

DYNAMITE DUX



PLAYERS GUIDE

DYNAMITE DUX

DYNAMITE-ACTION AUF DER GANZEN STRECKE!

Als die kleine Lucy vom fürchterlichen Achacha entführt wurde, waren ihre beiden Freunde BIN und PIN außer sich! Sie haben sich vorgenommen, Lucy wieder zu befreien. Sie können entweder BIN oder PIN dabei helfen, es mit den verschiedenen Schurken aufzunehmen. Seien Sie gewarnt . . . diese Schurken sind besonders böseartig und sehr verschlagen. Es gibt Sumo-Schweine, bissige Hunde, boxende Krokodile, Armeen von Ratten, Katzen auf Rollerskates und viele mehr!

Doc BIN und PIN teilen beide einen unglaublichen Schlag aus! Wenn sie zuschlagen - KERPOW! das haut jeden um! Wasserfontänen, Vulkane und Feuermauern stellen sich Ihnen in den Weg, aber was erwartet Sie erst, wenn Sie Achacha in die Hände bekommen?

Bedenken Sie, Lucy braucht Ihre Hilfe!

LADEANWEISUNGEN

C64 Kasette

Kasette in das Kassettengerät einlegen. Die SHIFT-Taste gedrückt halten und die RUN/STOP-Taste drücken

C64 Diskette

Diskette in das Laufwerk einlegen. LOAD""8,1 eintippen und die ENTER-Taste drücken

C128

GO64 eintippen und die RETURN-Taste drücken. Nach Aufforderung Y eingeben und die RETURN-Taste drücken und den entsprechenden Anweisungen für den C64 folgen

Spectrum Kasette

Kasette in den Kassettenrecorder einlegen und LOAD" " eintippen und die ENTER-Taste drücken. Dann die PLAY-Taste auf dem Kassettenrecorder drücken

Amstrad Diskette

Das Spiel mit iCPM (RETURN) laden

Amstrad Kasette

Die CTRL- und die kleine ENTER-Taste drücken. Dann die PLAY-Taste auf dem Kassettenrecorder drücken.

Atari ST:

Diskette in das Laufwerk A einlegen und den Computer einschalten

Amiga:

Computer einschalten und auf das WORKBENCH-Prompt warten, dann die Spieldiskette einlegen

STEUERUNGS

Sammeln Sie Kuchen und Hamburger ein, um die Energie zu erhöhen, und öffnen Sie die Schatztruhe, um die Punktzahl zu vergrößern.

Auf Ihrem Weg können Sie eine Auswahl an Waffen benutzen, die aus Bomben, Wasser- und Flammenwerfern, ferngelenkten Raketen, Steinen und Bazookas besteht!

Um richtig fest zuzuschlagen, halten Sie den Knopf gedrückt und lassen ihn dann los!

Atari ST

Die Maus sollte vor Spielbeginn entfernt werden!!!

Die linke oder rechte SHIFT-Taste zum Starten von Bin (Port 1) oder Pin (Port 2) drücken.

CONTROL zum An-/Ausschalten des Pausenmodus.

Q für Spielabbruch drücken (Rückkehr zum Desktop).

LEERTASTE (nur bei einem Spieler) – Springen.

Linke oder rechte SHIFT-Taste (bei zwei Spielern) – Springen von Bin beziehungsweise Pin.

ALTERNATE – Bins Schlag.

CAPS LOCK – Pins Schlag.

ESC – das gegenwärtige Spiel abbrechen.

Die Tabelle mit den höchsten Punktwertungen erscheint automatisch auf dem Titelschirm.

Wenn Sie ein Leben verlieren und noch weitere übrig haben, einfach den Feuerknopf drücken, um mit dem Spiel fortzufahren.

Drücken der LEERTASTE während des Titelschirms wechselt zwischen Musik und Soundeffekten.

Commodore 64

Joystick in PORT 2.

LEERTASTE – Springen.

P – Pausenschalter.

RUNSTOP – Abbrechen des Spiels (wenn im Pausenmodus).

> – Springen.

/ – Schlag/Feuer.

Amstrad CPC

Entweder einen Joystick oder die folgenden Tasten benutzen:

[– Hoch.

; – Runter.

Z – Links.

X – Rechts.

RETURN – Schlag/Feuer.

LEERTASTE – Springen.

R – Neu Starten/Abbrechen.

H – Pause.

ZX Spechtrum

Z – Links.

X – Rechts.

O – Hoch.

K – Runter.

ENTER – Schlag/Feuer.

LEERTASTE – Springen.

R – Neu Starten/Abbrechen.

H – Pause.

Commodore Amiga

Die Maus sollte vor Spielbeginn entfernt werden!!!

Die linke oder rechte SHIFT-Taste zum Starten von Bin (Port 1) oder Pin (Port 2) drücken.

CONTROL zum An-/Ausschalten des Pausenmodus.

LEERTASTE (nur bei einem Spieler) – Springen.

Linke oder rechte SHIFT-Taste (bei zwei Spielern) – Springen von Bin beziehungsweise Pin.

LINKE AMIGA-TASTE – Bins Schlag.

RECHTE AMIGA-TASTE – Pins Schlag.

ESC – das gegenwärtige Spiel abbrechen.

Die Tabelle mit den höchsten Punktwertungen erscheint automatisch auf dem Titelschirm.

Wenn Sie ein Leben verlieren und noch weitere übrig haben, einfach den Feuerknopf drücken, um mit dem Spiel fortzufahren.

Drücken der LEERTASTE während des Titelschirms wechselt zwischen Musik und Soundeffekten.

Ladeschwierigkeiten

Wir sind ständig bestrebt, die Qualität unserer Produkte zu verbessern und haben hohe Anforderungen in unserer Qualitätskontrolle entwickelt, bevor dieses Produkt Sie erreicht. Falls Sie Ladeschwierigkeiten feststellen, liegt es mit großer Wahrscheinlichkeit nicht an diesem Produkt. Wir raten Ihnen daher, Ihr Gerät auszuschalten und die Ladeanweisungen nochmals sorgfältig durchzulesen, nachdem Sie sichergestellt haben, daß Sie die richtige Gebrauchsanweisung für Ihren Computer und Ihre Software benutzen. Haben Sie immer noch Schwierigkeiten, so schlagen Sie in Ihrem Handbuch nach oder fragen Sie bei Ihrem Fachhändler um Rat. Sind die Probleme auch nach genauer Prüfung Ihres Geräts noch vorhanden, so empfehlen wir Ihnen, daß Sie das Spiel bei dem Händler wieder abgeben, wo Sie es gekauft haben.

Kundenanfragen/Technische Unterstützung 0734 310003

ACTIVISION UK LTD, Blake House, Manor Farm Road, Reading RG2 0JN

CREDITS

PRODUCED BY ANDY PERCIVAL

Coding, graphics and music by Core Design Ltd

DYNAMITE DUX™ and SEGA® are trademarks of SEGA ENTERPRISES LTD

This game has been manufactured under licence from Sega Enterprises Ltd, Japan

© SEGA 1988, 1989

Marketed and Distributed by Activision (UK) Ltd

