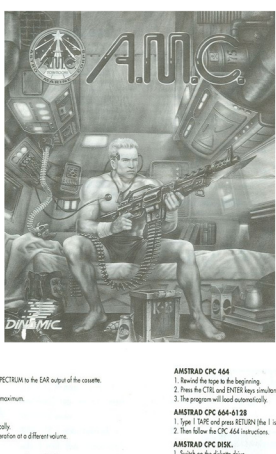


LOADING INSTRUCTIONS

SPECTRUM 48K +
1. Connect the EAR output of the SPECTRUM to the EAR output of the cassette.
2. Rewind the tape the beginning.
3. Adjust the volume to 3/4 of the maximum.
4. Type LOAD and press ENTER.
5. Press PLAY on the cassette.
6. The program will load automatically.
7. If is fails to do so, repeat the operation at a different volume.

SPECTRUM +2, +3
1. Select option 48 BASIC with the cursor and press ENTER.
2. Then follow the SPECTRUM 48K instructions (remember that the volume has already been adjusted in the +2).

SPECTRUM DISK
1. Connect the SPECTRUM +3.
2. Insert the disk.
3. Select the loader option.
4. Press ENTER.
5. The program will load automatically.

AMSTRAD CPC 464
1. Rewind the tape to the beginning.
2. Press the CTRL and ENTER keys simultaneously and PLAY on the cassette.
3. The program will load automatically.

AMSTRAD CPC 664-6128
1. Type 1 TAPE and press RETURN (the 1 is typed by pressing SHIFT and @ simultaneously).
2. Then follow the CPC 464 instructions.

AMSTRAD CPC DISK.
1. Switch on the diskette drive.
2. Switch on the Amstrad.
3. Insert the diskette in the drive.
4. Type 1 CPM and press RETURN (The 1 is typed by pressing SHIFT and @ simultaneously).
5. The program will load automatically.

COMMODORE 64
1. Make sure the cassette cable is connected, to the COMMODORE.
2. Rewind the tape to the beginning.
3. Press the SHIFT and RUN/STOP keys simultaneously and PLAY on the cassette.
4. The program will load automatically.

ANWEISUNGEN ZUM LADEN

SPECTRUM 48K +
1. Schließe die EAR Out-Buchse des SPECTRUM an die EAR Out-Buchse des Kassettenrecorders an.
2. Spule das Band bis am Anfang zurück.
3. Stelle die Lautstärke bis auf 3/4 der Höchststärke ein.
4. Gib LOAD ein und drücke die Taste ENTER.
5. Betätige die PLAY Taste auf dem Kassettenrecorder.
6. Das Program wird automatisch geladen.
7. Sollte es nicht der Fall sein, die gleichen Schritte mit veränderter Lautstärke wiederholen.

SPECTRUM +2, +3
1. Führe die Schreibmarke auf Option 48 BASIC und drücke die Taste ENTER.
2. Befolge anschließend die Anweisungen für den SPECTRUM 48 + (wegßß nicht, daß beim + 2 die Lautstärke automatisch eingestellt wird)

SPECTRUM DISC
1. Schalte den SPECTRUM +3 ein.
2. Lege die Diskette ein.
3. Wähle die Option Laden.
4. Betätige die NETER_ Taste
5. Das Programm wird automatisch geladen.

AMSTRAD CPC 464
1. Spule das Band bis am Anfang zurück.
2. Drücke gleichzeitig die Tasten CONTROL und ENTER auf dem Computer sowie die Taste Play auf dem Kassettenrecorder.*
3. Das Programm wird automatisch geladen.

AMSTRAD CPC 664-6128
1. Gib 1 TAPE ein und drücke die Taste RETURN (das Zeichen 1 erhält du, indem du gleichzeitig die SHIFT-Taste und @ drückst).
2. Befolge anschließend die Anweisungen für den CPC 464.

AMSTRAD DISC
1. Den AMSTRAD einschalten.
2. Diskette einlegen.
3. 1 CPM eingeben und ENTER drücken.
4. Das Programm wird automatisch geladen.

COMMODORE 64
1. Überprüfe, ob der Kabel des Kassettenrecorders am COMMODORE angeschlossen ist.
2. Spule das Band bis am Anfang zurück.
3. Drücke gleichzeitig die Tasten SHIFT und RUN/STOP auf dem Computer sowie die Taste PLAY auf dem Kassettenrecorder.
4. Das Programm wird automatisch geladen.

INSTRUCTIONS POUR LE CHARGEMENT

SPECTRUM 48K+
1. Raccorde la sortie EAR du SPECTRUM avec la sortie EAR du cassette.
2. Rebobine la bande jusqu' au début.
3. Règle le volume au 3/4 du maximum.
4. Tape LOAD et appuie sur la touche ENTER.
5. Pousse sur le bouton PLAY qui se trouve sur le cassette.
6. Le programme se chargera automatiquement.
7. En cas de non-fonctionnement, répéter l'opération en modifiant le volume.

SPECTRUM +2, +3
1. Place le curseur sur l'option 48 BASIC et appuie sur la touche ENTER.
2. Suis ensuite les instructions pour le SPECTRUM 48 K (en tenant compte du fait que pour le +2, le volume est déjà réglé).

SPECTRUM DISQUETTE
1. Allume le SPECTRUM + 3.
2. Introduis la disquette.
3. Sélectionne l'option chargement.
4. Appuie sur ENTER.
5. Le programme se chargera automatiquement.

AMSTRAD CPC 464
1. Rebobine la bande jusqu' au début.
2. Appuie simultanément sur les touches CONTROL et ENTER tout en actionnant le bouton PLAY du cassette.
3. Le programme se chargera automatiquement.

AMSTRAD CPC 664-6128
1. Tape 1 TAPE puis appuie sur la touche RETURN (Tu obtiendras le signe 1 en appuyant simultanément sur la touche SHIFT [majuscule] et sur @.
2. Suis ensuite les instructions pour le CPC 464.

AMSTRAD DISQUETTE
1. Mets l'AMSTRAD en marche.
2. Introduis la disquette.
3. Tape 1 CPM et appuie sur ENTER.
4. Le programme se chargera automatiquement.

COMMODORE 64
1. Vérifie que le cable du cassette est bien raccordé au COMMODORE.
2. Rebobine la bande jusqu' au début.
3. Appuie simultanément sur les touches SHIFT et RUN/STOP ainsi que sur le bouton PLAY du cassette.
4. Le programme se chargera automatiquement.

COMMODORE 128
1. Select MODE 64 typing GO 64 pressing RETURN.
2. Then follow the COMMODORE 64 instructions.

COMMODORE 64 DISK
1. Make sure the diskette drive is connected to the mains.
2. Insert the diskette in the drive.
3. Type LOAD "* *, 8, 1 and press RETURN.
4. The program will load automatically.

COMMODORE 128 DISK
1. Select MODE 64 by typing GO 64 and pressing RETURN.
2. Then follow the COMMODORE 64 instructions.

MSX - MSX 2
1. Connect the cassette cable as indicated in the manual.
2. Rewind the tape to the beginning.
3. Type LOAD "CAS:", 8 and press ENTER.
4. Press PLAY on the cassette.
5. The program will load automatically.

MSX DISK
1. Connect the MSX.
2. Insert the disk.
3. Press the RESET button.
4. Keep the CRTL key pressed until the menu appears.
5. The program will load automatically.

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

ATARI ST.
1. Connect the Atari ST.
2. Insert the disk.
3. Press the RESET button.
4. The program will load automatically.

AMIGA
1. Connect the Amiga.
2. Insert the disk.
3. The program will load automatically.

COMMODORE 128
1. Wähle den Modus 64, indem du GO 64 eingibst und die RETURN- Taste betätigst.
2. Befolge anschließend die Anweisungen für den COMMODORE 64.

COMMODORE 64 DISC
1. Schalte den Computer ein.
2. Überzeugen Sie sich davon, dass die Diskettenlauf angeschlossen ist.
3. Führen Sie die Diskette in die Einheit.
4. Drücken Sie auf die Taste RETURN.
5. Das Programm wird automatisch geladen.

COMMODORE 128 DISC
1. Wähle den Modus 64, indem du GO 64 eingibst und die RETURN-Taste betätigst.
2. Befolge anschließend die Anweisungen für den COMMODORE 64.

MSX-MSX 2
1. Schließe den Kabel des Kassettenrecorders laut Anweisungen des Manuals an.
2. Spule das Band bis am Anfang zurück.
3. Gib LOAD "CAS", 8 ein und drücke die taste RETURN.
4. Drücke die Taste PLAY auf dem Kassettenrecorder.
5. Das Programm wird automatisch geladen.

MSX DISC
1. Den MSX einschalten.
2. Die Diskette einlegen.
3. Die RESET-Taste drücken.
4. Auf der Kontrolltaste bleiben bis das Menü aufscheint.
5. Das Programm wird automatisch geladen.

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

ST
1. Schalte den Computer ein.
2. Lege die Diskette ein.
3. Betätige die Taste RESET.
4. Das Programm wird autoratisch geladen.

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

COMMODORE 128
1. Sélectionne le mode 64 en tapant GO 64 et en appuyant sur RETURN.
2. Suis ensuite les instructions pour le COMMODORE 64.

COMMODORE 64 DISQUE
1. Allume l'ordinateur.
2. Assure toi que l'unité de disque est branchée.
3. Introduis la disquette dans l'unité.
4. Tape LOAD "**, 8, 1 et appuie sur le RETURN.
5. Le programme se chargera automatiquement.

COMMODORE 128 DISQUE
1. Sélectionne le mode 64 en tapant GO 64 en appuyant sur RETURN.
2. Suis ensuite les instructions pour le COMMODORE 64.

MSX-MSX 2
1. Branche le cable du cassette selon les indications du manuel.
2. Rebobine la bande jusqu' au début.
3. Tape LOAD "CAS", 8 et appuie sur la touche ENTER.
4. Actionne le bouton PLAY du cassette.
5. Le programme se chargera automatiquement.

MSX DISQUETTE.
1. Mets le MSX en marche.
2. Introduis la disquette.
3. Appuie sur le bouton RESET.
4. Continue à appuyer sur la touche de contrôle jusqu'à ce que menu apparaisse.
5. Le programme se chargera automatiquement.

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

ST
1. Allume l'ordinateur.
2. Introduis la disquette.
3. Appuie sur le bouton RESET.
4. Le programme se chargera automatiquement.

AMIGA
1. Allume l'ordinateur.
2. Introduis la disquette.
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.

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.

- 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

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 die Behälter 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.

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. (Ableuerung 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 Robater, 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.

- Vorsicht mit temporal immunity: sie ist nicht gut gegen die 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

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 of 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 Tramps:** 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

- **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.

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

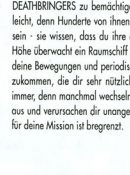
DESIGN TEAM

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.	Victor 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.



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 ou 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: conquérir 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 pour 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.

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.

- Careful with the elevating platforms: 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 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

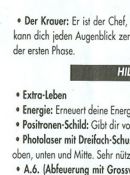
PROGRAMM (SPE, AMS, MSX, ST, AMIGA):	Pablo Ariza
PROGRAMM (CBM):	Fernando Jiménez
DARSTELLUNGEN (SPE, AMS, MSX):	Pablo Ariza
DARSTELLUNGEN (ST, AMIGA):	Raúl López Javier Cubedo Pablo Ariza Snatcho
DARSTELLUNGEN (CBM):	Gina Daviu Carmen Sánchez Ruben Rubio
MUSIK:	José A. Martín
SOUND FX:	Pablo Ariza José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

AMC 16 Bits wird dich immer wieder überraschen.



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 die Behälter 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.

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. (Ableuerung 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 Robater, 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.

- Vorsicht mit temporal immunity: 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

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 v