

BESTIAL WARRIOR

Tras el sistema rocoso KERMAN se encuentra el valle de SAGAR, la mayor fortaleza enemiga de la zona.

No existe ejército, ni máquina ni héroe capaz de atacar dicha fortaleza. La única persona que puede intentarlo es KRUGGER. El no es un ejército. Ni una máquina. Ni siquiera un héroe, KRUGGER es «BESTIAL WARRIOR».

OBJETIVO

Encontrar los tres ensamblajes del arma C70-MAGNUM situadas a lo largo de los tres primeros sectores. Una vez que tengas el arma en tu poder, atraviesa el cuarto sector, base principal del enemigo.

FX GUN STICK

El Bestial Warrior incorpora en esta versión el sistema de disparo GUN-STICK.

Ahora Krugger no es el único protagonista de la aventura: tu misión será acabar con sus enemigos provisto de tu pistola GUN-STICK.

Llevar a cabo con éxito la misión sólo depende de una cosa: el trabajo en equipo de sus dos protagonistas:

Krugger y tú. Krugger decide el camino. Tú, se lo despejas.

OBJETOS

Vida extra: sumará una vida a las que te queden en el momento de recogerla.

Arma: aumenta el poder de tu armamento.

OFFGYRON: apaga durante unos momentos a uno de tus enemigos más peligrosos: Los GYRONES.

Rayo: te proporcionará inmunidad total durante un determinado espacio de tiempo, excepto contra los GYRONES.

C70-MAGNUM: consta de tres ensamblajes, encontrándose uno en cada sector. Es necesario hacerse con los tres para culminar con éxito la misión.

S.D.: (sistema de desplazamiento). Se encuentra siempre oculto y no es visible por el ojo humano. Un piloto en el marcador te indicará su presencia. Si lo encuentras te teletransportará al siguiente sector.

CELULA DE CARGA: Activa el S.D. Es indispensable para pasar al siguiente sector.

ENEMIGOS

GYRONES: Androides voladoras con un sistema de detección muy desarrollado. Te acosarán hasta que acaben con tu energía.



BARTOKS: Son tus más temibles y poderosos enemigos. Se encuentran protegiendo los S.D. Aparecen a partir del segundo sector. Son gigantes y necesitan muchas descargas de tu turbo-láser GUN-STICK para ser abatidos.



ZETRAKS: Serpientes biónicas. Si no puedes acabar con su vida procura saltarlas.



CYBORGS: Organismos cibernéticos armados. En cuanto ven la primera ocasión disparan contra ti. Los reconocerás porque llevan escafandra.



CLUKONS: Genes mutantes. Son rapidísimos y se encuentran en los lagos.



EXTERMINADORES: Un roce con alguno de ellos te quitará mucha energía. Pueden ir armados con tridentes. Otros son melenudos y van en moto.



CONSEJOS DE McWIRIL

- En la lucha contra vuestros enemigos no debes volverte loco disparándolos. Procura usar poca munición pero certera.
- Si hay varios enemigos en una misma pantalla céntrate sólo en los que pueden alcanzar a tu compañero. Si pretendes acabar con todos Krugger lo va a sentir.
- Cuando ensambles las tres partes del C70 MAGNUM el poder de tu armamento es máximo y no bajará aunque te maten. Si logras ensamblarlas prueba a dejar el botón de tu pistola apretado y sentirás el efecto MACHINE GUN-STICK, algo que nunca antes habías experimentado.

Este programa incluye movimiento sincronizado con el haz de electrones de la pantalla para conseguir la máxima adictividad.

EQUIPO DE DISEÑO

PROGRAMA:	Julio Santos García
GRAFICOS:	Raul Lopez
PANTALLA	
DE CARGA:	Déborah y Raul Lopez
PORTADA:	Ricardo Machuca

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. *Teclea 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 finaliza en la fecha que el producto quede descatalogado y se agoten 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, o cree que el producto es defectuoso, devuélvalo directamente a:

DINAMIC, PZA. DE ESPAÑA, 18 TORRE DE MADRID, 27-5
28008 MADRID

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

COPYRIGHT 1989 DINAMIC