

GAUNTLET™ III DEMARRAGE RAPIDE

POUR COMMENCER

CBM 64/128 / CASSETTE

Appuyez en même temps sur les touches **SHIFT** et **RUN/STOP**. Appuyez sur la touche **PLAY** du magnétophone et suivez les incitations sur écran.

CBM 64/128 / DISKETTE

Tapez **LOAD***8,1** et appuyez sur **RETURN**. Le jeu se chargera et se mettra en route automatiquement. Suivez les incitations sur écran.

SPECTRUM 128K

Placez la cassette/diskette dans l'ordinateur, allumez puis, appuyez sur **ENTER**.

AMSTRAD CPC / CASSETTE

Appuyez en même temps sur la touche **CTRL** et la petite touche **ENTER**. Appuyez sur la touche **PLAY** du magnétophone.

AMSTRAD CPC / DISKETTE

Tapez **RUN**DISK** et appuyez sur **ENTER**. Le jeu se chargera et se mettra en route automatiquement.

AMIGA/ATARI ST

Insérez la disquette et allumez l'ordinateur. Le jeu se chargera et se mettra en route automatiquement.

PROTECTION CONTRE LA COPIE (ATARI ST & AMIGA SEULEMENT)

Quand vous commencerez à jouer et parfois au début d'une section du jeu, vous verrez apparaître le code de la roue incluse dans l'emballage de ce jeu. Sur l'écran, vous verrez deux caractères de 0 à 9 et de A-Z suivis d'un nombre de 1 à 18. Cela ressemblera à peu près à cela :

X-G-15
?

Localisez le premier caractère (dans ce cas X) dans la partie extérieure de la roue. Puis, déplacez la partie intérieure de la roue de façon à ce que le deuxième caractère (dans ce cas G) soit aligné sous le premier. Maintenant, cherchez sur la roue intérieure une petite fenêtre dans laquelle est inscrit le troisième nombre de la séquence (dans ce cas 15). A l'intérieur de la fenêtre, vous verrez un chiffre entre 0 et 9 ou une lettre entre A et Z que vous devrez taper sur le clavier de votre ordinateur. Attention, vous devrez peut-être entrer plus d'un chiffre.

CONTROLES

ST/AMIGA

A partir du générique...

- [F1] - Choisir un joueur
- [F2] - Choisir deux joueurs

Changez de caractère en utilisant le joystick puis appuyez sur feu quand vous êtes prêt.

Pendant la partie...

- P - Pause
- [HELP] - Répète le dernier message
- Gauche [SHIFT] - Magie du joueur 1
- Droite [SHIFT] - Magie du joueur 2
- [ESC] - Abandon du jeu
- Joystick 1 - Joueur un
- Joystick 0 - Joueur deux

CBM 64

A partir du générique...

- Bouton Feu 1 - Choisir un joueur
- Bouton Feu 0 - Choisir deux joueurs

Changez les personnages en utilisant le joystick puis appuyez sur feu quand vous êtes prêt.

Pendant la partie...

- [ESPACE] - Pause
- [RUN/STOP] - Répète le dernier message
- Gauche [SHIFT] - Magie du joueur 1
- Droite [SHIFT] - Magie du joueur 2
- [F1] - Abandon du jeu (en mode pause)
- [F3] - Avec/Sans Effets Sonores (en mode pause)
- Joystick 1 - Joueur un
- Joystick 0 - Joueur deux

SPECTRUM

Toutes les touches de contrôle sont redéfinissables sauf les suivantes...

- [BREAK] - Pause
- [Q] - Quitter (en mode pause)
- [ENTER] - Continuer (en mode pause)

AMSTRAD

Toutes les touches de contrôle sont redéfinissables sauf les suivantes...

- [ESC] - Pause
- [Q] - Quitter (en mode pause)
- [ENTER] - Continuer (en mode pause)

GAUNTLET™ III LADEANWEISUNGEN

SO GEHTS LOS

C64/128 KASSETTE

Drücke die Tasten **SHIFT** und **RUN/STOP** gleichzeitig. Drücke die **PLAY**-Taste des Kassettenrecorders herunter, und befolge die Bildschirmhinweise.

C64/128 DISKETTE

Gib **LOAD***8,1** ein und drücke **RETURN**. Das Spiel wird automatisch geladen und gestartet. Befolge die Bildschirmhinweise.

SPECTRUM 128K

Lege die Kasette/Diskette ein, schalte den Computer an und drücke dann **ENTER**.

SCHNEIDER/AMSTRAD CPC KASSETTE

Drücke die **CTRL**-Taste und die kleine **ENTER**-Taste gleichzeitig. Dann drücke die **PLAY**-Taste des Kassettenrecorders herunter.

SCHNEIDER/AMSTRAD CPC DISKETTE

Gib **RUN**DISK** ein und drücke **ENTER**. Das Spiel wird automatisch geladen und gestartet.

AMIGA/ATARI ST

Lege die Diskette ein und schalte den Computer an. Das Spiel wird automatisch geladen und gestartet.

KOPIERSCHUTZ (NUR ATARI ST & AMIGA)

Hast Du das Spiel neu gestartet, erscheint irgendwann zu Beginn eines Spielabschnitts das Bild der Codescheibe, die zusammen mit dem Programm geliefert wird. Auf dem Bildschirm siehst Du zwei Zeichen zwischen 0 und 9, A und Z, gefolgt von einer Zahl im Bereich von 1 bis 18. Das sieht ungefähr so aus:

X-G-15
?

Finde nun das erste Zeichen (im Beispiel das X) auf dem äußeren Ring der Codescheibe. Nun verdrehe den inneren Ring solange, bis das zweite Zeichen (hier das G) unter dem ersten steht. Anschließend suche auf der Fläche der inneren Scheibe nach dem kleinen Fenster, das mit der Zahl (im Beispiel 15) gekennzeichnet ist. Im Fenster selbst findest Du nun ein einzelnes Zeichen im Bereich von 0-9 und A-Z, das Du über die Tastatur eingibst. Achte aber darauf, daß Du eventuell mehr als nur ein Zeichen eingeben mußt.

STEUERUNG

ST/AMIGA

Im Credits-Bildschirm...

- F1 - Ein Spieler
 - F2 - Zwei Spieler
- Charaktere werden mit dem Joystick ausgesucht. Zur Bestätigung Feuerknopf drücken.

Während des Spiels...

- P - Pause
- HELP - Letzte Meldung wiederholen
- SHIFT links - Magie Spieler 1
- SHIFT rechts - Magie Spieler 2
- ESC - Spiel abbrechen
- Joystick 1 - Spieler 1
- Joystick 0 - Spieler 2

C 64 (128)

Im Credits-Bildschirm...

- Feuerknopf 1 - Ein Spieler
 - Feuerknopf 0 - Zwei Spieler
- Charaktere werden mit dem Joystick ausgesucht. Zur Bestätigung Feuerknopf drücken.

Während des Spiels...

- Leertaste - Pause
- RUN/STOP - Letzte Meldung wiederholen
- SHIFT links - Magie Spieler 1
- SHIFT rechts - Magie Spieler 2
- F1 - Spiel abbrechen (im Pausenmodus)
- F3 - Ton an/aus (im Pausenmodus)
- Joystick 1 - Spieler 1
- Joystick 0 - Spieler 2

SPECTRUM

Alle Steuerfunktionen lassen sich undefinieren bis auf:

- BREAK - Pause
- Q - Abbrechen (im Pausenmodus)
- ENTER - Weitermachen (im Pausenmodus)

SCHNEIDER/AMSTRAD

Alle Steuerfunktionen lassen sich undefinieren bis auf:

- ESC - Pause
- Q - Abbrechen (im Pausenmodus)
- ENTER - Weiterspielen (im Pausenmodus)

GAUNTLET*™ III QUICKSTART

GETTING STARTED

CBM 64/128 CASSETTE

Press **SHIFT** and **RUN/STOP** keys together. Press **PLAY** on the cassette recorder and follow screen prompts.

CBM 64/128 DISK

Type **LOAD""8,1** and press **RETURN**. The game will load and run automatically, follow screen prompts.

SPECTRUM 128K

Place Cassette/Disk in Computer, switch on then press **ENTER**.

AMSTRAD/SCHNEIDER CPC CASSETTE

Press the **CTRL** and small **ENTER** keys together. Press **PLAY** on the cassette recorder.

AMSTRAD/SCHNEIDER CPC DISK

Type **RUN"DISK** and press **ENTER**. The game will load and run automatically.

AMIGA/ATARI ST

Insert disk and turn on computer. The game will now load and run automatically.

COPY PROTECTION (ATARI ST & AMIGA ONLY)

When you first start playing and sometimes at the beginning of a section of the game, you will see a picture of the code wheel which is included within the packaging of this game. On-screen you will see two digits in the range 0-9, A-Z followed by a number in the range 1-18. It will look something like this:

X - G - 15
?

Locate the first digit (in this case X) on the outer ring of the wheel. Now move the inner wheel so that the second digit (in this case G) is aligned under the first. Now look on the surface of the inner wheel for a small window labelled with the third number in the sequence (in this case 15). Inside the window you will see a single digit in the range 0-9, A-Z which you should type on the keyboard of your computer. Be aware that you may be required to input more than one digit.

CONTROLS

ST/AMIGA

From credits screen...		
[F1]	-	Select one player
[F2]	-	Select two players
Change character using joystick then press fire when ready.		
During game...		
P	-	Pause game
[HELP]	-	Repeat last message
Left [SHIFT]	-	Player one magic
Right [SHIFT]	-	Player two magic
[ESC]	-	Abort game
Joystick 1	-	Player one
Joystick 0	-	Player two

CBM 64

From credits screen...		
Fire button 1	-	select one player
Fire button 0	-	select two players
Change character using joystick then press fire when ready.		
During game...		
[SPACE]	-	Pause game
[RUN/STOP]	-	Repeat last message
Left [SHIFT]	-	Player one magic
Right [SHIFT]	-	Player two magic
[F1]	-	Abort game (In pause mode)
[F3]	-	Sound On/Off (In pause mode)
Joystick 1	-	Player one
Joystick 0	-	Player two

SPECTRUM

All controls redefinable except the following...		
[BREAK]	-	Pause
[Q]	-	Quit (In pause mode)
[ENTER]	-	Continue (In pause mode)

AMSTRAD

All controls redefinable except the following...		
[ESC]	-	Pause
[Q]	-	Quit (In pause mode)
[ENTER]	-	Continue (In pause mode)

Gauntlet*™III © 1991 Tengen Inc. All rights reserved.™Atari Games Corporation. Published by U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 625 3366. Copyright subsists on this program. Unauthorised copying lending or resale by any means strictly prohibited.

GAUNTLET*™ III INIZIO-VELOCE

PER INIZIARE

CBM 64/128 CASSETTA

Premi **SHIFT** e **RUN/STOP** contemporaneamente. Premi **PLAY** sul registratore e segui i suggerimenti dello schermo.

CBM 64/128 DISCO

Batti **LOAD""8,1** e premi **RETURN**. Il gioco si caricherà e scorrerà automaticamente, segui i suggerimenti dello schermo.

SPECTRUM 128K

Metti la Cassetta/Disco nel Computer, accendilo e premi **ENTER**.

AMSTRAD CPC CASSETTA

Premi **CTRL** e il piccolo **ENTER** contemporaneamente. Premi **PLAY** sul registratore.

AMSTRAD CPC DISCO

Batti **RUN"DISK** (DISCO) e premi **ENTER**. Il gioco si caricherà e scorrerà automaticamente.

AMIGA/ATARI ST

Inserisci il disco ed accendi il computer. Il gioco, ora, si caricherà e scorrerà automaticamente.

PROTEZIONE COPIA (SOLO SU ATARI ST E AMIGA).

Quando incominci a giocare e, qualche volta all'inizio di un livello del gioco, vedrai una illustrazione con il codice della ruota il quale è incluso nella confezione del gioco.

Sul tuo schermo, vedrai due digitali tra 0-9 e A-Z seguito, da un numero tra 1-18. Apparirà, all'incirca, come in questo esempio:

X-G-15
?

Cerca il primo digitale (in questo caso X) sull'anello esterno della ruota. Ora muovi la parte interna della ruota cosicché il secondo digitale (in questo caso G) sia allineato sotto il primo. Ora cerca, sulla superficie interna della ruota, per una piccola finestra etichettata con, in successione, il terzo numero (in questo caso 15). Dentro la piccola finestra, dovresti vedere un singolo digitale tra 0-9 e A-Z che dovresti battere sulla tastiera del tuo computer. Fai attenzione perché forse ti sarà richiesto d'iscrivere più di un digitale.

CONTROLLI

ST/AMIGA

Dallo schermo dei titoli...		
(F1)	-	Seleziona un giocatore
(F2)	-	Seleziona due giocatori
Cambia personaggio usando il joystick e, quando sei pronto premi Fuoco.		
Durante il gioco...		
P	-	Gioco in Pausa
(HELP-AIUTO)-	-	Ripete l'ultimo messaggio.
Sinistra (SHIFT)-	-	Magia Giocatore Uno
Destra (SHIFT) -	-	Magia Giocatore Due
(ESC)	-	Uscita dal gioco
Joystick 1	-	Giocatore 1
Joystick 0	-	Giocatore 2

CBM 64

Dallo schermo dei titoli...		
Pulsante fuoco 1	-	Seleziona un giocatore
Pulsante fuoco 0	-	Seleziona due giocatori
Cambia personaggio usando il joystick e poi premi fuoco quando sei pronto.		
Durante il gioco...		
(SPACE-SPAZIO)	-	Mette in Pausa il gioco
(RUN/STOP)	-	Ripete l'ultimo messaggio
Sinistra (SHIFT)	-	Magia Giocatore Uno
Destra (SHIFT)	-	Magia Giocatore Due
(F1)	-	Uscita dal Gioco (in metodo pausa)
(F3)	-	Suono Acceso/Spento (in metodo pausa)
Joystick 1	-	Giocatore 1
Joystick 0	-	Giocatore 2

SPECTRUM

Tutti i controlli sono ridefinibili, eccetto i seguenti...		
(BREAK-PAUSA)	-	Pausa
(Q)	-	Quit-Abbandonare (in metodo pausa)
(ENTER)	-	Continua (in metodo pausa)

AMSTRAD

Tutti i controlli sono ridefinibili, eccetto i seguenti...		
(ESC)	-	Pausa
(Q)	-	Quit-Abbandonare (in metodo pausa)
(ENTER)	-	Continua (in metodo pausa)

Gauntlet*™©1991 Tengen Inc. Tutti i diritti sono riservati.™Atari Games Corporation. Pubblicato dalla U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. T.E.L. 021 625 3366. I diritti d'autore sussistono su questo programma.

Se non autorizzati, riproduzioni, prestiti e rivendite per qualsiasi motivo, sono strettamente proibiti.