

A M S T R A D

Nemesis THE WARLOCK


ERRE
Software

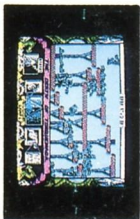
martech

AMSTRAD

NEMESIS THE WARLOCK

ERRE
Software

Para terminar de una vez por todas con el malvado reino de Torquemada, Gran Maestro de Termight, Nemesis el Warlock debe llegar al corazón del imperio de Torquemada, luchando durante todo el camino. Para protegerse, Torquemada envía oleadas de sus enfervorizados seguidores, los Terminators.



NEMESIS THE WARLOCK

SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE

Para terminar de una vez por todas con el malvado reino de Torquemada, Gran Maestro de Termight, Nemesis el Warlock debe llegar al corazón del imperio de Torquemada, luchando todo el camino. Para protegerse, Torquemada envía oleadas de sus enfervorizados seguidores, los Terminators.

La salida de una pantalla a otra puede encontrarse en cualquier dirección, y sólo se encontrará buscando al azar hasta dar con ella. Para completar cada pantalla Nemesis deberá matar primero suficientes Terminators para que se les quiten las ganas de atacar. La salida de una pantalla a otra puede encontrarse en cualquier dirección, y sólo se encontrará buscando al azar.

Nemesis tendrá nada más que su espada Excessus para matar a sus enemigos. Si logra encontrar la munición escondida en la pantalla, puede usar su pistola hasta que se le terminen las balas. En cada pantalla Nemesis tiene la posibilidad, UNA SOLA, de escupir ácido desfigurante sobre sus enemigos. Este ácido mata todo lo que toca.

Al irse acumulando los cuerpos de los Terminators muertos, Nemesis puede andar por encima de ellos si le ayuda. Incluso puede ser esencial subirse a una pila de cuerpos para completar una pantalla.

Cuanto más tarde Nemesis en salir de una pantalla, más grande será la influencia de Torquemada sobre ella. Al incrementarse la visión de la cara de Torquemada en la parte inferior de la pantalla, su retorcida mente hará que los cuerpos de los Terminators se conviertan en zombies, que surgirán repentinamente con guadañas en la mano. Los zombies son más difíciles de matar que los Terminators; pero, eso sí, una vez que los mates se quedan muertos.

El display en la parte inferior de la pantalla muestra:

1. Un panel donde la cara de Torquemada aparecerá cada vez más grande.
2. El número de Terminators que quedan por matar antes de que Nemesis pueda intentar siquiera salir de la pantalla.
3. El número de balas en la pistola.
4. El corazón de Nemesis. Según se debilite, crecerá el poder de Torquemada. Si llega a no quedarle sangre, Nemesis morirá.

ACCION	JOYSTICK (todas vers.)	TECLAS PREDEFINIDAS		
		SPECTRUM	AMSTRAD	COMMODORE
IZQUIERDA	←	Q	Q	
DERECHA	→	W	W	
AGACHARSE	↓	E	J	
SALTAR	↑	R	I	
USAR ESPADA o disparar si llevas balas ...	DISPARO	T	O	
Escupir ácido		ESPACIO	ESPACIO	ESPACIO
ABANDONAR PARTIDA...		BREAK	ESCAPE	RUN/STOP

IMPORTANTE: CARGA RAPIDA. DEJAR CORRER LA CINTA HASTA EL FINAL.

CARGA

Spectrum: LOAD + ENTER.

Amstrad: CTRL + ENTER

Commodore: Pulsa SHIFT y RUN/STOP simultáneamente, y luego PLAY en el reproductor

© 1987 Software Communications Limited.

NEMESIS THE WARLOCK © 1987 IPC Magazines Limited.

Prohibida la reproducción, transmisión, alquiler o préstamo de este programa sin la autorización expresa escrita de **ERBE Software, S. A.**

ERBE SOFTWARE, S. A.

Núñez Morgado, 11 - 28036 Madrid