

# AFTER THE WAR



# 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.

## 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.

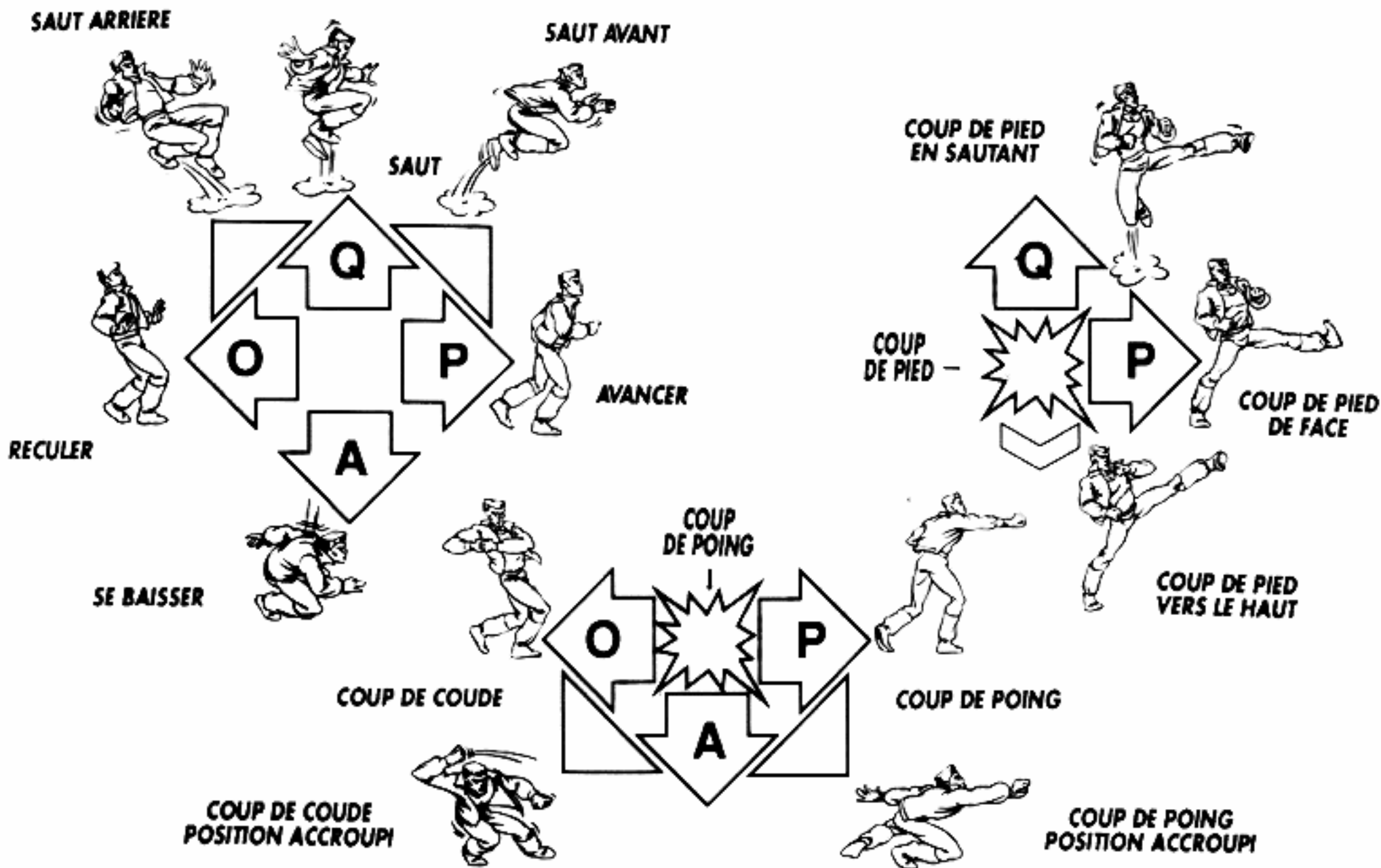
## TEMPS

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 vivant.

### 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. 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.

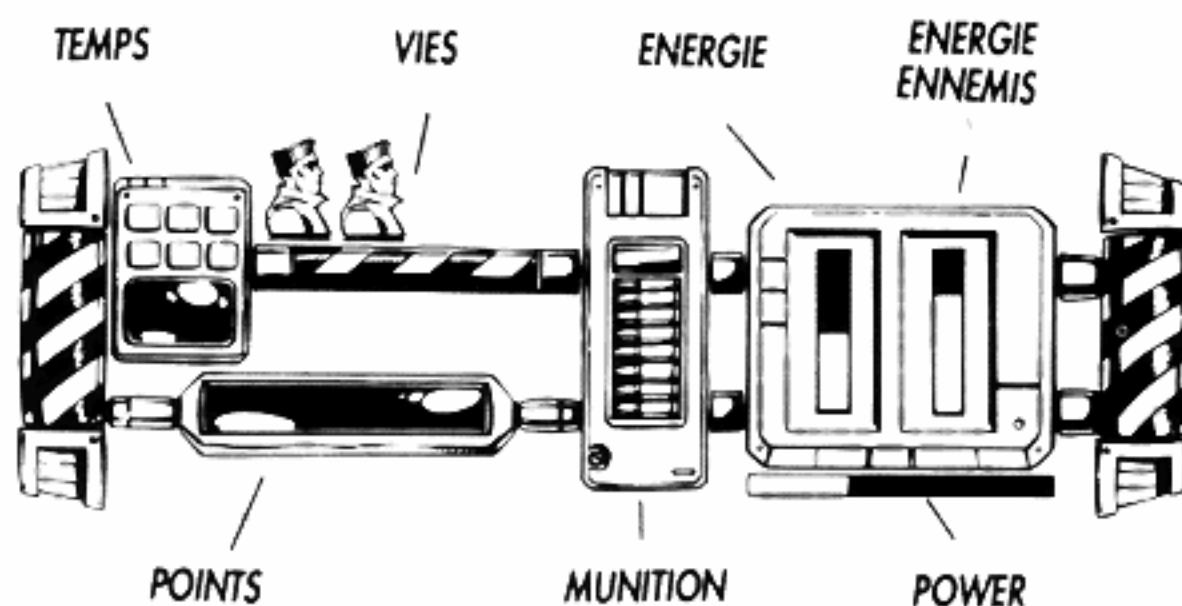
JOYSTICK redéfinit la touche pour tirer et se baisser. De cette manière, tu pourras utiliser le JOYSTICK pour les mouvements et le clavier pour d'autres actions. De toutes manières, le bouton de feu de ton JOYSTICK servira pour le tir

## 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

PROGRAMME: ENRIQUE CERVERA  
 GRAPHIQUES: J. ASZPIRI et SNATCHO  
 MUSIQUE: MAC  
 ECRAN DE CHARGE: DEBORAH et SNATCHO  
 ILLUSTRATION: LUIS ROYO

### SPECTRUM et MSX

ENRIQUE CERVERA  
 SNATCHO  
 MAC  
 DEBORAH  
 LUIS ROYO

### COMMODORE:

LUIS M. GARCIA  
 SNATCHO  
 MAC et MANIACS OF NOISES  
 DEBORAH et RUBEN  
 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

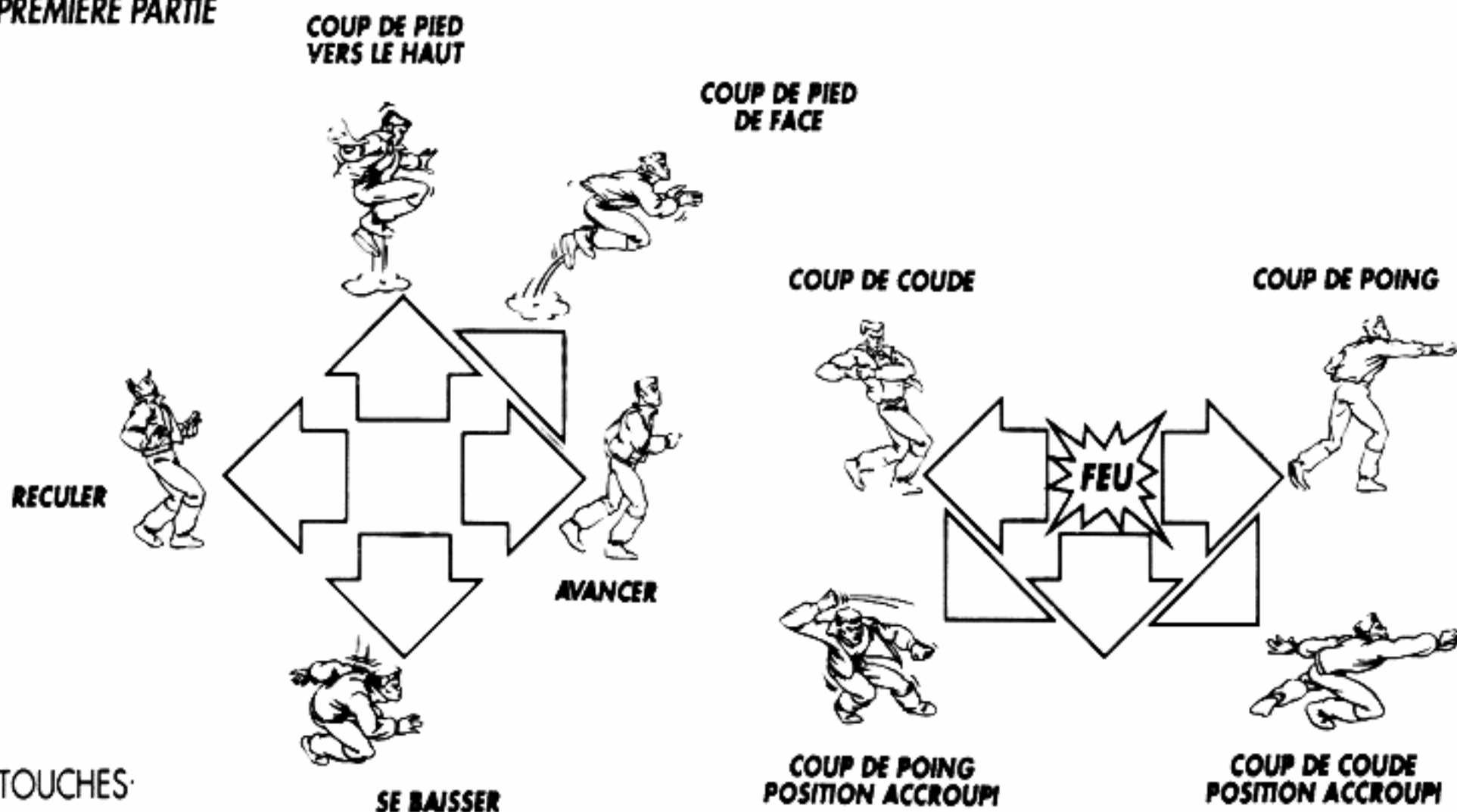
## EQUIPE DE DESSIN AFTER THE WAR ST ET AMIE

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

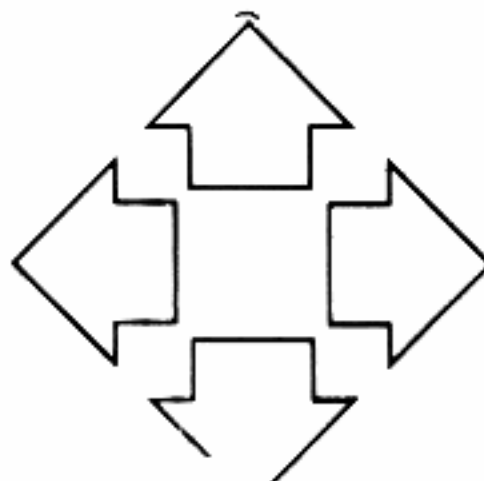
TOUCHES:

ESPACE - PROTECTION

RUN/STOP - PAUSE

CTRL- ABORTER

RECULER



LEVER LA  
MITRAILLETTE

AVANCER



BAISSER LA  
MITRAILLETTE

## INSTRUCTIONS POUR LE CHARGEMENT

### 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

### 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.