

THE RUNNING MAN

SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE

ESCENARIO

Es el año 2019 y los Estados Unidos se ha convertido en un estado totalitario. Las libertades personales ya no existen y sólo la televisión distrae a la gente de su situación. Hay un programa que es más popular que ningún otro: The Running Man, una persecución mortal donde los participantes luchan por el último premio: sobrevivir.

Después de haberse negado a disparar sobre manifestantes desarmados, Ben Richards es erróneamente declarado culpable. Este es el principio de una serie de pruebas que le llevan a convertirse en la "Estrella" corredora de "The Running Man". Ningún participante ha ganado jamás. Todos han muerto dentro de la "Zona de Juego" en una ciudad de Los Angeles destruida, atrapado por los mortíferos "Cazadores".

En el programa de esta noche Ben Richards debe sobrevivir, probar que es inocente y exponer la propaganda corrupta de la cadena ICS.

Ben es lanzado dentro de la zona de juego por Damon Killian, el anfitrión e inventor de "The Running Man". El ha prometido a Killian que "volverá"; ningún otro participante había ido tan lejos hasta ahora.

Tú eres Ben Richards. Debes de correr por tu vida.

EL JUEGO

The Running Man es un juego de un jugador en el que debes de conducir a Ben Richards a través de 4 zonas de juego y un estudio de televisión. Debes de vencer a todos los cazadores y guardias y luchar contra los perros que te atacarán para intentar frustrar tu promesa a Killian.

La primera zona es la "Pista de Hielo"

Zona 1: Pista de Hielo

Aquí te encontrarás con el primer obstáculo humano: SUBZERO. Este ex campeón de hockey sobre hielo lleva un palo de hockey en forma de cuchilla y lanza discos explosivos.

Zona 2: Suburbios

Si sobrevives a las atenciones de SUBZERO, te encontrarás al mortífero BUZZSAW, cuya sierra mecánica puede acabar con la carrera de Ben aquí mismo.

Zona 3: Luces de la Ciudad

La tercera zona de juego, que fue una vez las brillantes luces de Los Angeles, está ahora iluminada por los destellos de los rayos de un árbol de navidad humano: DYNAMO. Tendrás que usar toda tu astucia para vencer a este oponente.

Zona 4: El Complejo

Dentro de este laberinto de tuberías y conductos, debes de evitar las llamas ardientes de FIREBALL. Su lanzador de llamas también funciona como un propulsor, capacitándolo para volar.

El Estudio

Si tu habilidad es tal que sobrevives a los cazadores, volverás al estudio de televisión. Aquí hay guardias armados que intentarán detener tu avance hacia Killian. Si tienes éxito y lo alcanzas, la recompensa será la libertad y la venganza.

JUEGO BÁSICO

El joystick se usa para controlar a Ben de la siguiente manera:

Sin el botón de fuego apretado:

Centro: Se mantiene de pie.

Abajo: Se agacha si está de pie.

Arriba/izquierda/derecha: Salta si está de pie y se levanta si está agachado.

Izquierda/derecha: Gira, se mueve a la izquierda o a la derecha. Si el joystick se mueve dos veces rápidamente en la misma dirección, Ben correrá en esa dirección (hará un salto más largo o alto si salta mientras está corriendo).

Abajo/izquierda/derecha: Reptar.

Con el botón de fuego apretado:

Centro: Da una patada hacia la dirección en la que está mirando.

Abajo: Se agacha si está de pie. Si está agachado coge o suelta un arma.

Abajo: Salta.

Izquierda/derecha: Gira, lanza un puñetazo en esa dirección. Si tiene un arma, la usa.

ARMAS

En la zona de juego puede que encuentres varios objetos que puedes usar como armas. Esto incluye ladrillos, tuberías y pistolas. Puedes matar a algunos cazadores sin usar armas, pero esto requiere una gran habilidad.

SALUD

Si eres golpeado por un cazador o caes en una trampa, tu salud sufrirá. Tu salud se muestra en la parte inferior de la pantalla, junto con aquellos cazadores con los que estás luchando.

Tu salud se puede mejorar por dos métodos: con botiquines que encontrarás en varios lugares a través del juego o completando un CÓDIGO DE ENLACE

Si tu salud baja por debajo de cierto nivel, serás considerado inconsciente y el juego finalizará.

INSTRUCCIONES DE CARGA PARA TU ORDENADOR

Commodore 64

SHIFT/RUN-STOP y pulsa PLAY en el cassette.

(Hay una secuencia de introducción en la cara B del cassette.)

Spectrum

Cinta: Tecllea LOAD"" y pulsa RETURN, o usa el cargador incorporado en los Plus 2 o Plus 3.

Disco: Usa la opción LOADER del menú principal.

Además del joystick, este juego se puede jugar usando las siguientes teclas en el Spectrum:

Q: Arriba. P: Derecha

A: Abajo. M: Fuego.

O: Izquierda. 1: Pausa.

Amstrad CPC Range

Cinta: Tecllea RUN"" y pulsa RETURN.

Disco: Tecllea RUN "DISK" y pulsa RETURN.

Además del joystick, este juego se puede jugar con las siguientes teclas en el Amstrad:

Q: Arriba. P: Derecha.

A: Abajo. M: Fuego.

O: Izquierda. 1: Pausa.

EL CÓDIGO DE ENLACE

Entre cada zona de juego debes de intentar conseguir el CÓDIGO DE ENLACE. Esto implica un simple juego de coordinación en la cual juegas con dos series de símbolos.

Se te presentan dos series de 8 símbolos y entonces la serie de la izquierda es mezclada.

Aparecen dos barras iluminadas que se pueden mover con el joystick. Si el botón de fuego está pulsado, los dos símbolos que están marcados intercambian posiciones. Usando los símbolos que están a mano derecha, como una guía, debes de poner todos los símbolos en la posición correcta. Si consigues esto dentro del tiempo permitido, tu salud es restablecida para la siguiente zona de juego.

PUNTUACIÓN

La puntuación se basa en las apuestas que hace el público. Si luchas bien, entonces apostarán más dinero. Los bonos de apuestas se dan cuando completas una zona y por matar a un cazador.

Si consigues una buena puntuación, se te invitará a que grabes tu nombre en la tabla de puntuaciones más altas, que muestra a los mejores corredores del momento.

© 1989 Taft Entertainment Motion Pictures/
Keith Barish Productions.

© 1989 Grandslam Entertainments Ltd.