

# RUN THE GAUNTLET LE CHALLENGE

Le Challenge de "Run The Gauntlet" est divisé en trois épreuves choisies au hasard parmi toutes celles en réserve. Chaque épreuve comporte trois segments qui peuvent se dérouler sur terre, eau ou sur la colline (course d'assaut). Si vous terminez le challenge avec le meilleur résultat, il vous sera décerné le trophée de "Run The Gauntlet".

Les véhicules en compétition dans ce challenge sont rapides et stimulants.

VEHICULE	—	CARACTERISTIQUES
AEROGLISEUR	—	DIFFICILE A MANOEUVRER
VEDETTES	—	TRES RAPIDES ET FACILES A MANOEUVRER
SKIS A PROPULSION	—	RAPIDES AVEC TOURNANTS TRES SERRES
RADEAU PNEUMATIQUE	—	VITESSE MODEREE
BUGGYS	—	BUGGY RAPIDE A UNE PLACE
QUADS	—	MOTOS RAPIDES A QUATRE ROUES
SUPERCATS	—	VEHICULE AMPHIBIE TOUT TERRAIN A SIX ROUES

## CHARGEMENT

### CASSETTE

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. LE PROGRAMME AFFICHERA LA SECTION A CHARGER DE LA CASSETTE.

**Attention:** Les épreuves se chargent dans l'ordre suivant:-

INTRO (Introduction)

EAU

COLLINE

EN DEHORS DE LA ROUTE

S'il vous est demandé de charger une épreuve placée avant celle qui vient d'être jouée, rembobiner la cassette jusqu'au zéro et appuyer sur Play.

Il est recommandé de noter le numéro de repère de la cassette pour chaque épreuve car cela permet au joueur de trouver cette épreuve plus rapidement.

LA SECTION DE DONNEES EN TRAIN DE SE CHARGER SERA EN PERMANENCE INDIQUEE A L'ECRAN.

**Attention:** Quand le message "SEARCH FOR INTRO 00" apparaît à l'écran, veuillez remettre le compteur de votre magnétophone à zéro.

Si vous êtes disqualifié, rembobinez la bande jusqu'au zéro du compteur et non pas jusqu'au début de la cassette, puis appuyez sur PLAY.

### 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.

LAISSEZ LA DISQUETTE DANS LE LECTEUR. LE JEU TROUVERA LES SECTIONS AU FUR ET A MESURE QU'ELLES SONT NECESSAIRES.

## JEU ET COMMANDES

### TOUCHES DE COMMANDE

:	—	HAUT
/	—	BAS
Z	—	GAUCHE
X	—	DROITE
ESPACE	—	FEU

Vous pouvez aussi utiliser le levier.

## LES JEUX

S'il y a jusqu'à trois joueurs en compétition, ils joueront avec une équipe guide. S'il y a moins de trois joueurs, ils joueront avec deux équipes guide. Chaque équipe affronte à son tour les deux équipes guides dans chaque segment des épreuves.

### LA SELECTION DES EQUIPES

Pour chaque joueur (jusqu'à trois)

Appuyer sur haut/bas pour illuminer l'équipe souhaitée. La prendre en appuyant sur feu.

Il vous faut sélectionner au moins une équipe.

Vous pouvez débiter le jeu avec moins de trois joueurs en appuyant sur feu quand 'start' est illuminé.

Après la sélection de l'équipe, les organisateurs choisiront au hasard trois épreuves qui formeront votre Challenge de "Run The Gauntlet".

Les détails concernant l'engin utilisé dans chaque épreuve seront également affichés.

### PARCOURS SUR L'EAU

Type d'embarcations:- aérogliasseur, vedettes, skis à propulsion, radeau pneumatique.

Chaque embarcation suit un parcours de navigation différent.

Appuyer sur haut pour accélérer et sur gauche/droite pour faire tourner l'embarcation dans l'une ou l'autre des directions.

Un point clignotant sur la carte indique votre position sur le parcours. Les deux autres points sont les positions des équipes guides. Le parcours que vous devez suivre est indiqué sur la carte par un trait en pointillé.

**ATTENTION:** (Version C64) Vous devez diriger l'embarcation au travers des bouées clignotantes (Elles indiquent le parcours correct)

### Conseils Utiles

- Pour dépasser les équipes guides, il vaut mieux prendre des virages serrés ou les battre en mettant à plein gaz sur les lignes droites.
- Essayez de ne pas entrer en collision avec des obstacles ou de vous écraser sur une île car cela peut se révéler désastreux!
- Prenez garde aux explosions sous-marines.

### PARCOURS EN DEHORS DE LA ROUTE

Types de véhicules:- Météors, Quads, Buggys, Supercats.

### Conseils Utiles

- En gardant l'oeil sur la carte, vous pourrez repérer à l'avance l'emplacement des tournants et des collines.
- Il est préférable d'effectuer les dépassements sur les lignes droites.
- Prenez garde aux explosions au niveau du sol.

### La Colline (Course d'Assaut)

Ce parcours comprend terrain accidenté, rondins glissants, trous d'eau, filets à grimper, collines, canons à eau et explosions!

Le contrôle du joueur dépend de sa position sur le parcours.

### Terrain Normal (Course)

Pour vous déplacer vers gauche/droite, appuyez sur gauche/droite sans que le bouton feu soit enfoncé.

Pour sauter au-dessus des rondins, murs etc..., appuyez sur feu et haut.

Pour augmenter la puissance, maintenir feu enfoncé et alterner entre gauche/droite.

### Dans l'Eau

Pour vous déplacer dans l'eau et la boue, oscillez entre la droite et la gauche.

Appuyez sur gauche pour aller vers la gauche.

Appuyez sur droite pour aller vers la droite.

Pour progresser, vous devez aller complètement d'un côté puis de l'autre en alternance!

### Sur le Filet à Grimper

Pour faire grimper le joueur, vous devez répéter la séquence suivante: DROITE/GAUCHE/BAS/HAUT

Chaque position correcte fait se déplacer une partie du corps vers le haut.

### Conseils Utiles

- Gardez l'oeil sur votre compteur de puissance car ceci est aussi en rapport avec votre vitesse.
- Essayez de garder un rythme quand vous êtes dans l'eau ou sur le filet.

## SCORE

Chaque section est chronométrée, le temps complet que vous avez mis pour accomplir les trois parties est classé et les points suivants vous sont octroyés:

1 <sup>ère</sup> place	20 points
2 <sup>ème</sup>	15 points
3 <sup>ème</sup>	10 points
4 <sup>ème</sup>	5 points

Tout joueur finissant dernier sera disqualifié.

## "RUN THE GAUNTLET"

Son programme, sa représentation graphique et la création artistique sont la propriété de Ocean Software Limited et ils ne peuvent être reproduits, stockés, loués ou diffusés sous quelque forme que ce soit sans la permission écrite de Ocean Software Limited. Tous droits réservés dans le monde entier.

## GENERIQUE

Programme de Mark Rogers et Chris Kerry

Graphique de Steve Kerry

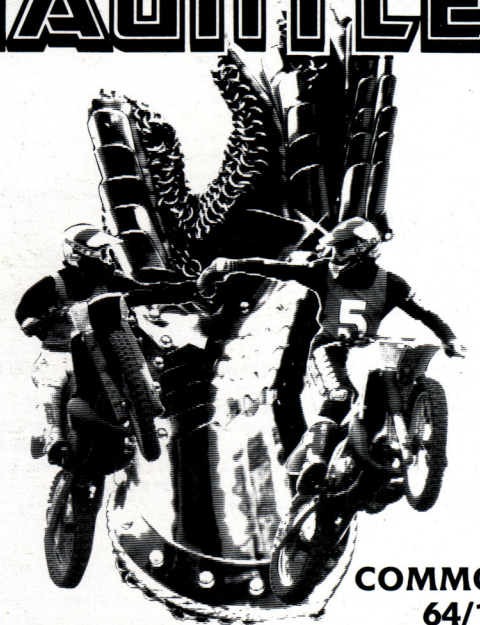
Musique de Jonathan Dunn

©1989 Ocean Software Limited

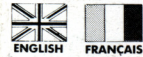
Produit par D C Ward

©Creative Action Limited

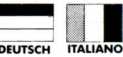
# RUN THE GAUNTLET



COMMODORE  
64/128



ENGLISH FRANÇAIS



DEUTSCH ITALIANO



SUOMI

# RUN THE GAUNTLET

## "RUN THE GAUNTLET" —

### T.V. competition spectacular

Compete as one of the teams in the "Run The Gauntlet" contest.

Your task is to win a whole programme from the spectacular T.V. series with all the exciting events included — battle to retain control of fast moving craft on land and water; power up the assault course dodging explosions, and keep ahead of the competition pacers; enough ahead to win that most coveted of trophies....Run The Gauntlet.

## THE CHALLENGE

The "Run The Gauntlet" challenge is divided into three events which are picked at random from the many in store. Each event consists of three segments which can be either on land, water or the hill (assault course). Complete the challenge with the best score and you'll be awarded the "Run the Gauntlet" trophy. The vehicles you will be competing with are fast and exciting.

VEHICLE	—	CHARACTERISTICS
HOVERCRAFT	—	TRICKY TO HANDLE
SPEEDBOATS	—	VERY FAST AND MANOEUVRABLE
JET SKIS	—	FAST WITH VERY TIGHT TURNS
INFLATABLES	—	MODERATE SPEED
BUGGYS	—	FAST 1 MAN BUGGY
QUADS	—	FAST 4 WHEEL BIKES
SUPERCATS	—	AMPHIBIOUS 6 WHEEL ALL-TERRAIN VEHICLE

## LOADING

### CASSETTE

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 instructions — PRESS PLAY ON TAPE. This program will then load automatically. For C128 Loading type GO 64 (RETURN), then follow C64 instructions. THE PROGRAM WILL DISPLAY THE SECTION TO LOAD FROM TAPE.

**PLEASE NOTE: When on screen message "SEARCHING FOR INTRO 00" appears, please reset your tape counter to zero.**

**If you are disqualified at any time, rewind the tape to zero on your tape counter, not to the beginning of the cassette, and press play.**

N.B.: The events are loaded in the following order:-

INTRO (Introduction)
WATER
HILL
OFF ROAD

If asked to load an event prior to the one just played, rewind cassette to zero and press play.

It is advisable to note down the cassette index number for each event this allows the player to go to each event more quickly.

THE SECTION OF DATA LOADING WILL BE INDICATED ON THE SCREEN AT ALL TIMES FOR YOUR REFERENCE.

### DISK

Select 64 mode. Turn the disk drive on, 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.

LEAVE THE DISC IN THE DRIVE AS THE GAME WILL FIND SECTIONS AS IT REQUIRES THEM.

## GAMEPLAY AND CONTROLS

### CONTROL KEYS

:	—	UP
/	—	DOWN
Z	—	LEFT
X	—	RIGHT
SPACE	—	FIRE

or use a joystick

## THE GAMES

Up to three players can compete together with one pacer team. If less than three players compete there will be two pacer teams.

Each team takes turns to race against two pacers in each segment of the events.

### SELECTING TEAMS

For each player (up to three)

Press up/down to highlight the team you require.

Press fire to take the team.

You must select at least one team.

You may start the game with less than three players by pressing fire when 'start' is highlighted.

After team selection the organisers will pick three events at random to form your 'Run The Gauntlet Challenge'.

Details of the craft used in each event will also be shown.

## WATER COURSE

Craft Types:- Hovercraft, Speedboats, Jet Skis, Inflatables.

Each craft has a different course to navigate.

Press up to accelerate and left/right to rotate the craft in either direction.

Your position on the course is indicated by a flashing point on the map. The other two points are the pacer positions.

The route you should take is indicated by a dotted line on the map.

**NOTE: (C64 Version) You should steer through the flashing buoys (these indicate the correct route).**

### Hints and Tips

- Overtaking pacers is best done by taking corners tightly or by out powering them on straights.
- Try not to crash into any islands or obstacles as this can be disastrous!
- Beware of underwater explosions.

## OFF ROAD COURSES

Craft Types:- Quads, buggys, supercats

### Hints and Tips

- Keep an eye on the map to anticipate where bends and hills are.
- Overtaking is best done on the straights.
- Watch out for ground blasts (explosions).

### The Hill (Assault Course)

This course comprises rough ground, slippery logs, water holes, climbing nets, hills, water cannons and explosions!

Control of the player depends on position on the course.

### Normal Ground (Running)

Press left/right without fire to move left/right.

Press fire and up to jump over logs/walls etc.

Hold fire and waggle left/right to increase power.

### In The Water

You must sway left and right to advance through water or mud.

Press left to sway to the left.

Press right to sway to the right.

You must sway fully to each side in turn to make any progress!

### On the Climbing Net

To make the player climb you must repeat the following sequence

RIGHT/LEFT/DOWN/UP

Each correct position moves part of the body up.

### Hints and Tips

- Keep an eye on your power meter as this also relates to your speed.
- Try to keep to a rhythm when in the water or on the net.

## SCORING

Each segment is timed, your total time for the three segments is rated and the following points awarded.

1st Place	20 points
2nd	15 points
3rd	10 points
4th	5 points

Any player finishing last will be disqualified.

## RUN THE GAUNTLET

It's program code, graphic representation and artwork are the copyright of Ocean Software Limited and may not be reproduced, stored, hired or broadcast in any form whatsoever without the written permission of Ocean Software Limited. 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, Ocean Software Limited, 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 Mark Rogers and Chris Kerry

Graphics by Steve Kerry

Music by Jonathan Dunn

©1989 Ocean Software Limited

Produced by D C Ward

©Creative Action Limited

# “RUN THE GAUNTLET”

## DER WETTKAMPF!

Der “Run the Gauntlet” Wettkampf ist in drei Abschnitte unterteilt, die zufällig aus einer großen Zahl von Wettkämpfen gewählt werden. Jeder Abschnitt besteht aus drei Segmenten, die sich auf dem Wasser, zu Land, oder in den Bergen abspielen. Wenn Sie den Wettkampf mit der besten Punktezahl bestehen, wird Ihnen die “Run the Gauntlet” Trophäe zugesprochen.

Die Ihnen zur Verfügung stehenden Fahrzeuge sind schnell und bieten manche Überraschung

Fahrzeug	Eigenschaften
Hovercraft	— Gut zu steuern
Speedboat	— Sehr schnell und gut zu manövrieren
Jet Skis	— Schnell und enger Wendekreis
Inflatables	— Durchschnittliche Geschwindigkeit
Buggys	— Schnelle Einsitzer
Quads	— Schnelle vierrädrige Motorräder
Supercats	— Geländegängiges Amphibienfahrzeug mit sechs Rädern

## LAD EANWEISUNGEN

### KASSETTE

Legen Sie die Kassette mit der bedruckten Seite nach oben in Ihren Commodore-Recorder. Achten Sie darauf, daß die Kassette ganz zurückgespult ist und das alle Verbindungskabel ordnungsgemäß angeschlossen sind. Drücken Sie die SHIFT- und die RUN/STOP-Tasten gleichzeitig. Danach befolgen Sie die Bildschirmanweisung “PRESS PLAY ON TAPE” (PLAY-Taste des Recorders drücken). Das Programm wird automatisch geladen. Beim C128 geben Sie GO 64 ein und drücken anschließend die RETURN-Taste. Danach verfahren Sie, wie für den C64 beschrieben.

Das Programm gibt den Namen des zu ladenden Abschnittes auf dem Bildschirm aus.

**WICHTIGER HINWEIS** — Wenn auf dem Bildschirm der Hinweis “SEARCHING FOR INTRO 00” erscheint, drücken Sie bitte an Ihrem Recorder den Knopf zum Zurückstellen des Bandzählwerkes. Falls Sie anschließend im Spiel disqualifiziert werden, spulen Sie die Kassette zurück, bis das Zählwerk Null anzeigt — nicht bis zum Bandanfang — und drücken die PLAY-Taste.

Zum Beispiel werden die Abschnitte in dieser Reihenfolge geladen:

INTRO (Einführung)
WATER (Wasser)
HILL (Berg)
OFF ROAD (freies Gelände)

Wenn ein Abschnitt geladen werden soll, der bereits vor dem zuletzt gespielten liegt, müssen Sie die Cassette an die entsprechende Stelle zurückspulen. Sie sollten sich daher den Zählerstand Ihrer Datensette zu jedem Abschnitt notieren, um so die jeweiligen Stellen schneller wiederzufinden.

### DISKETTE

Schalten Sie in den 64er-Modus. Schalten Sie die Diskettenstation an, legen Sie die Diskette mit dem Aufkleber nach oben ein und tippen dann LOAD “\*”, 8,1, gefolgt von RETURN. Nun erscheint das Titelbild und das Spiel wird automatisch geladen.

Bitte belassen Sie die Diskette im Laufwerk, da das Programm die benötigten Abschnitte von dort nachlädt.

## STEUERUNG

Benutzen Sie einen Joystick oder die folgenden Tasten zur Steuerung:

.	—	Aufwärts
/	—	Abwärts
Z	—	Links
X	—	Rechts
Leerfeld	—	Feuern

## DAS SPIEL

Bis zu drei Spieler können zusammen gegen einen Schrittmacher antreten. Bei weniger als drei Mitspielern stoßen Sie auf zwei Schrittmacher.

Jedes Team muß sich in den Segmenten des Wettkampfes gegen zwei Schrittmacher durchsetzen.

### Wahl der Mannschaften

Jeder der bis zu drei Spieler sucht sich ein Team aus:

Wählen Sie mit Aufwärts/Abwärts die gewünschte Mannschaft aus, und drücken Sie den Feuerknopf.

Am Spiel muß zumindest eine Mannschaft teilnehmen.

Sollen weniger als drei Teams mitspielen, drücken Sie den Feuerknopf, wenn das Wort START hervorgehoben ist.

Nach der Auswahl der Mannschaften suchen die Organisatoren zufällig drei Wettkämpfe aus, die Sie bestehen müssen.

Zusätzlich erfahren Sie Einzelheiten zu den benutzten Fahrzeugen.

### WASSER (Water Course)

Fahrzeuge: Hovercraft (Luftkissenfahrzeug), Speedboats (Rennboote), Jet Skis (Wasserski mit Düsenantrieb) und Inflatables (Schlauchboot). Jedes Fahrzeug muß einen anderen Kurs befahren. Zum Beschleunigen drücken Sie ‘Aufwärts’, während Sie mit ‘Rechts’ und ‘Links’ die Richtung des Fahrzeuges bestimmen.

Ihre Position auf dem Kurs wird durch einen blinkenden Punkt auf der Karte angezeigt. Die beiden anderen Punkte sind Ihre Gegenspieler. Der Kurs, den Sie befahren müssen, ist auf der Karte durch eine gepunktete Linie gekennzeichnet.

Sie sollten zwischen den blinkenden Bojen hindurchsteuern, da diese den richtigen Kurs markieren.

### Tips und Tricks

- Die Schrittmacher überholen Sie am Besten durch geschicktes Manövrieren in den Kurven, oder Sie versuchen ihnen auf den langen Geraden mit Vollgas zu entkommen.
- Vermeiden Sie Zusammenstöße mit den Inseln und anderen Gegenständen, weil das meist nicht gut ausgeht.
- Achten Sie auf Explosionen unter der Wasseroberfläche.

### FREIES GELÄNDE (Off Road)

Fahrzeuge: Quads, Buggys, Supercats

### Tips und Tricks

- Wenn Sie die Karte genau beobachten, können Sie Hügel und Senken vorhersehen.
- Überholen Sie am Besten auf den Geraden.
- Hüten Sie sich vor den unterirdischen Explosionen.

### Der Berg (Assault Course)

Auf diesem Kurs finden Sie unwegsamen Untergrund, rutschige Stämme, Wasserlöcher, Kletternetze, Berge, Wasserkanonen und Explosionen!

Die Steuerung ist von der Position auf dem Kurs abhängig.

### Normales Gelände (Wettlauf)

Die Richtung bestimmen Sie durch Drücken nach Links und Rechts OHNE dabei den Feuerknopf zu drücken.

Drücken Sie den Feuerknopf, um über Baumstämme und andere Hindernisse zu springen.

Zum Beschleunigen halten Sie den Feuerknopf gedrückt und rütteln den Steuerknüppel nach rechts und links.

### Im Wasser

Um durch Wasser und Morast zu kommen, müssen Sie immer abwechselnd nach links und rechts schaukeln. Drücken Sie den Joystick jeweils in die entsprechende Richtung, bis die Figur sich voll in die Richtung geneigt hat. Nur so kommen Sie vorwärts.

### Am Kletternetz

Die Spielfigur klettert das Netz hinauf, wenn Sie folgende Sequenz ständig wiederholen

RECHTS/LINKS/ABWÄRTS/AUFWÄRTS

Jede richtige Bewegung lädt die Figur ein Stück höher klettern.

### Tips und Tricks

- Achten Sie auf Ihre Kräfte (Power Meter), da hiervon Ihre Geschwindigkeit abhängt.
- Versuchen Sie im Wasser oder am Netz einen Bewegungsrhythmus zu halten.

## PUNKTEWERTUNG

Für jeden Abschnitt wird Ihre Zeit genommen und nach dem Beenden aller Abschnitte gewertet.

1. Platz	20 Punkte
2. Platz	15 Punkte
3. Platz	10 Punkte
4. Platz	5 Punkte

Der letzte Spieler wird disqualifiziert.

## RUN THE GAUNTLET

Programmcode, grafische Darstellung und künstlerische Gestaltung unterliegen dem Copyright von Ocean Software Limited und dürfen ohne schriftliche Genehmigung von Ocean Software weder vervielfältigt noch verliehen oder in irgendeiner Form übertragen werden. Alle Rechte sind weltweit vorbehalten.

## DANKSAGUNGEN

Programmierung von Mark Rogers und Chris Kerry

Grafiken von Steve Kerry

Musik von Jonathan Dunn

Deutsche Bearbeitung: AGD, Gunnar Binder

©1989 Ocean Software Limited

Produziert von D.C. Ward

© Creative Action Limited

# “RUN THE GAUNTLET”

## LA SFIDA!

La sfida “Run The Gauntlet” è suddivisa in tre gare, scelte a caso tra le molte disponibili. Ciascuna gara consiste in tre segmenti che possono svolgersi sulla terraferma, sull’acqua o sulla collina (percorso d’assalto). Portate a termine la sfida con il punteggio migliore e vi sarà aggiudicato il trofeo “Run the Gauntlet”.

Gareggerete con veicoli veloci ed entusiasmati.

VEICOLO	CARATTERISTICHE
HOVERCRAFT	— DIFFICILE DA MANOVRARE
MOTOSCAFI	— VELOCISSIMI E MANOVRABILI
JET-SKI	— PICCOLO, VELOCE E MANOVRABILE
GOMMONI	— DALLA VELOCITÀ MODERATA
METEORE	— BUGGY VELOCISSIMI A DUE POSTI
BUGGY	— BUGGY VELOCISSIMI MONOPOSTO
MOTO A QUATTRO RUOTE	— MOTO A QUATTRO RUOTE VELOCI
SUPERCATS	— VEICOLO ANFIBIO A 6 RUOTE - PER TUTTI I TIPI DI TERRENO

## CARICAMENTO

### CASSETTA

Mettete la cassetta nel registratore Commodore con la parte scritta rivolta verso l’alto e riavvolgetela fino all’inizio, controllando che tutti i fili siano collegati correttamente. Seguite le istruzioni a video - PREME TE PLAY SUL REGISTRATORE. Il programma si caricherà automaticamente. Per il C128, digitate GO 64 (INVIO), poi seguite le istruzioni per il C64. IL PROGRAMMA PRESENTERÀ A VIDEO COME CARICARE DALLA CASSETTA.

**NOTA:** Quando si presenta a video il messaggio “SEARCHING FOR INTRO 0 0” siete pregati di azzerare il contatore della cassetta.

Ogni volta che venite squalificati riavvolgete la cassetta fino a quando il contatore raggiunge lo zero, non fino all’inizio della cassetta, poi premete play.

**N.B.** Le gare vengono caricate nel seguente ordine:

INTRODUZIONE
ACQUA
COLLINA
CAMPESTRE

Se siete invitati a caricare la gara precedente quella appena eseguita dovrete riavvolgere la cassetta fino all’inizio e premere play.

È bene prendere nota dei numeri sul contatore della cassetta per ritornare più facilmente a ciascuna gara.

LA SEZIONE PER IL CARICAMENTO DEI DATI VIENE SEMPRE INDICATA SULLO SCHERMO

### DISCO

Selezionate il modo 64. Accendete l’unità a disco, inserite il programma nell’unità con l’etichetta rivolta verso l’alto e digitate “LOAD”\*, 8,1 (INVIO); si presenta a video la videata di introduzione e il programma si carica automaticamente.

LASCIATE IL DISCO NELL’UNITÀ PER PERMETTERE AL GIOCO DI TROVARE LE SEZIONI OGNI VOLTA CHE SONO NECESSARIE.

## ESECUZIONE DEL GIOCO E CONTROLLI

### TASTI DI CONTROLLO

.	—	SU	X	—	DESTRA
/	—	GIÙ	SPAZIO	—	TIRO
Z	—	SINISTRA	o usate il joystick		

## I GIOCHI

Possono partecipare al massimo tre giocatori con una squadra battistrada. In caso partecipino al gioco meno di tre giocatori, le squadre battistrada saranno due.

Ogni squadra gareggia a turno contro due battistrada in ogni segmento delle gare.

## SELEZIONE DELLE SQUADRE

### Per ciascun giocatore (tre al massimo)

Premete su/giù per evidenziare la squadra richiesta.

Premete fire (tiro) per selezionare la squadra.

Dovete selezionare almeno una squadra.

Potete cominciare il gioco con meno di tre giocatori premendo Fire (tiro) quando la parola “start” viene evidenziata.

Eseguita la vostra selezione, gli organizzatori sceglieranno tre gare a caso per la sfida “Run the gauntlet”. Vengono anche presentati a video i dettagli del veicolo in uso.

## PERCORSO ACQUATICO

Tipi di veicoli:- Hovercraft, motoscafi, jet-skis, gommoni. Ciascun veicolo deve garaggiare lungo un percorso diverso.

Premete su per accelerare e sinistra/destra per ruotare il veicolo in entrambe le direzioni.

La vostra posizione lungo il percorso viene indicata da un punto lampeggiante sulla mappa. Gli altri due punti rappresentano le posizioni del battistrada.

La strada da seguire viene indicata da una linea tratteggiata sulla mappa.

**NOTA:** (per la versione C64) Dovete manovrare il veicolo attraverso le boe, che indicano il percorso corretto da seguire.

## Suggerimenti e Consigli

- È meglio superare i battistrada prendendo le curve strette o battendoli in velocità sui rettilinei.
- Evitate di finire contro isole od ostacoli, o il risultato sarà disastroso!
- Fate attenzione alle esplosioni sott’acqua.

## PERCORSO CAMPESTRE

Tipi di veicolo:- meteore, moto a quattro ruote, buggy, supercats.

## Suggerimenti e Consigli

- Controllate sempre la mappa per sapere dove sono le curve e le colline.
- È meglio sorpassare sui rettilinei.
- Fate attenzione alle esplosioni.

### La collina (percorso d’assalto)

Questo percorso si svolge su terreno dissestato, tronchi scivolosi, pozzanghere profonde, reti da scavalcare, colline, idranti ed esplosioni!

Il controllo del giocatore dipende dalla posizione in cui si trova sul percorso.

### Terreno normale (Corsa)

Premete destra/sinistra senza premere il pulsante di tiro per spostarvi a destra/sinistra.

Premete il pulsante di tiro per superare tronchi/pareti ecc.

Tenete premuto il pulsante di tiro e muovetelo a destra/sinistra per ottenere una potenza maggiore.

### Nell’acqua

Occorre spostarsi da destra e sinistra per avanzare sull’acqua o sul fango.

Premete verso sinistra per spostarvi a sinistra.

Premete verso destra per spostarvi a destra.

Per fare progressi è necessario eseguire un movimento completo da destra a sinistra.

### Sulla rete da scavalcare

Per far arrampicare il giocatore occorre ripetere la seguente sequenza:

DESTRA/SINISTRA/GIÙ/SU

Ogni posizione corretta muove una parte del corpo verso l’alto.

## Suggerimenti e Consigli

- Tenete bene d’occhio il contatore di potenza, che indica la velocità.
- Cercate di eseguire movimenti regolari quando avanzate nell’acqua o sulla rete.

## PUNTEGGIO

Ogni segmento viene cronometrato, il tempo totale impiegato nelle tre gare viene totalizzato e vengono assegnati i seguenti punteggi:

Primo posto	20 punti
secondo posto	15 punti
terzo posto	10 punti
quarto posto	5 punti

Il giocatore che finisce per ultimo viene squalificato.

## “RUN THE GAUNTLET”

Il codice di programma, la rappresentazione grafica e le illustrazioni sono il copyright di Ocean Software Limited e non possono essere riprodotti, conservati, presi a nolo o trasmessi in nessuna forma senza il permesso per iscritto di Ocean Software Limited. Tutti i diritti sono riservati in tutto il mondo.

## RICONOSCIMENTI

Programmazione di Mark Rogers e Chris Kerry

Grafica di Steve Kerry

Musica di Jonathan Dunn

©1989 Ocean Software Limited

Prodotto da D C Ward

©Creative Action Limited

# “RUN THE GAUNTLET”

## HAASTE!

“Kujanjuoksu”-haaste jakautuu kolmeen eri tapahtumajaksoon, jotka poimitaan sattumanvaraisesti tarjolla olevien tapahtuvien runsaasta varastosta. Kussakin tapahtumajaksossa on kolme osaa, jotka tapahtuvat maalla, vedessä tai vuorisossa (kestävyykske). Jos pystyt suorittamaan haasteesta ennätystuloksen, sinulle luovutetaan “Kujanjuoksu”-palkintopokaali.

Haasteen jännittävyyttä lisäävät käytössäsi olevat nopeat ajoneuvot.

AJONEUVO	OMINAISUUDET
ILMATYNYNYALUS	— VAATII TAITAVAA KÄSITTELYÄ
PIKAVENE	— ERITTÄIN NOPEA JA HELPPÖ OHJATA
JET-VEISUKSET	— NOPEAT JA VIKKELÄKÄÄNTEISET
ILMATÄYTTÖINEN AJONEUVO	— KOHTUULLINEN NOPEUS
“BUGGY”	— NOPEA 1 HENGEN “BUGGY”
“NELIPYÖRÄ”	— NOPEA 4-PYÖRÄINEN POLKUPYÖRÄ
“SUPERCATS”	— 6-PYÖRÄINEN AJONEUVO, JOKA LIIKUU SEKÄ MAALLA ETTÄ VEDESSÄ

## LATAUS

### KASETTI

Aseta kasetti Commodore-nauhuriin niin, että sen tekstipuoli on ylöspäin, ja varmista, että se on kelattu alkuun. Varmista, että kaikki kytkennät on suoritettu. Paina samanaikaisesti näppäimiä SHIFT ja RUN/STOP. Seuraa näytön antamia ohjeita - PAINA NAUHURIN PAINIKETTA PLAY. Tämä ohjelma latautuu tällöin automaattisesti. Kun kysymyksessä on C128, lataustyypinää on GO 64 (RETURN). Seuraa sen jälkeen C64 suhteen annettuja ohjeita. OHJELMAN NÄYTTÖ OSOITTAA NAUHALTA LADATTAVAN JAKSON. HUOM.: Kun näyttöön ilmestyy viesti “SEARCHING FOR INTRO 00”, aseta nauhurilaskimen nolliaan. Jos hakutoiminta keskeytyy, kelaa nauha nauhurilaskimen nolliaan, ej kasetin alkuun, ja paina sen jälkeen painiketta PLAY.

HUOM.: Jakso latautuvat seuraavassa järjestyksessä:-

INTRO (Johdanto)
WATER (VESI)
HILL (VUORISTO)
OFF ROAD (MAASTO)

Jos ohjelma pyytää lataamaan juuri pelattua jaksoa edeltävän tapahtuman, kelaa kasetti alkuun ja paina PLAY-näppäintä.

On syytä panna merkille kasetin kunkin tapahtuman hakunumero, koska näin pelaajan on mahdollista nopeuttaa pääsynsä kuhunkin tapahtumajaksoon.

LATAUSTA KOSKEVA DATA NÄKY Y JATKUVASTI NÄYTTÖRUUDUSSA VIITTEENÄ.

### LEVY

Valitse 64-tila. Kytke levyasema päälle ja asenna ohjelma levyasemaan, että otsikko on ylöspäin ja kirjoita sen jälkeen LOAD “\*”, 8,1 (RETURN). Johdantonäyttö ilmestyy kuvaruutuun ja ohjelma latautuu automaattisesti.

JÄTÄ LEVY LEVYASEMAAN JA NÄIN OHJELMA ETSII JAKSOT TARPEEN MUKAISESTI.

## PELIN KULKU JA OHJAIMET

### OHJAINNÄPPÄIMET

.	—	YLÖS	X	—	OIKEALLE
/	—	ALAS	VÄLINÄPPÄIN	—	TULITUS
Z	—	VASEMMALLE	tai vaihtoesteisesti käyttämällä joystickia.		

## PELIJAKSOT

Kolme pelaajaa on maksimi määrä kilpailemaan yhden pelinvetäjäjoukkueen kanssa. Jos pelaajia on kolmea vähemmän, pelinvetäjäjoukkueita on kaksi.

Kukin ryhmä keskittyy kilpailemaan kahta pelinvetäjää vastaan tapahtumien kussakin jaksossa.

## JOUKKUEIDEN VALINTA

### Kunkin pelaajan kohdalla (maksimina kolme)

Paina ylös/alas saadaksesi haluamasi joukkueen näyttöön korostuneena.

Paina tulitusta joukkueen valitsemiseksi.

Sinun on valittava vähintään yksi joukkue.

Jos pelaajia on kolmea vähemmän, voit aloittaa pelin painamalla tulitusta, kun ‘start’ näkyy korostuneena.

Kukin joukkuealinan jälkeen pelin organisoiat poimivat umpimähkään kolme tapahtumajaksoa, joista muodostuu ‘kujanjuoksuhaasteesi’.

Näytössä näkyy myös kyseisen tapahtuman yhteydessä käytettävänä oleva ajoneuvo.

## VESIREITTI

Ajoneuvotyypit:- Ilmatyynyalus, pikaveneet, jet-vesisukset, ilmatäyttöiset ajoneuvot. Kullakin ajoneuvolla on oma reittinsä.

Paina ylös-painiketta vauhdin kiihdyttämiseksi ja näppäintä vasen/oikea ajoneuvon kääntämiseksi tarvittavaan suuntaan.

Kartalla välikkyvä piste osoittaa sijaintipaikkasi. Muut kaksi pistettä osoittavat velinvetäjien sijainnit.

REITTI, JOKA ON VALITTAVANASI, NÄKY KARTALLA KATKOIVIVANA.

HUOM.: (C64-Versio) Sinun on ohjattava kulkusi välikkyvien poijujen välistä (ne osoittavat oikean reitin).

## Neuvoja & vihjeitä

- Pelinvetäjien ohitus käy parhaiten ottamalla mutkat hyvin tarkasti tai ajamalla heidän ohitseen suorilla.
- Varo törmäämistä saareihin tai esteisiin, koska se voi osoittautua kohtalokkaaksi!
- Varo vedenalaisia räjähdyspaikkoja.

## MAASTOREITTI

Ajoneuvotyypit:- “Nelipyörät”, “buggy”, “supercats”-ajoneuvot

## Neuvoja & vihjeitä

- Katso kartasta, missä on mutkia ja korkeita paikkoja.
- Ohitus tapahtuu parhaiten suorilla.
- Varo maassa olevia räjähdyspaikkoja.

### Vuoristoreitti (kestävyykske)

Tämä reitti koostuu epätasaisesta maastosta, liukkaista puunrungoista, vesikuopista, kiipeilyverkoista, kukkuloista, vesitykeistä ja räjähdyksistä!

Pelaajan ohjaaminen on suoritettava reitin vaatimusten mukaisesti.

### Normaali maasto (juoksu)

Paina vasemmalle/oikealle-näppäintä, mutta ilman tulitusta siirtymiseksi oikealle/vasemmalle. Paina tulitusta ja ylös-näppäintä hyppäämiseksi puunrunkojen/vallien jne. yli.

Paina tulitusnäppäintä painettuna ja lisää tehoa liukutelemalla vasemmalle/oikealle.

### Vesireitti

Sinun on heilutettava itseäsi vasemmalta oikealle päästäksesi kulkemaan vedessä ja mudassa. Paina vasemmalle-painiketta huojuumiseksi vasemmalle.

Paina oikealle-painiketta huojuukseksi oikealle.