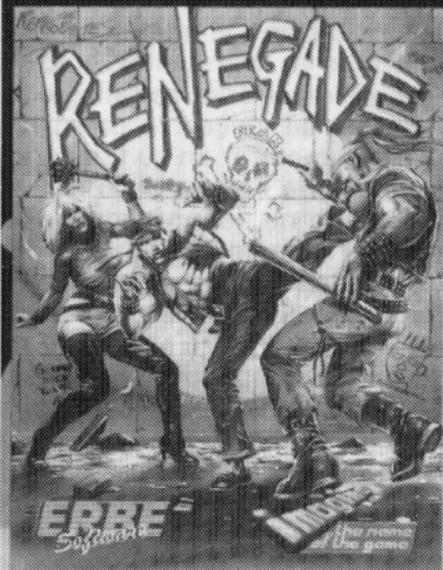


RENEGADE  
AMSTRAD

EL JUEGO

# MICRO CLUB



ocean

ERM

con cuatro tipos en moto que intentan anular. Dadas las de  
sus motos para poder batirlos. Una vez que los hayas tirado al suelo

# RENEGADE AMSTRAD

## EL JUEGO

Las calles no son seguras. Oscurece rápidamente según llegas a la parte más peligrosa de la ciudad para recoger a tu novia. Por ahora todo va bien..., pero según llegas a la estación donde te has de bajar, te das cuenta que no estás solo. La estación y las calles adyacentes están llenas de macarras. Tienes poco tiempo si no quieres llegar tarde, por lo cual cuentas con tus conocimientos de artes marciales y tu velocidad para hacer el recorrido más peligroso de tu vida.

Hay cinco etapas. Primero, en la estación de metro, donde intentarán ya pararte. Luego te encontrarás en los muelles, sitio de reunión de las pandas de motoristas. Luego recorrerás las callejuelas más sórdidas de la ciudad, donde grupos de chicas recorren las calles buscando a hombres que se atrevan a entrar en su territorio. De allí pasas a la calle que lleva al sitio donde has quedado con tu chica, donde se han instalado unos tíos que no tienen nada mejor que hacer que atacar a los que pasan por allí con navajas. Por fin llegarás a tu destino. Pero cuidado; los últimos macarras a los que has dado una paliza han pedido refuerzos, y están esperándote, junto con su jefe, que tiene una pistola...

En cada nivel deberás derrotar al jefe de la pandilla de turno; podrás ver su nivel de energía en la barra de energía que está en la parte inferior de la pantalla, justo debajo de la tuya. Cuando su barra esté a cero, le has ganado, y pasarás al nivel siguiente. Ten en cuenta que el jefe no se meterá en el fregado hasta que no hayas derrotado a varios de sus compinches. En la primera fase te atacarán tíos armados, y sin armas. Debes darles puñetazos, patadas o rodillazos repetidamente (normalmente, hay que darle dos veces a cada contrincante). En cuanto les tumbes del primer golpe, sin embargo, puedes ponerte de rodillas sobre ellos, y con unos rápidos golpes, les liquidarás. En el segundo nivel, te encontrarás con cuatro tipos en moto que intentarán arrollarte. Debes tirarle de sus motos para poder batirles. Una vez que les hayas tirado al suelo

te atacarán macarras con barras de hierro, y eventualmente, su jefe.

En el tercer nivel, las tías estarán armadas con palos y con látigos. Cuando hayas zurrado a varias de ellas, la Gran Berta vendrá a medirse contigo. Ya en el cuarto nivel tienes un nuevo problema. Hasta entonces puedes sobrevivir con algún que otro golpe o navajazo que te hayan asestado, pero ahora ya no: cualquier navajazo de estos salvajes te mata seguro. Si logras sobrevivir a estos matones en el cuarto y quinto nivel podrás salir por ahí con Lucy. Pero tu paseo será corto. Al poco rato tendrás que volver a recorrer toda la aventura, con mayores dificultades.

Hay un tiempo limitado en cada nivel para matar a los malos. Si lo rebasas perderás una vida. Por tanto, no te servirá de nada evitarles continuamente y pasar desapercibido. Hay varias maneras de atacar a tus enemigos: puñetazos, patadas hacia atrás, patadas hacia delante, "rodillazos" y golpear a un contrincante en el suelo.

## CONTROLES

### Amstrad:

Se puede jugar con teclado o joystick más teclado. En el joystick no se usa el botón de disparo.

Teclas:

Izquierda: A.

Derecha: D.

Arriba: W.

Abajo: Espacio.

Hay tres teclas de ataque:

	464/664	6128
Ataque izquierda	f0	←
Ataque derecha	ENTER	→
Salto	●	↓

ESC en la primera pantalla, enciende/apaga música.

ESC durante el juego, es PAUSA.

Una vez en PAUSA, un nuevo ESC terminará el juego, cualquier otra tecla hará seguir el juego.

## SITUACION Y PUNTUACION

Tu energía queda indicada por una barra en la parte superior de la pantalla, que irá decreciendo cada vez que resultes alcanzado. Debajo de la tuya, en cualquier caso, está la del jefe de tus contrincantes, que sólo se activará cuando éste aparezca en pantalla. Las vidas que te quedan y el número de pandillas que has derrotado se ven en las cabezas en la parte inferior de la pantalla. Conseguirás entre 50 y 100 puntos por cada golpe efectuado, según lo bien hecho que resulte. Cada enemigo derrotado también aporta puntos. Completar los cinco niveles te reportará 10.000 puntos y una vida extra.

## SUGERENCIAS

- No te quedes quieto.
- En los dos primeros niveles puedes hacer que tus enemigos caigan por el borde de la pantalla (pero ojo, que tú también te puedes caer).
- Mata a los enemigos más peligrosos primero, es decir, a los que llevan armas.
- En el tercer nivel conviene evitar a la Gran Berta hasta haber matado a todos sus ayudantes

© 1987 Imagine Software

© 1986 Taito Com

# TARGET RENEGADE AMSTRAD

¡El ha vuelto: malvado, violento y sediendo de venganza!

Matt, tu hermano, ha sido atrapado cuando estaba investigando los infames negocios de "Mr. Big". El jefe de la cuadrilla le ha castigado con su habitual y espantoso estilo, y ahora tu corazón late violentamente mientras consideras las alternativas. "Ojo por ojo", la frase machaca tu subconsciente: el plan está establecido. Entrás en acción y sigues tu camino a través de los diferentes niveles hacia tu confrontación final. Los tipos de oponentes que te encontrarás en los diferentes niveles varían mucho, de forma que debes estudiar una estrategia si quieres tener éxito. Los objetos corrientes se pueden usar como armas, ¡pero no los pierdas porque los pueden usar contra ti!

Tu objetivo es simplemente, sobrevivir a través de las cinco etapas, hasta tu enfrentamiento con Mr. Big. La venganza puede ser tuya, ¡si sobrevives!

## CONTROLES

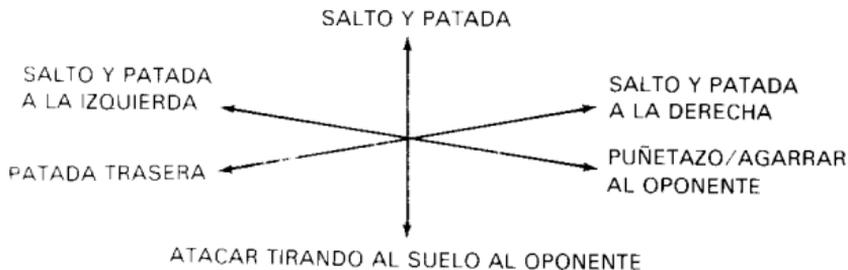
El juego tiene una opción de dos jugadores y se puede controlar por joystick o por teclado.

El jugador 1 puede usar joystick seleccionando la opción de redefinir teclado y moviendo el joystick en la dirección adecuada.

De igual forma el jugador 2 puede usar joystick o teclado.

## JOYSTICK - Puerta 1 o Puerta 2

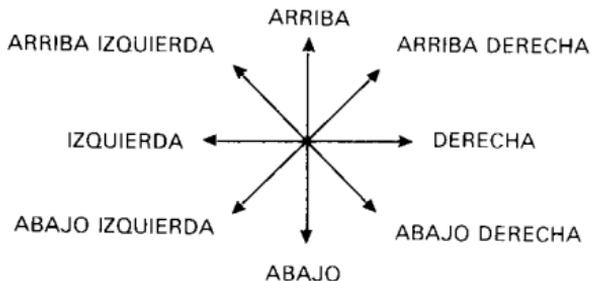
Con el botón de fuego apretado (mirando hacia la derecha)



## FUEGO-PUÑETAZO/RODILLAZO/USAR ARMA/RECOGER ARMA

Por favor date cuenta de que estos movimientos son al revés cuando estás de cara a la derecha.

### Sin el botón de fuego apretado



### Controles - completamente redefinibles

#### JUGADOR 1

Izquierda: K.

Derecha: L.

Arriba: Q.

Abajo: A.

Fuego: BARRA ESPACIADORA.

Pulsar ESC para parar el juego.

#### JUGADOR 2

Joystick en Puerta 2.

Si se selecciona la opción de dos jugadores, esto significa que puedes ser ayudado por un compañero en tus intentos a través de los niveles. Sin embargo, cada sección por la que pases será consecuentemente más difícil, pero tendrás doble poder humano con el que defenderte. Intenta cooperar con tu compañero en vez de simplemente intentar vencer a los oponentes por separado.

### EL JUEGO

Este juego tiene lugar en la sórdida y escondida ciudad de Scumbille. Tienes que atravesar cinco niveles, cada uno de los

cuales es más difícil que el último. En cada escena te encontrarás con un tipo especial de maleante que intentará subyugarte en diferentes formas mortales, y al final de cada nivel hay una puerta de salida a la siguiente escena.

Combinando puñetazos, patadas y usando las armas que se pueden encontrar por el suelo debes luchar para seguir tu camino hasta el enfrentamiento final con Mr. Big. Las armas se pueden obtener subyugando a un oponente que lleve un garrote o simplemente recogiendo un objeto del suelo.

### **Escena 1 - Trampas en el aparcamiento**

Aquí encontrarás una pandilla de motoristas que intentarán atropellarte o golpearte con sus armas. Los motoristas primero deben de ser tirados de sus motos, pero esto sólo los deja inconscientes por poco tiempo. También ten cuidado con los miembros de la pandilla y sus amigos, que se acercarán sigilosamente a ti cuando estés descuidado para intentar golpearte.

### **Escena 2 - Calle sórdida por la noche**

Te enfrentarás a las "mujeres de la noche" que intentarán pegarte con sus armas en la forma más impropia para una señora. Además, el "jefe" de las señoras estará cerca para asegurarse de que no sales victorioso. Armado con una pistola y con un número limitado de balas intentará dispararte y tú no debes entrar en acción hasta que su munición se haya acabado, entonces le puedes atacar de hombre a hombre.

### **Escena 3 - El parque**

Aquí, un número de indeseables "skin-heads" tratarán de hacerte puré. La única forma de poder pasar al siguiente nivel es dar auténticos puñetazos, patadas, etc.

### **Escena 4 - El centro comercial**

Los "Beatsy Boys" están en la ciudad y algunas de sus fans más ardientes se han congregado en el centro comercial, están al tanto de que tu avance hacia Mr. Big casi ha llegado al final. Junto con sus caninos amigos intentarán asegurarse, de muchas formas, de que éste es tu último nivel.

## **Escena 5 - El bar**

Antes de que puedas enfrentarte a Mr. Big en su propio terreno debes primero subyugar a sus viciosos guardaespaldas, que no se detendrán ante nada para asegurarse de que tú no amenaces a su líder. (Atención, una vez que consigas vencer a estos criminales, Mr. Big es la gran fuerza con la que tienes que ajustar cuentas.)

## **PUNTUACION Y STATUS**

El panel en la parte inferior de la pantalla muestra a ambos jugadores la puntuación, el nivel de energía, el número de vidas que quedan y la cantidad de tiempo que queda. Empiezas el juego con tres vidas, puedes ganar una vida extra a los 50.000 puntos y a partir de ahí otra vida por cada 100.000 puntos más que consigas. Puedes conseguir entre 100 y 1.000 puntos, dependiendo del tipo de movimiento con éxito que hagas.

## **SUGERENCIAS**

— Usa las armas siempre que te sea posible, no sólo tiene un gran efecto, sino que además te darán mejores puntos de bonificación.

— El jefe de la sección 2 tiene una pistola que es verdaderamente mortal. No intentes vencerle mientras que esté disparándote, sino que mejor espera a que su provisión de balas se haya acabado y entonces atácale.

— Elimina a tus enemigos antes de avanzar.

© Imagine 1988.