

RENEGADE

SPECTRUM, AMSTRAD Y COMMODORE

CARGA

La versión de Spectrum 48k está en una cara, la de 128k en la otra.

SPECTRUM 48k: LOAD "" ENTER

SPECTRUM 128k: Sigue las instrucciones que indique tu manual

AMSTRAD: CTRL + ENTER. En los 464 o 664, sin expansión de memoria, los niveles se irán cargando uno por uno

COMMODORE: Pulsa SHIFT y RUN/STOP y luego PLAY en el reproductor

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 de 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 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 justo debajo de la tuya. Cuando su barra esté a cero, le has ganado y pasarás al siguiente nivel. 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 tirarles 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 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 aquí 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 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

Spectrum: puedes jugar con joystick o con teclado redefinible. Las teclas pre-establecidas son:

Arriba = Q

Abajo = A

Izquierda = K

Derecha = L

Saltar / Golpear = Espacio

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

Teclas:

Arriba = W

Abajo = Espacio

Izquierda = A

Derecha = D

Hay tres teclas de ataque

464/664 6128

Ataque izquierda: f0 flecha izquierda

Ataque derecha: ENTER flecha derecha

Salto: * flecha abajo

ESC en la primera pantalla, enciende/apaga la música

ESC durante el juego es PAUSA

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

Commodore: se juega en joystick en el portal 2 y 3 teclas de ataque

Ataque derecha = 2

Ataque izquierda = flecha izquierda

Salto = 1

RUN/STOP = Pausa (vuelve a pulsarlo para seguir)

RUN/STOP/RESTORE = RESET

ESPACIADOR = Música si/no

SITUACIÓN Y PUNTUACIÓN

Tu energía queda indicada por una barra en la parte superior (AMSTRAD) o inferior (SPECTRUM) 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 solo se activará cuando este 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 tu también 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.

(c) 1987 Imagine Software

(c) 1986 Taito Corp.