

**AMSTRAD**

*...the name  
of the game*

# RENEGADE III LE JEU

Vous revoilà dans le rôle palpitant de "Renegade", le héros des arts martiaux, prêt à délivrer votre petite amie retenue prisonnière par des forces du futur.

Dans une dernière tentative pour déjouer vos projets, les ravisseurs font remonter le temps à leur otage et la ramène à l'époque de l'homme préhistorique et au pays des dinosaures. A vous de traverser le temps ...L'Egypte ancienne et les morts-vivants, les chevaliers du Moyen-Age et les dragons qui complotent tous votre perte.

Voyager à travers le temps représente une mission hasardeuse au cours de laquelle il vous faudra vous battre contre les habitants de chaque époque qui sauront tirer profit de leurs armes mais prenez garde ... Attardez-vous trop long temps et risquez de tomber à jamais dans les oubliettes de l'histoire.

"Renegade" doit maintenant entreprendre sa tâche la plus difficile et se battre contre des adversaires dont il n'avait jamais entendu parler et dans des lieux qui n'existaient que dans ses lectures ...ou dans ses rêves — retrouvez-le à vos risques et périls!

## CHARGEMENT

### CASSETTE

Placez la cassette rembobinée dans le magnétophone, tapez RUN" et appuyez ensuite sur la touche ENTER. Suivez 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 @).

### NOTE

Ce jeu se charge en plusieurs parties, quand vous avez fini votre niveau suivez les instructions à l'écran pour le chargement de la partie suivante.

### DISQUETTE — CPC 464

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 et appuyez sur ENTER, le jeu se chargera automatiquement.

### DISQUETTE — CPC 664 ET 6128

Placez la disquette du programme dans le lecteur, face A vers le haut. Tapez |DISC

et appuyez sur RETURN afin de vous assurer que la machine peut avoir accès au lecteur. Maintenant tapez RUN"DISC et appuyez sur RETURN, le jeu se chargera automatiquement.

# COMMANDES

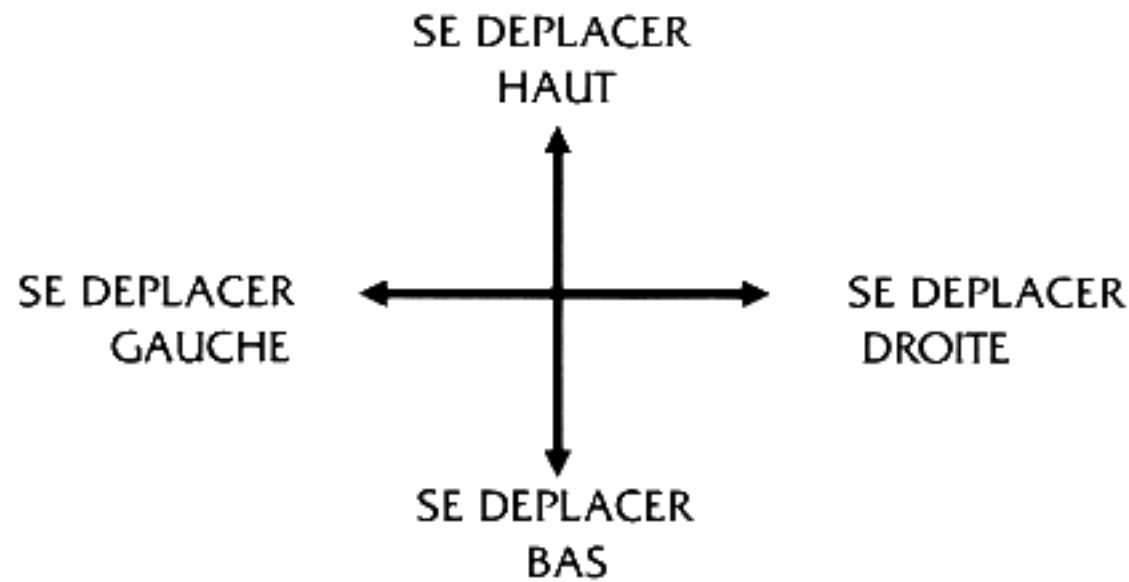
## CLAVIER — Peut être redefini

Touches au depart

HAUT	—	Q
BAS	—	A
GAUCHE	—	O
DROITE	—	P
FEU	—	BARRE D'ESPACEMENT

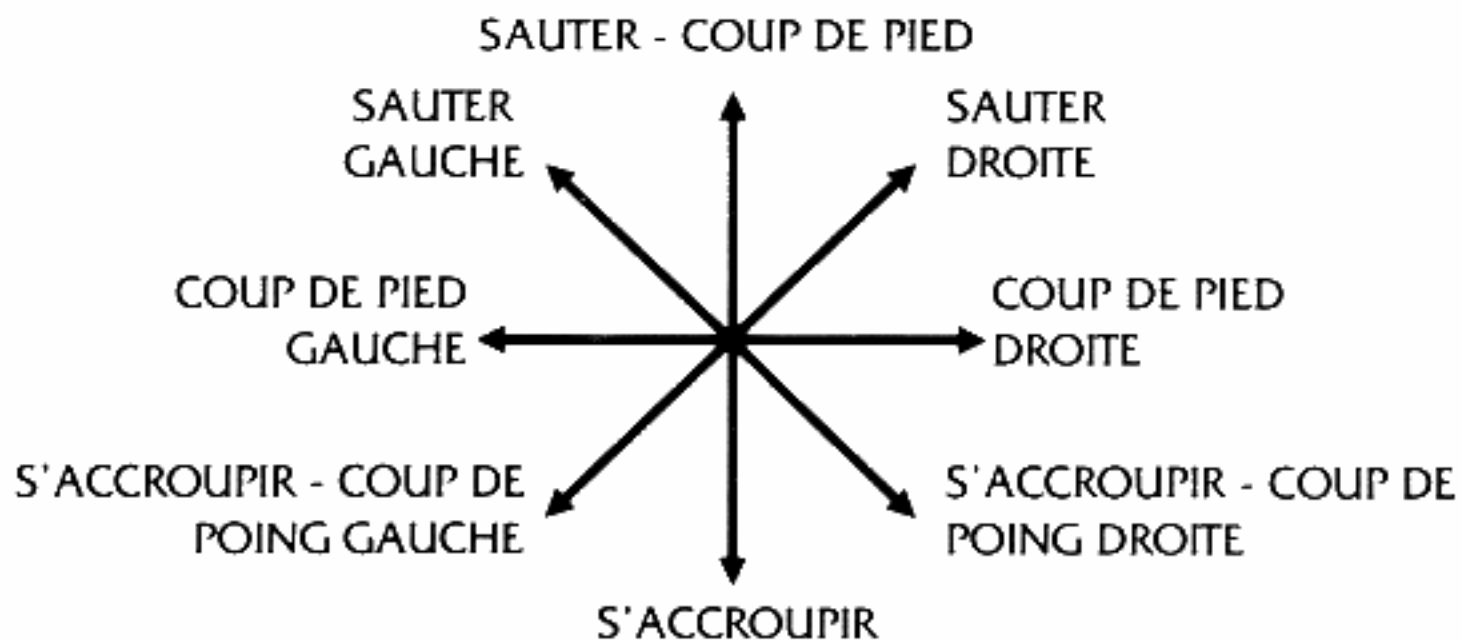
## LEVIER

**Sans appuyer sur le bouton feu**



BOUTON FEU — Coup de poing

**En appuyant sur le bouton feu**



# STATUT ET SCORING

<b>Temps</b>	—	Temps restant pour achever le niveau.
<b>Energie</b>	—	L'énergie de "Renegade" diminue quand un adversaire le frappe. Si l'énergie tombe à zéro, "renegade" perdra alors une vie.
<b>Vies</b>	—	Nombre de vies qui restent. Quand "Renegade" a perdu toutes ses vies, le jeu est alors terminé.
<b>Score</b>	—	Augmente en frappant les adversaires et en achevant des niveaux.

## CONSEILS UTILES

- Attention aux attaquants se trouvant au-dessus de vous: ils feront tomber ou jetteront des objets dans votre direction.
- Apprenez les mouvements spécifiques requis pour vaincre les ennemis récalcitrants.
- N'essayez pas de sauter au-dessus des trous important. Renegade a des possibilités de saut limités.

## RENEGADE III – LE DERNIER CHAPITRE

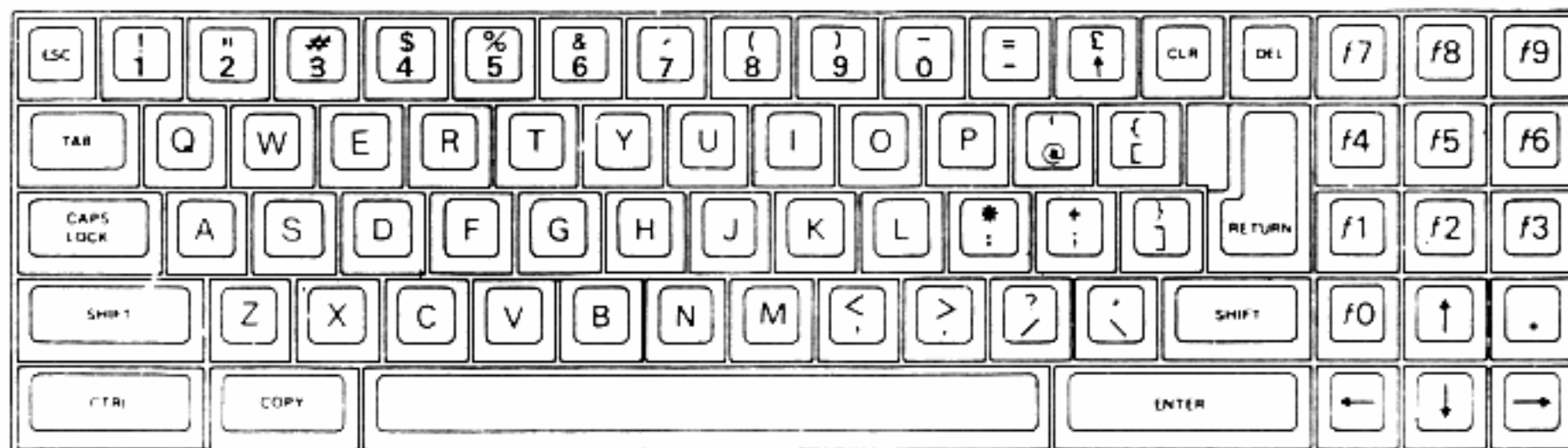
Son programme, sa représentation graphique et la création artistique sont la propriété de Imagine Software et ils ne peuvent être reproduits, stockés, loués ou diffusés sous quelque forme que ce soit sans la permission écrite de Imagine Software. Tous droits réservés dans le monde entier.

## ATTENTION, UTILISATEURS D'AMSTRAD

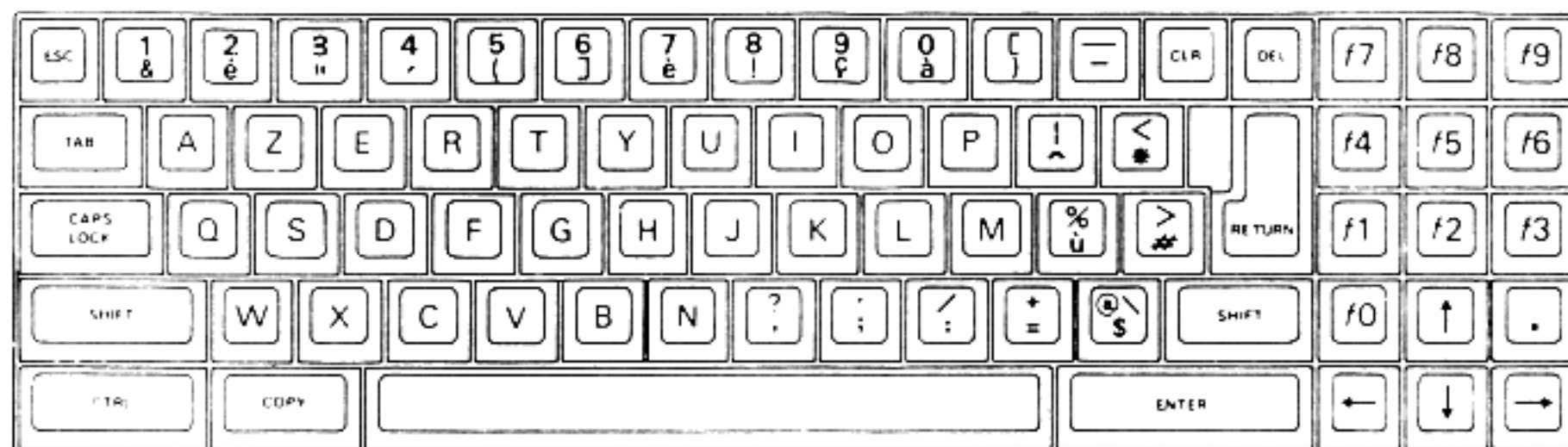
Les instructions de commande du clavier pour ce jeu sont destinées aux touches du clavier 'QWERTY'. Si l'Amstrad que vous possédez est du type 'AZERTY', les

touches à utiliser seront celles situées de la même façon que les touches du clavier 'QWERTY'. (Voir diagramme ci-dessous).

## QWERTY



## AZERTY



## EXEMPLE

Si les instructions données sont 'Q — Haut', la touche correspondante sur 'AZERTY' sera 'A'.

## CREDITS

Programmed by Andrew Deakin

Graphics by Ivan Horn

Music by Jonathan Dunn

Produced by D C Ward

©1989 Imagine Software