

AFTER THE WAR



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. Press 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.

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 | TAPE and press RETURN (the | 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 | CPM and press RETURN (The | 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.

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.

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.

ANWEISUNGEN ZUM LADEN

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 zurück.
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 48 + (vergiß nicht, daß beim + 2 die Lautstärke automatisch eingestellt wird)

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 | TAPE ein und drücke die Taste RETURN (das Zeichen | erhältst du, indem du gleichzeitig die SHIFT-Taste und @ drückst).
2. Befolge anschließend die Anweisungen für den CPC 464.

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.

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.

SPECTRUM DISC

1. Schalte den SPECTRUM +3 ein.
2. Lege die Diskette ein.
3. Wähle die Option Laden.
4. Betätige die ENTER-Taste.
5. Das Programm wird automatisch geladen.

AMSTRAD DISC

1. Den AMSTRAD einschalten.
2. Diskette einlegen.
3. | CPM eingeben und ENTER drücken.
4. Das Programm wird automatisch geladen.

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.

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 le 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 48 K (en tenant compte du fait que pour le +2, le volume est déjà réglé).

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 | TAPE 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.

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. 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.

SPECTRUM DISQUETTE

1. Allume le SPECTRUM +3.
2. Introduis la disquette.
3. Sélectionne l'option chargement.
4. Appuie sur ENTER.
5. Le programme se chargera automatiquement.

AMSTRAD DISQUETTE

1. Mets l'AMSTRAD en marche.
2. Introduis la disquette.
3. Tape | CPM et appuie sur ENTER.
4. Le programme se chargera automatiquement.

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 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.

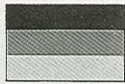
ST

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.

AFTER THE WAR



IM JAHR 2019: MANHATTEN, VERBOTENE ZONE.

EINLEITUNG

Im Jahr 2019, Manhattan. Nach einem Atomkrieg. Aus den Trümmern erhebt sich ein Held, Jonathan Rogers, besser bekannt als "Jungle Rogers", der Herr des Asphaltchungels.

Seine einzige Möglichkeit zu überleben besteht darin, die im Kontrollstützpunkt des schizophrenen Mörders Professor McJering gelegene Startrampe XV-238 zu erreichen und in die Aussenkolonien zu fliehen. Sein Weg wird nicht leicht sein. Er muss die gefährlichen Strassen Manhattens durchqueren, die von hoffnungslosen Überlebenden verpestet sind. In ihrer verzweifelten Situation sind sie zu Dieben und Kannibalen geworden. Danach erwarten ihn die Wächter des wissenschaftlichen Komplexes des Professors McJerin.

FX DOPPELTE LADUNG

AFTER THE WAR besteht aus zwei völlig verschiedenen Ladungen. Die Figur übt über 20 verschiedene Handlungen aus. Um Zugang zur zweiten Ladung zu haben, musst du den Code eingeben, der bei erfolgreichem Abschluss der ersten erscheint.

ERSTE LADUNG

Sie besteht aus drei Phasen. Dein Ziel ist es, den am Stadtrand gelegenen U- Bahneingang zu erreichen. Die einzigen Waffen, über die du verfügst, sind deine Muskeln und deine Gewandtheit im Nahkampf.

1. PHASE

Du befindest dich mitten im zerstörten Manhattan. In dieser Gegend wirst du auf Grund der äusserst geringen Überlebenschancen nur wenigen Feinden begegnen. Es sind aber auf jeden Fall noch einige "radio - gladiators" übriggeblieben, die zwar an Kämpfe gewöhnt, jedoch tödlich von der Radioaktiven Strahlung betroffen sind. Da es an Nahrungsmitteln mangelt, werden sie ausserdem alles tun, um dich zu überfallen. Manche befinden sich auch in den Gebäuden und bewerfen dich mit Dynamitpatronen.

2. PHASE

Du nährst dich dem Stadtrand, indem du zwischen zerstörten Warenhäusern und Autofriedhöfen unter der Brücke von Manhattan den Fluss überquerst. In dieser Phase sind die Radio- Gladiators viel aggressiver; deine hauptsächlich Feinde werden allerdings die " MANHATTEN-PUNKIES" sein. Sie sind im Vorteil, denn sie verfügen über Revolver MAGNUM C-GSI. Sie greifen dich von hinten an und versuchen, dir die Rippen zu brechen.

3. PHASE

Ausserhalb des Stadtgebietes. Umgebung: schmutzige Kloaken. Endlich liegt der U- Bahneingang vor dir. In der Phase zeigen sich die Feinde viel grausamer.

Am Ende einer jeden Phase wirst du den R. A. D. BULLS, deinen gefürchtesten Gegnern begegnen. Riesig und mitleidslos werden sie nicht daran zweifeln, dich bei geringstem Zögern deinerseits umzubringen.

ZEIT

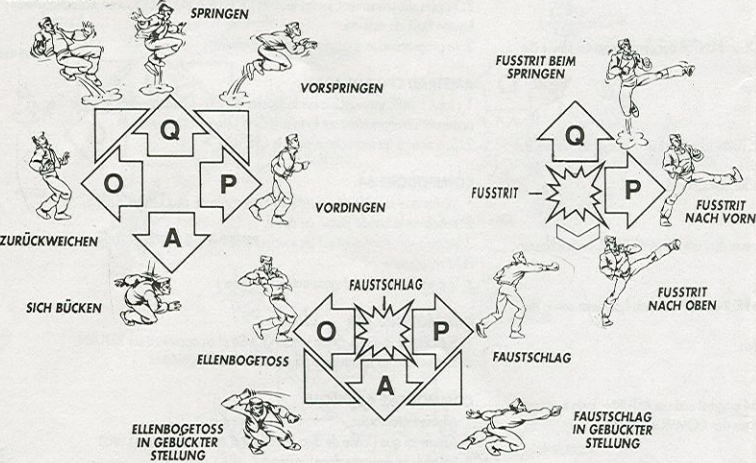
Wenn die Radioaktivität alles überflutet, ist jede Sekunde lebenswichtig. Dein Körper wird immer mehr in Mitleidschaft gezogen. Du fühlst dich immer schwächer. Pass auf! Wenn deine Zeit abläuft, verlierst du alle deine Leben.

STEUERUNGEN

ALLE TASTEN KÖNNEN NEU DEFINIERT WERDEN.

	AMS	SPE	MSX	CBM
FAUSTSCHLAG	FREIRAUM	FREIRAUM	FREIRAUM	FREIRAUM
FUSSTRITT	KOPIE	Z	GRAPH	Z

ZURÜCKSPRINGEN



JOYSTICK

Bei Wahl der Option JOYSTICK fordert dich der Computer auf, die Tasten Fusstritt und Faustschlag neu zu definieren. Auf diese Weise kannst du JOYSTICK beim spielen zur Richtungsangabe und die Tastatur zum schlagen benutzen. Der Feuerknopf deines Joysticks wird auf jeden Fall als Faustschlag wirken, während die Tastatur für Fusstritte benutzt wird.

ZWEITE LADUNG

Sie besteht aus zwei Phasen. In der ersten durchquerst du Bahnsteige und Tunnel der U- Bahn von Manhattan, um in der zweiten in den unterirdischen Stützpunkt des Professors McJerin einzudringen. Ziel: die Startrampe erreichen und der radioaktiven Strahlung in Richtung der Aussenkolonien entfliehen.

1. PHASE

Station 1-2-5 der U- Bahn von Manhattan. Linie 1. Hier stösst du auf zwei der " defence- robots" des Professors McJerin: die FLYING RATS und die PPS- TÜRME (Progressive Pneumatic Shoot). Die ersten verfolgen dich schonungslos, wenn du sie nicht zuerst zerstörst. Sie verfügen ausserdem über eine verborgene Waffe, von der sie zwar nicht sehr häufig Gebrauch machen, welche aber ausserordentlich verwüstend wirkt: es handelt sich um die IP-2433 ATOMIC MINES. Achte mit grösster Sorgfalt darauf! Die PPS- Türme sind tödliche Waffen. Sie ragen oben aus den Tunneln heraus, und ihr Lauf ist immer auf dich gerichtet.

Später, in der Nähe des Stützpunkts, werden dich die KAMPFANDROIDEN "GUARDIAN MW-N" der dritten Generation verfolgen. Sie sind den Menschen überraschend ähnlich. Lass dich durch ihr Aussehen nicht täuschen und schiesse ohne Mitleid.... sie sind nur Maschinen!

Am Ende angelangt, steig in den Fahrstuhl. Er befördert dich zum Stützpunkt des Professor McJerin, letztes Ziel in deinem Versuch, der Erde lebendig zu entfliehen.

2. PHASE

Der Stützpunkt des Professor McJerin. Das gefährlichste Gebiet der Welt nach dem Atomkrieg. Der letzte Schritt auf dem Weg zu deiner Rettung, aber an deiner Stelle würde ich noch nicht jubeln. Alle Verteidigungsmechanismen des Professors wurden für einen einzigen Zweck programmiert: Eindringlinge um die Ecke zu bringen! Es wäre Unsin in Erinnerung zu bringen, dass du einer dieser Eindringlinge bist!

Folgende Artefakten werden dir den Weg versperren:

• **KANGAROO FIGHTER:** Einzige Verteidigungseinheiten, welche in dieser Gegend Streife fahren und eine Panzerung besitzen, deren Festigkeit bisher unbekannt war: URANIUM- P24. Nur eine grosse Menge deiner gegen die Fahrerkabine des Fahrzeugs gerichteten Munition kann dieses Kampffahrzeug zerstören.

• **MEGA -KANGAROO DESTROYER:** Wenn ich einem dieser Kolosse begegnen würde, hätte ich grosse Angst. Wenn du einem begegnet hast du zwei Optionen: davonlaufen oder diesem Angriffsplan folgen:

- Die MKD besitzen eine Kanone mit Sprengstoff unterschiedlicher Reichweite. Du musst immer auf die Kugeln aufpassen. Ein Trennen des Zünders und der Buchse bedeutet Explosion: Ziehe dich zurück oder bücke dich, soweit erforderlich!

* Die MKD rücken unbarmherzig gegen dich vor. Eine einzige Berührung mit ihrem Kraftschild wäre tödlich. Sie haben aber eine schwache Seite: Das Gelenk unter der Kanone. Dort befindet sich ihr Atommotor. Schiesse genau in diese Öffnung, dann rücken sie nicht weiter vor.

* Wie die KANGAROO FIGHTER besitzen auch die MKD eine URANIUM P-24-Panzerung. Sobald der Motor zerstört ist, greife mitleidslos den Fahrer an!

ZEIT

Unter der Erde ist die Strahlung schwächer, aber sie wird trotzdem weiterhin auf dich einwirken. Erreiche dein Ziel, bevor die Zeit abläuft, oder du wirst sterben.

FX MACHINE GUN

Mit FX Machine Gun kannst du den Realismus eines Maschinengewehrs empfinden. Schiesse nach vorn. Hebe deine Waffe an. Dreh dich um. Deine Munition geht nicht zu Ende. Versuch einmal. Unbedingt verführerisch.

STEUERUNGEN:

	AMS	SPE	MSX	CBM
MASCHINENGEW. ANHEBEN	Q	Q	Q	Q
MASCHINENGEW. SENKEN	A	A	A	A
ZURÜCKTRETEN	O	O	O	O
VORTRETEN	P	P	P	P
FEUER	FREIRAUM	FREIRAUM	FREIRAUM	FREIRAUM
SICH BÜCKEN	KOPIE	Z	GRAPH	Z

ALLE TASTEN KÖNNEN NEU DEFINIERT WERDEN.

Wenn du in gebückter Stellung die Taste der Richtung, in welcher du dich befindest, drückst, bückst du dich doppelt, kannst aber nicht schiessen.

JOYSTICK

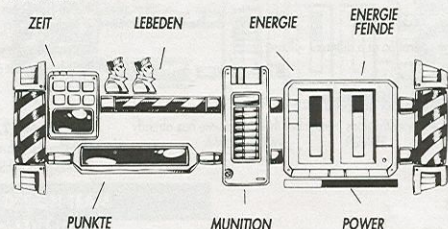
Definiert die Tasten für Schiessen und Bücken neu. So kannst Du Joystick für Bewegungen und die Tastatur für andere Handlungen benutzen. Der Feuerknopf deines Joysticks wirkt allerdings immer als Schuss.

FX GIANT SPRITES

AFTER THE WAR verfügt über Sprites, die doppelt so gross sind wie die anderer Videospiele. Trotzdem verlieren die Bewegungen weder an Schnelligkeit noch an Wendigkeit.

RATSCHLÄGE VON MCWIRL

- Wenn du mit einem MANHATTEN PINKIE " kämpfst, stosse ihm mit den Ellenbogen ins Gesicht, aber nähere dich ihnen nie zu sehr, denn das müsstest du sonst bereuen.
- Pass auch auf, wenn du dich einem R.A.D. BULL näherst. Suche seine schwache Seite! Hier ist ein gezielter Schlag viel wirksamer als an irgendeiner anderen Stelle seines Körpers.
- Die "IP-2433 ATOMIC MINES" blinken immer dreimal bevor sie explodieren. Ihre Explosionswellen breiten sich ausserdem nach oben und nach unten aus. Du darfst deshalb nie unter ihnen Schutz suchen.
- Ganz anders als bei den Atomic Mines, ist es bei den "PPS-Türmen" und bei den "Flying Rats" ratsam, sich genau darunter zu stellen und zu schiessen.
- Wenn du mit einem Mega -Kangaroo Destroyer kämpfst, folge bitte dem in den Anleitungen erklärten Angriffsplan. Wenn nicht...



ENTWURF

AMSTRAD

PROGRAMM: ENRIQUE CERVERA
 GRAPHIK: J. AZPIRI, SNATCHA
 MUSIK: MAC
 BILDSCHIRM: DEBORAH, SNATCHO
 BILDER: LUIS ROYO

SPEKTRUM,MSX

ENRIQUE CERVERA
 SNATCHO
 MAC
 DEBORAH
 LUIS ROYO

COMMODORE:

LUIS M. GRACIA
 SNATCHO
 MAC, MANIACS OF NOISES
 DEBORAH, RUBEN
 LUIS ROYO

SPEZIAL 16 BITS

After the war 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. After 16 bits wird dich immer wieder überraschen,

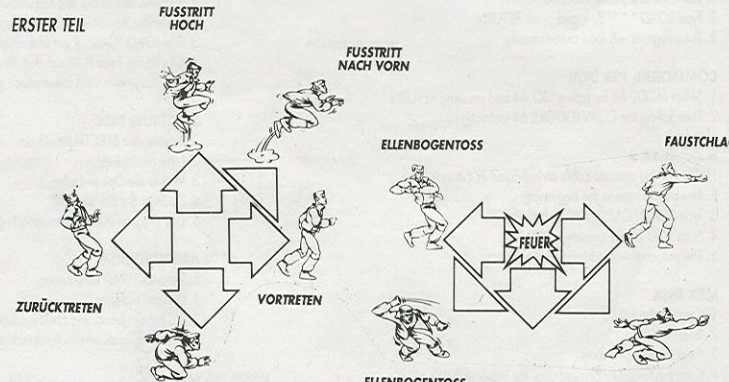
ENTWURFSTEAM AFTER THE WAR ST UND FREUNDIN

PROGRAMM: DANIEL RODRIGUEZ
 GRAPHIK: SNATCHO, JAVIER CUBEDO
 BILDSCHIRM: DEBORAH, SNATCHO
 MUSIK: MAC
 ARTISTISCHES DESIGN: RICARDO MACHUCA
 PRODUKTION: SNATCHO
 BILDER: LUIS ROYO.

SPEZIAL COMMODORE

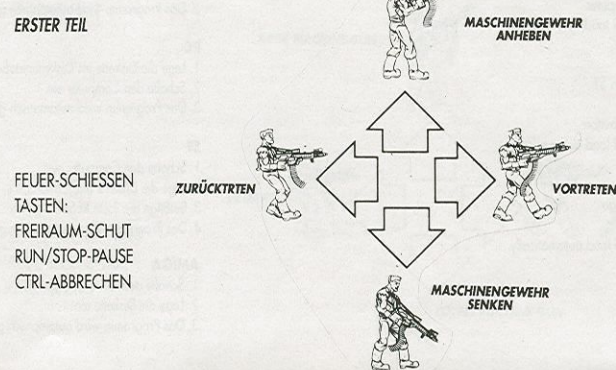
Bei der Version C64 kann man mit Joystick nur in Port 2 und folgenden Tasten spielen:

ERSTER TEIL



TASTEN:
 RUN/STOP-PAUSE
 CTRL-ABBRECHEN

ERSTER TEIL



FEUER-SCHIESSEN
 TASTEN:
 FREIRAUM-SCHUT
 RUN/STOP-PAUSE
 CTRL-ABBRECHEN

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.

La seule chance de survie 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.

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-gardiens" 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-gardiens 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.

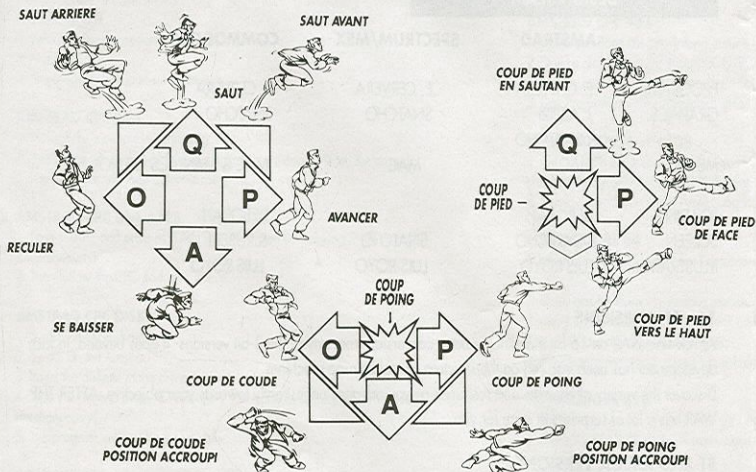
TEMPS

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.

FX MACHINE GUN

Avec le FX Machine Gun tu pourras sentir tout le réalisme d'une mitrailleuse. Tire au front. Lève ton arme lentement. Retourne-toi. Tes munitions sont inépuisables. Essaye. 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

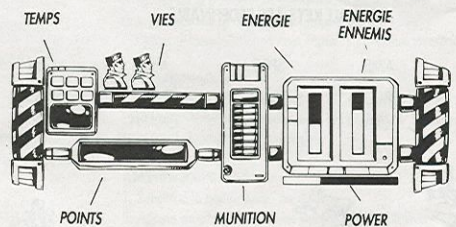
- Quand tu affrontes un "MANHATTAN PUNKIE" donne-lui des coups de coude dans la figure mais ne t'approche pas trop de lui car tu pourrais le regretter.

- 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.

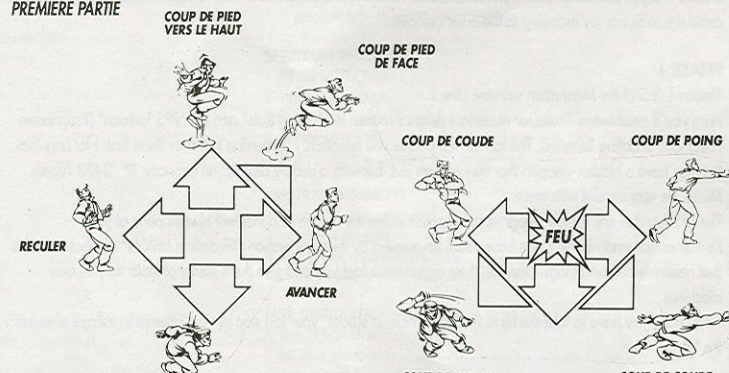
EQUIPE DE DESSIN AFTER THE WAR ST ET AMIE

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

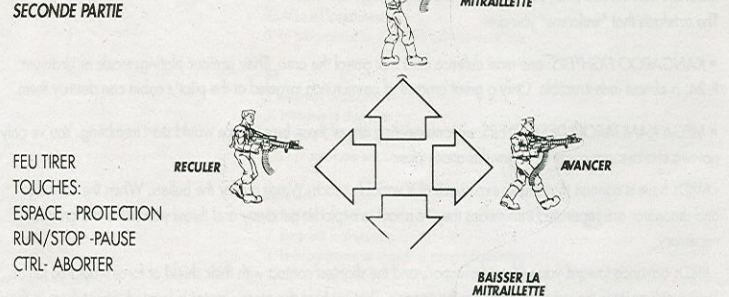
Dans la version C64, on ne peut jouer avec le joystick que dans le "port 2" et les touches suivantes:

PREMIERE PARTIE



TOUCHES:
RUN/STOP - PAUSE
CTRL- ABORTER

SECONDE PARTIE



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

BAISSER LA MITRAILLETTE

AFTER THE WAR THE WAR



2019 YEAR: MANHATTAN, FORBIDDEN ZONE.

INTRODUCTION

The year 2019. Manhattan, after a nuclear war. From the ashes rises a hero, Jonathan Rogers, better known as "Jungle Rogers", master of the asphalt jungle. His only chance of survival is by reaching the XV-238 launching platform, located at the headquarters of Professor McJerin, a schizophrenic murderer, and then escaping to the outer colonies. It won't be easy getting there. He has to cross the dangerous streets of Manhattan, plagued with hapless survivors who in their desperate situation have become thieves and cannibals. And afterwards he'll have to face the guardians of McJerin's scientific complex.

FX DOUBLE LOAD

AFTER THE WAR is made up of two totally different loads, and the character has 20 different ways of moving. To play part 2 you must introduce the code that is given when you successfully complete part 1.

FIRST LOAD

Made up of three phases. Your aim is to reach the subway entrance on the outskirts of the city. Your only weapons are your hands, arms and legs and your ability to use them in man to man combat.

PHASE 1

You're in the heart of devastated Manhattan. You won't find too many friends here due to the tough living conditions. However, a few "radio-gladicators" remain - they're used to fighting and they're also lethally contaminated by radiation. They're starved and will do anything they can to mug you. Some hide out in the buildings and throw dynamite cartridges at you.

PHASE 2

You go towards the outskirts of the city, crossing under Manhattan bridge, through derelict buildings and car cemeteries. Here the radio-gladicators are much more aggressive, but your main enemies are the "Manhattan Punkies". They've got an advantage over you because they carry MAGNUM C-GSI revolvers and attack from behind, trying to bruise your ribs.

PHASE 3

Out of the city. Filthy gutters surround you. Before you, at last, is the subway entrance. The enemies in this phase are much fiercer. After each stage you will encounter the "R.A.D. Bulls", your worst opponents. These gigantic and ruthless creatures won't hesitate at the first chance they get to slash you to pieces.

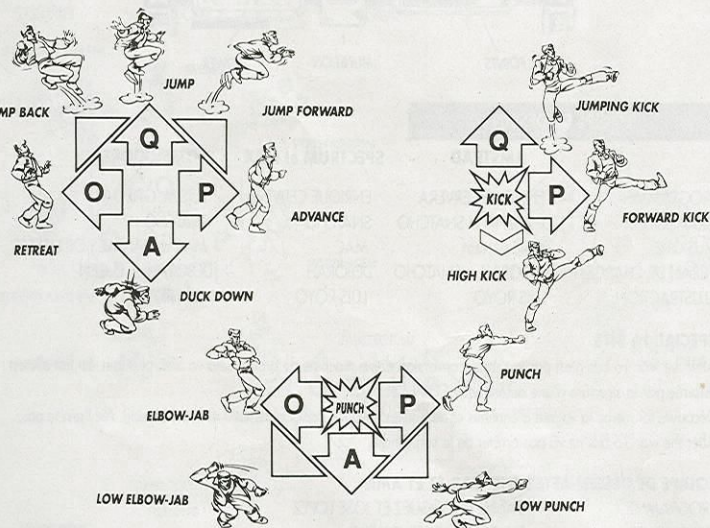
TIME

When radiactivity seeps in every second that goes by is vital. Your body will notice it more every time. You'll feel weaker every second. Careful: if the time runs out you'll lose all of your lives.

CONTROL KEYS

ALL KEYS ARE REDEFINABLE

	AMS	SPEC	MSX	C64
PUNCH	SPAC	SPACE	SPACE	SPACE
KICK	COPY	Z	GRAPH	Z



JOYSTICK

when choosing the joystick option the computer will ask you to redefine punch and kick functions. In this way you can play by using the joystick to indicate direction and the keyboard for kicking. The fire button will always serve as a punch and the keyboard for kicking.

SECOND LOAD

Made up of two phases. In the first phase you cross the aisles and tunnels of the Manhattan subway so that in the second one you can sneak into Professor McJerin's subterranean base. Your aim: to reach the launching base and avoid the radiation by escaping to the outer colonies.

PHASE 1

Station 1-2-5 of the Manhattan subway. Line 1. Here you'll meet two of Professor McJerin's defence robots: the "Flying Rats" and the "PPS Torretas" (Progressive Pneumatic Shooting Torretas). The former will pursue you relentlessly if you don't destroy them first. Not only that, but they have a hidden weapon that they seldom use, but with a deadly destruction capacity: IP - 2433 Atomic Mines. Be very careful with these. The PPS Torretas are deadly weapons that appear within the tunnels and that will always point at you. Further ahead and nearer to the base you'll be pursued by third generation "Guardian MW-N" combat androids that resemble human-beings. Don't let their appearance fool you and give them plenty of lead: they're only machines. And finally you have to take the lift to Professor McJerin's base, your last stop in your attempt to escape alive from the Earth.

PHASE 2

At Professor McJerin's base, the most dangerous zone of the post-nuclear world. It's your last step to salvation, but it's too soon to start celebrating. All the professor's defence devices have been programmed for one purpose: to finish off with intruders. Of course you're one of them. The artefacts that "welcome" you are:

- **KANGAROO FIGHTERS:** one-man defence units that patrol the area. Their armour plating, made of Uranium P-24, is almost indestructible. Only a great amount of ammunition targeted at the pilot's cabin can destroy them.
- **MEGA KANGAROO DESTROYERS:** anyone meeting one of these face to face would start trembling. You've got two choices: run away or follow this attack plan:
 - MKDs have a cannon that shoots explosives of a variable reach. Watch out for the bullets. When the cartridge and detonator are separated that means they're about to explode: get away and throw yourself to the ground if necessary.
 - MKDs advance toward you without hesitation, and the slightest contact with their shield of force would be lethal. Their weak point is the articulation under the cannon. That's where the atomic motor is located. Shoot them in that exact spot and you will stop their advance.

- Just like the Kangaroo Fighters, the MKDs are covered in Uranium P-24 armour plating. Once you destroy the motor attack the pilot without mercy.

TIME

Underground the radiation is not as strong, although it will still affect you. Make it to where you're going fast or get ready to die.

FX MACHINE- GUN

With the FX Machine-Gun you can feel the realism of a real machine-gun. Shoot straight ahead. Raise your weapon. Turn around. Your ammunition is unlimited. Try it - you'll get hooked.

CONTROL KEYS

	AMS	SPEC	MSX	C64
RAISE MACHINE GUN	Q	Q	Q	Q
LOWER MACHINE GUN	A	A	A	A
GO BACKWARDS	O	O	O	O
GO FORWARDS	P	P	P	P
FIRE	SPACE	SPACE	SPACE	SPACE
CROUCH DOWN	COPY	Z	GRAPH	Z

ALL KEYS ARE REDEFINABLE

If when crouching down you press the key of the direction that you're in you will get down even lower, but you won't be able to shoot.

JOYSTICK

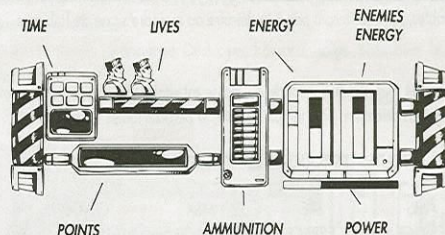
Redefine the fire and crouch down keys. In this way you can use the joystick for movements and the keyboard for other actions. The fire button of your joystick will always function as "fire".

FX GIANT SPRITES

AFTER THE WAR has sprites twice the size of those of any other video-game. Despite this, top-level speed and ability to move are assured.

TIPS BY McWIRIL

- When fighting against a "Manhattan Punkie" give him an elbow jab in the face, but don't get too close or you'll be sorry.
- Also be careful when getting near a "R.A.D. Bull". Look for his weak spot. A blow in his weak spot is much more effective than anywhere else.
- The "IP - 2433 Atomic Mines" blink three times before exploding. The blast goes upwards and downwards, so never seek shelter underneath one.
- When fighting against a "Mega Kangaroo Destroyer" please follow the attack plan. Or else...



DESIGN TEAM

	AMSTRAD	SPECTRUM/MSX	COMMODORE
PROGRAM:	E. CERVERA	E. CERVERA	E. CERVERA
GRAPHICS:	J. AZPIRI & SNATCHO	SNATCHO	SNATCHO
MUSIC:	MAC	MAC	MAC & MANIACS OF NOISE
LOADING:	DEBORAH		DEBORAH
SCREEN:	& SNATCHO	SNATCHO	& RUBEN
ILLUSTRATION:	LUIS ROYO	LUIS ROYO	LUIS ROYO

16 - BIT VERSIONS

AFTER THE WAR 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 unhesitatingly towards your objective. AFTER THE WAR has a lot of surprises in store for you.

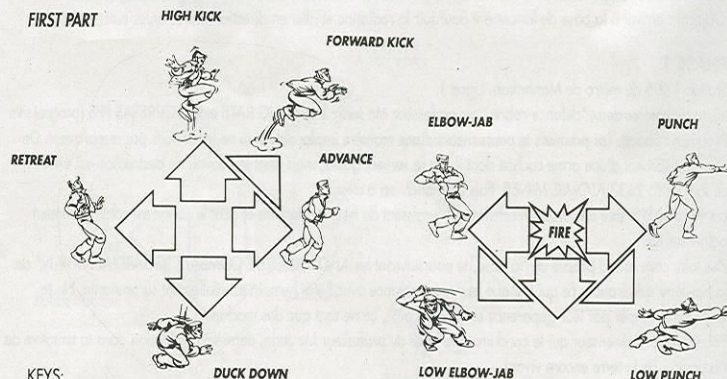
ST AND AMIGA VERSIONS

PROGRAM:	DANIEL RODRIGUEZ AND JOSE LOPEZ
GRAPHICS:	SNATCHO AND JAVIER CUBEDO
LOADING SCREEN:	DEBORAH AND SNATCHO
ILLUSTRATION:	LUIS ROYO
MUSIC:	MAC
ARTISTIC DESIGN:	RICARDO MACHUCA

COMMODORE 64

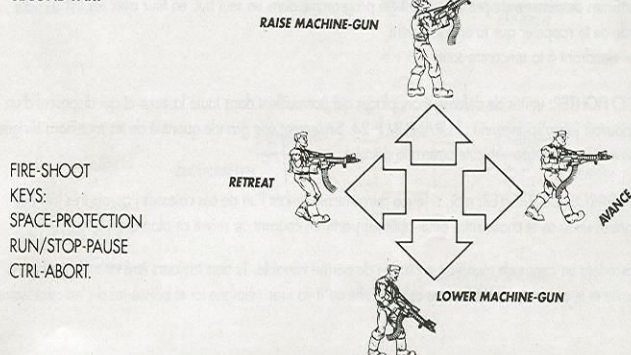
To play the C64 version of AFTER THE WAR you need a joystick in port 2 and must use the following keys:

FIRST PART



KEYS:
RUN/STOP-PAUSE
CTRL-ABORT

SECOND PART



FIRE-SHOOT
KEYS:
SPACE-PROTECTION
RUN/STOP-PAUSE
CTRL-ABORT.