



RENEGADE **(Technos, 1986)**

guide par Asthalis



asthalis@free.fr
<http://asthalis.free.fr>

1. A PROPOS DE CE DOCUMENT	2
En bref	2
Conditions d'utilisation	2
Historique	3
2. ENVIRONNEMENT DU JEU	4
Cadre général	4
Architecture	4
Vie, énergie et temps	4
3. COMMANDES DE JEU ET ACTIONS DE BASE	5
Interface de MAME32	5
Déplacements	5
Accélérateur/freins	5



1. A PROPOS DE CE DOCUMENT

En bref

Ce guide s'adresse en priorité aux amateurs de jeux d'arcade qui utilisent l'émulateur **MAME** mais ne connaissent pas encore le jeu **Renegade**. Son but est de décrire brièvement le jeu et de faciliter sa prise en main par un joueur débutant.

Il s'applique à la version dont le nom complet sous MAME est **Renegade (US)**.

Conditions d'utilisation

Ce document peut être copié et diffusé sous sa forme première. Toute autre utilisation reste à la discrétion de l'auteur.



Historique

- + nouveauté ou ajout
- > mise à jour
- ! correction
- suppression

12/05/13 **révision 1**

- > reformulation partielle
- > logo « œil » et changement de signature

26/05/06 **version initiale**



2. ENVIRONNEMENT DU JEU

Cadre général

Renegade est un jeu de combat et peut se jouer à 2 joueurs à tour de rôle. Chaque joueur y incarne un personnage dont la mission est de faire face à des bandes de loubards pour aller délivrer sa fiancée.



Architecture

Renegade compte 4 niveaux dont chacun correspond à un lieu différent. Chaque niveau se termine par un duel face au chef de la bande, un « boss » qu'il faut éliminer pour passer au niveau suivant.

Le jeu utilise un scrolling horizontal pour suivre les déplacements du personnage principal.

Si le joueur parvient au bout des 4 niveaux, il reçoit une récompense puis le jeu reprend au début avec des adversaires plus coriaces.



Vie, énergie et temps

Le joueur commence la partie avec une seule vie. Il peut en gagner une autre s'il parvient à atteindre un score suffisant.

La vitalité de son personnage est symbolisée par une barre d'énergie au sommet de l'écran. Si cette énergie tombe à zéro, le joueur perd une vie.

Le joueur dispose d'un temps limité pour combattre ses ennemis et vaincre le « boss » qui se mêle au combat après un certain délai. La mort du « boss » met fin au niveau quel que soit le nombre d'adversaires restants. Si le temps tombe à zéro, le joueur perd une vie.





3. COMMANDES DU JEU ET ACTIONS DE BASE

Interface de MAME

Dans **Renegade**, le joueur dispose d'un contrôleur à 8 directions (au clavier, les touches fléchées et leurs combinaisons), d'un bouton de saut (bouton 2, **Alt** par défaut) et de 2 boutons d'attaque : vers la gauche (bouton 1, **Ctrl** par défaut) et vers la droite (bouton 3, **Espace** par défaut).



Déplacements et saut

Le joueur utilise son contrôleur pour diriger son personnage dans n'importe quelle direction. Généralement, le personnage est tourné du côté vers lequel il se déplace mais le joueur ne contrôle pas cette orientation. Seuls les ennemis se trouvant à la même « hauteur » que lui peuvent l'attaquer.

Le bouton « saut » permet au joueur de se sortir d'une position délicate. Son personnage fait alors un bond à la verticale puis retombe là où il se trouvait.



Attaque

Le personnage du joueur peut attaquer devant (coup de poing) ou derrière lui (coups de pied) en utilisant le bouton d'attaque « gauche » ou « droit ». Il utilise les mêmes boutons (rapidement et en alternance) pour se dégager si un ennemi l'immobilise par-derrière.

Lorsque le joueur combine cette attaque avec le bouton « saut », son personnage saute et envoie son pied en avant du côté choisi pour l'attaque (attaque utile, comme pour les motos au début du niveau 2, voir ci-contre).

