TARGET RENEGADE
AMSTRAD

¡El ha vuelto: malvado, violento y sediento 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. Entras 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!

CARGA

CPC 64

Pon la cinta rebobinada en el cassette, teclea RUN" y después pulsa la tecla ENTER. Sigue las instrucciones a medida que aparezcan en la pantalla. Si hay una unidad de disco adosada, entonces teclea | TAPE, y pulsa la tecla ENTER. Entonces teclea RUN" y pulsa la tecla ENTER. (El símbolo | se obtiene sujetando SHIFT y pulsando la tecla @ .)

CPC 664 y 6128

Conecta un aparato de cassette adecuado y asegúrate que las conexiones adecuadas están hechas tal como se definen en el Libro de Instrucciones del Usuario. Pon la cinta rebobinada en el cassette y teclea | TAPE, entonces pulsa la tecla ENTER. Teclea entonces RUN" y pulsa la tecla ENTER. Sigue las instrucciones a medida que aparezcan en la pantalla.

NOTA AMSTRAD 64K: Este es un juego de multicarga, sigue las instrucciones de la pantalla.

NOTA AMSTRAD CPC 6128 y 464: Cuando el programa vaya a cargar las fases, poner el contador del cassette a cero.

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.

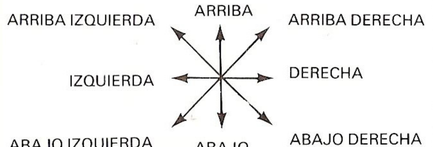
JOYSTICK - Puerta 1 o Puerta 2

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 «Beasty 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.

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

IRIS ARTES GRAFICAS