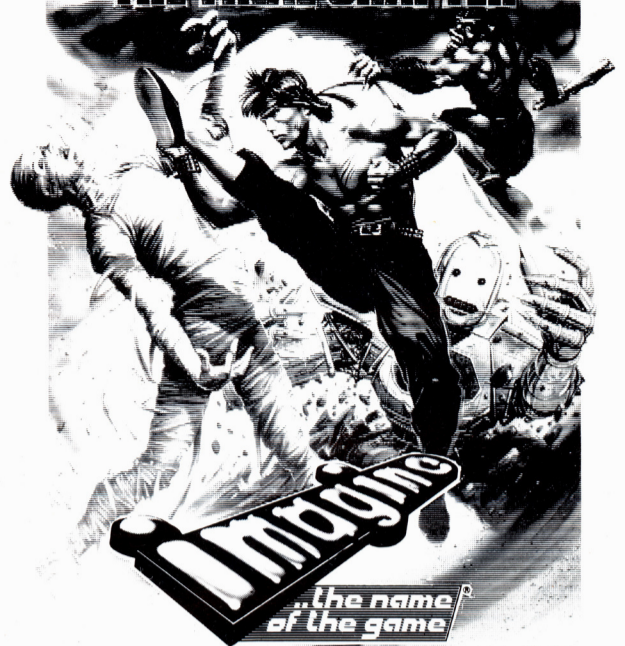


IMAGINE

RENEGADE III

THE FINAL CHAPTER



COMMODORE



RENEGADE III

THE FINAL CHAPTER

Once again take on the exciting role of "Renegade", the martial arts hero with street cred and rescue your girlfriend being held captive by forces from the future.

In a final attempt to thwart you, the captors take their hostage back in time to the era of Pre-historic man and the land of dinosaurs. Now advance through the ages ...Ancient Egypt with the living dead, medieval knights and dragons all conspire to impede your progress.

To journey through these time zones is a hazardous mission and involves battling with the inhabitants of each era who display their particular weaponry to advantage — but beware ... tarry too long and you'll be trapped in history forever.

Renegade faces his toughest task ever battling with opponents he never knew existed and in places he could only read about ...or dream about — join him at your peril!

LOADING INSTRUCTIONS

Cassette

Position the cassette in your Commodore recorder with the label facing upwards and make sure that it is rewound to the beginning. Ensure that all the leads are connected. Press the SHIFT key and the RUN/STOP key simultaneously, and then press PLAY on the recorder. The program will then load automatically. For C128 loading type GO64 (RETURN), then follow previous instructions. When the game has loaded, leave the cassette in the recorder and follow any on screen instructions.

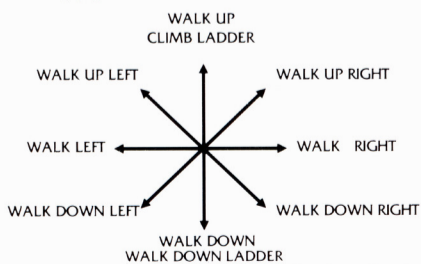
Disk

Turn on the disk drive making sure all leads are connected. Insert the disk into the drive with the label facing upwards. Type LOAD "R", 8,1 (RETURN); the introductory screen will appear after a short delay, and then the game will load. Once the game has loaded, leave the disk in the drive as it will be needed for later sections. For C128 loading type GO 64 (RETURN), then follow previous instructions.

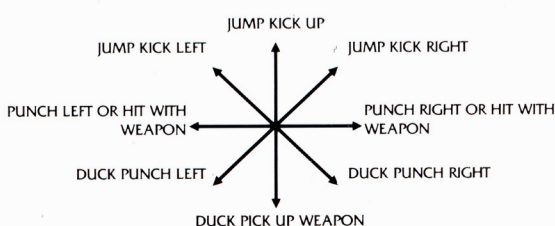
CONTROLS

Use a joystick plugged into PORT 2.

Joystick Directions apply as follows:-



Renegade's moves corresponding to joystick when fire button is used.



Keys Used

- F1 — music on/sound FX off
- F3 — sound FX on/music off
- Run/stop — abort game
- P — pause
- G — re-start

STATUS & SCORING

- Time** — time left to complete the level
- Energy** — Renegade's energy is decreasing all the time, especially when he is hit by an opponent. If energy reaches zero then Renegade will lose a life. Energy can be increased by bashing opponents.
- Lives** — Number of lives left. When Renegade loses all his lives the game is over.
- Score** — Increased by bashing opponents, and completing levels.

HINTS & TIPS

- Keep an eye on the energy status and remember that energy can be replenished by bashing opponents.
- On some of the levels, opponents may drop weapons which Renegade can pick up and use to good effect.
- Don't sit around or else you will expire pretty quickly

RENEGADE III

It's program code, graphic representation and artwork are the copyright of Imagine Software and may not be reproduced, stored, hired or broadcast in any form whatsoever without the written permission of Imagine Software. All rights reserved worldwide.

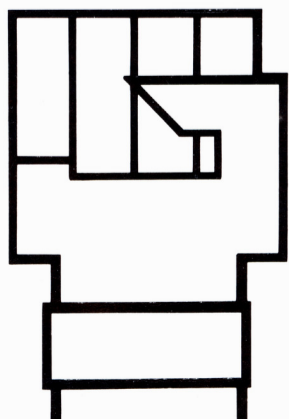
THIS SOFTWARE PRODUCT HAS BEEN CAREFULLY DEVELOPED AND MANUFACTURED TO THE HIGHEST QUALITY STANDARDS. PLEASE READ CAREFULLY THE INSTRUCTIONS FOR LOADING.

If for any reason you have difficulty in running the program and believe that the product is defective, please return it direct to: Mr Yates, Imagine Software, 6 Central Street, Manchester M2 5NS.

Our quality control department will test the product and supply an immediate replacement if we find a fault. If we cannot find a fault the product will be returned to you at no charge. Please note that this does not affect your statutory rights.

CREDITS

Programmed by Zach Townsend
 Graphics by Andrew Sleight and Robert Hemphill
 Music & FX by Jonathan Dunn
 Produced by D C Ward
 ©1989 Imagine Software



RENEGADE III

THE FINAL CHAPTER

LE JEU

Vous voilà 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 .. sRYN/ x sbIO _? vivants, les chevaliers du Moyen-Age et les dragons qui comptent 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

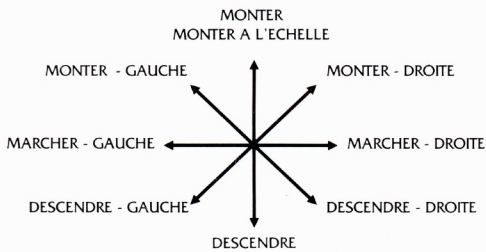
Placez la cassette dans votre magnétophone Commodore, coté imprimé vers le haut et vérifiez qu'elle est complètement reboîtinée. Assurez-vous que tous les fils sont connectés. Appuyez simultanément sur la touche SHIFT et sur la touche RUN/STOP et appuyez sur PLAY sur le magnétophone. Ce programme se chargera automatiquement. Pour le chargement du C128, tapez GO 64 (RETURN), puis suivez les instructions du C64. Une fois que le programme est chargé, laissez la cassette dans le magnétophone et suivez les instructions sur l'écran.

Disquette

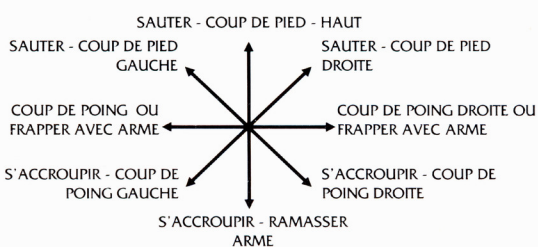
Mettez le lecteur de disquette sur la position marche en vous assurant que tous les fils sont connectés. Introduisez la disquette dans le lecteur, côté imprimé vers le haut. Tapez LOAD """,8,1 (RETURN), l'écran d'introduction apparaîtra bientôt et le jeu se chargera. Une fois que le jeu sera chargé, laissez la disquette dans le lecteur car vous en aurez besoin plus tard pour d'autres sections. Pour le chargement type C128, tapez GO 64 (RETURN) et suivez les instructions précédentes.

COMMANDES

Utilisez un levier branché dans PORT 2
Les directions du levier sont comme suit:



Les mouvements de "Renegade" correspondants au levier lorsqu'on utilise le bouton FIRE sont comme suit:



Touches	
F1	— musique oui/effets sonores non
F3	— effets sonores oui/musique non
RUN/STOP	— abandonner le jeu
P	— pause
G	— recommencer

STATUT ET SCORING

Temps	— temps restant pour achever le niveau.
Energie	— l'énergie de "Renegade" ne cesse de diminuer, particulièrement quand un adversaire le frappe. Si l'énergie tombe à zéro, "renegade" perdra alors une vie. Il peut retrouver de l'énergie en frappant des adversaires.
Vies	— Nombre de vies qui restent. Quand "Renegade" a perdu toutes ses vies, le jeu est alors terminé.
Score	— Augmente en frappant les adversaires et en achevant des niveaux.

CONSEILS UTILES

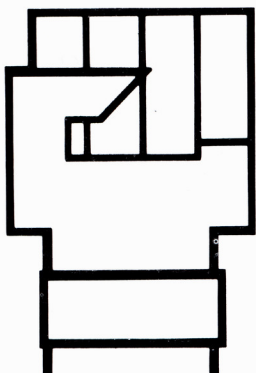
- Surveillez la quantité d'énergie et n'oubliez pas qu'il est possible d'en retrouver en frappant des adversaires.
- A certains niveaux il peut se trouver que des adversaires échappent des armes que "Renegade" pourra ramasser et utiliser à son avantage.
- Ne restez pas là à vous tourner les pouces car sinon vous trouverez rapidement la mort.

RENEGADE III

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.

GENERIQUE

Programme de Zach Townsend
Graphique de Andrew Sleigh et Robert Hemphill
Musique et effets sonores de Jonathan Dunn
Produit par D C Ward
©1989 Imagine Software.



RENEGADE III

THE FINAL CHAPTER

IL GIOCO

Assumatevi ancora una volta il ruolo di "Renegade", l'eroe delle arti marziali, e salvate la vostra ragazza che è tenuta prigioniera dalle forze del futuro. Come tentativo finale di contrastarvi, chi l'ha catturata la porta attraverso il tempo all'era dell'uomo preistorico e alla terra dei dinosauri. Seguite ora i passi della storia...l'antico Egitto con le sue mummie, i cavalieri medievali e i draghi, che cospirano tutti al fine di ostacolare i vostri progressi. Il viaggio attraverso queste zone è una missione pericolosa e implica una battaglia con gli abitanti di ciascuna era, che ostentano le loro armi particolari — ma fate attenzione...indugiate troppo a lungo e rimarrete per sempre intrappolati nella storia. Renegade si trova di fronte al compito più arduo di tutti: una battaglia contro avversari che non pensava neppure esistessero ed in luoghi della cui esistenza aveva soltanto letto o sognato — unitevi a lui, a vostro rischio e pericolo!

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

Cassetta

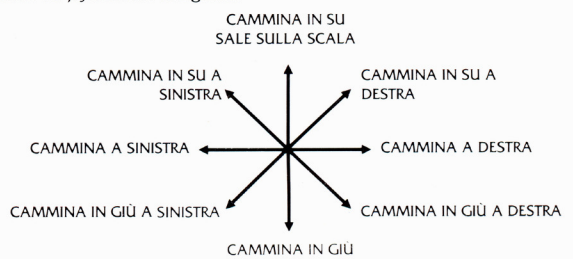
Mettete la cassetta nel registratore Commodore con l'etichetta rivolta verso l'alto e accertatevi che sia riavvolta fino all'inizio. Tutti i fili devono essere ben collegati. Premete il tasto SHIFT e il tasto RUN/STOP simultaneamente, poi premete PLAY sul registratore. Il programma si carica automaticamente. Per il caricamento del C128 digitate GO64 (INVIO), poi seguite le istruzioni precedenti. Una volta caricato il gioco, lasciate la cassetta nel registratore e seguite le istruzioni a video.

Disco

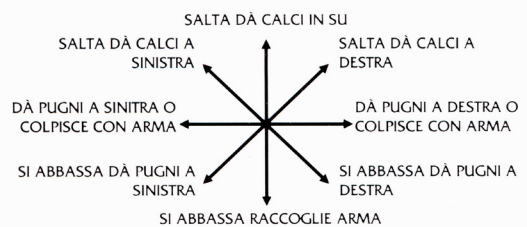
Accendete l'unità a disco accertandovi che tutti i fili siano ben collegati. Inserite il disco nell'unità a disco con l'etichetta rivolta verso l'alto. Digitate LOAD """,8,1 (INVIO); in breve tempo si presenta la videata introduttiva, dopo di che il gioco si caricherà. Una volta che il gioco è caricato, lasciate il disco nell'unità, poiché sarà necessario per le sezioni seguenti. Per caricare il C128 digitate GO 64 (INVIO), poi seguite le istruzioni a video.

CONTROLLI

Usate un joystick inserito nella PORTA 2.
Le direzioni del joystick sono le seguenti:-



Le mosse di Renegade rispetto al joystick, quando si usa il pulsante di tiro, sono le seguenti:



Tasti usati

F1	— accende la musica/spegne gli effetti sonori
F3	— accende gli effetti sonori/spegne la musica
RUN/STOP	— abbandonano del gioco
P	— pausa
G	— ricomincia il gioco

POSIZIONE E PUNTEGGIO

Tempo	— tempo a disposizione per completare il livello
Energia	— l'energia di Renegade diminuisce costantemente, in particolare quando viene colpito da un avversario. Se l'energia raggiunge la zero, Renegade perde la vita. Potete aumentare l'energia colpendo violentemente gli avversari.
Vite	— numero di vite a disposizione. Quando Renegade perde tutte le vite il gioco è finito.
Punteggio	— incrementa quando si colpiscono violentemente gli avversari e si completano i livelli.

SUGGERIMENTI E CONSIGLI

- Tenete d'occhio il livello dell'energia e ricordate che essa può essere ripristinata colpendo violentemente gli avversari.
- Su alcuni livelli gli avversari possono lasciar cadere le armi, che Renegade può raccogliere ed usare a suo vantaggio.
- Non gingillate, altrimenti sarete sterminati in un batter d'occhio!

RENEGADE III

Il suo codice di programma, la rappresentazione grafica e le illustrazioni sono il copyright di Imagine Software e non possono essere riprodotti, conservati o trasmessi in nessuna forma senza il permesso per iscritto di Imagine Software. Tutti i diritti sono riservati.

RICONOSCIMENTI

Programmazione di Zach Townsend
Grafica di Andrew Sleigh e Robert Hemphill
Musica ed effetti sonori di Jonathan Dunn
Prodotto da D C Ward
©1989 Imagine Software

