

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 conduits 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 happening 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 access 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 occasionally 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 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 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 masters 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 Satellites:** autonomous recognition satellites. Their oscillating movement makes them hard to destroy.
- **Balltowers:** 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 satellites 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:** substitutes 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.

#### LOADING INSTRUCTIONS

- SPECTRUM 48K +**
1. Connect the EAR output of the SPECTRUM to the EAR output of the cassette.
  2. Rewind the tape to the beginning.
  3. Adjust the volume to 3/4 of the maximum.
  4. Type LOAD and press ENTER.
  5. Type PLAY on the cassette.
  6. The program will load automatically.
  7. If it 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.

- SPECTRUM 48K +**
1. SchlieÙe die EAR-Out-Buchse des SPECTRUM an die EAR-Out-Buchse des Kassettenrecorders an.
  2. Spule das Band bis am Anfang zurùck.
  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 Programm 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 48K + (vergiss 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.

#### 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 la cassette.
  6. Le programme se chargera automatiquement.
  7. En cas de non-fonctionnement, répète 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 48K (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'action chargement.
  4. Appuie sur ENTER.
  5. Le programme se chargera automatiquement.

- 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 I TAPE and press RETURN (the I 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 I CPM and press RETURN (The I 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.

- 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 I TAPE ein und drücke die Taste RETURN (das Zeichen I erhältst 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. I 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.

- 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 I TAPE puis appuie sur la touche RETURN (Tu obtiendras le signe I 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 I CPM et appuie sur ENTER.
  4. Le programme se chargera automatiquement.

- COMMODORE 64**
1. Vérifie que le câble 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:", R and press ENTER.
  4. Press PLAY on the cassette.
  5. 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 Diskettenheit 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. SchlieÙe den Kabel des Kassettenrecorders laut Anweisungen des Manuals an.
  2. Spule das Band bis am Anfang zurück.
  3. Gib LOAD "CAS:", R ein und drücke die Taste RETURN.
  4. Drücke die Taste PLAY auf dem Kassettenrecorder.
  5. 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 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 câble du cassette selon les indications du manuel.
  2. Rebobine la bande jusqu'au début.
  3. Tape LOAD "CAS:", R et appuie sur la touche ENTER.
  4. Actionne le bouton PLAY du cassette.
  5. Le programme se chargera automatiquement.

#### 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 ...	LEFT OR RIGHT AND UP, AND THEN FIRE
• JUMP AND SHOOT DIAGONALLY ...	LEFT OR RIGHT AND UP, THEN FIRE AND DOWN (RELEASING UP)
• DUCK DOWN .....	DOWN
• DUCK DOWN AND SHOOT .....	DOWN AND FIRE

- MSX DISK**
1. Connect the MSX.
  2. Insert the disk.
  3. Press the RESET button.
  4. Keep the CTRL 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.

- 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 automatisch geladen.

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

- 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 le 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.

#### 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

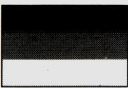
PROGRAM (SPE, AMS, MSX, ST, AMIGA):	Pablo Ariza
PROGRAM (CBM):	Fernando Jiménez
GRAPHICS (SPE, AMS, MSX):	Pablo Ariza
GRAPHICS (ST, AMIGA):	Raúl López
	Javier Cubedo
	Pablo Ariza
	Snatcho
GRAPHICS (CBM):	Gina Daviu
	Carmen Sánchez
	Ruben Rubio
MUSIC:	José A. Martín
SOUND FX:	Pablo Ariza
	José A. Martín
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 objective. AMC has a lot of surprise in store for you.





Du te befindetst 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 seinem 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 bedeust. In der Höhe überwacht ein Raumschiff ASTRO MARINE ohne Besatzung deine Bewegungen und periodisch lässt es dir Rehäler 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 begrenzt.



Tu te findest auf der Planete Dendar, wo du als erstes geschickt wurdest von der BCAMC (Base Central de Astro Marine Corps) platziert an der 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 t'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 vaisseiau ASTRO MARINE, sans équipage, surveille tes mouvements et, avec périodicité, il t'envoie 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.

#### 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 ruhest. 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 du 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.



#### 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 monstres avec l'intention de t'arracher la tête.
- **Le Krauer:** il est le chef, sa hauteur est de 4 mtrés, et en n'importe quel moment il peut le réduire à néant. C'est le dernier ennemi de la première phase.



#### HILFEN

• **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.

#### 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 geschieht, 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.

#### 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 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 feux 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 tres rapide pour empêcher que tu vois son intérieur.
- **Mega-chaser:** robot gigantesque vulnérable seulement 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.

#### 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 befinden 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 und ohne Unterlass schiess. Sieh zu, dass du ihm seine zwei Köpfe wegschiessst, denn dann hast du die grosse Gefahr der Galaxis ausgerottet.



#### HILFEN

#### Leben

#### Energie-Granaten

#### Extrazeit

#### Zwillingschüsse:

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

#### 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 démesuré 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 précédentes 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'immunité temporelle: elle ne vaut rien sur les

#### 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.

#### FX BIPLANE SCROLL

Astro Marine Corps incorpore un système de scroll avec deux plans de profondeur pour donner plus de réalisme et beauté aux graphiques, 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:	Victor 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 authentique 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.