

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".

VEHICULE

CARACTERISTIQUE

AEROGLISEUR	Difficile à manœuvrer
VEDETTES	Très difficile à manœuvrer
SKIS A PROPULSION	Très rapides avec tournant très serrés
RADEAU PNEUMATIQUE	Vitesse modérée
METEORS	Buggy très rapide à deux places
QUADS	Motos rapides à quatre roues
SUPERCATS	Véhicule amphibie tout terrain à six roues

CHARGEMENT

AMSTRAD

Cassette – CPC 464

Placez la cassette rembobinée dans le magnétophone, tapez RUN" appuyez ensuite sur la touche ENTER / RETURN. Suivez les instructions à mesure qu'elles apparaissent à l'écran. Si votre équipement comprend un lecteur de disquette tapez alors |TAPE puis appuyez sur la touche ENTER / RETURN tapez ensuite RUN" et appuyez sur la touche ENTER / RETURN.

(On obtient le symbole | en maintenant enfoncée la touche SHIFT et en appuyant sur la touche @).

Cassette – CPC 664 et 6128

Connectez un magnétophone à cassette adapté en vous assurant que les bons fils sont raccordés comme indiqué dans le Manuel d'Instructions de l'Utilisateur. Placez la cassette rembobinée dans le magnétophone et tapez |TAPE puis appuyez sur la touche ENTER / RETURN. Tapez ensuite RUN" et appuyez sur la touche ENTER / RETURN. Puis suivez les instructions à mesure qu'elles apparaissent à l'écran.

ATTENTION – AMSTRAD 64K

Ce programme se charge en plusieurs fois, suivez les instructions à l'écran. Il vous sera indiqué à quel moment jouer ou rembobiner la cassette pour charger les différentes sections.

NB. N'arrêtez pas la bande à moins d'en avoir reçu l'instruction. Le chargement peut prendre plusieurs minutes car chaque épreuve est sélectionnée au hasard.

DISQUETTE

Insérez la disquette du programme dans le lecteur, face A vers le haut tapez 1 CPM et appuyez sur ENTER / RETURN afin de vous assurer que la machine peut avoir accès au lecteur de disquette.

Laissez la disquette dans le lecteur, le jeu trouvera les sections au fur et à mesure qu'elles sont nécessaires.

JEU ET COMMANDES

SPC ou D	– FEU
Q	– GAUCHE
W	– DROITE
P	– HAUT
L	– BAS
H	– PAUSE durant le jeu

Vous pouvez utiliser le levier

LES JEUX

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

LA SELECTION DES EQUIPES

POUR CHAQUE JOUEUR (jusqu'à trois)

Appuyez 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.

PARCOUR SUR L'EAU

Type d'embarcations - aéroglisseur, vedettes, skis à propulsions, radeau pneumatique. Chaque embarcation suit un parcours de navigation différent. Appuyez sur Haut pour accélérer et sur Gauche ou 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.

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'œil 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 glissant, trous d'eau, filets à grimper, collines, canons à eau et explosions.

TERRAIN NORMAL (Course)

Pour vous déplacer vers Gauche / Droite, appuyez sur Gauche / Droite sans que le bouton de tir 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 et Droite.

SUR FILET A 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 un œil 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 suivant vous sont octroyés.

1^{ère} place 20 points

2^{ème} 15 points

3^{ème} 10 points

4^{ème} 5 points

Tout joueur finissant dernier sera disqualifié.

GENERIQUE

Programme de Mark ROGERS et Chris KERRY

Graphisme de Steve KERRY

Musique de Chris KERRY

© 1989 Ocean Software

Produit par D C WARD

© Créative Action Limited.