

RENEGADE



Imagine
...the name
of the game

RENEGADE

Les Rues ne sont pas sûres! La nuit tombe vite alors que vous vous acheminez à travers le quartier le plus sinistre de la ville pour aller chercher votre petite amie. Jusqu'à présent tout va bien . . . votre métro s'arrête à la station, mais à la descente vous vous rendez compte que vous n'êtes pas seul!

La station et les rues au-dessus sont infestées de voyous et de mauvais garnements . . . Vous avez peu de temps et vous devez donc emprunter ces zones pour retrouver votre petite amie comme convenu. Des décisions rapides et une connaissance des arts martiaux sont vos seules armes et vous débarquez en sachant que ce parcours va être le plus dangeureux de votre vie!

Vous devez passer par cinq stades, d'abord la station de métro où vous rencontrerez une bande d'agresseurs qui souhaitent que votre voyage se termine à cet endroit précis. Le stade suivant vous amène dans la zone de la jetée renommé comme étant le lieu de rendez-vous des bandes à motos. La troisième zone se trouve dans les ruelles mal famées de la ville qui sont parcourues par des bandes de femmes à la recherche de tout homme qui tente de façon accidentelle de pénétrer dans leur territoire. Ensuite vous trouverez la rue qui vous conduit à votre lieu de rendez-vous; mais une dangeureuse bande armée de rasoirs a la réputation d'attaquer tout passant innocent simplement pour s'amuser.

Vous entrez enfin dans l'endroit de votre rendez-vous mais attention — la dernière bande à laquelle vous avez infligé une défaite a appelé des renforts qui vous attendent en compagnie de leur chef — armé d'un pistolet! Prouvez que l'amour se joue de tous les dangers en triomphant de ces voyous à temps pour votre rendez-vous!

CHARGEMENT

CPC 464

Placez la cassette rembobinée dans le magnétophone, tapez RUN" et appuyez ensuite sur la touche ENTER. Suivre les instructions à mesure qu'elles apparaissent sur l'écran. Si votre équipement comprend un lecteur de disquette, tapez |TAPE puis appuyez sur la touche ENTER. Ensuite tapez RUN" puis appuyez sur la touche ENTER.

(On obtient le symbole | en maintenant la touche shift et en appuyant sur la touche @).

CPC 664 et 6128

Connectez un magnétophone à cassette adapté en vous assurant que les bons fils sont raccordés comme indiqué dans le Manuel d'Instruction de l'Utilisateur. Placez la cassette rembobinée dans le magnétophone et tapez |Tape puis appuyez sur la touche ENTER. Ensuite tapez RUN" et appuyez sur la touche ENTER puis suivez les instructions telles qu'elles apparaissent sur l'écran.

DISQUETTE

Placez la disquette du programme dans le lecteur, face A vers le haut. Tapez |DISC et appuyez sur ENTER afin de vous assurer que la machine peut avoir accès au lecteur. Maintenant tapez RUN" DISC, appuyez sur ENTER et le jeu se chargera automatiquement.

ATTENTION:

Sur un ordinateur 464 ou 664, le programme charge chaque nouvelle section à partir de la cassette ou de la disquette. Sur un 6128 ou un 464/664 avec extension mémoire le programme charge toutes les sections en une seule fois.

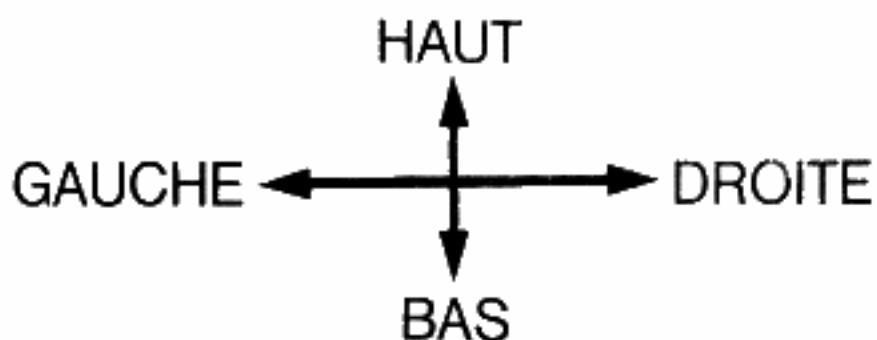
COMMANDES

Le jeu se joue avec Clavier ou Levier plus clavier.

CLAVIER

GAUCHE – A
DROITE – D
HAUT – W
BAS – BARRE ESP.

LEVIER



N.B. On n'utilise pas le bouton Feu

Il y a trois touches d'attaque:

	464/664	6128	
Attaque Gauche – FO			←
Attaque Droite – ENTER			→
Saut – .			↓

Si vous appuyez sur Escape quand vous êtes à l'écran titre vous couperez ou rétablirez la musique du jeu.

Si vous appuyez sur Escape durant le jeu cela vous permettra de faire une pause. Vous pourrez abandonner le jeu en appuyant de nouveau sur Escape ou le continuer en faisant n'importe quel autre mouvement.

COMMENT JOUER

Il y a cinq niveaux: Métro, Jetée, Rue mal famée, scène au Bout de la rue et Intérieur. Dans chacun de ces scénarios vous rencontrerez une bande, chacune de ces bandes dispose d'armes différentes. Pour terminer un niveau, vous devez battre le chef de la bande. Son statut est affiché en haut de l'écran en dessous de votre barre d'énergie.

Chaque fois que le chef est frappé et renversé sur le sol, son énergie diminue considérablement. Quand son tableau de barres affiche un niveau d'énergie zéro, il ou elle est vaincu(e) et cela vous permet de passer au niveau suivant. Attention: le chef ne rentre dans la mêlée que lorsqu'un certain nombre de mignoris ont déjà été vaincus.

Au premier stade du jeu vous êtes attaqué par une bande d'assaillants dont certains seulement sont armés. Pour les vaincre, il vous faut leur asséner à plusieurs reprises des coups de poing, de pied ou de genou (d'une manière générale, chacun doit être mis à terre deux fois) une fois assomés les voyous vous pouvez en vous approchant d'eux empoigner les voyous et leur donner des coups de genoux La première fois qu'ils sont mis à terre vous pouvez cependant les y maintenir en vous agenouillant sur eux et les achever grâce à quelques coups rapides.

Au second niveau vous devez affronter une bande de voyous à moto sur la jetée. Au début de ce niveau quatre attaquants à moto vont essayer de vous écraser. Pour les mettre hors d'état de nuire, vous devez les faire tomber de leur moto. Une fois débarrassé des motocyclistes vous serez attaqué par un groupe d'Ange de la Mort,

Le troisième niveau se trouve dans les rues mal famées de la ville, c'est ici que se trouve le quartier général d'une bande de maraudeuses armées de gourdins et de fouets. Quand un certain nombre de ces "dames" ont été vaincues leur chef, la grosse Bertha, descend dans l'arène.

Le quatrième niveau est occupé par des voyous armés de rasoirs. Aux niveaux précédents vous pouvez recevoir un certain nombre de coups avant de perdre une vie mais à ce niveau un seul vous est fatal!

Essayez à tout prix d'éviter les rasoirs et faites attention derrière vous! Une fois que vous avez triomphé de tous les personnages à ce niveau vous passez à la scène de l'intérieur où vous attendent quelques autres membres de cette bande et leur chef — armé d'un pistolet! Après avoir terminé ce niveau il vous sera possible d'aller au rendez-vous de votre superbe petite amie. Vous ne pourrez malheureusement rester ensemble que très peu de temps car le processus tout entier doit recommencer — mais cette fois en plus difficile.

Dans chaque section vous devez vaincre le principal voyou en un temps limite et si vous n'y réussissez pas dans le temps imparti vous perdrez une vie, n'essayez donc pas d'éviter les voyous en permanence. Vous pouvez attaquer votre assaillant de différentes façons; celles-ci vous sont indiquées ci-dessous:

1. COUP DE POING,
2. COUP DE PIED VERS L'ARRIERE,
3. COUP DE PIED EN HAUTEUR,
4. COUP DE GENOU,
5. COUP DE POING ASSENE A L'ASSAILLANT A TERRE.





SATUT ET SCORE

Votre énergie est indiquée par un tableau de barres horizontal affiché en haut de l'écran, elle diminue chaque fois que vous êtes touché. Le tableau d'énergie du chef de la bande se trouve en dessous du votre, celui-ci ne fonctionne que lorsque ce personnage entre en jeu (après que vous ayez vaincu un certain nombre de ses acolytes). Son énergie diminue proportionnellement au nombre de coups qu'il reçoit. Les vies restantes et le nombre de bandes que vous avez vaincues sont indiquées par les têtes au bas de l'écran.

Des points sont accordés pour les actions réussies et ce en fonction de leur efficacité — entre 50 et 100 points (plus le coup est efficace, plus on obtient de points). Des points supplémentaires sont accordés pour l'élimination de chaque ennemi. Terminer les cinq rounds complets se traduira par un score de 100,00 points supplémentaires. Une vie de plus vous est accordée chaque fois que vous terminez tous les niveaux.

CONSEILS UTILES

- ★ Bougez sans arrêt.
- ★ Aux deux premiers niveaux vous pouvez forcer vos adversaires à tomber du rebord du terrain de jeu — mais attention la même chose s'applique à vous.
- ★ Tuez vos plus dangereux adversaires (c'est à dire ceux qui sont armés) en premier.
- ★ Au troisième niveau, nous vous recommandons d'éviter la Grosse Bertha jusqu'à ce que vous ayez éliminé tous ses mignons.

RENEGADE

Son programme, sa représentation graphique et la conception artistique sont la propriété de Imagine Software et ils ne peuvent être reproduits, stockés, loués ou diffusés sous quelque forme que ce soit sans la permission écrite de Imagine Software. Tous droits réservés dans le monde entier. Renegade passe sur les micro- ordinateurs Amstrad CPC 464, 664 et 6128.

CREDITS

Programming by John Brandwood.

Graphics by Mark K. Jones.

Music by Fred Gray.

Produced by D. C. Ward.

Licenced from © Taito Corp., 1986 Programmed for the Amstrad by Imagine Software. Export outside Europe prohibited.

©1987 Imagine Software.