



BESTIAL WARRIOR

Si crees que ya has visto todo en cuestión de video-juegos carga **BESTIAL WARRIOR**; serpientes biónicas, genes mutantes y mil sorpresas más en un arcade que te dejará sin aliento.



8



FX
SYNCHRO
SPRITES+

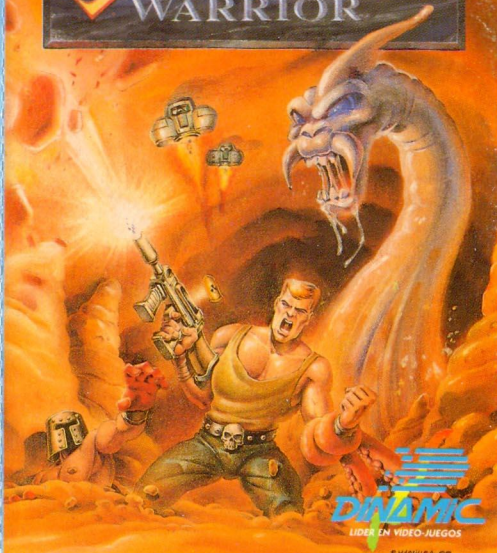
AMSTRAD CPC

AMS 890029

BESTIAL WARRIOR

AMSTRAD CPC

BESTIAL WARRIOR



BESTIAL WARRIOR

Tras el sistema rocoso KERMÁN 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.

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 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 tridentos. Otros son melenudos y van en moto.



CONSEJOS DE McWIRIL

- Lo primero que debes hacer es encontrar el ensamblaje del arma y de la célula de carga, sin lo cual no podrás pasar al siguiente sector.
- En el cuarto sector no hay célula de carga. Debes ir directamente en busca del S.D.
- Recuerda que tu armamento no funciona bajo el agua.
- Cuando ensambles las 3 partes del C70 Magnum el poder de tu armamento es máximo y no bajará aunque te maten.

FX SYNCRO SPRITES

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. 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 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, lee 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, 18 TORRE DE MADRID, 27-5
28008 MADRID

A vuelta de correo te enviaremos una nueva copia totalmente gratis

COPYRIGHT 1989 DINAMIC