

LES 4 MERCENAIRES

ATARI ST - AMIGA - AMSTRAD

- AFTER THE WAR
- PERMIS DE TUER (Licence to kill)
- SAVAGE
- VIVRE ET LAISSER MOURIR
(Live and let die)

UBI SOFT

Entertainment Software

UBI SOFT

Entertainment Software

SOMMAIRE

AFTER THE WAR	p 3
PERMIS DE TUER	p 15
SAVAGE	p 18
VIVRE ET LAISSER MOURIR	p 21

AFTER THE WAR

ANNEE 2019: MANHATTAN, ZONE INTERDITE.

INTRODUCTION

Année 2019, Manhattan. Après une guerre nucléaire.

Entre les cendres surgit un héros, Jonathan Rogers, plus connu sous le nom de "Jungle Rogers", le maître de la jungle d'asphalte.

Sa seule chance de survivre est d'atteindre la plate-forme de lancement xv-238 située sur la base de contrôle de l'assassin schizophrène Mc Jerin, et s'enfuir aux colonies extérieures.

Son chemin sera semé d'embûches. Il doit traverser les rues dangereuses de Manhattan infectées de survivants condamnés qui, vu la situation désespérée, se sont transformés en voleurs et anthropophages. Ensuite, les attendent les gardiens du complexe scientifique de Mc Jerin.

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 l'AMSTRAD puis appuie sur la touche RETURN (Tu obtiendras le signe ! en appuyant simultanément sur la touche SHIFT (majuscules) 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 l'AMSTRAD et appuie sur ENTER.
4. 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.

FX DOUBLE CHARGE

APRES LA GUERRE est composé de 2 charges totalement différentes l'une de l'autre, on peut donner au personnage plus de 20 actions différentes.

Pour accéder à la seconde charge, tu devras introduire le code qui apparaîtra lorsque tu auras terminé la première avec succès.

PREMIERE CHARGE

Elle se compose de 3 phases. Ton objectif est d'arriver à la bouche de métro située hors de la ville. Tes muscles et ton adresse dans la lutte au corps à corps seront les seules armes sur lesquelles tu pourras compter.

PHASE 1

Tu es au cœur de Manhattan dévasté. Dans cette zone, tu trouveras peu d'ennemis étant donné les chances infimes de survivre. De toutes façons, il reste encore quelques "radio-gladiateurs" très habitués à la lutte mais profondément touchés par la radiation mortelle. De plus, vu le manque d'aliments, ils feront tout ce qui est en leur pouvoir pour te sauter dessus.

Quelques-uns se trouvent également à l'intérieur des immeubles et te lancent des cartouches de dynamite.

PHASE 2

Tu t'approches de la banlieue de la ville, passant sous le pont de Manhattan entre les boutiques détruites et les cimetières de voitures. Dans cette phase, les Radio-gladiateurs sont beaucoup plus agressifs, bien que tes principaux ennemis vont être les "MANHATTAN PUNKIES". Ceux-ci ont un avantage car ils disposent de revolvers MAGNUM C-GSI et t'attaquent dans le dos en essayant de te briser les côtes.

PHASE 3

Dans la petite banlieue de la ville, au alentours : de sales cloaques. En face, finalement, la bouche de métro. Au cours de cette phase les ennemis se montrent beaucoup plus féroces.

A la fin de chaque phase, tu vas te retrouver avec les R. A. D. BULLS, tes adversaires les plus redoutables.

- Gigantesques et impitoyables, ils n'hésiteront pas à te détruire au moindre signe de faiblesse.

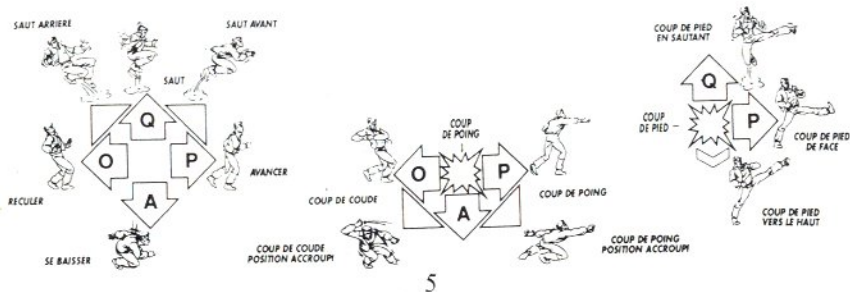
TEMPS

Quand la radioactivité envahit tout, chaque seconde qui passe est vitale. Elle va agir de plus en plus sur toi. Tu vas être de plus en plus faible. Fais attention. Si le temps s'arrête, tu perdras toutes tes vies.

CONTROLES

TOUTES LES TOUCHES SONT REDEFINISSABLES

	AMS	SPE	MSX	CBM
COUP DE POING	ESPACE	ESPACE	ESPACE	ESPACE
COUP DE PIED	COPIE	Z	GRAPHE	Z



JOYSTICK

En choisissant l'option JOYSTICK, l'ordinateur te demandera de redéfinir les touches de coup de pied et coup de poing. De cette manière, tu pourras jouer en utilisant le JOYSTICK, afin d'indiquer la direction et la touche pour lancer les coups. De toutes façons le bouton de feu de ton joystick agira toujours comme coup de poing si tu utilises la touche pour les coups de pied.

SECONDE CHARGE

Elle se compose de deux phases. Au cours de la première tu traverseras les quais et les tunnels du métro de Manhattan afin de pénétrer dans la deuxième, à l'intérieur de la base sous-marine du professeur Mc Jerin. Objectif : arriver à la base de lancement pour fuir la radiation et aller en direction des colonies extérieures.

PHASE 1

Station 1-2-5 du métro de Manhattan. Ligne 1

Ici, tu rencontres deux "défence-robots" du professeur Mc Jerin: les FLYING RATS et les TORRETAS PPS (progressive Pneumatic Shoot). Les premiers te poursuivront d'une manière implacable si tu ne les détruits pas auparavant. De plus ils disposent d'une arme cachée dont ils ne se servent guère, mais dont le pouvoir de destruction est extrême: ce sont les IP-2433 ATOMIC MINES. Fais bien attention à elles.

Les Torretas PPS sont des armes mortelles qui surgissent du haut des tunnels et dont le canon est continuellement pointé sur toi.

Plus loin, cette fois-ci proche de la base, te poursuivront les ANDROIDES DE COMBATE "GUARDIAN MW-N" de la troisième génération, ce qui fait que leur ressemblance avec l'être humain est réellement surprenante. Ne te laisse pas tromper par leur apparence et tire sans pitié, ce ne sont que des machines.

Enfin, prends l'ascenseur qui te conduira à la base du professeur Mc Jerin, dernière destination dans ta tentative de t'échapper de la terre encore vivante.

PHASE 2

La base du professeur Mc Jerin : La zone la plus dangereuse du monde postnucléaire. C'est le dernier pas avant la liberté mais à ta place, je ne crierais pas victoire pour autant.

Tout les mécanismes de défense du professeur ont été programmé dans un seul but: en finir avec les intrus. Cela semble absurde de te rappeler que tu en fais partie.

Les engins qui viendront à ta rencontre sont:

- KANGAROO FIGHTER: unités de défense monoplaces qui patrouillent dans toute la zone et qui disposent d'un blindage au pouvoir jusqu'ici inconnu : l'URANIUM P-24. Seulement une grande quantité de tes munitions dirigée contre la cabine d'équipage du véhicule pourra le détruire.

- MEGA-KANGAROO DESTROYER: moi, si je me retrouverais devant l'un de ces colosses j'aurais très très peur. Si tu en rencontres un tu as le choix entre deux options: partir en courant ou suivre ce plan d'attaque :

- Les MKD possèdent un canon de munition explosive de portée variable. Tu dois toujours être attentif aux balles. Quand la douille et le détonateur se séparent cela signifie qu'il va tirer : éloigne toi et baisse-toi si c'est nécessaire!
- Les MKD avancent implacablement vers toi et le moindre contact avec son écusson de force serait mortel. Son point faible se situe dans l'articulation se trouvant sous le canon. Ils y ont le moteur atomique. Tire juste sur cette ouverture et tu stoperas leur avance.
- Comme les KANGAROO FIGHTER, les MKD possèdent un blindage d'URANIUM P-24. Une fois détruit, le moteur attaque sans pitié l'équipage du véhicule.

TEMPS

Une fois que tu es dans les souterrains la radiation est moins forte bien qu'elle continuera à agir sur toi. Arrive avant que le temps ne se termine et prépare toi à mourir. 7

FX MACHINE GUN

Avec le FX Machine Gun tu pourras sentir tout le réalisme d'une mitraillette. Tire au front. Lève ton arme lentement. Retourne-toi. Tes munitions sont inépuisables. Essaie. C'est vraiment super!

CONTROLES	AMS	SPE	MSX	CBM
LEVER MITRAILLETTE	Q	Q	Q	Q
BAISSER MITRAILLETTE	A	A	A	A
RECULER	O	O	O	O
AVANCER	P	P	P	P
FEU	ESPACE	ESPACE	ESPACE	ESPACE
SE BAISSER	COPIE	Z	GRAPHE	Z

TOUTES LES TOUCHES SONT REDEFINISSABLES

Si, une fois accroupi tu appuies sur la touche de la direction où tu te trouves, tu te baisseras doublement mais tu ne pourras pas tirer.

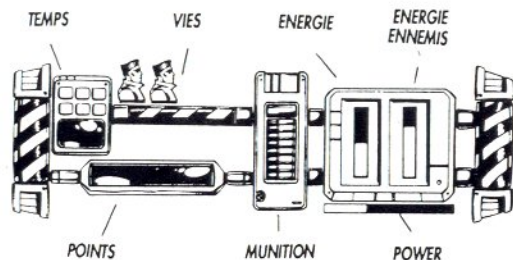
JOYSTICK: redéfinit la touche pour tirer et se baisser. De cette manière, tu pourras utiliser le JOYSTICK pour les mouvements et le clavier pour d'autres actions. De toutes manières, le bouton de feu de ton JOYSTICK servira pour le tir.

FX GIANT SPRITES

AFTER THE WAR dispose de "sprites" deux fois plus grands que dans n'importe quel jeu vidéo. Cependant la rapidité et l'agilité dans les mouvements ne se perdent à aucun moment.

CONSEILS DE McWIRIL

- Quand tu affrontes un "MANHATTAN PUNKIE" donne-lui des coups de coude dans la figure mais ne t'approche pas trop de lui car tu pourrais le regretter.
- Fais également attention en t'approchant d'un R.D.A. BULL. Cherche son point faible. Un seul coup porté à son point faible est beaucoup plus efficace qu'à n'importe quel autre endroit de son corps.
- Les "IP-2433 ATOMIC MINES" vont toujours vaciller 3 fois avant d'exploser. De plus, son onde expansive va de haut en bas, raison pour laquelle ne te mets jamais à l'abri sous celle-ci.
- Au contraire des Atomic Mines, en ce qui concerne les "Torretas PPS" et les "Flying Rats" il vaut mieux se mettre juste au-dessous et tirer.
- Quand tu affrontes un Mega-Kangaroo Destroyer, fais-moi plaisir!, suis le plan d'attaque que l'on t'explique dans les instructions. Si tu ne le fais pas...



EQUIPE DE DESSIN

	AMSTRAD	SPECTRUM et MSX	COMMODORE:
PROGRAMME:	ENRIQUE CERVERA	ENRIQUE CERVERA	LUIS M. GARCIA
GRAPHIQUES:	J. ASZPIRI et SNATCHO	SNATCHO	SNATCHO
MUSIQUE:	MAC	MAC	MAC et MANIACS OF NOISES
ECRAN DE CHARGE:	DEBORAH et SNATCHO	DEBORAH	DEBORAH et RUBEN
ILLUSTRATION:	LUIS ROYO	LUIS ROYO	LUIS ROYO

SPECIAL 16 BITS

After the war 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 authentique COIN-OP.

Découvre toi-même la variété d'ennemis et de phases. Avance implacablement vers ton objectif. Ne t'arrête pas, After the war 16 bits ne va pas arrêter de te surprendre.

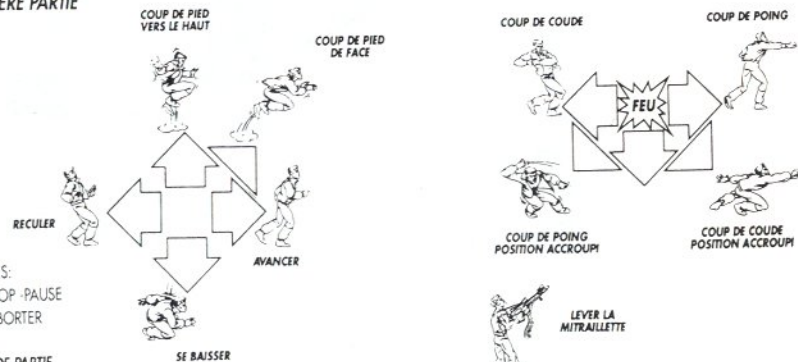
EQUIPE DE DESSIN AFTER THE WAR ST ET AMIE

PROGRAMME:	DANIEL RODRIGUEZ ET JOSE LOPEZ
GRAPHIQUES:	SNATCHO, JAVIER CUBEDO
ECRAN DE CHARGE:	DEBORAH ET SNATCHO
MUSIQUE:	MAC
DESSIN ARTISTIQUE:	RICARDO MACHUCA
PRODUIT PAR:	SNATCHO
ILLUSTRATION:	LUIS ROYO

SPECIAL COMMODORE

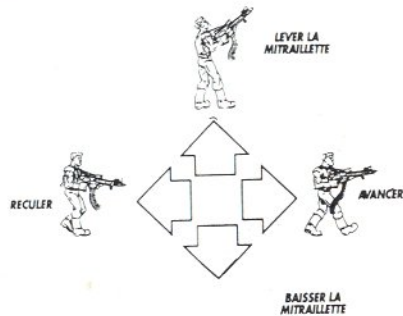
Dans la version C64, on ne peut jouer avec le joystick que dans le "port 2" et les touches suivantes:

PREMIERE PARTIE



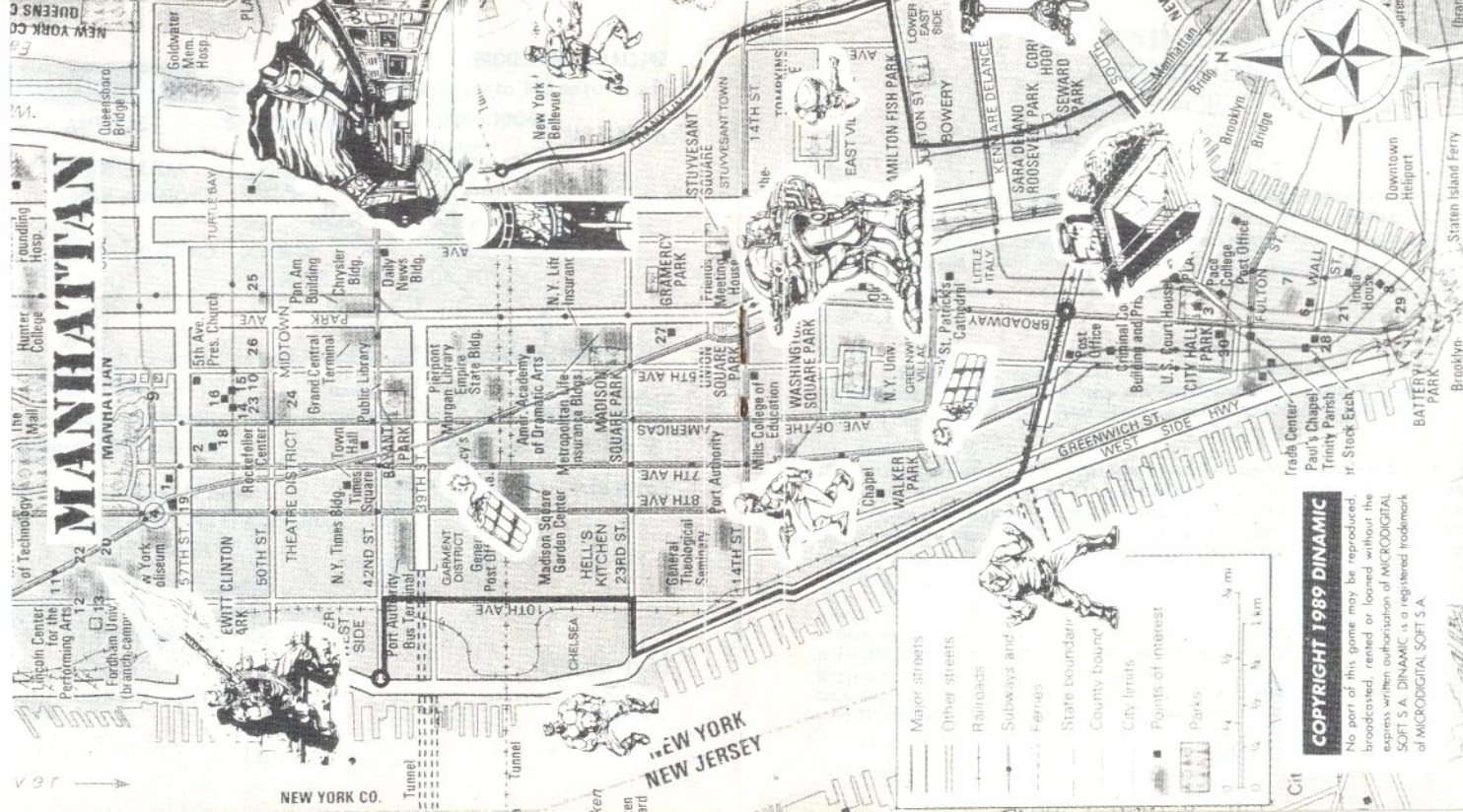
TOUCHES:
RUN/STOP - PAUSE
CTRL - ABORTER

SECONDE PARTIE



FEU TIRER
TOUCHES:
ESPACE - PROTECTION
RUN/STOP - PAUSE
CTRL - ABORTER

MANHATTAN



Major streets
 Other streets
 Railroads
 Subways and
 Ferries
 State boundary
 County bound
 City limits
 Points of interest
 Parks

0 1/4 1/2 3/4 1 km
 0 1/4 1/2 3/4 1 mi

COPYRIGHT 1989 DYNAMIC

No part of this game may be reproduced, broadcasted, rented or loaned without the express written authorisation of MICRODIGITAL SOFT S.A. DYNAMIC is a registered trademark of MICRODIGITAL SOFT S.A.



NEW YORK CO

NEW YORK CO.

NEW YORK
NEW JERSEY

JAMES BOND 007 PERMIS DE TUER (LICENCE TO KILL)

LE BUT DU JEU

Devenez James Bond et détruisez Sanchez le tout puissant trafiquant en drogues. Servez de guide à 007 lors de ses combats sans merci sur Cray Cay, au-dessus de la baie de Miami et sous l'eau, juste avant l'ultime confrontation, pendant laquelle des tankers à 18 roues entreront en jeu. Faites mordre la poussière à Sanchez – et donnez à Bond ce qu'il veut : sa revanche.

SCENE 1

Niveau 1

Bond et Félix veulent empêcher Sanchez de s'échapper avec sa belle amie : les voilà en avion, rasant Cray Cay. Repérez les gratte-ciel très hauts et l'emplacement de ses armes lorsque vous tirez sur sa jeep. Et n'oubliez pas une chose : plus votre vitesse est grande, plus votre avion vole bas.

Niveau 2

Bond entre en action, et se met en route à pied pour essayer de capturer Sanchez. Prenez garde, la plupart des acolytes de Sanchez sont restés en arrière pour vous empêcher de passer. Il vous faudra savoir plonger au ras du sol et vous frayer un chemin l'arme au poing. Vous ramasserez pendant ce temps des cartouches supplémentaires, mais ouvrez l'œil : certains barils de pétrole sont vraiment explosifs ! Réussirez-vous à retourner jusqu'à l'hélicoptère de Félix Felter qui vous attend ? Votre astuce et votre Beretta 15 feront toute la différence.

Niveau 3

Bond se retrouve sur la corde raide alors que Sanchez tente de s'échapper à Cuba, dans son avion. Menez Bond 007 jusqu'à l'arrière de l'avion, qui sans cesse fait des bonds de côté. Attachez le câble de remorquage. Rappelez-vous que Félix ne peut pas guider le pilote si vous êtes dans les nuages et que le temps passe... beaucoup trop vite. Positionnez Bond juste au-dessus de la queue de l'avion et appuyez sur le bouton de tir pour "l'arrimage" ; ce n'est pas aussi facile que ça en a l'air.

SCENE 2

Niveau 1

007 se retrouve au plus fort de la mêlée et en plein cœur de l'action lorsqu'il interrompt un "parachutage" des trafiquants en drogue. La poursuite est des plus acharnées et Bond n'aura la vie sauve que s'il parvient à distancer les hommes grenouilles. Nager sous l'eau empêche certes les bateaux de tirer mais pas les hommes grenouilles... Détruisez les cachettes où sont entreposées et vous gagnerez un bonus. Mais, ayant pour toute arme un simple couteau, tiendrez-vous le coup jusqu'à ce que l'avion qui doit "parachuter" arrive ?

Niveau 2

Harponnez les pontons de l'hydravion et vous serez paré pour une chasse effrénée sur fond de ski nautique à pieds nus, derrière l'hydravion. Restez vigilants : des catamarans hyper rapides sont à votre poursuite. Sans hésiter à faire des tours et des détours, zigzaguez jusqu'à ce que vous parveniez à votre hydravion, prenez-en le contrôle et échappez-vous !

SCENE 3

A peine avez-vous détruit les fabriques de drogue de Sanchez que vous vous apercevez qu'il vous a échappé une fois de plus. Il faut absolument que vous empêchiez Sanchez d'atteindre la frontière, d'autant plus qu'il transporte une belle somme de drogues dans ses tankers à 18 roues. Lors de la dernière séquence qui clôturera toutes les poursuites, vous devrez détruire tous les tankers les uns après les autres jusqu'à ce qu'il ne reste plus que le tanker de Sanchez. Faites attention, Sanchez possède des missiles Stinger qui vous empêchent d'utiliser votre "Permis de tuer".

Une fois que vous aurez maîtrisé chaque séquence, vous pouvez améliorer vos scores en reprenant tout depuis le début, mais la difficulté ne sera plus la même !

CONTROLLER BOND

Bond contrôle une variété de véhicules en bougeant à gauche ou à droite pour esquiver ou prendre un virage et en allant en avant ou en arrière pour accélérer. S'il court, appuyez sur le bouton de tir pour accéder au mode tir et pour pouvoir viser. Pour viser à droite ou à gauche, bougez à droite ou à gauche et appuyez sur le bouton de tir pour tirer dans la direction choisie. Actionnez-le vers l'avant pour continuer à courir. A certains moments, un réticule apparaîtra, vous disant de sauter, de tirer, etc. Appuyez alors sur le bouton de tir pour le faire.

LE PANNEAU DES STAUTS

En dessous du Logo 007, un panneau-système s'affiche, un peu différent selon les niveaux. Cela vous donne, par ordre l'altimètre, le radar, les munitions, le chronomètre, le niveau d'oxygène, la vitesse de décollage et les miles qui vous séparent de la frontière.

La fenêtre du bas affiche le panneau des scores / des vies.

LES CONTROLES

Contrôlez Bond avec le joystick ou le clavier.

Les touches :

Q - aller vers l'avant

O - aller à gauche

A - aller en arrière

P - aller à droite

barre d'espace - tir

H - Arrêt/Pause

SHIFT & X - abandon

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

AMSTRAD DISC : RUN "LTK

AMSTRAD K7 : CTRL/ENTER

ATARI ST/AMIGA : Insérez le disque dans le drive. Le jeu chargera automatiquement.