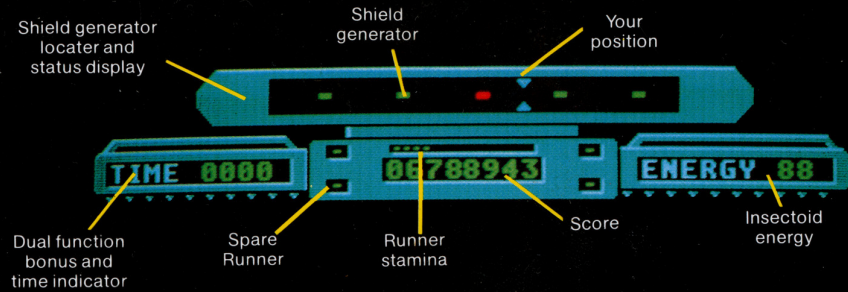


Beyond the farthest reaches of the galaxy, only the RIMRUNNER can protect the Insectoid colonies from the wrath of the deadly Arachnoids...



C64 VERSION



AMSTRAD VERSION



ATARI ST VERSION

RIMRUNNER was conceived and designed by STEVE BROWN

Programming by BINARY VISION

Graphics by GARY CARR

Sound by RICHARD JOSEPH

Special thanks to JO WALKER and RICHARD LEINFELLNER

Joystick required

Instructions on reverse of sleeve

PALACE



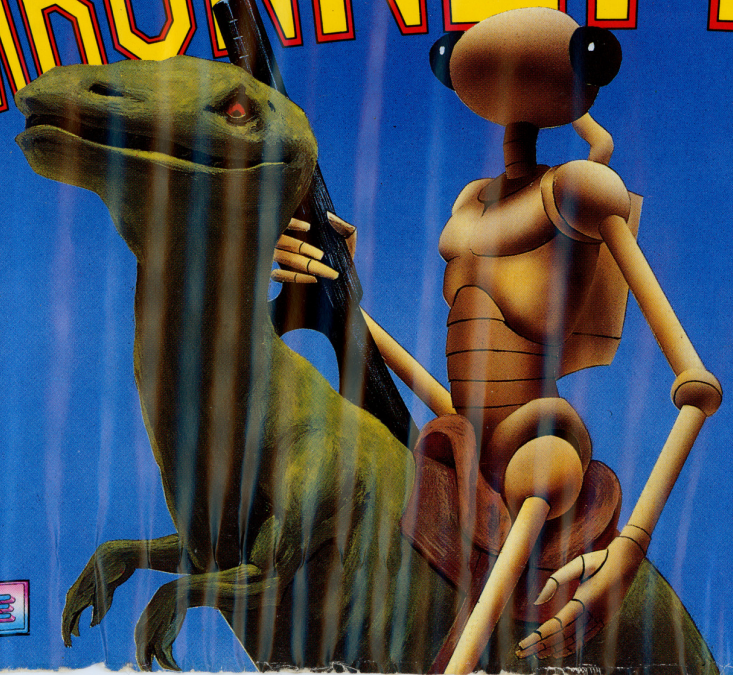
RIMRUNNER

PALACE

PAL1071C

Beyond the farthest reaches of the galaxy...

RIMRUNNER



PALACE

COMMODORE
64/128
CASSETTE

On the very edge of known Space, far from the systems of Man, the Insectoid race travel between the stars, colonising uninhabited and long dead planets, despite constant attack from the hostile Arachnoids.

To protect their colonies the Insectoids use force shields designed to repel any large metallic objects – such as Arachnoid stormtroopers.

To maintain these protective bubbles at full power the force shield generators use vast quantities of energy and need regular recharging.

To meet this need an elite group of Insectoid warriors was created. Using reptilian mounts, known as Runners, bred for speed and endurance, the warriors patrol the colony perimeter, recharging the generators and destroying any hostile lifeforms or Arachnoid probes that may have penetrated the shield.

Thus was born the legend of the RIMRUNNER.

Gameplay

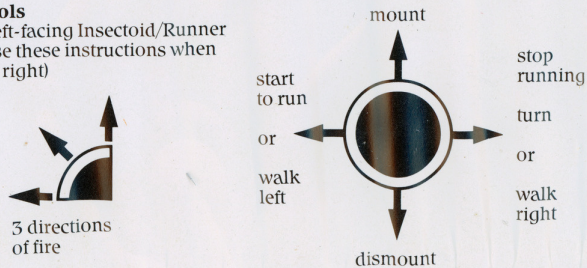
You must maintain the force shield generators for the allotted time period. You will then be reassigned to a new colony.

Each colony is equipped with four spare Runners which will be sent out as they are needed.

Any generators that require recharging will flash red on the locator. You are not able to recharge a generator while riding, only while on foot.

Controls

for a left-facing Insectoid/Runner (reverse these instructions when facing right)



FIRE = start or restart

P = pause

Q = quit

Aux confins mêmes de l'Espace connu, loin des systèmes de l'Homme, la race des Insectoïdes se déplace d'étoile en étoile, en colonisant les planètes inhabitées et mortes depuis longtemps, malgré les attaques continuelles des Arachnoïdes hostiles.

Pour protéger leurs colonies, les Insectoïdes emploient des boucliers de force destinés à repousser tous les grands objets métalliques, tels les assaillants arachnoïdes.

Pour entretenir ces bulles protectrices à pleine puissance, les générateurs des boucliers de force utilisent d'énormes quantités d'énergie et nécessitent un rechargement fréquent.

Pour satisfaire ce besoin, un groupe suprême de guerriers insectoïdes a été créé. Au moyen de montures reptiliennes, connues sous le nom de "Runners", élevées pour leur vitesse et leur endurance, les guerriers patrouillent le pourtour des colonies, en rechargeant les générateurs et en détruisant toutes formes vivantes hostiles ou toute sonde arachnoïde qui aurait pu pénétrer le bouclier.

Ainsi est née la légende de "Rimrunner."

Jeu

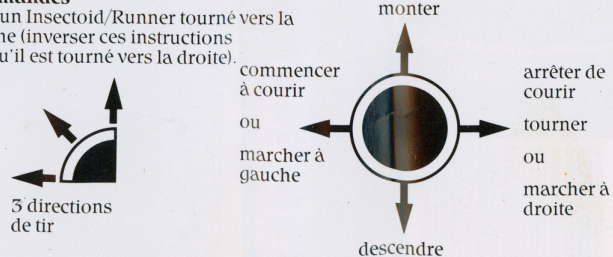
Vous devez maintenir les générateurs de boucliers de force pendant la période allouée. On vous réassignera alors à une nouvelle colonie.

Chaque colonie est équipée de quatre "Runners" de réserve qui seront lancés quand le besoin se présentera.

Tous les générateurs qui nécessitent un rechargement clignoteront en rouge sur le localisateur. Vous ne pouvez pas recharger un générateur en chevauchant, mais seulement à pied.

Commandes

Pour un Insectoid/Runner tourné vers la gauche (inverser ces instructions lorsqu'il est tourné vers la droite).



BOUTON DE TIR = commencer ou recommencer le jeu

P = pause

Q = quitter le jeu

Am äußersten Rand des erforschten Weltalls, weit von den Sternensystemen des Menschen entfernt, wohnt die Rasse der Ameisigen, die trotz ständiger Angriffe der feindlichen Rickracker zwischen den Gestirnen umherreisen und unbewohnte oder längst tote Planeten besiedeln.

Um ihre Kolonien zu schützen, verwenden die Ameisigen Kraftschilde, mit denen sie große metallene Gegenstände abwehren können, etwa die Rickracker-Sturmtruppen.

Die Kraftgeneratoren, die die Schutzschilde in vollem Ladezustand halten, brauchen für ihre Aufgabe ungeheure Energiemengen, die ihnen ununterbrochen zugeführt werden müssen.

Zu diesem Zweck haben die Ameisigen eine Truppe von Elite-Kämpfern ins Leben gerufen. Auf ihren reptilartigen Rennern, die sich durch Geschwindigkeit und Ausdauer auszeichnen, reiten die Krieger am Rand der Ameisigen-Kolonie Patrouille. Zu ihren Aufgaben gehört, die Kraftgeneratoren aufzuladen und feindliche Lebensformen oder Rickracker-Sonden zu zerstören, die den Schutzschild durchdrungen haben.

So entstand die Legende vom RIMRUNNER.

Anweisung

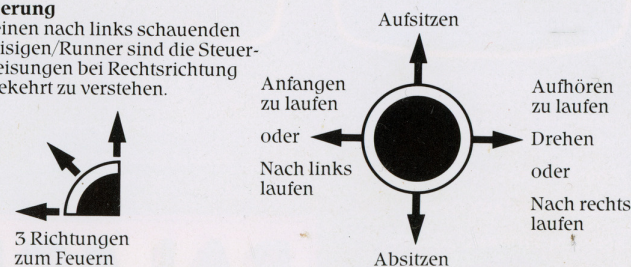
Der Kraft-Schild-Generator muß über die vorgeschriebene Zeit aufrecht erhalten werden. Danach wird eine neue Kolonie zugewiesen.

Jede Kolonie hat vier Ersatz-Runner, die nach Bedarf entsandt werden.

Ein Generator, der aufgeladen werden muß, blinkt auf dem Finder rot auf. Ein Generator kann nicht beim Reiten aufgeladen werden, nur zu Fuß.

Steuerung

Für einen nach links schauenden Ameisigen/Runner sind die Steueranweisungen bei Rechtsrichtung umgekehrt zu verstehen.



FEUER = Starten oder neu beginnen

P = Pause

Q = Beenden