

# DEATH WISH 3

For far too long, ruthless and merciless gangs have terrorised the streets. Muggings and robberies have become commonplace and the police seem powerless against the underworld. So, when the Chief of Police turns a blind eye, you take over where the law left off...

You play CHARLES BRONSON'S leading role of street vigilante Paul Kersey, New York's own unique brand of Justice Fighter, and you are out to rid the city of the punks and creeps who infest the streets.

Having received a distress call from an old friend, you venture to New York, scouring the streets and buildings for the villains and the vermin, eliminating them as you go. The police help out where they can, but your driving force is the belief that the safety of decent New York citizens is in your hands.

It's not going to be easy - locals can get caught up in the action, but luckily medics are on hand to tend to the wounded. Remember too that the cops are on your side - shoot too many by mistake and you will find them far less than friendly. Punks and creeps are easily identified, but the notorious gang leaders, lolling around behind their desks are your prime targets.

## Playing the Game

DEATHWISH III has a realistic three-dimensional scenario. You may turn around to look in any direction - the view you have is always geographically correct, the streets and buildings forming a logical map. A compass in the lower part of the screen will help you find your way around the city and shows your direction of view - NORTH, SOUTH, EAST or WEST.

Your location in the city is shown on the map alongside your compass, and is always orientated in the direction of view. The map can also be toggled to inform you of either the whereabouts of gang leaders or the location of replacement weapons.

You have four types of weapon at your disposal: your famous 475 WILDEY MAGNUM, a pump-action shot-gun, a machine gun and a rocket launcher. Each weapon has its own distinctive devastating effect, but ammunition is not limitless. The weapon currently being used and its remaining ammunition is shown at the bottom of the screen. When a weapon runs out of ammunition, it is automatically discarded until another can be found. Kersey will inform you if he has no weapon!

The lower part of the screen also contains all the information you'll need in your fight to free the streets of New York. A printout from the police HQ computer warns you of where riots are breaking out. Gangs from the outlying regions will fight for control of the city centre, so you can be sure that this is the most dangerous place to be. The condition of your bulletproof vest and your state of health are shown. Too many holes or a direct hit to the heart is fatal.

The top part of the screen contains all the action. Buildings may be entered and searched for extra weapons or gang leaders. You may approach windows and look through them, a gunsight will appear and allow you to fire into the street outside. Higher points are given for shooting from windows, but watch out for creeps attacking from behind!!

## Control Keys

### CBM 64/128

F - Walk Left G - Walk Right SPACE - Fire P - Turn Up L - Turn Down

or use Joystick in either port

RETURN - to enter through doors  
W - to look out of windows  
CTRL - to change your weapon  
M - to toggle map - blue for weapons, yellow for gang leaders  
F7 - to pause game  
SHIFT/RUN-STOP - quit game  
F1 - music/effects

### SPECTRUM

Z - Walk Left X - Walk Right O - Turn Up K - Turn Down SPACE - Fire

or use Kempston, Cursor or Interface 2/2 + Port 1 Joysticks

ENTER - to enter out of doors  
W - to look through windows  
C - to change your weapon  
M - to toggle map - blue for weapons, yellow for gang leaders  
H - to halt (Pause) game  
BREAK - to quit game

### MSX

Z - Walk Left X - Walk Right O - Turn Up K - Turn Down SPACE - Fire

or use Joystick in either port

RETURN - to enter through doors  
W - to look out of windows  
SELECT - to change weapon  
M - to toggle map - blue for weapons, yellow for gang leaders  
STOP - to pause game  
CTRL/STOP - to quit game

### AMSTRAD

Z - Walk Left X - Walk Right O - Turn up K - Turn Down SPACE - Fire

ENTER or RETURN - to enter through doors  
W - to look out of windows  
COPY - to change weapon  
M - to change map - blue for weapons, yellow for gang leaders  
H - to halt (Pause) game  
CTRL & ESCAPE - to quit game

## Loading Instructions

### CBM 64/128

**CASSETTE:** Insert cassette into cassette unit. Press **SHIFT & RUN/STOP** simultaneously. Press **PLAY** on cassette unit. The program will load & run automatically.

**DISK:** Insert disk into drive. Type **LOAD "\*" , 8, 1** and press **RETURN**. The program will load & run automatically.

### SPECTRUM 48K

Type **LOAD ""** and press **ENTER**. Press **PLAY** on the cassette recorder. The program will load & run automatically.

### SPECTRUM 128K/ + 2

Use the **TAPE LOADER** as normal.

### MSX

Insert cassette into cassette recorder. Type **BLOOD "CAS : ", R** and press **ENTER**. Press **PLAY** on the cassette recorder. The program will load & run automatically.

### AMSTRAD

**CASSETTE:** Insert cassette into cassette unit. Press **CONTROL (CTRL)** and the small **ENTER** keys simultaneously. Press **PLAY** on the cassette unit and then any key. The program will load & run automatically.

**DISK:** Insert the disk into the drive, label side up. Type **! CPM** and press **ENTER**. The program will load & run automatically.

Deathwish 3 starring SHAUN HOLLINGWORTH & PETE HARRAP. Co-starring CHRIS KERRY & COLIN DOOLEY. GRAPHICAL STUNTS by STEVE KERRY & MARCOS.

© 1986 Cannon Productions N.V.

© 1987 All rights reserved. Unauthorised copying, lending or resale by any means strictly prohibited. Gremlin Graphics Software Ltd., Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4FS. Tel: (0742) 753423

# DEATH WISH 3

Allzu lange schon werden die StraBen von Banden terrorisiert, die keine Gnade und kein Erbarmen kennen. Ueberfalle auf offener StraBe und Einbrueche sind an der Tagesordnung. Die Polizei scheint machtlos gegen die Unterwelt. Sowie der Polizei-Inspektor von der Szene verschwindet, nehmen Sie das Recht in Ihre eigenen Haende.

Sie sind CHARLES BRONSON in der Rolle von Paul Kersey, einem der selbsternannten Gerechtigkeitskämpfer, wie es sie nur in New York gibt, und haben es darauf abgesehen, die Stadt von den zwielichtigen Gestalten und Ganoven zu säubern, die die StraBen unsicher machen.

Nach einem verzweifelten Anruf eines alten Freundes machen Sie sich auf nach New York, um überall die Bösewichter aus ihren Schlupfwinkeln zu holen und mit ihnen kurzen Prozeß zu machen. Die Hüter der Ordnung helfen Ihnen, soweit dies in ihrer Macht steht, aber Sie sind davon überzeugt, daß die Sicherheit der anständigen Bürger von New York allein in Ihren Händen liegt.

Leicht ist die Sache nicht. Auch andere Mitbürger werden in die Handgemenge verwickelt, doch zum Glück gibt es Ärzte, die Erste Hilfe leisten. Vergessen Sie nicht, daß die Bullen auf ihrer Seite sind, vorausgesetzt, Sie knallen nicht zuviele von Ihnen in der Hitze des Gefechts versehentlich ab. Die Straßengangster sind leicht auszumachen, aber die eigentlichen Bösewichter, denen man ins Handwerk legen muß, sind die berüchtigten Bandenführer, die sich hinter ihren schweren Schreibrtschen verschanzen.

## Spielverlauf

DEATH WISH III zeichnet sich durch ein realistisches dreidimensionales Szenario aus. Sie können sich auf der Ferse umdrehen und in jede beliebige Richtung schauen; rundum erhalten Sie eine geographisch richtige Ansicht. StraBen und Gebäude ergeben ein stimmiges Bild, so daß Sie sich anhand des Kompasses im unteren Bildschirmbereich zurechtfinden können. Die vier Himmelsrichtungen werden ebenfalls angezeigt.

Ihr Standort in der Stadt wird auf StraBenkarte neben dem Kompaß angezeigt und bezieht sich stets auf Ihre Blickrichtung. Die Karte kann auf Wunsch auch die Standorte der Bandenführer oder Waffenlager anzeigen.

Es stehen Ihnen vier Arten von Waffen zur Verfügung: Ihre berühmte 475 WILDEY MAGUM, ein pumpenartiges SchieBeisen, ein Maschinengewehr und ein Raketen-Launcher. Sie alle haben ihre ganz besondere, verheerende Wirkung, doch ist die Munition beschränkt. Die gerade in Benutzung befindliche Waffe und die verbleibende Munition werden am unteren Bildschirmrand gezeigt. Sobald einer Waffe die Munition ausgeht, entfällt sie automatisch, bis eine weitere gefunden wird. Kersey meldet sich, wenn die Munition alle ist!

Der untere Bildschirmbereich enthält alle Informationen, die Sie benötigen, um die StraBen von New York zu säubern. Der Computerausdruck vom Hauptquartier der Polizei hält Sie auf dem laufenden über die Schauplatze der StraBenkämpfe. Die Banden aus den umliegenden Quartieren kämpfen um die Kontrolle des Stadtzentrums - und dies ist auch das weitaus gefährlichste Terrain. Sie werden außerdem über den Zustand Ihrer kugelsicheren Jacke und Ihre gesundheitliche Verfassung informiert. Eine zerlöcherter Jacke oder ein Volltreffer in die Herzgegend sind fatal.

Im oberen Bildschirmbereich spielt sich die ganze Action ab. Sie können in Gebäude eindringen und dort nach Waffen oder Bandenführern suchen. Wenn Sie durch die Fenster spähen, erscheint ein Visier, mit dem Sie Ihre Ziele drauBen anpeilen können. Daß Schießen durchs Fenster bringt mehr Punkte ein, aber aufgepaßt, daß sich keiner von hinten an Sie heranmacht!

## Bedienungstasten

### CBM 64/128

F - Nach links gehen G - Nach rechts gehen LEERTASTE - Feuer  
P - Hinaufgehen L - Hinuntergehen

RETURN - durch Türe eintreten  
W - aus dem Fenster gucken  
CTRL - Waffe wechseln  
M - Karte umstellen: blau für Waffen, gelb für Bandenführer  
F7 - Spielpause einlegen  
SHIFT/RUN-STOP - Spiel verlassen  
F1 - Musik/Effekte

## SPECTRUM

**N** – Nach links gehen **X** – Nach rechts gehen **LEERTASTE** – Feuer  
**O** – Hinaufgehen **K** – Hinuntergehen

oder Kempston, Cursor oder Interface 2/2 + Joysticks in Steckplatz 1 benutzen

**ENTER** – durch Türe treten  
**W** – aus dem Fenster gucken  
**C** – Waffe wechseln  
**M** – Karte umstellen: blau für Waffen, gelb für Bandenführer  
**H** – (Halt) Spielpause einlegen  
**BREAK** – Aus dem Spiel aussteigen

## MSX

**Z** – Nach links gehen **X** – Nach rechts gehen **O** – Hinaufgehen **K** – Hinuntergehen  
**LEERTASTE** – Feuer oder einen Joystick in einem der beiden Steckplätze verwenden

**ENTER** – durch Türen treten  
**W** – aus dem Fenster gucken  
**SELECT** – Waffe wechseln  
**M** – Karte umstellen: blau für Waffen, gelb für Bandenführer  
**STOP** – Spielpause einlegen  
**CTRL/STOP** – Spiel verlassen

## SCHNEIDER

**Z** – Nach links gehen **X** – Nach rechts gehen **O** – Hinaufgehen  
**K** – Hinuntergehen **LEERTASTE** – Feuer

**ENTER/RETURN** – durch Türe treten  
**W** – aus dem Fenster gucken  
**COPY** – Waffe wechseln  
**M** – Karte umstellen – bau für waffen, gelb für Bandenführer  
**H** – (Halt) Spielpause einlegen  
**CTRL & ESCAPE** – aus dem Spiel aussteigen

## Ladeanleitungen

### CBM 64/128

**KASSETTE:** Kasette in den Rekorder einlegen. Gleichzeitig **SHIFT & RUN/STOP** drücken. Die **PLAY** –Taste auf dem kassettenrekorder drücken. Das Programm wird automatisch eingelesen und gestartet.

**DISKETTE:** Diskette ins Laufwerk einlegen. Den Befehl **LOAD""\*". 8. I** eingeben und **RETURN** drücken. Dies bewirkt ein automatisches Laden und Starten des Programms.

### SPECTRUM 48K

**LOAD""** eingeben und **ENTER** drücken. Die **PLAY** –Taste des Kassettenrekorder drücken. Dies bewirkt ein automatisches Laden und Starten des Programms.

### SPECTRUM 128K/ + 2

Den **BANDLADER** in der üblichen Weise benutzen.

## SCHNEIDER

**KASSETTE:** Kasette in den Rekorder einlegen. **CONTROL (CTRL)** und die kleine **ENTER** –Taste gleichzeitig drücken. Die **PLAY** –Taste des Kassettengeräts drücken und dann eine beliebige Taste auf der Tastatur. Dies bewirkt ein automatisches Laden und Starten des Programms.

**DISKETTE:** Diskette mit der Beschriftung nach oben ins Laufwerk einlegen. **CPM** eingeben und **ENTER** drücken. Dies bewirkt ein automatisches Laden und Starten des Programms.

## MSX

Kasette in den Kassettenrekorder einlegen. **BLOAD""CAS""**, **R** eingeben und **ENTER** drücken. Die **PLAY** –Taste des Kassettenrekorders drücken. Das Programm wird automatisch geladen und gestartet.

© 1986 Cannon Productions N.V.

© 1987 Alle Rechte vorbehalten. Unerlaubtes kopieren. Ausleihen oder Wiederverkaufen jeder Art strengstens verboten.  
Gremlin Graphics Software Ltd., Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4FS.  
Tel: (0742) 753423. England.



Des gangs sans foi ni loi terrorisent les rues depuis bien trop longtemps. Les attaques à main armée et les agressions sont affaires courantes, et la police semble impuissante à maîtriser le bas fond de la société. Alors, maintenant que le chef de la police a décidé qu'il n'y peut rien, c'est à vous de faire respecter la loi...

Vous devenez CHARLES BRONSON dans le rôle de Paul Kersey, la version New Yorkaise d'un surveillant de rues chargé de faire régner la justice, et vous êtes chargé de débarrasser la ville des punks et autres parasites infestant les rues.

Ayant reçu un appel de détresse d'un vieil ami, vous lancez à l'aventure dans New York pour débarrasser les rues et les bâtiments des brigands et autres formes de vermines en les éliminant en chemin. La police vous aide de son mieux, mais la seule force qui vous pousse à continuer est de savoir que le sort des citoyens new yorkais honnêtes est entre vos mains.

La tâche ne va pas être facile – les citoyens ne peuvent vous aider, mais il y a heureusement des toubibs pour s'occuper des blessés. N'oubliez pas que les flics sont de votre côté. Si vous en abattez trop par arreur, ils risquent de se montrer un peu moins sympathiques. Les punks et autres parasites sont faciles à identifier, mais les chefs des gangs célèbres, pareissant à leur bureau, représentent votre principale cible.

## Règles du Jeu

DEATHWISH III possède un scénario réaliste en trois dimensions. Vous pouvez vous diriger dans n'importe quelle direction – la vue que vous obtenez est toujours géographiquement correcte, les rues et les bâtiments formant une carte logique. Le compas situé au bas de l'écran vous aide à vous repérer dans la ville et vous indique votre direction: **NORD**, **SUD**, **EST** ou **OUEST**.

Votre emplacement dans la ville est signalé sur la carte près de votre compas. Elle est toujours orientée dans la direction que vous suivez. La carte peut aussi être modifiée: pour connaître l'emplacement des chefs de gang ou des armes de rechange.

Vous avez quatre types d'armes à votre disposition: le célèbre **WILDEY MAGNUM 475**, un fusil, une mitraillette et un lance-fusees. Toutes les armes ont leur propre effet devastateur mais les munitions sont limitées. L'arme utilisée et les munitions qu'il lui reste sont illustrées au bas de l'écran. Lorsqu'une arme est à cours de munition, elle est jetée automatiquement jusqu'à ce que vous en trouviez une autre. Kersey vous informe qu'il n'a plus d'arme!

La section inférieure de l'écran contient également toutes les informations dont vous aurez besoin au cours de votre lutte pour libérer les rues de New York. Un imprimé du quartier général de la police vous informe des endroits où ont lieu les émeutes. Des gangs provenant des zones avoisinantes se battent pour gagner le contrôle du centre ville, alors ne vous faites pas d'illusion sur les dangers qui vous guettent. La condition de votre gilet pare-balles et votre condition physique sont également signalées. Trop de trous, ou un coup direct au cœur, et c'est la fin!

L'action se déroule dans la partie supérieure de l'écran. Vous pouvez pénétrer dans les bâtiments pour y rechercher des armes supplémentaires ou des chefs de gang. Vous pouvez aussi vous approcher des fenêtres pour voir ce qui se passe. Un viseur apparaît pour vous permettre de tirer dans la rue. Vous obtenez un score plus élevé en tirant par la fenêtre, mais prenez garde aux parasites attaquant pas l'arrière.

## Touches de Commande

### CBM 64/128

**F** – pour marcher vers la gauche **G** – pour marcher vers la droite  
**P** – pour tourner vers le haut **L** – pour tourner vers le bas  
**BARRE D'ESPACEMENT** – pour tirer

ou connectez une manette de jeu à un des ports

**RETOUR** – pour passer par une porte  
**W** – pour regarder par la fenêtre  
**CTRL** – pour changer d'arme  
**M** – pour changer la carte – bleue pour les armes, jaune pour les chefs de gang  
**F7** – pour suspendre le jeu  
**SHIFT/RUN-STOP** – pour quitter le jeu  
**F1** – effets musicaux

### SPECTRUM

**Z** – pour marcher vers la gauche **X** – pour marcher vers la droite **O** – pour tourner vers le haut  
**K** – pour tourner vers le bas **BARRE D'ESPACEMENT** – pour tirer  
ou utilisez une manette de jeu Kempston, Cursor ou Interface 2/2 + Port 1

**ENTER** – pour passer par une porte  
**W** – pour regarder par la fenêtre  
**C** – pour changer d'arme  
**M** – pour changer la carte – bleue pour les armes, jaune pour les chefs de gang  
**H** – pour suspendre le jeu  
**BREAK** – pour quitter le jeu

## MSX

**Z** – pour marcher vers la gauche **X** – pour marcher vers la droite **O** – pour tourner vers le haut  
**K** – pour tourner vers le bas **BARRE D'ESPACEMENT** – Pour tirer  
ou utilisez une manette de jeu dans aucun port

**RETOUR** – pour passer par une porte  
**W** – pour regarder par la fenêtre  
**SELECT** – pour changer d'arme  
**M** – pour changer la carte – bleue pour les armes, jaune pour les chefs de gang  
**STOP** – pour suspendre le jeu  
**CTRL/STOP** – pour quitter le jeu

## AMSTRAD

**Z** – Pour marcher vers la gauche **X** – Pour marcher vers la droite  
**O** – Pour tourner vers le haut **K** – pour tourner vers le bas  
**BARRE D'ESPACEMENT** – Pour tirer

**ENTER/RETURN** – pour passer par une porte  
**W** – pour regarder par la fenêtre  
**COPY** – pour changer d'arme  
**M** – pour changer la carte – bleue pour les armes, jaune pour les chefs de gang  
**H** – pour suspendre le jeu  
**CTRL & ESCAPE** – pour quitter le jeu

## Instructions de Chargement

### CBM 64/128

**KASSETTE:** introduisez la cassette dans le magnétophone. Frappez **SHIFT** et **RUN/STOP** simultanément. Enfoncez la touche de lecture (PLAY) du magnétophone. Le programme se charge et démarre automatiquement.

**DISQUETTE:** introduisez la disquette dans le lecteur. Tapez **LOAD""\*". 8. I** et frappez **RETURN**. Le programme se charge et démarre automatiquement.

### SPECTRUM 48K

Tapez **LOAD""** et frappez **ENTER**. Enfoncez la touche de lecteur (PLAY) du magnétophone. Le programme se charge et démarre automatiquement.

### SPECTRUM 128K/ + 2

Utilisez le **TAPE LOADER** de la manière habituelle.

## AMSTRAD

**KASSETTE:** introduisez la cassette dans le magnétophone. Frappez **CONTROL (CTRL)** et la petite touche **ENTER** simultanément. Enfoncez la touche de lecture (PLAY) et frappez une touche quelconque du clavier. Le programme se charge et démarre automatiquement.

**DISQUETTE:** introduisez la disquette dans l'unité, étiquette vers le haut. Tapez **CPM** et frappez **ENTER**. Le programme se charge et démarre automatiquement.

## MSX

Introduisez la cassette dans le magnétophone. Tapez **BLOAD""CAS""**, **R** et frappez **ENTER**. Enfoncez la touche de lecture (PLAY) du magnétophone. Le programme se charge et démarre automatiquement.

© 1986 Cannon Productions N.V.

© 1987 Tous droits réservés. Toute copie ou revente ou tout prêt par des moyens quelconques sont strictement interdits.  
Gremlin Graphics Software Ltd., Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4FS.  
Tel: (0742) 753423. England.