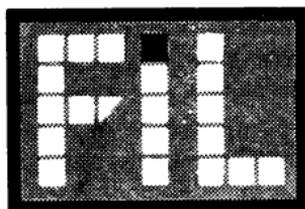


**MO5 - MO6 -
TO7/70 - TO8 - TO9 - TO9 +**

RENEGADE



FRANCE IMAGE LOGICIEL

MISE EN SERVICE

Vérifiez que tous les éléments nécessaires au bon fonctionnement du logiciel sont présents, reliés et sous tension.

Branchez la manette de jeu dans le port 1.

Allumez l'écran puis l'unité centrale.

Cassette

. Placez la cassette contenant le programme dans le lecteur, en choisissant la face correspondant à votre configuration et vérifiez que la bande est bien réembobinée.

. Mettez le lecteur de cassettes en position.

. Puis lancez le chargement du programme en procédant comme indiqué ci-dessous :

- si vous avez un MO5, tapez **RUN"CASS:** puis validez en appuyant sur la touche **ENTREE**.

- si vous avez un TO7/70, appuyez sur la touche **2**.

- si vous avez un MO6, un TO8, un TO9 ou un TO9+, choisissez le **BASIC V 1.0**, puis tapez **RUN"CASS:** et validez par **ENTREE**.

Disquette 3"1/2

. Placez la disquette dans le lecteur de disquettes.

. La page d'en-tête de la machine apparaît :

- si vous avez un TO9, tapez sur **D**.

- si vous avez un TO8 ou un TO9+, tapez sur **B**.

LE JEU

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 en descendant vous vous rendez compte que vous n'êtes pas seul!

La station et les rues de ce quartier sont infestées de voyous. Mais vous avez peu de temps et vous êtes obligé de passer par là pour retrouver votre petite amie, comme convenu. Des décisions rapides, et une connaissance des arts martiaux sont vos seules armes, et vous vous mettez en route, sachant que ce parcours va être le plus dangereux de votre vie!

Vous devez passer par cinq stades. D'abord la station de métro où vous rencontrez une bande d'agresseurs qui souhaitent que votre voyage se termine à cet endroit précis. Ensuite, la zone de la jetée renommée comme étant le lieu de rendez-vous de bandes à motos. La troisième zone se trouve dans des ruelles mal famées, parcourues par des bandes de femmes à la recherche de tout homme qui tente, même accidentellement, d'entrer sur leur territoire.

Ensuite vous trouverez la rue qui mène à votre lieu de rendez-vous; mais vous croisez une dangereuse bande, armée de rasoirs et réputée pour agresser tout passant, simplement pour s'amuser.

Vous entrez enfin dans le lieu de rendez-vous, mais attention, la dernière bande à qui vous avez infligé une défaite a appelé des renforts qui vous attendent en compagnie de leur chef, armé d'un pistolet!

DEROULEMENT DU JEU

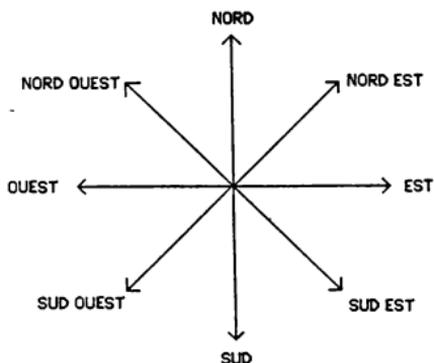
Une fois le chargement du jeu effectué, la page d'en-tête s'affiche et vous vous trouvez directement dans la station de métro. Vous rencontrerez une bande de voyous, armés de barres à mine, qui commenceront à vous encercler. Vous devrez alors vous battre. Après avoir vaincu un certain nombre de voyous, le chef de la bande arrivera, vous provoquant directement. Une lutte à mort vous opposera, dont vous devrez sortir vainqueur.

COMMANDES

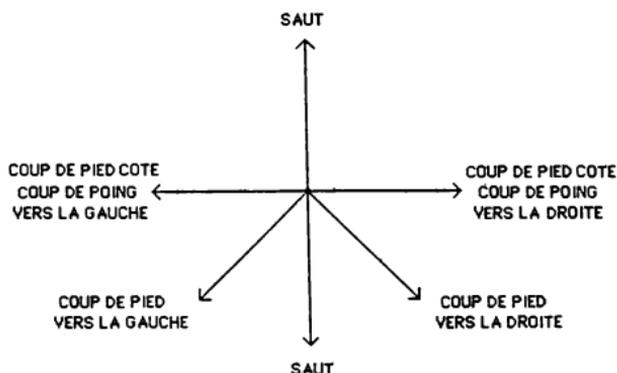
MANETTE DE JEU

Le jeu fonctionne uniquement à la manette de jeu, branchée en port 1.

Manette de jeu:



Manette de jeu et bouton feu:



LES NIVEAUX

Il y a en tout cinq niveaux: Métro, jetée, rue mal famée, scène du bout de la rue, et intérieur. Dans chacun de ces scénarii, vous rencontrerez une bande. Chacune de ces bandes dispose d'armes différentes. Pour terminer un niveau, vous devrez 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 au sol, son énergie diminue considérablement. Quand son niveau d'énergie indique zéro, il ou elle est vaincu(e) et vous pouvez passer au niveau suivant. Attention, le chef n'entre dans la mêlée que lorsqu'un certain nombre de voyous 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 faut leur asséner à plusieurs reprises, des coups de poings et des coups de pied. D'une manière générale, chacun doit être mis à terre deux fois.

Au second niveau, vous devez affronter sur la jetée, une bande de voyous à moto. Au début de ce niveau, cinq attaquants vont essayer de vous écraser. Pour les mettre hors d'état de nuire, vous devrez les faire tomber de leur moto. Une fois débarrassé des motards, vous serez attaqué par un groupe d'anges de la mort, certains sans armes, d'autres brandissant des pieds-de-biches, et enfin par leur chef.

Au troisième niveau, vous vous trouvez dans les rues mal famées de la ville. C'est 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. Contrairement aux niveaux précédents, ici le moindre coup vous est fatal!

Vous accédez au cinquième niveau, qui est la scène de l'intérieur où vous attendent quelques autres membres de cette bande et leur chef, armé d'un pistolet.

LES POSITIONS D'ATTAQUE

COUP DE POING



COUP DE PIED EN HAUTEUR



COUP DE PIED DE COTE



STATUT ET SCORE

Votre énergie est indiquée en haut de l'écran par un cadre horizontal contenant des barres, qui diminuent chaque fois que vous êtes touché. Le tableau d'énergie du chef de la bande se trouve juste en dessous du vôtre. Celui-ci ne fonctionne que lorsque ce personnage entre en jeu (après que vous ayez vaincu un certain nombre de voyous). Son énergie diminue proportionnellement au nombre de coups qu'il reçoit. Les vies qu'il vous reste sont indiquées par les têtes en bas de l'écran.

Des points sont accordés pour les actions réussies et ce en fonction de leur efficacité. On peut obtenir entre 50 et 300 points, selon que le coup est plus ou moins efficace. Des points supplémentaires sont accordés à chaque fois que l'on élimine un ennemi. Après avoir fini un niveau, vous recevrez un bonus en fonction du temps que vous aurez mis. Une vie supplémentaire vous est accordée à chaque fois que vous avez terminé tous les niveaux.

CONSEILS UTILES

Bougez sans arrêt.

Au troisième niveau, il vaut mieux éliminer la grosse Bertha en dernier .

RG 9210/RG 1180

© 1988 FIL

**Tous droits de reproduction, d'adaptation et de traduction réservés
tous pays.**