



Imagine is a registered trademark.



TARGET RENEGADE

He's back—meaner, tougher and thirsting for revenge!

Matt, your brother, investigating the nefarious dealings of "Mr Big", is caught in the act. The gangland boss meted out his punishment in the usual gruesome style and now your heart pounds as you consider your alternatives. "An eye for an eye"—the phrase batters your sub-conscious — the plan is set — you move into action and make your way through the various levels to your final confrontation. The types of opponents you encounter on each level vary greatly, so a strategy must be learned if you are to succeed. Everyday objects may be used as weapons, but don't lose them as they can be used against you! Simply, your objective is to survive through the five stages to your confrontation with Mr. Big. Vengeance can be yours—if you live!

LOADING

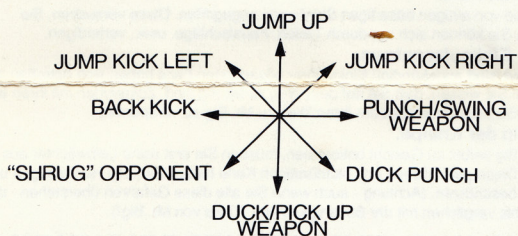
Position the cassette in your Commodore recorder with the printed side upwards and make sure that it is rewound to the beginning. Ensure that all the leads are connected. Press the SHIFT key and the RUN/STOP key simultaneously. Follow the screen instruction — PRESS PLAY ON TAPE. This program will then load automatically. For C128 loading type GO 64 (RETURN), then follow C64 instruction. Please note this game loads in two parts, levels 1 to 3 are incorporated in the first load and the third level must be completed before you are able to access the second load which contains levels 4 and 5. Follow on screen instructions at all times.

DISK

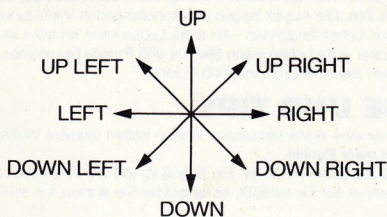
Select 64 mode. Turn on the disk drive insert the program into the drive with the label facing upwards type LOAD""",8,1 (RETURN) the introductory screen will appear and the program will then load automatically.

CONTROLS

The game is controlled by Joystick in Part 1.
With fire button pressed.



Without fire buttons pressed.



Press the commodore key to pause the game.

GAMEPLAY

This game takes place in the seedy city of Scumville. You have five environments to progress through each of which is harder than the last. In each scene you will encounter a different type of villain who will try and subdue you in a variety of lethal fashions and at the end of each level is a doorway leading to the next scene. By a combination of punching, kicking and using weapons that can be found on the ground you must fight your way through to the final confrontation with Mr. Big. Weapons can be obtained by subduing an opponent who is carrying a club or simply by picking up an item from the ground.

Scene 1 — Multi-storey car park

Here you will meet a gang of motor cyclists who will attempt to either run you over or strike you with their weapons. The mounted cyclists must first be kicked off their bikes, but this will only render them unconscious for a very short time. Beware too, of the members of the gang and their friends who will creep up on you unawares in their attempt to smash you.

TARGET RENEGADE

È tornato — ancora più cattivo, un duro alla ricerca della vendetta!

Matt, vostro fratello, mentre stava investigando le attività del cattivo 'Mr. Big', viene catturato. Il capobanda ha portato a termine la punizione nel suo stile solito, ed adesso voi state considerando le alternative. "Occhio per occhio" — la frase vi risuona nella testa — avete deciso il vostro piano — entrate in azione e passate attraverso i diversi livelli per arrivare alla battaglia finale. Gli avversari che vi trovate ad affrontare sono di tipo diverso, pertanto dovrete decidere una strategia da seguire. Potrete usare anche oggetti di uso comune come armi, ma state attenti a non perderli, perchè potrebbero essere usati contro di voi! Il vostro obiettivo è di sopravvivere durante i cinque stadi del duello con Mr. Big. Vi potrete vendicare — se sopravviverete!

COME CARICARE IL GIOCO

Inserite la cassetta nel registratore del Commodore con il lato stampato verso l'alto e controllate che sia all'inizio. Controllare che tutti i cavi siano collegati. Schiacciare insieme il tasto SHIFT ed il tasto STOP/RUN. Seguire le istruzioni che appaiono sullo schermo — SCHIACCIARE IL TASTO PLAY DEL REGISTRATORE. Il programma caricherà automaticamente. Per il C128 scrivere GO 64 (RETURN), poi seguire le istruzioni come per il C64.

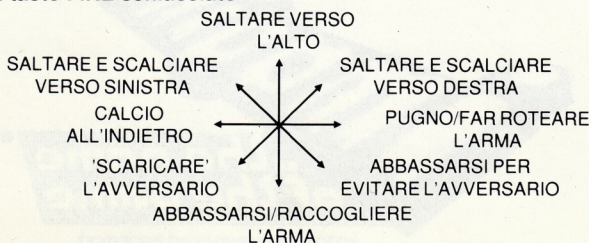
DISCO

Scegliere il modo 64. Accendere il disk drive, inserire il programma nel drive con l'etichetta rivolta verso l'alto, scrivere LOAD""",8,1 (RETURN) per fare apparire il videata d'introduzione, il programma verrà caricato poi automaticamente. Il programma verrà caricato in due parti, i livelli dall'1 al 3 sono incorporati nella prima parte e prima di poter accedere alla seconda parte che contiene i livelli 4 e 5, dovrete completare il livello 3. Seguite sempre le istruzioni che appaiono sullo schermo.

COMANDI

Il gioco viene controllato tramite joystick nel Portello 1.

Con il tasto FIRE schiacciato



Scene 2 — Seedy Street at night

You will be confronted by the "ladies of the night" who will try to beat you in the most unladylike manner. Additionally, the lady's "boss" will be on hand to make sure you are not victorious. Armed with a gun, and a limited number of bullets, he will attempt to shoot you and you must take evasive action until his ammunition has run out, then you can attack him man to man.

Scene 3 — The Park

Here, a number of undesirable skin-heads, will attempt to beat you to a pulp. Pure punching, kicking etc is the only way you will be able to progress to the next level.

Scene 4 — The Shopping Mall

The Beastly Boys are in town and some of their most ardent fans have congregated in the shopping mall, aware that your progress towards Mr. Big has almost reached its conclusion. Together with their canine friends they will attempt in a variety of ways to make sure this is your last level.

Scene 5 — The Bar

Before you are allowed to confront Mr. Big on his home ground, you must first subdue his vicious bodyguards who will stop at nothing to ensure you do not threaten their leader. (Warning — when you do manage to overcome these thugs, Mr. Big himself is a major force to be reckoned with)!

STATUS and SCORING

The display panel at the bottom of the screen shows which level you are on, the players score, endurance level, number of lives remaining and the amount of time left. The eyes show the increasing damage you sustain throughout play.

You start the game with three lives—an extra life can be gained with a score of 50,000 points and thereafter another life for every 100,000 additional points. You can score between 200 and 2,000 points depending on the type of successful move you make.

HINTS and TIPS

- ★ Use weapons wherever possible — not only will they have a greater effect but will also give you a better points bonus.
- ★ The boss in Section 2 has a gun which will certainly prove lethal. Do not try and overcome him while he is shooting at you, but rather wait until his supply of bullets has run out and then attack him.
- ★ Eliminate your enemies before you progress.

TARGET RENEGADE

Its 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

Coding by David Collier

Graphics and design by John Palmer and Martin McDonald

Music by Gary Biasillo

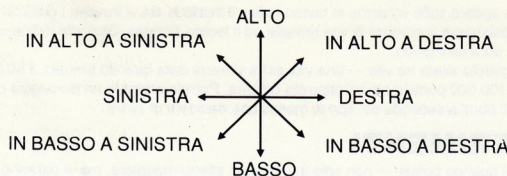
Produced by D.C. Ward

©1988 Imagine Software

Imagine is a registered trademark.

Senza schiacciare il tasto FIRE

Schiacciare il tasto COMMODORE per fermare momentaneamente il gioco.



COME SI GIOCA

Questo gioco si svolge nell'infame città di Scumville. Dovrete passare attraverso cinque livelli diversi di difficoltà crescente. In ogni scena vi troverete davanti ad un tipo di avversario diverso che cercherà di sopraffarvi, ed alla fine di ogni livello c'è una porta che dà sulla scena seguente. Usando una combinazione di pugni, calci e di armi che troverete per terra, dovrete arrivare al duello finale con Mr. Big. Le armi possono essere ottenute in modi diversi, raccogliendole da terra, o sopraffando un avversario che porta per esempio un bastone.

Scena 1 — Un parcheggio a molti piani

Qui vi troverete davanti ad una banda di motociclisti che cercheranno o di investirci o di colpirci con le loro armi. I motociclisti su moto devono essere fatti cadere con un calcio, ma questo farà loro perdere conoscenza soltanto per breve tempo. Fate anche attenzione ai membri della banda ed ai loro amici che vi attaccheranno da dietro cercando di ammazzarvi.

Scena 2 — Una Strada Malfamata di notte

Verrete accostato dalle "signore della notte", che cercheranno di picchiarvi in maniera poco femminile, usate le armi. Inoltre, il capobanda armato di pistola cercherà di spararvi, dovrete cercare di evitare i colpi finché non sono finiti, poi potrete lottare contro di lui corpo a corpo.

Scena 3 — Il Parco

Qui, degli skin-heads cercheranno di picchiarvi a sangue. L'unico modo in cui riuscirete a passare al livello superiore sarà facendovi largo a colpi di pugni e di calci.

Scena 4 — Lo Shopping Centre

I Beastly Boys si sono radunati nello Shopping Centre, sapendo che state avanzando verso Mr. Big. Con i loro amici canini cercheranno di non farvi arrivare al livello seguente.

Parte 5 — Il Bar

Prima che vi sia permesso di trovarvi davanti a Mr. Big, dovrete vincere le sue guardie del corpo che faranno tutto il possibile per non farvi arrivare dal loro capo. [Attenzione — quando riuscite a battere questi criminali, Mr. Big è veramente pericoloso!]

CIBLE 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!

CHARGEMENT

Placez la cassette dans votre magnétophone Commodore, coté imprimé vers le haut et vérifiez qu'elle est complètement rembobinée. Assurez-vous que tous les fils sont connectés. Appuyez simultanément sur la touche SHIFT et sur la touche RUN/STOP. Suivez les instructions affichées à l'écran — 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.

DISQUETTE

Sélectionnez mode 64. Mettez le lecteur de disquette sur la position marche. Placez le programme dans le lecteur, label vers le haut, tapez LOAD "", 8, 1 (RETURN), l'écran d'introduction apparaîtra et le jeu se chargera automatiquement. Attention: le jeu se charge en deux parties, le premier chargement comprend les 3 premiers niveaux et vous devez terminer le troisième niveau avant de pouvoir avoir accès au deuxième chargement qui contient les niveaux 4 et 5. Suivez en permanence les instructions affichées à l'écran.

COMMANDES

Le jeu se joue avec le Levier au Port 1.

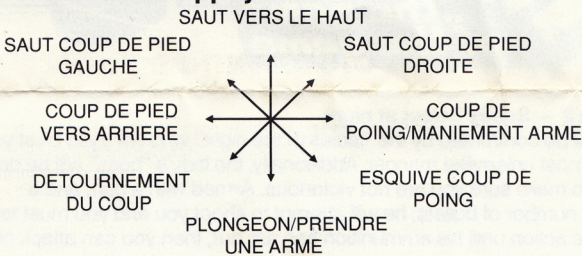
Avec bouton feu appuyé

*** INSERT JOYSTICK ***

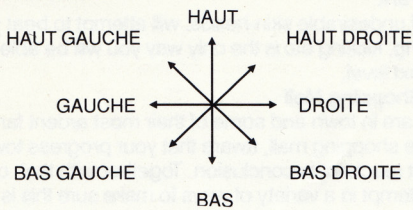
Sans bouton feu.

Pour faire une pause durant le jeu, appuyez sur la TOUCHE COMMODORE.

Avec bouton feu appuyé



Sans bouton feu.



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 et à la fin de chaque niveau se trouve une porte qui mène à la scène suivante. 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 motars 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 Louché

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 Beasty 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". Avec l'aide de leurs amis à quatre pattes, ils vont par toutes sortes de moyens essayer de vous arrêter de façon définitive à ce niveau.

Section 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. Les yeux indiquent les dommages que vous sont infligés au cours du jeu. 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 manœuvre réussie, votre score peut se situer entre 200 et 2000 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.
- * Éliminez vos ennemis avant de continuer plus avant.

CIBLE 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 David Collier
Graphique et conception de John Palmer et Martin McDonald
Musique de Guy Biasillo
Produit par D.C. Ward
© 1988 Imagine Software
Imagine est une marque déposée.

POSIZIONE E PUNTEGGIO

Il pannello che appare sullo schermo in basso indica il livello in cui vi trovate, i giocatori ed il loro livello di resistenza, il numero di vite rimaste ed il tempo rimasto. Gli occhi indicano i danni che sostenete durante il gioco. All'inizio della partita avete tre vite — una vita extra vi verrà data quando arrivate a 50.000 punti, ed ogni 100.000 punti in più ne otterrete un'altra. Potrete ottenere un punteggio compreso tra 200 e 2.000 punti a seconda del tipo di mossa che decidete di usare.

SUGGERIMENTI

- * Usate le armi quando potete — non solo avranno un effetto maggiore, ma vi daranno più punti.
- * Il capobanda nella parte 2 ha una pistola che è certamente letale. Non cercate di sopraffarlo mentre vi sta sparando, attendete invece che abbia scaricato la pistola e poi attaccatelo.
- * Eliminate i nemici prima di avanzare.

TARGET RENEGADE

Il suo programma, la rappresentazione grafica e la parte artistica sono il copyright di Imagine Software e non possono essere riprodotti, tenuti in memoria, dati in affitto o trasmessi in pubblico sotto qualsiasi forma, senza il permesso scritto di Imagine Software. Tutti i diritti sono riservati in tutto il mondo.

CREDITI

Codice di David Collier
Parte grafica e design di John Palmer e Martin McDonald
Musica di Gary Biasillo
Prodotto da D.C. WARD
© 1988 Imagine Software
Imagine è un marchio registrato

TARGET RENEGADE

Er ist wieder da - gemeiner, schrecklicher, hagärter und rachesüchtiger!

Ihr Bruder Matt wurde bei seinen Nachforschungen in die anrühigen Machenschaften von "Mr. Big." ertappt. Der Gangsterboss hat seine illegale Strafvollziehung nach seiner üblichen grausamen Methode erteilt. Als Ihnen das zu Ohren kommt ist Ihre Empörung schwer zu beschreiben. Sie überlegen sich ihre Alternativen: Aug um Aug und Zahn um Zahn - so heißt ihr Motto. Ihr Plan ist gemacht. Sie machen sich auf den Angriff. Beim Durchdringen der verschiedenen Abwehrstufen treffen Sie auf die verschiedensten Gegner. Die gegnerischen Taktiken müssen rechtzeitig erkannt werden. Ihre Taktik muß sich den Gegnern anpassen. Ganz gewöhnliche Gegenstände sind manchmal als Waffen nützlich, Sie dürfen diese aber nicht verlieren, man könnte sie auch gegen Sie einsetzen. Ihre Objektiv: Sie müssen die ersten fünf Stufen heil durchleben, bis Sie Ihrem mächtigen Gegner, Mr. Big gegenüberreten können!

LADEN

Die Kasette mit der bedruckten Seite nach oben weisend in Ihren Commodore Rekorder einlegen und überprüfen, daß sie zurückgespult ist. Alle Stecker auf gute Verbindung überprüfen. Die SHIFT und RUN/STOP Tasten gleichzeitig drücken. Den Anleitungen am Bildschirm folgen - PLAY AUF DER KASSETTE DRÜCKEN. Das Programm wird dann automatisch geladen. Für Laden auf C128 wird GO 64 getippt und die RJCKLAUF-Taste gedrückt, dann den C64 Anweisungen folgen.

DISKETTE

64 Modus wählen. Das Laufwerk einschalten und die Programmdiskette mit Schild nach oben weisend einlegen, LOAD "", 8, 1 tippen und RJCKLAUF-Taste drücken. Die einleitende Anzeige erscheint und das Programm wird automatisch geladen. Bitte merken Sie: das Programm ladet in zwei Teilen. Stufen 1 bis 3 werden zuerst geladen. Die dritte Stufe muß erst erfolgreich abgeschlossen werden, bevor in die zweite Hälfte des Programms mit Stufen 4 und 5 eingestiegen werden kann. Bitte folgen Sie den jeweiligen Anweisungen am Bildschirm.

STEUERUNGEN

Das Spiel wird mittels Steuerknüppel in Ausgang 1 gesteuert.

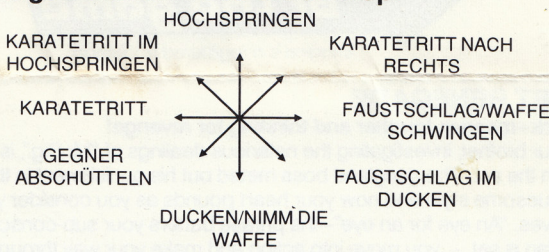
Mit eingedrücktem FIRE Druckknopf

*** INSERT JOYSTICK ***

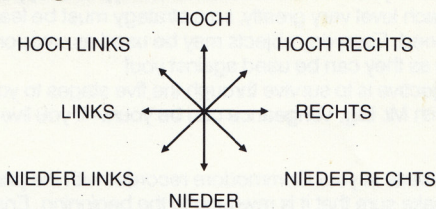
Mit nicht-eingedrücktem FIRE Druckknopf

Um das Spiel anzuhalten die PAUSE Taste drücken.

Mit eingedrücktem FIRE Druckknopf



Mit nicht-eingedrücktem FIRE



DAS SPIEL

Die Handlung findet in Scumville, einer zwielichtigen Stadt, statt. Sie müssen durch fünf Nachbarschaften, eine jede härter als die vorhergehende. In einer jeden Szene treffen Sie auf eine andere Art von Gewalttäter, gegen die Sie sich verteidigen müssen. Am Ende einer jeden Stufe ist eine Tür zur nächsten Szene. Sie können sich durch einen Kombination von Faustschlägen, Tritten und Handhaben verschiedener Waffen, die herumliegen, verteidigen. Sie müssen diese Gegner überwinden um sich den Weg zur endgültigen schrecklichen Gegenüberstellung mit Mr. Big durchzukämpfen. Waffen sind auf verschiedene Arten greifbar. Entweder Sie können einen Gegner überwinden und ihm seine Waffe entreißen, oder Sie finden einen geeigneten Gegenstand, der herumliegt.

Szene 1 — Parkgarage

Hier treffen Sie auf einen Gang auf Motorrädern. Die versuchen Sie zu überfahren oder mit ihren Waffen zu schlagen. Die Radfahrer müssen erst von ihren Motorrädern gestoßen werden, das macht sie aber nur für kurze Zeit betäubt. Passen Sie auch auf andere Mitglieder des Gangs auf, die versuchen Sie von hinten zu überfallen.

Szene 2 — Heruntergekommene Straße bei Nacht.

Sie treffen auf "undämehafte" Weise zu überrumpeln. Sie tragen Waffen. Noch dazu ist ihr "Boss" nicht weit, der ihnen tatkräftig zur Seite steht. Er ist bewaffnet, hat aber nur ein paar Schuß. Sie müssen seinen Schüssen ausweichen, bis sein Magazin leergeschossen ist, dann können Sie ihn Mann-zu-Mann angreifen.

Szene 3 — Im Park.

Hier werden Sie von einigen bösartigen Skinheads angegriffen. Diese versuchen, Sie totzuschlagen. Sie können sich nur durch Treten, Faustschläge, usw., verteidigen.

Szene 4 — Einkaufszentrum.

Die Beasty Boys sind angekündigt! Einige ihrer bösartigsten Fans haben sich getroffen. Sie warten auf Sie! Sie wissen, daß Sie auf dem Weg zu Mr Big sind. Zusammen mit ihren wilden Kötern haben Sie sich verbunden um Ihren Weg zu Mr. Big zu versperren.

Stufe 5 — In der Kneipe.

Bevor Sie Mr. Big selbst zu Gesicht bekommen, müssen Sie erst seine Leibwächter aus dem Weg räumen. Diese gefährlichen und blutdürstigen Kerle haben keinerlei Hemmungen um ihren Boss zu beschützen. (Achtung - auch wenn Sie alle diese Gefahren überstehen - das ist alles noch nichts verglichen mit der Bosartigkeit und Tücke von Mr. Big!)

STATUS UND TREFFERVERZEICHNEN

Die Anzeige unten am Bildschirm zeigt an, auf welcher Stufe die Handlung derzeit abspielt, die verzeichneten Treffer, eine Ausdauerbewertung, dann die Anzahl der verbleibenden Leben und die verbleibende Zeit. Die Augen zeigen den zunehmenden Verletzungsgrad. Das Spiel wird mit drei Leben begonnen - ein extra Leben kann erhalten werden, wenn Sie 50.000 Punkte und zwei extra Leben wenn Sie 100.000 Punkte bekommen. Erfolgreiche Handlungen verdienen zwischen 200 bis 2000 Punkte.

HINWEISE UND TIPS

- * Wenn möglich immer eine Waffe benutzen - Waffen haben bessere Wirksamkeit gegen den Gegner und erhalten mehr Punkte.
- * Der Boss in Stufe 2 hat einen Revolver. Ein Schuß ist tödlich. Versuchen Sie nicht ihn zu überwinden, während er auf Sie schießt, es ist besser Sie warten, bis sein Magazin leergeschossen ist.
- * Vernichten Sie alle Feinde, bevor Sie weitergehen.

TARGET RENEGADE

Programmierung, grafische Darstellung und Bildmaterial sind Eigentum von IMAGINE SOFTWARE und dürfen als solches ohne die vorherige, schriftliche Einwilligung von Imagine Software auf keine Weise vervielfältigt, gespeichert, vermietet oder verbreitet werden. Alle Rechte weltweit vorbehalten.

MITARBEITER:

Programm: David Collier
Grafik und Entwurf: John Palmer und Martin McDonald
Musik: Gary Biasillo
Produzent: D. C. Ward
© 1988 Imagine Software
Imagine ist eine eingetragene Handelsmarke

