

INTRODUCCION

Tu rostro permanece impassible y tus ojos cerrados. Tus constantes vitales parecen no haberse alterado. El ordenador comprueba tu estado fisico y ordena abrir la cámara de hibernación. Los conductos de aire comienzan a emanar un gas timidamente cálido que hace que empieces a reaccionar.

Te encuentras en el planeta Dendar, donde has sido enviado desde la BCAMC (Base Central de Astro Marine Corps) situada en la confederación SOKK, a unos 3 millones de años luz.

Dendar es el primer objetivo de los temibles DEATHBRINGERS, delincuentes de todas las razas que se han unido con un único objetivo: conquistar la galaxia. Para impedirlo la BCAMC no ha dudado en enviar a su mejor hombre que en este momento se recupera de su estado de hibernación...

FX DOBLE CARGA

AMC consta de FX DOBLE CARGA, siendo imprescindible finalizar la primera para obtener el código de acceso a la segunda.

PRIMERA CARGA

Tu misión es apoderarte de la nave de los DEATHBRINGERS. Pero no va a ser nada fácil ya que centenares de ellos saldrán en tu busca conocedores de que eres su única amenaza. En las alturas, una nave ASTRO MARINE sin tripulación vigila tus movimientos y periódicamente te lanza contenedores con ayudas que te serán muy útiles aunque no siempre, ya que a veces los DEATHBRINGERS cambian su contenido pudiendo darte una desagradable sorpresa. Tu tiempo para la misión es limitado.

ENEMIGOS

A lo largo de las ocho zonas te irás encontrando con los siguientes enemigos:

- *Tropa de asalto*: humanoides armados no demasiado peligrosos.
- *Workillers*: pequeños gusanos muy escurridizos y difíciles de acertar. Para aniquilarlos salta y dispara hacia abajo.
- *Robots KL-234*: salen de los contenedores y van directos a ti.
- *Minas AT-140*: Procura esquivarlas o haz lo que puedas, pero nunca las dispaes a lo lamentarás. Salen de los contenedores.
- *AVes X.I.A.R.O.S.*: Hasta que no te detectan no se dirigen a por ti, pero una vez lo hagan sólo hay una cosa que puedes hacer: ¡dispara, dispara!
- *El gran LASAARC*: Monstruo repugnante que se encuentra al acecho escondido en un agujero. Dispárale granadas hasta que oigas su ensordecedor grito de muerte.
- *Viscous Beings*: Se deslizan babeantes por el suelo. Agáchate para matarlos.
- *Plantas carnivoras*: Sólo sabrás dónde están cuando descanses en su estómago. Una vez sabiendo dónde se encuentran salta para evitarles.
- *Throwing Tromps*: Salen del suelo y te lanzan proyectiles.
- *A-34 Walkers*: Robots gigantescos que caminan sobre dos patas hidráulicas. Para destruirlos dispáralos primero a la cabeza y luego al cuerpo.
- *Soldados aliados*: no son tus enemigos así que no los dispaes o serás penalizado. Quizá no sean muy valientes pero no es como para que los mates, aunque debes tener cuidado: algunos se transforman en horribles monstruos que intentan arrancarte la cabeza.
- *El Krauer*: Es el jefe, mide más de cuatro metros y en cualquier momento puede aplastarte. Es tu último enemigo de la primera fase.

AYUDAS

- *Vida extra*.
- *Energía*: Renueva tu energía y la pone al máximo.
- *Escudos de positrones*: Te proporciona inmunidad temporal.
- *Photoláser de disparo triple*. Divide tu disparo en tres: arriba, abajo y al centro. Muy útil para acabar con los wormkillers.

- *D.E.T.* (Descarga de efecto total): Acaba con todo lo que encuentra en su camino.

- *Granadas*: Comienzas con 5 granadas y consigues 5 más con cada contenedor que las lleve.



SEGUNDA CARGA

Con la nave de los DEATHBRINGERS has logrado llegar a su planeta.

Tu objetivo es acabar con todos ellos para siempre. De nuevo tu tiempo es limitado para llevar a cabo la misión.

ENEMIGOS

- *Viscous things*: Babeantes reptiles que te asimilarán si dejas que se acerquen demasiado. Procura saltarlos antes de que esto suceda.

- *Satellites Rec-1*: Satélites enemigos de reconocimiento autónomo. Su movimiento oscilante dificulta su exterminación.

- *Ballthrowers*: Emergen de la tierra y lanzan una potente bola de fuego que deberás esquivar mediante el salto o agachándote.

- *Mad Dragons*: Gigantescos y con unas terribles fauces.
- *Yurk-Snakes*: Aparecen con una endiablada rapidez y sólo un hábil movimiento por tu parte evitará que las veas por dentro.
- *Mega-chaser*: Gigantesco robot al que deberás acertar en la cabeza y piernas. Una vez destruido te introducirás en la base enemiga.
- *Barreras láser*: Son infranqueables a no ser que localices y destruyas el sensor correspondiente a cada una.
- *Cañones de protones*: Salen del techo y te disparan sin cesar.
- *Battletowers SX-112*: Aparecen en el suelo y disparan a 3 alturas distintas.
- *Deslizors*: Parecidos a los Rec-1 aunque con un movimiento más sencillo.
- *Absorbers*: Se encuentran en el techo. Para destruirlos deja que empiecen a absorberle y con rapidez dispárale una granada.
- *Highguns*: Cañones móviles que se encuentran en el techo y disparan en dos direcciones.
- *Tenta-Hurs*: Salen de los contenedores y te engullen si estás lo suficientemente cerca.
- *The Great Alien King*: Es el rey de los DEATHBRINGERS. Descomunal pseudo-robot que despide fuego por la boca y dispara si cesar. Vuélale sus dos cabezas y habrás exterminado la gran amenaza de la galaxia.

AYUDAS

- *Vidas*.
- *Energía-Granadas*.
- *Tiempo extra*.
- *Disparos gemelos*: Van en dos direcciones y arrasa con todo lo que veas.
- *Disparo vertical*: Igual que los anteriores pero hacia arriba.
- *Lanzallamas*: Sustituye tu disparo habitual.
- *Disparo normal*: Para recuperarlo si tenias lanzallamas.

CONSEJOS DE McWIRIL

- En la primera fase, cuando un soldado aliado se convierte en monstruo la única forma de acabar con el es acertarle en el ojo.
- Cuidado con la inmunidad temporal: no sirve de nada con las plantas carnívoras, con el gran LASAARC ni con el KRAUER.
- Cuidado con las plataformas elevadoras: algunas se destruyen al entrar en contacto contigo.
- En la segunda fase la mejor forma de acabar con las YURK-SNAKES es disparárlas una granada.
- Para matar al Great Alien King espera agachado hasta que abra la boca. Salta para esquivar el chorro de fuego y dispararle granadas hasta que su cabeza salte.
- Procura no desperdiciar las granadas. En algunos momentos son vitales.



CONTROLES

Teclas redefinibles y joystick compatible, pudiendo definir las teclas de GRANADA, PAUSA y QUITAR.

ACCION	PULSACION
DISPARAR	FUEGO
AVANZAR	IZQUIERDA O DERECHA
AVANZAR DISPARANDO	IZQUIERDA O DERECHA CON FUEGO
AVANZAR DISPARANDO HACIA ARRIBA	IZQUIERDA O DERECHA CON FUEGO Y LUEGO ARRIBA
DISPARAR HACIA ARRIBA	FUEGO Y LUEGO ARRIBA
SALTAR	ARRIBA
SALTAR HACIA ADELANTE	IZQUIERDA O DERECHA Y ARRIBA
SALTAR Y DISPARAR HACIA ARRIBA	ARRIBA Y LUEGO FUEGO
SALTAR Y DISPARAR HACIA ADELANTE	IZQUIERDA O DERECHA Y ARRIBA, Y LUEGO FUEGO (soltando arriba)
SALTAR Y DISPARAR DIAGONAL ARRIBA	IZQUIERDA O DERECHA Y ARRIBA, Y LUEGO FUEGO
SALTAR Y DISPARAR DIAGONAL ABAJO	IZQUIERDA O DERECHA Y ARRIBA Y LUEGO FUEGO Y ABAJO (soltando arriba)
AGACHARSE	ABAJO
AGACHARSE Y DISPARAR	ABAJO Y FUEGO

FX BIPLANE SCROLL

Astro Marine Corps incorpora un sistema de scroll con dos planos de profundidad para dar mayor realismo y belleza a los gráficos, aunque sin perder velocidad.

FX MULTICOLOR ACTION

Todas las versiones están realizadas a todo color sin mezcla de ningún tipo.

FX E.A.G.

Encontrarás Enemigos Auténticamente Gigantes que pueden ocupar toda la pantalla.

SISTEMA POLILOAD

Te permite corregir posibles errores de carga y jugar a un sencillo mini juego mientras el programa se está cargando.

Si se produce un error el borde se pondrá rojo. Rebobina un poco la cinta y deja continuar la carga.



EQUIPO DE DISEÑO

PROGRAMA:	PABLO ARIZA
GRAFICOS:	PABLO ARIZA
MUSICA:	JOSE A. MARTIN
SISTEMA POLILOAD:	PABLO ARIZA
INSTRUCCIONES:	Mc WIRIL

INSTRUCCIONES DE CARGA

SPECTRUM 48K. +

1. Conecta la salida EAR del SPECTRUM con la salida EAR del cassette.
2. Rebobina la cinta hasta el principio.
3. Ajusta el volumen a 3/4 del máximo.
4. Tecla LOAD "" y pulsa ENTER (INTRO).
5. Presiona PLAY en el cassette.
6. El programa se cargará automáticamente.
7. Si no lo hace, repetir la operación con distinto volumen.

SPECTRUM +2

1. Selecciona con el cursor la opción 48 BASIC y pulsa INTRO.
2. Sigue después las instrucciones del SPECTRUM 48K + (Ten en cuenta que en el +2 está ya ajustado el volumen)

© **DINAMIC 1989**

GARANTIA

DINAMIC garantiza todos sus productos de cualquier fallo o defecto de fabricación, grabación o carga. La garantía finaliza en la fecha que el producto quede descatalogado y se agoten las existencias. Este programa está fabricado de acuerdo a los más elevados niveles de calidad técnica. Por favor, lea con atención las instrucciones de carga. Si por algún motivo tiene dificultad en hacer funcionar el programa, y cree que el producto es defectuoso, devuélvalo directamente a:

DINAMIC. PLAZA DE ESPAÑA, 18., TORRE DE MADRID, 27-5 . 28008 MADRID.

A la vuelta de correo le enviaremos una nueva copia totalmente gratis.