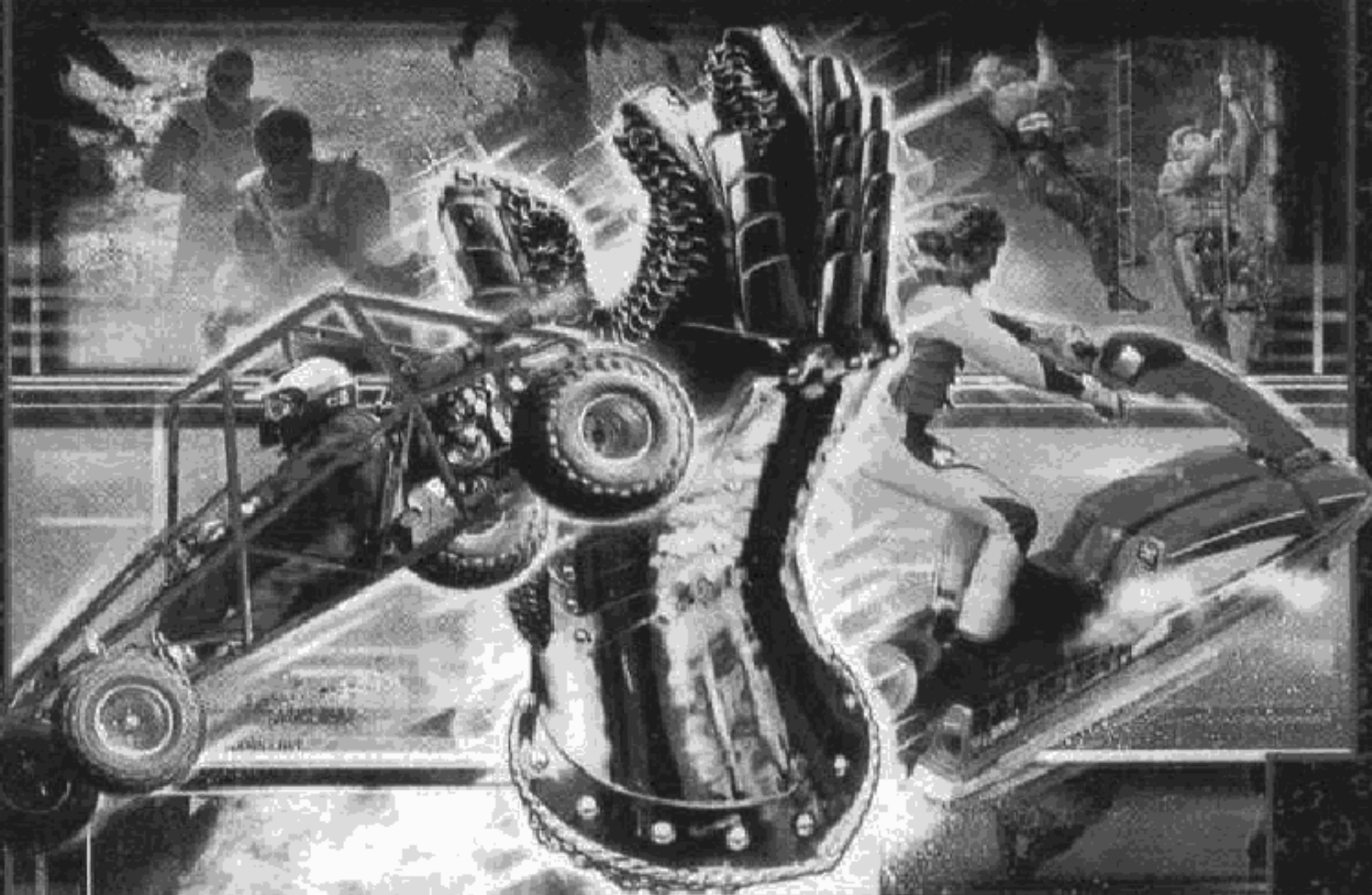


RUN THE GAUNTLET



ocean^H

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 - aéroglisseur, 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.

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*
- *Essayer 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 ^{ère} place	20 points
2 ^{ème}	15 points
3 ^{ème}	10 points
4 ^{ème}	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 Impact Software Development Ltd

©1989 Ocean Software Limited

Produit par D C Ward

©Creative Action Limited

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

AEROGLISEUR
VEGETES
SKIS A PROPULSION
RADEAU PNEUMATIQUE
METEORS
BUGGYS
QUADS
SUPERCATS

CARACTERISTIQUES

DIFFICILE A MANOEUVRER
TRES RAPIDES ET FACILES A MANOEUVRER
RAPIDES AVEC TOURNANTS TRES SERRES
VITESSE MODEREE
BUGGY TRES RAPIDE A DEUX PLACES
BUGGY RAPIDE A UNE PLACE
MOTOS RAPIDES A QUATRE ROUES
VEHICULE AMPHIBIE TOUT TERRAIN A SIX ROUES

CHARGEMENT ATARI ST

Mettre en marche l'ordinateur et le lecteur de disquette puis placer la DISQUETTE 1 dans le lecteur. Le programme se chargera ensuite automatiquement.

Attention. Si vous disposez d'un lecteur de disquette secondaire, placer la DISQUETTE 1 dans le LECTEUR A et la DISQUETTE 2 dans le LECTEUR B.

AMIGA 500

Placer la DISQUETTE 1 dans le lecteur A et mettre l'ordinateur en marche. Le programme se chargera et passera ensuite automatiquement.

AMIGA 1000

Insérer la disquette système puis quand l'icône de travail apparaît, insérer la DISQUETTE 1 et le programme se chargera et passera ensuite automatiquement.

Attention. Si vous disposez d'un lecteur de disquette secondaire, placer la DISQUETTE 1 dans le LECTEUR A et la DISQUETTE 2 dans le LECTEUR B.

JEU ET COMMANDES

TOUCHES DE COMMANDE

— HAUT
— BAS
Z — GAUCHE
X — DROITE
ESPACEMENT — FEU

Vous pouvez aussi utiliser le levier — ATARI ST PORT 1
AMIGA PORT 2