

## **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 turba-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.

FX SYNCRO SPRITES

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

## EQUIPO DE DISEÑO

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

## INSTRUCCIONES DE CARGA

### SPECTRUM 48K. +

- 1 Conecta la salida EAR del SPECTRUM con la salida EAR del cassette
- 2 Rebobina la cinta hasta el principio
- 3 Ajusta el volumen a 3/4 del máximo
- 4 Tecllea LOAD y pulsa ENTER (INTRO)
- 5 Presiona PLAY en el cassette
- 6 El programa se cargará automáticamente
- 7 Si no lo hace: repetir la operación con distinto volumen

### SPECTRUM +2

- 1 Selecciona con el cursor la opción 4B BASIC y pulsa INTRO
- 2 Sigue después las instrucciones del SPECTRUM 48K. + (Ten en cuenta que en el +2 esta ya ajustado el volumen)

## 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 descalificado y se agotan las evidencias. 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, o cree que el producto es defectuoso, devuélvalo directamente a: DINAMIC PZ. DE ESPAÑA, 18 TORRE DE MADRID, 27.5 28008 MADRID.

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

COPYRIGHT 1989 DINAMIC