

# TARGET RENEGADE

**Il est de retour ... encore plus vil, brutal et assoiffé de violence!**

Votre frère Matt est pris sur le fait alors qu'il enquête sur les activités infâmes de "M. Big" et après que le chef du milieu l'ait puni de la façon macabre traditionnelle, vous considérez les options qui vous sont ouvertes alors que votre cœur bat la chamade. "Oeil pour oeil" — ce dicton assiége votre subconscient — votre plan est tracé — vous passez à l'action et en vous frayant un chemin à travers les différents niveaux, vous vous dirigez vers la confrontation finale. Les types d'adversaires que vous rencontrez à chaque niveau varient énormément et pour réussir il vous faut donc apprendre une stratégie. Les objets usuels peuvent servir d'arme, mais ne les perdez pas car on pourrait les utiliser contre vous!

Votre objectif consiste simplement à survivre pendant que vous traversez les cinq stades qui mènent à votre confrontation avec "M. Big". Vous pourrez savourer votre vengeance ... si vous restez en vie!

## COMMANDES

Le jeu a une option à deux joueurs et peut être contrôlé par moyen du levier ou du clavier.

Le joueur 1 peut utiliser le levier en sélectionnant les options de clavier redefini et en déplaçant le levier dans la direction appropriée.

De la même façon, le joueur 2 a le choix entre le levier et le clavier.

### LEVIER — Port 1 ou Port 2

**Avec bouton feu appuyé (tourné vers la droite)**

SAUT/COUP DE PIED

SAUT/COUP DE PIED GAUCHE

SAUT/COUP DE PIED DROITE

COUP DE PIED VERS  
ARRIERE

\*COUP DE POIGN/SASSIR  
ADVERSAIRE

ATTAQUER L'ADVERSAIRE AU SOL

COUP D'POING/COUP DE GENOU/UTILISER L'ARME/RAMASSER L'ARME  
Attention: ces mouvements s'effectuent à l'inverse quand vous êtes tourné vers la gauche)

**Avec bouton feu appuyé**

HAUT

HAUT/GAUCHE

HAUT/DROITE

GAUCHE

DROITE

BAS/GAUCHE

BAS/DROITE

BAS

### COMMANDES ENTIEREMENT REDEFINISSABLES

#### JOUEUR 1

GAUCHE — K

DROITE — L

HAUT — Q

BAS — A

FEU — BARRE D'ESPACEMENT

APPUYEZ SUR ESC pour interrompre le jeu.

#### JOUEUR 2

##### Levier Port 1

Si vous sélectionnez l'option deux joueurs, cela signifie qu'un compagnon pourra vous aider dans vos tentatives de traverser des niveaux, chaque section traversée sera en conséquence plus difficile, mais votre capacité de défense sera multipliée par deux. Apprenez à coopérer avec votre partenaire au lieu d'essayer de triompher de vos adversaires séparément.

# LE JEU

Ce jeu est situé dans la ville miteuse de Scumville. Vous devez traverser 5 environnements, chacun plus difficile que le précédent. Dans chaque scène vous rencontrerez un type de voyou différent qui essaiera de vous éliminer en utilisant toutes sortes de méthodes violentes. Grâce à une combinaison de coups de poing, de coups de pied et en utilisant les armes trouvées sur le sol, vous devez vous frayer un chemin jusqu'à "M. Big" et le défier dans une confrontation finale. Vous pouvez obtenir les armes de différentes façons en triomphant d'un adversaire en possession d'un gourdin ou simplement en ramassant un objet sur le sol.

## Scène 1 — Parking souterrain

Vous y rencontrerez un gang de motards qui tenteront de vous écraser ou de vous frapper de leurs armes. Il vous faut d'abord faire tomber les motocyclistes de leur engin mais attention, cela ne les rendra inconscients que pour un très bref moment. Prenez aussi garde aux membres du gang et à leurs amis qui chercheront à vous supprimer en vous attaquant par derrière au moment où vous ne vous y attendez pas.

## Scène 2 — De nuit dans une Rue Louche

Vous vous retrouverez confronté aux "dames de la nuit" qui utiliseront des armes pour essayer de vous battre de la façon la moins féminine qui soit. De plus, leur "protecteur" sera dans les parages afin de s'assurer que vous ne sortez pas vainqueur du combat. Armé d'un fusil et disposant d'un nombre limité de balles, il essaiera de vous abattre et vous devez tenter de l'éviter jusqu'à ce que ses munitions soient épuisées, puis l'affronter d'homme à homme.

## Scène 3 — Le Parc

Là vous tomberez sur un groupe de skinheads qui tenteront de vous réduire en bouillie. Ce n'est qu'en lançant une volée de coups de poing, coups de pied etc... que vous parviendrez à atteindre le niveau suivant.

## Scène 4 — La Galerie Marchande

Les Beastly Boys sont dans la ville et quelques-uns de leurs plus enthousiastes fans se sont rassemblés dans la Galerie Marchande, conscients que vous êtes presque arrivé à l'endroit où se trouve "M. Big". A l'aide des briques et de leurs amis à quatre pattes, ils vont par toutes sortes de moyens essayer de vous arrêter de façon définitive à ce niveau.

## Scène 5 — Le Bar

Avant qu'il vous soit permis d'affronter "M. Big" sur son propre terrain vous devez d'abord vaincre ses terribles gardes du corps qui ne reculeront devant rien pour écarter la menace que vous constituez pour leur chef.

[Attention: après vous être débarrassé de ces voyous, il vous faudra compter avec "M. Big" lui-même]!

## STATUT ET SCORE

Sur le panneau d'affichage situé au bas de l'écran figurent le niveau où vous vous trouvez, le niveau d'endurance, le score des joueurs, le nombre de vies restantes et la quantité de temps restante. Vous commencez le jeu avec trois vies — vous pouvez obtenir une vie supplémentaire quand vous atteignez un score de 50.000 et ensuite une autre vie tous les 100.000 points supplémentaires. Suivant le type de manoeuvre réussie, votre score peut se situer entre 100 et 1000 points.

## CONSEILS UTILES

- \* Utilisez des armes chaque fois que cela est possible — non seulement elles auront plus d'effet mais elles vous donneront également plus de points de bonus.
- \* A la section 2, le protecteur a une arme qui se révélera certainement des plus dangereuses. N'essayez pas de le maîtriser quand il tire sur vous mais attendez que ses munitions se soient épuisées puis passez à l'attaque.
  - \* Eliminez vos ennemis avant de continuer plus avant.

## TARGET RENEGADE

Son code, 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 d'Imagine Software. Tous droits réservés dans le monde entier.

## GENERIQUE

Code de Mike Lamb  
Graphique de Dawn Drake  
Musique de Guy Biasillo  
Produit par D.C. Ward  
© 1988 Imagine Software  
Imagine est une marque déposée.