

AMC



Ton visage reste impassible et tes yeux fermés. Les constantes vitales 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 objectif des dangereux DEATHBRINGERS, délinquants de toutes les races, unis entre eux, avec un seul but: conquérir la galaxie. Pour empêcher 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 accéder à la deuxième.

PREMIERE CHARGE

Ta mission est celle de l'emparer du vaisseau des DEATHBRINGERS. Cela 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 vaisseau ASTRO MARINE, sans équipage, surveille tes mouvements et, avec périodicité, il t'enverra des containers avec des appuis que tu trouveras très utiles. Cela 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 huit 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'ont 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 surgissent 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 réduire 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 temporairement
- **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 grenades 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 bovent vont t'assimiler si tu permet qu'ils s'approchent trop. Tu dois sauter par dessus eux pour l'éviter.
- **Satellites Rec-1:** satellites ennemis de reconnaissance autonome. Ils sont difficiles à exterminer à cause de ses mouvements oscillants.
- **Ballthrowers:** ils sortent de la terre et ils lancent une grande boule de feu que tu devra esquiver en sautant ou en te baissant.
- **Mad Dragons:** ils sont gigantesques avec des gueules terribles
- **Yurk Snakes:** ils apparaissent subitement et ta façon d'agir devra être très rapide pour empêcher que tu vois son intérieur.
- **Mega-chaser:** robot gigantesque vulnérable seulement à la tête et aux jambes. Une fois 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 fois 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 démesuré qui crache du feu 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 précédentes mais vers le haut.
- **Lanceflamms:** remplace la décharge habituelle.
- **Décharge normale:** Pour le récupérer au cas où tu avais le lanceflamms.

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'immunité 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 goût 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	A 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
A 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

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 de la cassette.
3. Le programme se chargera automatiquement.

AMSTRAD DISQUETTE

1. Mets l'AMSTRAD en marche.
2. Introduis la disquette.
3. Introduire la disquette dans le lecteur. Taper à CPM pour clavier AZERTY et | CPM pour clavier QWERTY. (Le signe | s'obtient en appuyant simultanément sur les touches SHIFT et @).
4. Le programme se chargera automatiquement.

Lors du chargement de la partie 2 du jeu, le message "INTRODUCE LA CLAVE" apparaîtra.

Entrez alors le code d'accès qui vous est donné à la fin de la partie 1.