Discover the variety of enemies and scenarios as you advance unhesitantly towards your objetive. AMC has a lot of surprise in store for you.

Dein Gesicht bleibt unbeweglich und deine Augen geschlossen. Deine lebenswichtigen Konstanten scheinen sich nicht verändert zu haben. Der Computer überprüft deinen Körperzustand und ordnet die Öffnung der Hibernationskammer an. Die Luftkanäle beginnen, ein lauwarmes Gas abzugeben und das führt dazu, dass du zu reagieren anfängst.

Du befindest dich auf dem Planeten Dendar, wo man dich von HBAMC (Hauptbasis des Astro Marine Corps) hingesandt hat, gelegen im Bundesstaat SOKK, etwa 3 Millionen Lichtjahre entfernt.

Dendar ist das erste Ziel der furchterregenden DEATHBRINGERS, Verbrecher aller Rassen, die sich mit einem einzigen Ziel zusammengeschlossen haben: die Galaxis zu erobern. Um das zu verhindern, hat HBAMC nicht gezögert, den besten Mann hinzusenden, der sich in diesem Moment aus scinem Hibernationszustand erholt...

FX DOPPELTE AUFGABE

AMC besteht aus FX DOPPELTE AUFGABE, wobei es unerlässlich ist, diesen ersten Schritt zu beenden, um den Zugangs-Code zur zweiten zu erhalten.

ERSTE AUFGABE

Deine Aufgabe ist es, dich des Raumschiffs der DEATHBRINGERS zu bemächtigen. Aber das ist alles andere als leicht, denn Hunderte von ihnen werden auf der Suche nach dir sein - sie wissen, dass du ihre einzige Gefahr bedeutest. In der Höhe überwacht ein Raumschiff ASTRO MARINE ohne Besatzung deine Bewegungen und periodisch lässt es dir Rehälter mit Hilfen zukommen, die dir sehr nützlich sein werden, wenn auch nicht immer, denn manchmal wechseln die DEATHBRINGERS den Inhalt aus und verursachen dir unangenehme Überraschungen. Die Zeit für deine Mission ist bregrenzt.

FEINDE

Innerhalb von acht Bereichen wirst du mit folgenden Feinden zusammentreffen:

• **Überfalltrupp:** bewaffnete, menschenähnliche Geschöpfe, die nicht allzu gefährlich sind.

• **Killer-worms:** kleine, sehr geschmeidige Würmer, die schwer zu treffen sind. Um sie zu vernichten, musst du nach unten springen und schiessen.

• **Roboter KL-234:** sie entsteigen den Behältern und kommen direkt auf dich zu.

• **Minen AT-140:** Versuch, sie zu umgehen und mach was du kannst, schiess aber niemals auf sie, denn das würdest du bedauern. Sie entsteigen den Behältern.

• **Vögel X.I.A.R.O.S.:** bis sie dich nicht entdeckt haben, kommen sie auch nicht auf dich zu, aber wenn sie es erstmal tun, dann gibt es nur eins, was du tun kannst: schiessen und schiessen !

• **Der grosse LASAARC:** ekelhaftes Monstrum, das sich auf der Lauer, in einem Loch versteckt aufhält. Schleuder Granaten hin, bis du seinen ohrenbetäubenden Todesschrei hörst.

• **Viscous Beings:** Sie gleiten geifernd auf dem Boden dahin. Bück dich, um sie zu töten.

• **Fleischfressende Pflanzen:** Du wirst nur dann wissen wo sie sind, wenn du in ihrem Magen ruhst. Wenn du weisst wo sie sind spring, um ihnen zu entgehen.

• **Throwing Tramps:** Kommen aus dem Boden und werfen Projektile.

• **A-34-Walkers:** Gigantische Roboter, die auf zwei hydraulischen Beinen laufen. Um sie zu zerstören, schiess zuerst auf ihren Kopf und danach auf den Körper.

• **Allierte Soldaten:** Es handelt sich nicht um Feinde, schiess also nicht auf sie, sonst wirst dy bestraft. Sie sind vielleicht nicht sehr tapfer aber das reicht nicht, um sie zu töten, doch musst du vorsichting sein: manche von ihnen verwandeln sich in fürchterliche Monstren, die dir den Kopf abreissen möchten.

• **Der Krauer:** Er ist der Chef, ist mehr als vier Meter gross und kann dich jeden Augenblick zertrampeln. Er ist dein letzter Feind der ersten Phase.

HILFEN

• **Extra-Leben**

• **Energie:** Erneuert deine Energie auf ein Maximum

• **Positronen-Schild:** Gibt dir vorübergehend Immunität

• **Photolaser mit Dreifach-Schuss:** Teilt deinen Schuss in drei auf: oben, unten und Mitte. Sehr nützlich zum Töten der Killer-worms.

• **A.6. (Abfeuerung mit Grosswirkung):** Zerstört alles, was sich ihr entgegenstellt.

• **Granaten:** Du beginnst mit 5 Granaten und erhältst jeweils 5 mehr jeden Behälter, wenn er welche enthält.

ZWEITE AUFGABE

Mit dem Raumschiff der DEATHBRINGERS bist du zu ihrem Planeten gelangt. Dein Ziel ist es, sie für immer alle zu zerstören. Wieder ist die Zeit zur Ausführung der Mission begrenzt.

FEINDE

• **Viscous things:** Geifernde Reptile, die dich assimilieren wenn du zulässt, dass sie sich dir zu sehr nähern. Bevor das geschient, versuch über sie hinwegzuspringen.

• **Satelliten Red-1:** Feindliche autonome Erkundigungs-Satelliten. Ihre schwingenden Bewegungen erschweren ihre Zerstörung.

• **Ballthrowers:** Sie kommen aus der Erde und werfen einen mächtigen Feuerball, dem du durch einen Spring oder durch Bücken auszuweichen hast.

• **Mad Dragons:** Sie sind gigantisch und haben fürchterliche Rachen.

• **Yurk-Snakes:** Sie erscheinen mit teuflischer Schnelligkeit, und nur mit einer geschikten Bewegung kannst du verhindern, dass du sie von innen zu sehen bekommst.

• **Mega-Chaser:** Gigantischer Roboter, den du in Kopf und Beinen treffen musst. Wenn er zerstört ist, dringst du in die feindliche Basis ein.

• **Laser-Schranken:** Sie sind unüberwindlich, es sei denn, du findest und zerstörst den entsprechenden Sensor von jeder von ihnen.

• **Protonen-Kanonen:** Kommen von der Decke her und schiessen ohne Unterlass

• **Battletowers SX-112:** Erscheinen auf dem Boden und schiessen in 3 verschiedenen Höhen.

• **Deslizors:** Den Rec-1 ähnlich, aber mit einfacheren Bewegungen.

• **Absorbers:** Sie befinden sich in der Decke. Um sie zu zerstören, lass sie, bis sie beginnen, die Decke aufzusaugen, dann wirfst du schnell eine Granate.

• **Highguns:** Bewegliche Kanonen, die sich an der Decke befinder und nach allen Richtungen hin schiessen.

• **Tenta-Hurs:** Sie kommen aus den Behältern und fressen dich auf, wenn du nahe genug bist.

• **The Great Alien King:** er ist der König der DEATHBRINGERS. Ein riesiger Pseudo-Roboter, der Feuer speit undo ohne Unterlass schiesst. Sieh zu, dass du ihm seine zwei Köpfe wegschiesst, denn dann hast du die grosse Gefahr der Galaxis ausgerottet.

HILFEN

• **Leben**

• **Energie-Granaten**

• **Extrazeit**

• **Zwillingsschüsse:** Gehen in zwei Richtungen und mähen alles nieder, was du siehst.

• **Senkrecht-Schuss:** Genau wie die vorhergehenden, aber nach oben.

• **Flammenwerfer**: Ersetzt den herkömmlichen Schuss.

• **Normaler Schuss:** Zur Wiedergewinnung, wenn du Flammenwerfer hattest

RATSCHLAGE VON McWIRIL

- In der ersten Phase, wenn ein alliierter Soldat sich in ein Monstrum verwandelt, kann er lediglich mit einem Schuss ins Auge erledigt werden.

- Vorsicht mit der vorübergehenden Immunität: sie ist unwirksam bei den fleischfressenden Pflanzen, mit dem grossen LASAARC und bei dem KRAUER.

- Vorsicht mit den Hebebühnen: manche zerstören sich von selbst, wenn sie mit dir in Kontakt geraten.

- In der zweiten Phase ist die beste Art, die YURK-SNAKES zu zerstören, indem man eine Granate nach ihnen wirft.

- Um den Great Alien King zu töten, warte geduckt, bis er seinen Mund aufmacht. Spring, um dem Feuerstrahl zu entgehen und wirf Granaten nach ihm, bis sein Kopf zerepringt.

- Sieh zu, dass du keine Granaten verschwendest. In manchen Momenten sind die lebenswichtig.

KONTROLLEN

Neubelegbare Tasten und kompatibler Betätigungshebel, wobei die Tasten GRANATE, PAUSE und WEGNEHMEN definiert werden Können.

AKTION	***DRÜCKEN***
SCHIESSEN	FEUER
VORWÄRTS	LINKS ODER RECHTS
VORWÄRTS MIT SCHIESSEN	LINKS ODER RECHTS MIT FEUER
VORWÄRTS MIT SHIESSEN NACH OBEN	LINKS ODER RECHTS MIT FEUER UND FEUER OBEN
SCHIESSEN NACH OBEN	FEUER UND FEUER OBEN
SPRINGEN	OBEN
NACH VORWÄRTS SPRINGEN	LINKS ODER RECHTS UND OBEN
SPRINGEN UND NACH OBEN SCHIESSEN	OBEN UND DANACH FEUER
SPRINGEN UND NACH VORNE SCHIESSEN	LINKS ODER RECHTS UND OBEN UND DANACH FEUER (LOSLASSEN OBEN)
SPRINGEN UND DIAGONAL NACH OBEN SCHIESSEN	LINKS ODER RECHTS UND OBEN UND DANACH FEUER
SPRINGEN UND DIAGONAL NACH UNTEN SCHIESSEN	LINKS ODER RECHTS UND OBEN UND DANACH FEUER UND UNTEN (LOSLASSEN OBEN)
BÜCKEN	UNTEN
BÜCKEN UND SCHIESSEN	UNTEN UND FEUER

FX BIPLANE SCROLL

Astro Marine Corps nimmt ein Scroll-System mit zwei Tiefenebenen auf, um den Darstellungen grösseren Realismus und Schönheit zu verleihen, ohne an Geschwindigkeit zu verlieren.

FX MULTICOLOR ACTION

Alle Ausführungen sind ganzfarbig, ohne irgendwelche Mischungen.

FX F.W.G.

Du wirst Feine finden, die wirkliche Giganten sind, und die den gesamten Bildschirm einnehmen.

ENTWURFS-TEAM

PROGRAMM (SPE, AMS, MSX, ST, AMIGA):	**Pablo Ariza**
PROGRAMM (CBM):	**Fernando Jiménez**
DARSTELLUNGEN (SPE, AMS, MSX):	**Pablo Ariza**
DARSTELLUNGEN (ST, AMIGA):	**Raúl López** **Javier Cubedo** **Pablo Ariza** **Snatcho**
DARSTELLUNGEN (CBM):	**Gina Daviu** **Carmen Sánchez** **Ruben Rubio**
MUSIK:	**José A. Martín**
SOUND FX:	**Pablo Ariza** **José A. Martín**
ENTWURFS:	**Pablo Ariza**
ANWEISUNGEN:	**McWiril**
PRODUKTION:	**Víctor Ruiz**

SPEZIAL 16 BITS

AMC 16 bits ist nicht nur eine Umwandlung des Geräts 8 bits, sondern viel mehr. Es wurde in der Tat unter Berücksichtigung der Struktur einer echten COIN-OP entworfen.

Entdecke du selbst die mannigfaltigen Feinde und Schauplätze. Verfolge unentwegt dein Ziel. Bleib niccht stehen.

AMC 16 Bits wird dich immer wieder überraschen.

Ton visage reste impassible et tes yeux fermés. Les constantes vitale semblent ne pas avoir subi aucune altération. L´ordinateur constate ton état de santé. Il donne l´ordre d´ouvrir la chambre de hibernation. Les conduits de l´air commencent d´émaner un gas légèrement tiède qui produisent en toi une réaction...

Tu te trouves au planète Dendar, où tu as été envoyé de la BCAMC (Base Central de Astro Marine Corps) placée à la confédération SOKK, environ 3 millions années-lumière.

Dendar est le premier objetif des dangereux DEATHBRINGERS, délinquants de toutes les races, unis entre eux, avec un seul but: conquéir la galaxie. Pour emécher cette action la BCAMC a décidé d´envoyer l´homme le plus apte qui, en ce moment, se remet de son état de hibernation.

FX DOUBLE CHARGE

AMC se compose de FX DOBLE CARGA, c´est, pourtant, indispensable de terminer la première por obtenir le code pour acceder à la deuxième.

PREMIERE CHARGE

Ta mission est celle de t´emparer du vaisseau des DEATHBRINGERS. Celà ne sera pas facile puisque des centaines d´eux entreprendront ta recherche, étant donné qu´ils savent que tu es leur unique menace. Tout au haut, un vaisseiau ASTRO MARINE, sans équipaje, surveille tes mouvements et, avec périodicité, il t´enverra des containers avec des appuis que tu trouveras très utiles. Celà n´ arrivera pas toujours, puisque, parfois, les DEATHBRINGERS changent son contenu, ce qui peut t´apporter une surprise désagréable. Le temps dont tu disposes pour réaliser cette mission est limité.

ENNEMIS

Tout au long des huits zones tu trouveras les suivants ennemis:

• **Troupe d´attaque:** humanoïdes armés pas trop dangereux.

• **Killer-worms:** des petits vers très glissants et difficiles à atteindre. Pour les anéantir tu dois sauter et tirer vers le bas.

• **Robots KL-234:** Ils sortent des containers et vont vers toi.

• **Mines AY-140:** essaye de te dérober, ou bien fais ce que tu peux, mais ne tire jamais sur eux parceque tu auras à le déplorer. Ils sortent des containers.

• **Aves X.I.A.R.O.S.:** Ils se dirigeront sur toi une fois qu´ils t´on découvert, alors il n´y a qu´une chose à faire: "Tirer"

• **Le grand LASAARC:** il s´agit d´un monstre hideux qui se trouve aux aguets dans un trou. Tire sur lui des grenades jusqu´à ce que tu entendes son assourdissant cri de mort.

• **êtres Visqueux:** ils glissent bavant sur le sol. Baisse-toi por les tuer.

• **Plantes Carnassières:** Tu sauras où se trouvent-elles quand tu auras pénétré dans leur estomac. Alors tu devra sauter pour les éviter.

• **Throwing Tromps:** ils surgissente du sol et lancent des projectiles.

• **A-34 Walkers:** ce sont des robots gigantesques qui marchent sur deux pattes hydrauliques. Pour les détruire tire d´abord sur leur tête et puis sur leur corps.

• **Soldats alliés:** étant donné qu´ils ne sont pas tes ennemis, ne tire pas sur eux, ou tu sera pénalisé. Ils ne sont pas aussi courageux, ne les tue pas, mais fais attention. Certains se transforment en horribles montres avec l´intention de t´arracher la tête.

• **Le Krauer:** il est le chef, sa hauteur est de 4 mtres, et en n´importe quel moment il peut te reduire à néant. C´est le dernier ennemi de la première phase.

AIDES

• **Vie supplémentaire**

• **Energie:** Renouvellement de ton énergie il la élève au maximum

• **Ecus de positons:** tu deviens immunisé temporellement

• **Photolaser avec triple décharge:** il dirige la décharge vers le haut, le bas et le centre. Très utile pour en finir avec les Killer-worms.

• **D.T.E.:** (Décharge totalement effective) il en finit avec tout ce qu´il trouve dans son chemin

• **Grenades:** tu commences avec 5 granedes et tu peux obtenir 5 encore de certains container qui les contiennent

DEUXIEME CHARGE

Dans le vaisseau des DEATHBRINGERS tu as réussi à arriver dans leur planète.

Ton but c´est d´en finir avec eux pour toujours. Tu as un temps limité pour effectuer cette mission.

ENNEMIS

• **Choses Visqueuses:** des reptiles qui bavent vont t´assimiler si tu permet qu´ils s´approchent trop. Tu dois sauter par dessus eux por l´éviter.

• **Satellites Rec-1:** satellites ennemis de reconnaissance autonome. Ils sont difficiles à exterminer à cause de ses mouvements oscillants.

• **Ballthowers:** ils sortent de la terre et ils lancent une grande boule de feux que tu devra esquiver en sautant ou en te baissant.

• **Mad Dragons:** ils sont gigantesques avec des gueules terribles.

• **Yurk Snakes:** ils apparessent subitement et ta façon d´agir devra être tres rapide pour empecher que tu vois son intérieur.

• **Mega-chaser:** robot gigantesque vulnérable seulemente à la tête et aux jambes. Une foi détruit tu peut entrer à la base ennemie

• **Barrières Laser:** elles sont infranchissables. Tu peux les détruire par l´anéantissement des sensors qui correspond à chaque barrière.

• **Cannons de Protons:** placés sur le toit ils tirent sans cesse.

• **Deslizors:** ils ressemblent aux Rec-1 mais ils ont un mouvement plus simple.

• **Absorbers:** ils se trouvent sur le toit: pour les détruire, une foi qu´ils ont commencé à t´absorber, tire contre eux, rapidement une grenade.

• **Highguns:** canons mobiles qui se trouvent sur le toit et tirent sur deux directions.

• **Tenta-Hurs:** ils sortent des containers et ils peuvent t´engloutir si tu es assez près d´eux.

• **The Great Alien King:** il est le roi des DEATHBRINGERS. Il s´agit d´un pseudo-robot démésuré qui crache du feux et tire sans cesse.

Tu dois détruire ses deux têtes pour exterminer la grande menace de la galaxie.

AIDES

• **Vies**

• **Energie-Grenades**

• **Temps extra**

• **Décharges jumelles:** en deux directions en rasant tout ce que tu vois.

• **Décharge verticale:** de même que les précedentes mais vers le haut.

• **Lanceflammes:** remplace la décharge habituelle.

• **Décharge normale:** Pour le récupérer au cas ou tu avais le lanceflammes.

CONSEILS DE McWIRIL

- Dans la première phase, quand un soldat allié devient un monstre la seule façon de l´annihiler c´est de tirer sur son oeil

- Fais attention à l´inmunité temporelle: elle ne vaut rien sur les plantes carnassières, ni avec le grand LASAARK ni avec KRAUER

- Fais attention aux plate-formes élévatrices: certaines se détruisent quand tu entres en contact avec elles.

- Dans la deuxième phase, la meilleure façon de terminer avec les YURK SNAKES c´est en déchargeant sur elles une grenade.

- Pour tuer le Great Alien King attend accroupi jusqu´à ce que il ouvre la bouche. Tu dois bondir, alors, pour échapper au feu et décharger sur lui des grenades jusqu´à lui arracher la tête

- Ne gaspille pas les grenades, elles ont une importance vitale à certains moments.

CONTROLES

Touches qui peuvent être changées au gout du joueur et joystick compatibles, capable de définir les touches de GRENADE, PAUSE et ENLEVER

ACTION	**FRAPPE**
TIRER	FEU
AVANCER	À DROIT OU A GAUCHE
AVANCER EN TIRANT	À DROIT OU A GAUCHE ET FEU
AVANCER EN TIRANT VERS LE HAUT	À DROIT OU À GAUCHE AVEC FEU ET APRES VERS LE HAUT
TIRER VERS LE HAUT	FEU ET APRES EN HAUT
SAUTER	EN HAUT
SAUTER EN AVANT	À DROITE OU À GAUCHE SAUTER ET EN HAUT
TIRER VERS LE HAUT	EN HAUT ET PUIS FEU
SAUTER ET TIRER EN AVANT	À GAUCHE OU À DROITE ET EN HAUT ET FEU LACHER EN HAUT
SAUTER ET TIRER EN DIAGONALE	VERS LE HAUT
À GAUCHE OU À DROITE ET	EN HAUT ET PUIS FEU
SAUTER ET TIRER EN DIAGONALE VERS LE BAS	À GAUCHE OU À DROITE ET EN HAUT, FEU ET EN BAS (LACHER EN HAUT)
ACCROUPI	EN BAS
TIRER ACCROUPI	EN BAS ET FEU

FX BIPLANE SCROLL

Astro Marine Corps incorpore un système de scroll avec deux plans de profondeur pour donner plus de réalisme et beauté aux graphiuqes, mais sans diminuer la vitesse.

FX MULTICOLOR ACTION

Toutes les versions ont été réalisées entièrement en couleur n´ employant aucun mélange.

FX E.R.G.

Tu trouveras des Ennemis réellement gigantesques occupant tout l´écran.

EQUIPE DE DESSIN

PROGRAMME (SPE, AMS, MSX, ST, AMIGA):	**Pablo Ariza**
PROGRAMME (CBM):	**Fernando Jiménez**
GRAPHIQUES (SPE, AMS, MSX):	**Pablo Ariza**
GRAPHIQUES (St, AMIGA):	**Raúl López** **Javier Cubedo** **Pablo Ariza** **Snatcho**
GRAPHIQUES (CBM):	**Gina Daviu** **Carmen Sánchez** **Ruben Rubio**
MUSIQUE:	**José A. Martín**
SOUND FX:	**Pablo Ariza** **José A. Martín**
DESSIN:	**Pablo Ariza**
INSTRUCTIONS:	**McWiril**
PRODUIT PAR:	**Víctor Ruiz**

SPECIAL 16 BITS

AMC 16 bits n´est pas la simple conversion d´une machine de 8 bits. Cela va bien plus loin. En fait elle est inspirée par la structure d´une auntenthique COIN-OP.

Découvre toi-même la variété d´ennemis et de phases. Avance implacablement vers ton objectif. Ne t´arrête pas, AMC 16 bits ne va a pas arrêter de te surprendre.