

RUN THE GAUNTLET

SPECTRUM

EL DESAFIO

El desafío "Run the Gauntlet" se divide en tres pruebas, que son seleccionadas aleatoriamente de entre las que se encuentran almacenadas en memoria. Cada prueba incluye tres segmentos, que pueden aparecer en la tierra, en el agua o en una colina (pista de asfalto). Consigue la máxima puntuación y ganarás el trofeo "Run the Gauntlet".

Los vehículos que vas a conducir son muy rápidos y entrañan grandes emociones

<u>Vehículo</u>	<u>Características</u>
Aerodeslizador	Complicado de manejar
Lancha motora	Muy rápida y maniobrable
Esquí jet	Rápidos con curvas muy cerradas
Balsa inflable	Velocidad moderada
Meteoros	Buggy de dos hombres, muy rápido
Buggys	Buggy de un hombre, rápido
Quads	Bicicletas rápidas de cuatro ruedas
Supercats	Vehículos anfibios de seis ruedas todo terreno

INSTRUCCIONES DE CARGA

Cassette

1. Coloca la cinta en la unidad de cassette y comprueba que está totalmente rebobinada.
2. Comprueba que la conexión MIC está apagada y que los controles de tono y volumen están ajustados a los niveles apropiados.
3. Si tu ordenador es un Spectrum 48K o Spectrum +, carga el programa de la siguiente manera teclea LOAD"" (ENTER) (Comprueba que no hay espacio entre las dos comillas). La comilla (") se obtiene pulsando simultáneamente las teclas SHIFT y P.
4. Pulsa PLAY en el cassette y el juego se cargará automáticamente. Si tienes problemas, intenta ajustar los controles de tono y volumen y consulta el capítulo 6 de tu manual Spectrum.
5. Si tu ordenador es un Spectrum 128K, sigue las instrucciones de carga que aparecen en pantalla o en el manual adjunto

Recibirás instrucciones de cuándo jugar o rebobinar la cinta para cargar las diferentes secciones. Después de cargar cada sección, para la cinta.

NOTA SPECTRUM +2 y +3

Si eres descalificado de una prueba, recibirás órdenes de volver a cargar el programa. Rebobina la cinta hasta el principio y pulsa PLAY.

NOTA No pares la cinta a no ser que recibas instrucciones de hacerlo. La carga puede llevar varios minutos porque cada prueba es seleccionada aleatoriamente.

Disco Spectrum +3

Instala el sistema y enciéndelo siguiendo las instrucciones del manual de tu ordenador. Inserta el disco y pulsa ENTER para seleccionar la opción LOADER. El programa se cargará

automáticamente. Deja el disco en la unidad porque el juego cargará las diferentes secciones cuando las necesite.

EL JUEGO Y CONTROLES

SPC u O	— Disparo
Q	— Izquierda
W	— Derecha
P	— Arriba
L	— Abajo
H	— Pausa en el juego/cambio a joystick

Selección del joystick o teclado durante la partida:

1. Haz una pausa en la partida (pulsa H).
2. Selecciona el joystick deseado pulsando las teclas 1-5:
 - 1) Teclado
 - 2) Kempston
 - 3) Cursor
 - 4) Sinclair
 - 5) Cheetah especial
3. Rearranca el juego (pulsa H)

LOS JUEGOS

Hasta tres jugadores pueden competir contra un equipo que se encuentra en cabeza. Si hay menos de tres jugadores, habrá dos equipos en cabeza.

En cada segmento de las pruebas cada equipo se turna para competir contra los dos equipos que van en cabeza.

SELECCION DEL EQUIPO

Para cada jugador (hasta tres)

Pulsa arriba/abajo para destacar el equipo con el que quieres jugar.

Pulsa DISPARO para seleccionarlo.

Selecciona un equipo como mínimo.

Partidas de menos de tres jugadores: para que comience la partida pulsa el botón DISPARO cuando se ilumine el indicador "start".

Después de seleccionar a tu equipo, los organizadores elegirán aleatoriamente tres pruebas, que constituirán tu desafío "Run the Gauntlet".

También aparecerán algunos detalles sobre la nave que utilizarás en cada una de las pruebas.

Pista de agua

Tipos de embarcaciones: aerodeslizador, lanchas, motoras, esquís, jet, balsas inflables.

Cada embarcación tiene su propia pista.

Pulsa arriba para acelerar y derecha/izquierda para girar en cualquier dirección.

El punto parpadeante que aparece en el mapa indica tu posición.

Los otros dos puntos son las posiciones del equipo que va en cabeza.

La línea de puntos que aparece en el mapa muestra la ruta que debes tomar.

NOTA (versión C64). Navega a través de las boyas parpadeantes (que indican la ruta correcta).

SUGERENCIAS

- Para adelantar al equipo que va en cabeza toma las curvas muy cerradas o gana velocidad en las rectas.
- Intenta no estrellarte contra una isla u otro tipo de obstáculos, cuyos efectos pueden ser desastrosos.
- Ten cuidado con las explosiones submarinas.

Fuera de pista

Tipos de embarcaciones: meteoros, quads, buggys, supercats.

SUGERENCIAS

- Mira el mapa para saber dónde se encuentran las colinas y las cuevas.
- Los adelantamientos se efectúan mejor en las rectas.
- Cuidado con las explosiones de tierra.

La colina (pista de asalto)

Esta pista incluye terreno accidentado, troncos deslizantes, charcos, redes, colinas, cañones de agua y explosiones.

El control de los jugadores depende de tu posición en la pista.

Terreno normal (correr)

Para ir a izquierda/derecha pulsa izquierda/derecha sin pulsar el botón disparo.

Pulsa disparo y arriba para saltar sobre los troncos/ muros, etc.

Mantén presionado el botón disparo y mueve rápidamente a izquierda/derecha para aumentar tu velocidad y ganar potencia.

En el agua

Muévete a izquierda y derecha para avanzar a través del agua o del barro.

Pulsa izquierda para inclinarte a la izquierda.

Pulsa derecha para inclinarte a la derecha.

Para avanzar inclínate de un lado a otro.

Red para trepar

Para que tu jugador suba por la red repite la siguiente secuencia: derecha/izquierda/abajo/arriba.

Cada posición correcta eleva una parte del cuerpo.

SUGERENCIAS

- Vigila tu contador de potencia porque también indica tu velocidad.
- Mantén el ritmo cuando estés dentro del agua o trepes por la red.

Puntuación

Se cronometra cada segmento y se registra el tiempo total conseguido en los tres segmentos. Según el puesto conseguido ganarás los siguientes puntos:

- Primer puesto: 20 puntos
- Segundo puesto: 15 puntos
- Tercer puesto: 10 puntos
- Cuarto puesto: 5 puntos.

El jugador que llegue el último será descalificado.

RUN THE GAUNTLET

Su código, representación gráfica y diseño son propiedad de Ocean Software Limited y no puede ser reproducido, almacenado, alquilado o transmitido sin el permiso escrito de Ocean Software Limited. Todos los derechos reservados.

Este producto de Software ha sido cuidadosamente desarrollado y fabricado utilizando estándares de la máxima calidad. Por favor, lee cuidadosamente las instrucciones de carga.

Si por cualquier razón tienes dificultades con el programa y piensas que el producto puede estar estropeado, por favor, devuélvelo directamente a Mr. Yates, Ocean Software Limited, 6 Central Street, Manchester M2 5NS.

Nuestro departamento de control de calidad examinará el producto y si encuentra algún fallo te mandará otro inmediatamente sin cargo alguno.

© 1989 Ocean Software Limited

Produced by D C. Ward

© Creative Action Limited

Prohibida la reproducción, transmisión, alquiler
o préstamo de este programa sin la autorización
expresa escrita de **ERBE Software. S A**

ERBE SOFTWARE. S A
Núñez Morgado. 11 - 28036 Madrid