

AFTER THE WAR

INSTRUCCIONES

Año 2.019 Manhattan. Después de una guerra nuclear. De entre las cenizas surge un héroe, Jonathan Rogers, más conocido como "Jungle Rogers", el dueño de la jungla de asfalto.

Su única posibilidad de supervivencia es alcanzar la plataforma de lanzamiento XV-238, situada en la base de control del esquizofrénico asesino profesor McJerin, y escapar a las colonias exteriores

FX DOBLE CARGA

AFTER THE WAR se compone de 2 cargas totalmente distintas entre ellas, teniendo el personaje más de 20 acciones diferentes.

Para acceder a la segunda deberás introducir el código que aparecerá cuando culmines con éxito la primera.

PRIMERA CARGA

Se compone de 3 fases. Tu objetivo es llegar a la boca de metro situada a las afueras de la ciudad. Las únicas armas con las que contarás serán tus músculos y tu destreza en la lucha cuerpo a cuerpo.

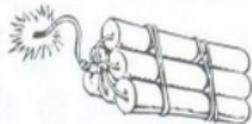
FASE 1

Estás en el corazón del devastado Manhattan. En esta zona encontrarás pocos enemigos dadas las ínfimas condiciones de supervivencia. De todas formas todavía quedan algunos "RADIO-GLADIATORS", muy acostumbrados a la lucha pero letalmente afectados por la radiación. Además, y debido a la escasez de alimentos, harán todo lo que esté en su mano por asaltarte.



RADIO-GLADIATOR

Algunos se encuentran también en el interior de los edificios y te lanzan cartuchos de dinamita.



EXPLOSIVOS

FASE 2

Te acercas a las afueras de la ciudad, cruzando bajo el puente de Manhattan, entre almacenes destruidos y cementerios de coches. En esta fase los Radio-Gladicators son mucho más agresivos, aunque tus principales enemigos van a ser los "MANHATTAN PUNKIES".



MANHATTAN PUNKIE

Estos llevan ventaja ya que disponen de revólveres MAGNUN C-GSI y te atacan por la espalda, intentando destrozarte las costillas

FASE 3



R.A.D. BULL

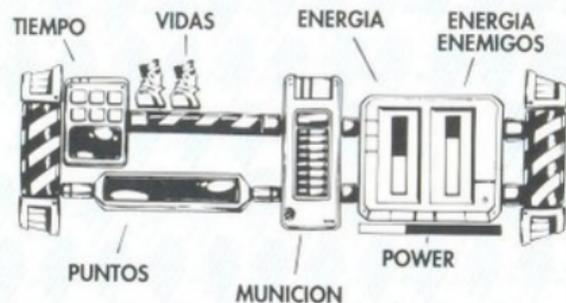
En el extrarradio de la ciudad. Alrededor: sucias cloacas. Al frente, por fin, la boca de metro. Los enemigos en esta fase se van a mostrar mucho más feroces. Al final de cada fase te vas a encontrar con los R.A.D. BULLS, tus más terribles adversarios.

Gigantescos y despiadados no dudarán en destrozarte a tu más mínima vacilación.

TIEMPO

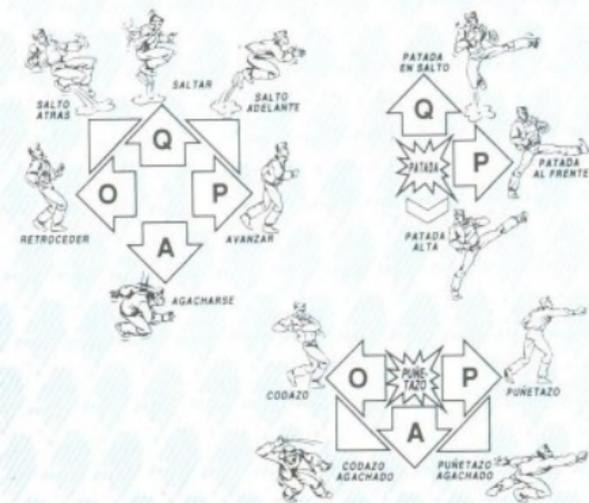
Cuando la radiactividad lo invade todo cada segundo que pasa es vital. Tu cuerpo cada vez se va ver más afectado. Cada vez vas a estar más débil. Ten cuidado. Si el tiempo se acaba perderás todas tus vidas.

MARCADOR



CONTROLES

TECLAS REDEFINIBLES, JOYSTICK COMPATIBLE.



SEGUNDA CARGA

Se compone de dos fases. En la primera atravesarás los andenes y túneles del metro de Manhattan para en la segunda adentrarte en el base subterránea del profesor McJerin. Objetivo: Llegar hasta la base de lanzamiento para huir de la radiación rumbo a las colonias exteriores

FASE 1

Estación 1-2-5 del metro de Manhattan. Línea 1. Aquí te encuentras con 2 de los "defence-Robots" del profesor McJerin: las **FLYING RATS** y las **TORRETAS PPS**



FLYING RAT

(Progressive Pneumatic Shoot). Las primeras te perseguirán de forma implacable si antes no las destruyes. Además, cuentan con un arma oculta de la cual no hacen uso muy a menudo, pero cuyo poder de destrucción es extremado: son las **IP-2433 ATOMIC MINES**. Ten mucho cuidado con ellas. Las **Torretas PPS** son armas mortíferas que surgen de lo alto de los túneles y cuyo cañón nunca dejará de apuntarte. Más adelante, ya cerca de la base, te perseguirán los **ANDROIDES DE COMBATE "GUARDIAN MW-N"**, de la tercera generación, por lo que su parecido al ser humano es realmente asombroso. No te dejes engañar por su apariencia y dispara sin piedad... Sólo son máquinas. Al final, coge el ascensor que te transportará a la base del profesor McJerin, último destino en tu intento de escapar con vida de la tierra.

FASE 2

La base del profesor McJerin. La zona más peligrosa del mundo post-nuclear. Es el último paso hacia tu salvación, pero yo en tu lugar no cantaría victoria. Todos los mecanismos de defensa del profesor ha sido programados con un único objetivo: acabar con los intrusos. Parece absurdo recordarte que tú eres uno de ellos. Los artefactos que saldrán a tu encuentro son:

-**KANGAROO FIGHTER**: Unidades de defensa monoplaza que patrullan toda la zona y que poseen un blindaje de un



TORRETA PPS



ATOMIC MINE



GUARDIAN MW-N

poder hasta ahora desconocido: el **URANIUM P-24**. Sólo una gran cantidad de tu munición dirigida contra la cabina del tripulante del vehículo podrá destruirlo.

MEGA-KANGAROO DESTROYER



-**MEGA-KANGAROO DESTROYER**:

Yo, si me encontrara de frente con uno de estos colosos tendría mucho, mucho miedo. Si te encuentras con uno tienes dos opciones: salir corriendo o seguir este plan de ataque:

* Los **MKD** poseen un cañón de munición explosiva de alcance variable. Debes estar siempre atento a las balas. Cuando se separen el casco y el detonador significa que va a estallar:

¡aléjate y agáchate si es necesario!

* Los **MKD** avanzan implacablemente hacia ti y un solo roce con su escudo de fuerza sería mortal. Su punto débil es la articulación que tienen debajo del cañón. Allí tienen el motor atómico. Disparales justo en esa abertura y detendrás su avance.

* Como los **KANGAROO FIGHTER**, los **MKD** poseen blindaje de **URANIUM P-24**. Una vez destruido el motor ataca sin piedad al tripulante del vehículo.

TIEMPO

Una vez en los subterráneos la radiación es menor, aunque te seguirá afectando. Llega antes de que el tiempo se acabe o prepárate a morir

FX MACHINE GUN

Con FX Machine Gun podrás sentir el realismo de una ametralladora. Dispara al frente. Ve subiendo tu arma. Date la vuelta. Tu munición es infinita. Pruébalo. Es totalmente viciante.

CONSEJOS DE McWIRIL

-Cuando te enfrentes con un "MANHATTAN PUNKIE" lánzale codazos a la cara, pero nunca te acerques demasiado a ellos o lo vas a lamentar.

-También ten cuidado al acercarte a un R.A.D.-Bull. Búscafe su punto débil. Un solo golpe en su punto débil es varias veces más efectivo que en cualquier otro sitio de su cuerpo.

-Las "IP-2433 ATOMIC MINES" siempre van a parpadear 3 veces antes de estallar. Además, su onda expansiva va arriba y abajo por lo que nunca debes ponerte a cubierto debajo de ella.

-Al contrario que con las "ATOMIC MINES", con las "TORRETAS PPS" y con las "FLYING RATS" lo más aconsejable es ponerse justo debajo y disparar.

-Cuando te enfrentes a un MEGA-KANGAROO DESTROYER, ¡ Por favor !, sigue el plan de ataque que se te explica en las instrucciones. Si no lo haces...

-En la segunda carga, si una vez agachado presionas la tecla de dirección en la que estás, te agacharás aún más. Esto te proporcionará inmunidad a los disparos pero no a las explosiones o choques.

FX GIANT SPRITES

AFTER THE WAR cuenta con sprites el doble de grandes que en cualquier otro video-juego. Aun así, la rapidez y agilidad de movimientos no se pierde en ningún momento.

EQUIPO DE DISEÑO AMS

PROGRAMA: Enrique Cervera
GRAFICOS: J. Azpiri y Snatcho
MUSICA: Mac
PANTALLA
DE CARGA: Deborah
ILUSTRACION: Luis Royo

INSTRUCCIONES DE CARGA

AMSTRAD CPC 464

1. Rebobina la cinta hasta el principio.
2. Pulsa las teclas CONTROL Y ENTER (INTRO) simultáneamente y PLAY en el cassette.
3. El programa se cargará automáticamente.

AMSTRAD CPC 664-6128

1. Tecllea I TAPE y pulsa RETURN. (La I se consigue presionando SHIFT (MAYS) y @ simultáneamente).
2. Sigue después las instrucciones del CPC 464.

GARANTIA

DINAMIC garantiza todos sus productos de cualquier fallo o defecto de fabricación, grabación o carga. La garantía empieza en la fecha del producto cuando descatalogado y se agotan 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, PZA. DE ESPAÑA, 1B TORRE DE MADRID, 27-5
28008 MADRID

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

COPYRIGHT 1989 DINAMIC