



TITUS

WILD STREETS

WILD STREETS

AMSTRAD



WILD STREETS



AMSTRAD

WILD STREETS

Nueva York, 1998. Una ciudad que en un tiempo fue una de las más prestigiosas del mundo, ahora se ha convertido en un suburbio. La mitad de la ciudad está en ruinas, y aquí es donde los marginados y los criminales, buscados por la policía del estado, buscan refugio.

Paradójicamente, la otra mitad de la ciudad consiste en lujosas mansiones, en las que residen los más importantes magnates de la droga. Desafortunadamente, son los que controlan la ciudad y gracias a los enormes beneficios que han obtenido de sus negocios de drogas y armas, han conseguido desestabilizar la economía del país.

El gobierno de los Estados Unidos se encuentra en medio de una terrible crisis, ahora que han perdido por completo el control de la ciudad.

Como último y desesperado recurso han llamado a la C.I.A., encabezada por "EL JEFE", para limpiar la ciudad de criminales. El plan es reorganizar la ciudad colocando controles de seguridad en posiciones estratégicas.

La operación se puso en movimiento el 4 de abril, y probó rápidamente ser un éxito sin precedentes. Las pequeñas y mal organizadas bandas callejeras fueron enormemente reducidas, y no hubo nadie que pudiera enfrentarse a las tropas de refuerzo extremadamente bien armadas.

El 7 de mayo, durante una fructuosa incursión, la brigada especial de la policía del estado tomó posesión de un enorme arsenal de armas y munición, valorado en más de 2 millones de dólares. Esta incursión marcó un etapa importante en la operación en general. Teniendo en cuenta la difícil situación en la que se encontraban, los jefes del crimen organizado empezaron a hacer planes: necesitaban restablecer su control sobre la ciudad y sobre todo, asegurar sus posesiones.

El 15 de mayo, realizaron el secuestro de "EL JEFE", con el fin de conseguir los nombres de sus lugartenientes en la lucha de la C.I.A. contra el crimen organizado.

De esta forma se convencieron de que podían continuar controlando la situación e incluso ser aún más poderosos.

5. TU MISION

Tu misión se inicia en la zona en la que se vio a "EL JEFE" por última vez. Un helicóptero te deposita en el lugar acompañado únicamente por tu Magnum 357 y *****. tu magnífica pantera negra, especialmente entrenada para protegerte.

Tendrás que recorrer distintas partes de la ciudad, en busca del rehén, y verás que tus habilidades en la lucha callejera te van a ser muy útiles.

En cada parte de la ciudad, te enfrentarás a varios enemigos y a los jefes de sus bandas. Una vez que alcances tu destino, deberás rescatar a "EL JEFE" y escoltarlo al helicóptero para protegerle. Ten cuidado: "EL JEFE" no sabe pelear y sus condiciones físicas no pueden igualarse a las tuyas. Si muere durante el viaje de vuelta, eso significa que los magnates de la droga estarán un paso más cerca de la victoria.

1. PARA EMPEZAR

AMSTRAD CPC CINTA

Conecta tu ordenador y pulsa CTRL y ENTER. Insertar la cinta en el cassette y pulsa PLAY.

SPECTRUM CINTA

Enciende tu ordenador y teclea LOAD" seguido de ENTER. Después pulsa PLAY en el cassette.

SPECTRUM +2 CINTA +3 DISCO

Enciende el monitor y después el ordenador. Inserta la cinta o el disco en la unidad y pulsa ENTER.

COMMODORE C64/128 CINTA

Enciende el ordenador e inserta la cinta en el casete. Para Commodore 128 teclea GO64, después pulsa SHIFT y RUN/STOP al mismo tiempo. En Commodore 64 y SX64 pulsa SHIFT y RUN/STOP simultáneamente.

COMMODORE 64/128 DISCO

Conecta tu ordenador e inserta el disco en la unidad. Para C64 y SX64 teclea LOAD" , 8,1 seguido de ENTER.

IMPORTANTE

Nunca debes sacar el disco de Wild Streets de la unidad mientras estés jugando.

2. CONTROLES

AMSTRAD CPC

Controlas a James Taylor con el teclado o un joystick. La tecla ESC te permite abandonar el programa.

Puedes disparar automáticamente, y dependerá de la distancia que te separe de tu oponente cuando le lances un puñetazo.

TECLAS DE LAS FLECHAS O JOYSTICK

SALTO HACIA ARRIBA

SALTO A LA IZQUIERDA

ANDAR A LA IZQUIERDA

GOLPE/GOLPE BAJO (SIN PULSAR FUEGO)

SALTO A LA DERECHA

ANDAR A LA DERECHA

TECLAS DE LAS FLECHAS (+ ESPACIO) O JOYSTICK (+ FUEGO)

CABEZAZO

PATADA HACIA ARRIBA

PATADA AL ESTOMAGO

PATADA ALTA

GOLPE BAJO

CODAZO

GANCHO

PUNETAZO AL ESTOMAGO

COMMODORE 64/128 y SPECTRUM

Puedes disparar automáticamente, y dependerá de la distancia que te separe de tu oponente cuando le lances un puñetazo.

TECLADO

Q

Q+N

N

A

A+FUEGO+N

A+FUEGO+B

B

Q+B

SALTAR

SALTAR A LA DERECHA

ANDAR A LA DERECHA

AGACHARSE

AGACHARSE Y GOLPE DE DERECHA

AGACHARSE Y GOLPE DE IZQUIERDA

ANDAR A LA IZQUIERDA

SALTAR A LA IZQUIERDA

TECLADO (con ESPACIO o CAPSHIFT pulsados)

Q

Q+N

N

N+A

A

A+B

B

B+Q

CABEZAZO

CODAZO

GOLPE HACIA ARRIBA

PUNETAZO AL ESTOMAGO

AGACHARSE Y GOLPEAR

PATADA ALTA

PATADA AL ESTOMAGO

PATADA HACIA ARRIBA

6. LOS PERSONAJES

EL HEROE

Nombre: James Taylor
Edad: 26
Armas: Tiene una gran "mano derecha" y no teme utilizarla.
Historia: Ha participado en varias operaciones:
a) Desmantelar el Regimen de Panama.
b) Disolver el Cartel de Medellin.

EL JEFE DE LA CIA

Nombre: John Steven
CIA: Agencia Central de Inteligencia.
Organización de información y contraespionaje formada poco después de la Segunda Guerra Mundial. Su cuartel general está en Langley (Virginia), con sucursales por todo el mundo (ocultas o con nombres distintos). El director es nombrado por el presidente de los Estados Unidos, y es un personaje muy importante en el mundo político (escándalo Watergate, el asesinato de Kennedy), incluso aunque nunca se haya probado su implicación política.

MAGNUM 357

Fecha de creación: 1935
Peso: 1,2 kg.
Longitud del cañón: 8,3".
Precisión: 25 metros
Sistema: Tambor de 6 balas
Mecanismo: Acción sencilla o doble
Culata: Madera de nogal.
Categoría: Cuarta.

LA PANTERA

Nombre: Black Virgin.
Especie: Panthera Pandus
Clasificación: Mamífero
Clase: Carnívoro.
Familia: Felinos.
Descripción: La pantera negra es en realidad una variedad del leopardo. Vive principalmente en el sur de Asia y en Africa (excepto en el Norte). Puede pesar hasta 80 kg. y mide unos 2,40 m., incluyendo la larga cola de 90 cm. La pantera negra es un animal solitario y sólo caza por la noche. Prefiere la táctica de caza consistente en ocultarse tras un matorral y esperar a que su presa pase cerca de ella. Entonces salta sobre su víctima asíéndola por la garganta y hundiendo sus

colmillos en su cráneo.

7. LAS BANDAS

Nombre: Los Mutiladores.
Zona de Operaciones: El Bronx.
Características: Les encanta torturar a sus víctimas.
Nombre de su jefe: Jack Livescar.
Historia: Mataron a la orquesta sinfónica de Los Angeles al completo.
Enemigos: Los Bombarderos del Bronx.
Miembros: 35.

Nombre: Los Tigres Callejeros.
Zona de Operaciones: Harlem.
Características: Asesinan sin piedad.
Nombre de su jefe: Giorgio Tyranno.
Historia: Asesinato de la hija del presidente de Brasil.
Enemigos: Los Aplastadores de Cabezas de Harlem.
Miembros: 40.

Nombre: Los Ejecutores de Nueva York.
Zona de Operaciones: Toda la ciudad.
Características: Asesinan en comandos.
Nombre de su jefe: Ernesto Perez.
Historia: Son responsables del descarrilamiento de un tren y de la muerte de 53 personas.
Enemigos: Los Funerarios Felices.
Miembros: 87.

Nombre: Los Bombarderos del Bronx.
Zona de Operaciones: El Bronx.
Características: Orgullosos y muy poco convincentes.
Nombre de su jefe: Asesinado por Jack Livescar.
Historia: Asesinaron a todos los cabezas rapadas, creyendo que eran mutiladores.
Enemigos: Los Mutiladores.
Miembros: 63.

Nombre: Los Aplastadores de Cabezas de Harlem.
Zona de Operaciones: Harlem.
Características: Aplastan cráneos con sus manos desnudas.
Nombre de su jefe: Fue eliminado por la C.I.A. el 7 de mayo.
Historia: Persiguen y torturan a cualquier ser viviente que parezca un policía.
Enemigos: Los Tigres Callejeros.
Miembros: 47.

Nombre: Los Funerarios Felices.
Zona de Operaciones: Manhattan.
Características: Incontrolables después de las 8 de la noche.
Nombre de su jefe: Jimmy Finley.
Historia: Tomaron su nombre de la forma en la que sus acaban con sus oponentes.
Enemigos: Los Ejecutores de Nueva York.
Miembros: 26.

Nombre: Los Guerreros de la Zona Oeste.
Zona de Operaciones: Nueva York, zona oeste.
Características: Avaros y sucios.
Nombre de su jefe: Elvis Johnson.
Historia: Les encanta dar rienda suelta a su brutalidad en una buena lucha callejera, siempre que ya este empezada.
Enemigos: El resto de las bandas.
Miembros: 71.

8. LOS JEFES DE LAS BANDAS

Nombre: Ernesto Perez.
Nombre de su banda: Ejecutores de Nueva York.
Características: Sustituye su inferior capacidad mental luchando constantemente con los puños.
Lugar de nacimiento: Chile.
Altura: 2,35 m.
Peso: 115 kg.
Edad: 29.

Nombre: Jimmy Finley.
Nombre de su banda: Los Funerarios Felices.
Características: Siempre mata con una sonrisa.
Lugar de nacimiento: Canada.
Altura: 2,28 m.
Peso: 144 kg.
Edad: 33.

Nombre: Jack Livescar.
Nombre de su banda: Los Mutiladores.
Características: No tiene sentido del humor.
Lugar de nacimiento: Turquía.
Altura: 2,32 m.
Peso: 116 kg.
Edad: 31.

Nombre: Giorgio Tyranno
Nombre de su banda: Los Tigres Callejeros

Características: No teme a nada excepto a "La Mama".
Lugar de nacimiento: Sicilia.
Altura: 2,20 m.
Peso: 160 kg.
Edad: 27.

Nombre: Elvis Johnson.
Nombre de su banda: Los Guerreros de la Zona Oeste.
Características: No para de luchar, excepto cuando hay un concurso en la televisión.
Lugar de nacimiento: Chicago.
Altura: 2,28 m.
Peso: 116 kg.
Edad: 24.

Los nombres, así como los personajes de este juego, son estrictamente ficticios. Cualquier parecido con cualquier persona del pasado, presente o futuro es pura coincidencia.

Ciertas denominaciones de objetos, lugares y acciones descritas en el manual y en el juego fueron escritas por alguien en algún lugar y pertenecen a sus autores.

Titus, el logo de "Wild Streets", el soberbio juego, la fantástica música, las pantallas, el cautivador sonido, los increíbles dibujos, los gigantescos sprites, el atractivo manual, los programadores, y cualquier otra cosa relacionada con la creación de este juego son marca registrada en la empresa Titus.