

INSTRUCTIONS FONDAMENTALES

Choisissez un jeu à un ou deux joueurs et le caractère que vous voulez jouer en pointant sur le gant et en appuyant sur le **BOUTON DE FEU** quand on vous le demande. Les nouveaux joueurs peuvent se joindre au jeu à tout moment en appuyant sur le **BOUTON DE FEU**. Si vous n'avez pas sélectionné un jeu à deux joueurs au début du jeu, l'ordinateur choisira un caractère au hasard pour le deuxième joueur. La durée de votre survie dépendra de votre santé. Celle-ci se perd au contact avec les monstres ou à mesure que le temps s'écoule.

Le but du jeu est de survivre aux attaques des monstres aussi longtemps que possible tout en recherchant la nourriture, les trésors et les potions.

CONSEILS

- Tenez le bouton feu enfoncé pour tirer.
- Relâchez le bouton pour bouger.
- Le jeu d'équipe est la meilleure garantie de survie.
- Évitez la Mort à moins que vous n'ayiez une potion.
- Coopérez dans les chambres à trésors.

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

COMMODORE 64 CASSETTE: Appuyez sur les touches **SHIFT** et **RUN/STOP** en même temps. Appuyez sur **PLAY** sur le magnétophone.

Pour le contrôle du jeu, les détails apparaîtront sur l'écran.

* TM et © 1985 Atari Games. Tous droits réservés.

Sous licence à Kixx.

Toute copie, location ou ré-achat sous toute forme sont strictement interdits.

GAUNTLET* TM

DIE HELDEN

THOR der Krieger **THYRA** die Walküre **MERLIN** der Zauberer **QUESTOR** der Kobold

DIE BÖSEWICHTE

Die Monster ergießen sich aus den Generatoren, die über den ganzen Folterkeller verteilt sind. Jeder Generator stellt eine bestimmte Art an Monstern her, z.B. Geister oder Dämonen. Es gibt drei Ebenen bei den Generatoren, wobei die höchste Stufe die gefährlichsten Monster hervorbringt. Schießen Sie auf die Generatoren, um sie zu zerstören. Die Monster selbst haben auch drei Ebenen, in der höchsten brauchen Sie drei Schüsse, um sie zu zerstören.

		
GHOSTS (Geister)	GRUNTS (Ächzer)	DEMONS (Dämonen)
		
LOBBERS (Werfer)	SORCERERS (Hexer)	DEATH (Tod)
DIE HÖHLEN		

Um die Höhlen herum sind Gegenstände, die man entweder mitnehmen oder vermeiden soll.

TRANK: Einige Getränke kann man beschießen aber sie haben dann eine geringere Wirkung, als wenn man sie mitnimmt und benutzt.

SPEZIALTRANK: Wenn man sie beschießt sind sie wie der normale Trank aber sie geben dem Spieler, wenn er sie mitnimmt, besondere Fähigkeiten. Diese sind zum Beispiel:

 **EXTRA ARMOUR** (zusätzliche Bewaffnung): erhöht den Schutz.

 **EXTRA MAGIC POWER** (extra Zauberkraft): verbessert die Wirkung des Tranks.

 **EXTRA SHOT SPEED** (extra Feuergeschwindigkeit): beschleunigt die Geschosse.

 **EXTRA SHOT POWER** (extra Feuerkraft): erhöht die zerstörende Wirkung der Geschosse.

 **EXTRA FIGHT POWER** (extra Kampfkraft): verbessert Ihre Zweikampffähigkeiten.

 **EXTRA PICK UP POWER** (extra Tragfähigkeit): Ihr Tragfähigkeit verbessert sich zehn bis 15 mal.

FOOD: Teller mit Fleisch verbessert Ihre Gesundheit um 100 Punkte und gibt Ihnen einen Bonus von 100 Punkten

CIDER (Apfelwein): Auf Apfelweinflaschen kann geschossen werden und sie können zerstört werden. Wenn man sie trinkt haben sie die gleiche Wirkung wie Lebensmittel.

POISON CIDER (vergifteter Apfelwein): Kann beschossen werden. Wenn Sie ihn trinken, verlieren Sie eine besondere Fähigkeit und Sie verlieren 100 Gesundheitspunkte.

KEYS (Schlüssel): Sie erhalten 100 Punkte, wenn Sie die Schlüssel mitnehmen. Verwenden Sie die Schlüssel, um Türen zu öffnen.

TREASURE (Schatz): Auf Schatztruhen kann man nicht schießen. Sie erhalten jedoch 100 Punkte, wenn Sie sie mitnehmen.

AMULET: Der Zauberanhängel gibt Ihnen für kurze Zeit die Fähigkeit sich unsichtbar zu machen.

WALLS (Wände): Im allgemeinen kann man Wände nichts anhaben. Nur einige brechen zusammen wenn man auf sie schießt.

TRAPS (Fallen): Diese glühenden Zeichen auf dem Fußboden lassen, wenn man auf sie tritt, Wände verschwinden.

TRANSPORTERS: Diese glühenden roten Scheiben auf dem Fußboden bringen den Spieler zu dem nächsten sichtbaren Transporter. Wenn mehrere Transporter gleichweit entfernt sind, dann wird einer vom Spiel selbst ausgesucht. Sie können jedoch die Richtung beeinflussen. Finden Sie es raus?

EXITS (Ausgänge): Diese gekennzeichneten Löcher führen hinunter auf die nächste Ebene oder auf diejenige, die Sie bestimmt haben. Schatzkammern erscheinen willkürlich und dem Spieler steht eine bestimmte Zeit zur Verfügung, in der er so viele Kostbarkeiten wie möglich einsammeln kann. Es gibt keine Punkte, bis der Spieler befohlen ist.

Im allgemeinen sind die Spieler gegen die Schüsse anderer Spieler immun. Aber in einigen Bereichen der Höhle, können Geschosse die anderen Mitspieler betäuben oder verletzen.

Wenn Spieler länger als eine halbe Minute nicht kämpfen, verschwinden die verschlossenen Türen und setzt alle Monster frei. Schließlich, wenn der Spieler immer noch einen Kampf vermeidet, verwandeln sich alle Wände in Ausgänge.

DIE GRUNDLEGENDE SPIELANWEISUNGEN

Wählen Sie ein Spiel mit einem oder mit zwei Spielern und die Rolle, die Sie in dem Spiel einnehmen wollen. Zielen Sie mit dem Fehdehandschuh auf die jeweiligen Felder und drücken Sie den **FEUERKNOPF** wenn Sie aufgefordert werden. Neue Spieler können jederzeit in das Spiel einsteigen wenn Sie den **FEUERKNOPF** drücken. Wenn am Anfang kein Spiel mit wenigstens zwei Spielern aus gewählt wurde, dann wird der Computer einen willkürlichen Spieler auswählen. Wie lange Sie überleben, hängt von Ihrer Gesundheit ab. Sie verlieren Ihre Gesundheit bei Kontakt mit den Monstern oder wenn Sie das Ziellimit überschreiten.

Das Ziel des Spiels ist es, die Angriffe der Monster so lange wie möglich zu überleben, während Sie gleichzeitig um Nahrung, Schätze und Zaubersprüche kämpfen.

HINWEISE

- Halten Sie den Feuerknopf gedrückt beim Schießen.
- Lassen Sie den Feuerknopf los, wenn Sie weiter wollen.
- Wenn Sie als Mannschaft spielen, haben Sie die besten Chancen zum Überleben.
- Halten Sie sich vom Tod fern, solange Sie keine Zaubersprüche haben.
- Arbeiten Sie in den Schatzkammern zusammen.

LADEANLEITUNGEN

COMMODORE 64 CASSETTE: Drücken Sie **SHIFT** und **RUN/STOP** Tasten zusammen und dann **PLAY** auf dem Kassettenrekorder.

* TM & © bei Atari Games. Alle Rechte vorbehalten. Unter Lizenz von Kixx.

Leihen und Verkaufen in der Absicht des Wiederkaufs in welcher Art auch immer, ist verboten.

GAUNTLET* TM

GLI EROI

THOR il Guerriero **THYRA** la Valchiria **MERLIN** il Mago **QUESTO** l'Elfo

I CATTIVI

I mostri sciamano fuori dai generatori che sono dappertutto nelle segrete. Ogni generatore crea un tipo specifico di mostro, per esempio, spettri o demoni. Esistono tre livelli di generatori, tra i quali il più produce i mostri più tenaci. Spara contro i generatori per distruggerli. Anche i mostri hanno tre livelli di forza, quindi i più possenti dovranno essere colpiti tre volte prima di morire.

		
SPETTRI	GRUNTS	DEMONI
		
LANCIATORI	STREGONI:	LA MORTE

LE SEGRETE

Nelle segrete ci sono oggetti da raccogliere e oggetti da evitare:

POZIONI: Si può tirare su certe pozioni ma saranno poi meno efficaci quando vengono raccolte e utilizzate.

POZIONI SPECIALI: Queste si comportano come pozioni normali quando gli tiri addosso, ma danno poteri speciali al giocatore che le raccoglie. Tra questi:

-  **ARMATURA EXTRA:** Aumenta la protezione.
-  **POTERI MAGICI EXTRA:** Aumenta l'efficacia delle pozioni.
-  **VELOCITÀ di TIRO EXTRA:** Aumenta la velocità dei missili.
-  **POTENZA di TIRO EXTRA:** Aumenta i danni inflitti dai missili.
-  **POTENZA di COMBATTIMENTO EXTRA:** Aumenta l'abilità di combattere corpo a corpo.
-  **POTERE di RACCOLTA EXTRA:** Aumenta le abilità di portata da dieci a quindici volte.

CIBO: I piatti di carne, aumentano la salute di 100 e procurano un premio di 100 punti.

SIDRO: Le bottiglie di sidro possono essere colpite e distrutte. Se lo bevi, funziona come il cibo.

SIDRO VELENOSO: Questo può essere colpito. Se lo si beve, toglie un potere speciale o una pozione e 100 punti di salute.

CHIAVI: Queste procurano cento punti quando raccolte. Usa le chiavi per aprire le porte.

TESORO: Non si può sparare su forzieri pieni di tesoro ma procurano 100 punti se raccolti.

AMULETO: Questo aggeggio magico dona al portatore poteri di invisibilità limitati per un breve periodo di tempo.

MURI: In genere i muri sono oggetti impenetrabili ma certi crollano quando vengono colpiti.

TRAPPOLE: Questi disegni luminosi sul pavimento provocano la scomparsa dei muri quando ci si cammina sopra.

TRASPORTATORI: Dei dischetti rossi luminosi sul pavimento, portano il giocatore al trasportatore visibile più vicino. Se parecchi trasportatori si trovano alla stessa distanza, uno sarà scelto a caso. Ci sono vari modi per influire sulla direzione da prendere, riuscirai a scoprirli?

USCITE: Questi buchi contrassegnati da un nome, portano al prossimo livello inferiore o al livello specificato.

Delle stanze del tesoro, appaiono a caso e il giocatore deve raccogliere tutti gli oggetti preziosi che può, entro un tempo limitato. Non si ottiene punteggio se il giocatore non riesce a fuggire.

In genere i giocatori sono immuni dai colpi degli altri giocatori, ma ci sono certe zone delle segrete dove i missili possono stordire o ferire i tuoi camerati.

Se i giocatori non combattono per circa mezzo minuto, le porte chiuse a chiave scompariranno, scatenando tutti i mostri. Alla fine, se i giocatori sono riusciti ad evitare il combattimento, allora tutti i muri si trasformeranno in uscite!

ISTRUZIONI DI BASE

Scegliere il gioco a uno o due giocatori e il personaggio che si desidera, puntando sul guanto e premendo il

BOTTONE DI FUOCO, quando richiesto. Altri giocatori possono introdursi nel gioco in qualsiasi momento, premendo il **BOTTONE DI FUOCO**. Se un gioco a due non è stato scelto all'inizio, il computer sceglierà un

personaggio a caso per il giocatore nuovo. La longevità dipende interamente dalla salute. Si perde la salute con l'entrare in contatto con i mostri e con il passare del tempo. La si può riacquistare raccogliendo il cibo che si

troverà nel labirinto. Fate attenzione, certi cibi possono essere distrutti dai vostri colpi mentre altri possono essere avvelenati.

Lo scopo del gioco è di sopravvivere attacchi dei mostri il più a lungo possibile, mentre si lotta per il cibo, il tesoro, e le pozioni magiche. Si deve anche perlustrare il labirinto per trovare l'uscita verso il livello seguente.

SUGGERIMENTI

- Per sparare, tenere premuto il bottone di fuoco.
- Per muoversi, lasciare il bottone di fuoco.
- Per combattere corpo a corpo, muoversi verso i mostri.
- Stare alla larga dalla morte, se non si ha una pozione magica.
- Aiutarsi a vicenda nelle stanze de tesoro.

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

COMMODORE 64 CASSETTA: Premere contemporaneamente i tasti **SHIFT** e **RUN/STOP**. Premere, quindi, **PLAY** sul registratore.

Per il controllo del gioco, i dettagli appariranno sullo schermo.

* TM & © 1985 della Atari Games. Tutti i diritti riservati.