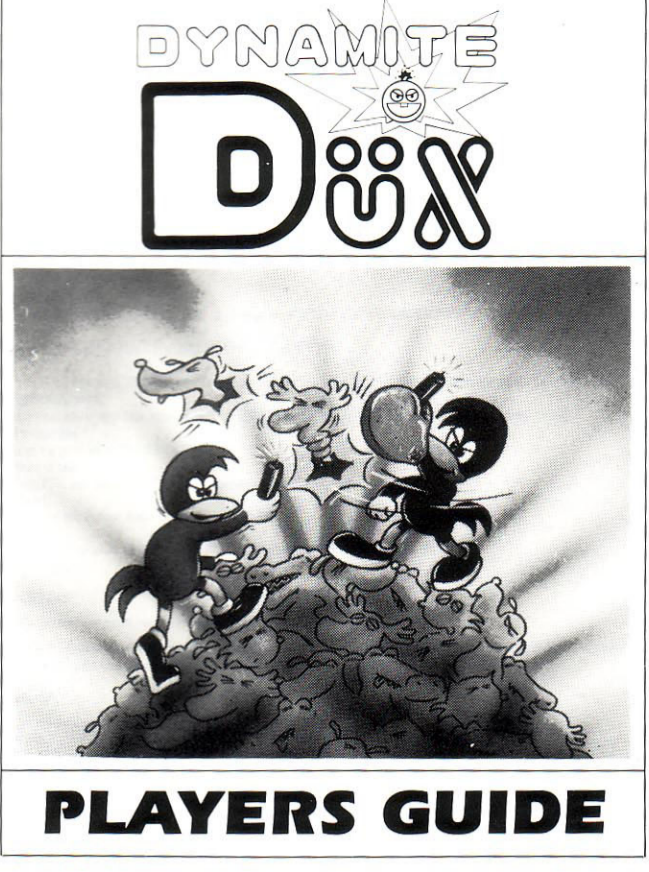


FOLLOW ACTIVISION IN YOUR AMIGA

The
Entertainment
Magazine



PLAYERS GUIDE

DYNAMITE DUX

IT'S DYNAMITE ACTION ALL THE WAY!

When little Lucy is stolen by the terrible Achacha, her two friends BIN and PIN really do get angry! They are determined to get her back. You can help either BIN or PIN take on many different types of badde. Be warned - these baddies are especially evil and very cunning. Like Sumo Pigs, Snappy Dogs, Boxing Crocs, Packs of Punks, Roller skating Cats and more!

But both BIN and PIN have simply incredible punches! When they land a punch KERPOW! no one stands up! With water spouts, volcanoes and walls of fire to stop you, what do you think will happen when you get your hands on Achacha?

Just remember, Lucy needs you!

LOADING INSTRUCTIONS

- C64 cassette**
Insert the cassette in your data cassette. Hold down the SHIFT key and press RUN/STOP.
- C64 disc**
Insert the disc in the drive. Type LOAD**8.1 then press RETURN.
- C128**
Type GO64 then press RETURN. Type Y when prompted followed by RETURN, then follow the appropriate C64 instructions.
- Spectrum cassette**
Insert cassette in your tape recorder and type LOAD** then press ENTER. Press play on the tape recorder.
- Amstrad disc**
Load the game with ICPM (RETURN).
- Amstrad tape**
Press CTRL and the small ENTER key. Press play on cassette recorder.
- Atari ST**
Insert the disc in drive A and switch on the computer.
- Amiga**
Turn on the computer and wait for the WORKBENCH prompt, then insert the game disc.

CONTROLS

Pick up cakes and hamburgers to increase energy levels and open the treasure chest to increase score.
A variety of weapons will help you in your way including bombs, water cannons, flame throwers, homing missiles, rocks and bazookas! To pack a real punch, just keep the button depressed then release!

Atari ST

- The mouse should be removed before playing the game!
- Left or Right SHIFT to start play with Bin (port 1) or Pin (port 0).
- CONTROL to toggle pause mode on/off.
- Q to quit game (return to desktop).
- SPACE (one player game only) - Jump.
- Left and Right SHIFT (two player game) - Jump for Bin and Pin respectively.

After losing a life with credits remaining press the fire button to continue the game.
Pressing SPACE on the title screen toggles between Music and Sound Effects.

Loading difficulties

We are always seeking to improve the quality of our product range, and have developed high standards of quality control to bring you this product. If you experience any difficulties whilst loading, it is likely to be a fault other than the product itself. We therefore suggest that you switch your computer off and repeat the loading instructions carefully, checking that you are using the correct set of instructions for your computer and software. If you still have problems, consult the User handbook that accompanied your computer or consult your software dealer for advice. In the case of continued difficulty and you have checked all of your hardware for possible faults, may we suggest that you return the game to the place of purchase.

Customer Enquiries/Technical Support 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

DYNAMITE DUX

DE L'ACTION QUI SENT LA DYNAMITE TOUT LE LONG DU JEU !!

Quand la petite Lucy est enlevée par le terrible Achacha, ses deux amis BIN et PIN sont vraiment furieux ! Ils sont déterminés à la ramener. Vous pouvez aider ou BIN ou PIN, mais faites attention... ces vilains sont particulièrement malaisants et très rusés. Teils que les Sumo Pigs, les Snappy Dogs, les Boxing Crocs, les Rats Packs, les Roller skating Cats et beaucoup d'autres!

Heureusement, aussi bien BIN que PIN ont des coups de poing simplement incroyables! Quand ils balancent un coup BANG! 1 personne se relève! Avec des trombes d'eau, des volcanes et des murs de feu pour vous arrêter... que pensez-vous qu'il va vous arriver quand vous allez mettre la main sur Achacha?

Mais surtout souvenez-vous, Lucy a besoin de vous !

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

- C64 cassette**
Insérez votre cassette dans le lecteur de cassettes. Maintenez les touches SHIFT et RUN/STOP enfoncées en même temps.
- C64 disquette**
Insérez la disquette dans le lecteur de disquettes. Tapez LOAD**8.1 et appuyez sur RETURN.
- C128**
Tapez GO64 puis appuyez sur RETURN. Quand le message de guidage paraît sur l'écran, tapez Y puis RETURN et suivez les instructions pour le C64.
- Spectrum cassette**
Insérez la cassette dans votre lecteur de cassettes et tapez LOAD** puis appuyez sur la touche ENTER. Puis appuyez sur la touche PLAY du lecteur.
- Amstrad cassette**
Appuyez sur CTRL et la petite touche ENTER. Appuyez sur la touche PLAY du lecteur.
- Amstrad disquette**
Chargez le jeu en tapant ICPM et appuyant sur la touche RETURN (retour).
- Atari ST**
Insérez la disquette dans le lecteur A et mettez l'ordinateur en marche.
- Amiga**
Allumez l'ordinateur et attendez le message de guidage WORKBENCH, puis insérez la disquette de jeu.

CONTROLES

Rassemblez des gateaux et des hamburgers afin d'accroître les niveaux d'énergie et ouvrez le coffre au trésor pour augmenter vos points.
Un grand choix d'armes incluant des bombes, des canons à eau, des lance-flammes, des missiles à zéteas chercheuses, des rochers et des bazookas sont à votre disposition! Pour balancer un coup de poing magistral, gardez simplement le bouton enfoncé puis relâchez!

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.
WENN Sie den höchsten Punktwertungen erscheint automatisch auf dem Titelbildschirm.
WENN Sie ein Leben verlieren und noch weitere übrig haben, einfach den Feuerknopf drücken, um mit dem Spiel fortzufahren.
Drücken der LEERTASTE während des Titelbildschirms 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 größter 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 Handbush 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

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.
O 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.
WENN Sie den höchsten Punktwertungen erscheint automatisch auf dem Titelbildschirm.
WENN Sie ein Leben verlieren und noch weitere übrig haben, einfach den Feuerknopf drücken, um mit dem Spiel fortzufahren.
Drücken der LEERTASTE während des Titelbildschirms wechselt zwischen Musik und Soundeffekten.

Commodore 64

- Joystick in PORT 2
- LEERTASTE - Springen
- P - Pausenschalter
- RUN/STOP - 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 Spectrum

- Z - Links
- X - Rechts
- O - Hoch
- K - Runter
- ENTER - Schlag/Feuer
- LEERTASTE - Springen
- R - Neu Starten/Abbrechen
- H - Pause

DYNAMITE DUX

UN'AZIONE TUTTA ALLA DYNAMITE!!

Quando il terribile Achacha rapisce la piccola Lucia, i suoi due amici BIN e PIN si arrabbiano sul serio! E giurano di andarla a liberare.

Tu puoi aiutare sia BIN che PIN ad affrontare diversi tipi di cattivi.

Ma sia BIN che PIN sono dotati di pugni incredibili! Quando colpiscono, KAPOW! nessuno resiste! Con sorgenti, vulcani e muri di fuoco che cercano di fermarti, che credi che ti aspetti quando metti le mani su Achacha?

Ricorda, Lucy ha bisogno di te!

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

- C64 cassetta**
Insérez la cassetta nel registratore. Premete i tasti SHIFT e RUN/STOP contemporaneamente.
- C64 disco**
Insérez il disco nel drive. Digitate LOAD**8.1 e poi premete RETURN.
- C128**
Digitate GO64 e poi premete RETURN. Digitate Y al comando e poi di nuovo RETURN, poi seguite le istruzioni per il C64.
- Spectrum cassetta**
Insérez la cassetta nel registratore e digitate LOAD** poi premete ENTER. Premete il tasto play sul registratore.
- Amstrad cassetta**
Premete CTRL ed il piccolo tasto ENTER. Premete poi play sul registratore.
- Amstrad disco**
Carica il programma con ICPM (RETURN).
- Atari ST**
Insérez il disco nel drive A ed accendete il computer.
- Amiga**
Accendete il computer ed aspettate il WORKBENCH prompt, poi insérez il disco gioco nel drive.

CONTROLLI

Raccogli dolci e amburgher per aumentare i livelli di energia e aprì lo scrigno del tesoro per incrementare il punteggio.
Per farti la pausa/ripresa, usa CONTROL.
Per aiutarti nel tuo cammino, troverai una serie di armi, incluse bombe, idranti, lanciafiamme, missili guidati, razzi e bazooka!

Per incrementare la potenza, tieni schiacciato il bottone e poi rilascialo!

Commodore Amiga
Prima di cominciare a giocare, togli il mouse!!!
Per iniziare a giocare con Bin (porta 1), o con Pin (porta 0), usa SHIFT di sinistra o di destra.
BARRA - Salta (solo nei giochi ad un giocatore).
SHIFT di sinistra e di destra - Salto rispettivamente per Bin e Pin (nel gioco a due).
TASTO AMIGA DI SINISTRA - pugno di Bin.
TASTO AMIGA DI DESTRA - pugno di Pin.
ESC - abbandona il gioco in corso.
La tabella punti appare automaticamente dalla videata titolo.
Per continuare a giocare dopo aver perso una vita e avendo crediti residui, premi il bottone di fuoco.
Premendo la BARRA sulla videata titolo, passi dalla Musica agli Effetti Sonori.

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

DYNAMITE DUX

INSERIRE QUI LE ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

Atari ST
Prima di cominciare a giocare, togli il mouse!!!
Per iniziare a giocare con Bin (porta 1), o con Pin (porta 0), usa SHIFT di sinistra o di destra.
Per fare la pausa/ripresa, usa CONTROL.
Per abbandonare, usa Q (ritorni al desktop).
BARRA - Salta (solo nei giochi ad un giocatore).
SHIFT di sinistra e di destra - Salto rispettivamente per Bin e Pin (nel gioco a due).
ALTERNATE - pugno di Bin.
CAPS LOCK - pugno di Pin.
ESC - abbandona il gioco in corso.
La tabella punti appare automaticamente dalla videata titolo.
Per continuare a giocare dopo aver perso una vita e avendo crediti residui, premi il bottone di fuoco.
Premendo la BARRA sulla videata titolo, passi dalla Musica agli Effetti Sonori.

Commodore 64

- Usa un joystick nella PORTA 2.
- P - Aziona la pausa.
- RUN/STOP - Abbandona (quando sei in pausa).
- > - Salta.
- / - Pugno/spara.

Amstrad CPC

- Usa il joystick o i tasti seguenti:
- [- Su
- - Giù
- Z - Sinistra
- X - Destra
- RETURN - Pugno/Spara
- BARRA - Salta
- R - Riprende/abbandona
- H - Pausa

ZX Spectrum

- Z - Sinistra
- X - Destra
- O - Su
- K - Giù
- INVIO - Pugno/Spara
- BARRA - Salta
- R - Ripresa
- M - Pausa

INSERIRE QUI LE ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

Atari ST
Prima di cominciare a giocare, togli il mouse!!!
Per iniziare a giocare con Bin (porta 1), o con Pin (porta 0), usa SHIFT di sinistra o di destra.
Per fare la pausa/ripresa, usa CONTROL.
Per abbandonare, usa Q (ritorni al desktop).
BARRA - Salta (solo nei giochi ad un giocatore).
SHIFT di sinistra e di destra - Salto rispettivamente per Bin e Pin (nel gioco a due).
ALTERNATE - pugno di Bin.
CAPS LOCK - pugno di Pin.
ESC - abbandona il gioco in corso.
La tabella punti appare automaticamente dalla videata titolo.
Per continuare a giocare dopo aver perso una vita e avendo crediti residui, premi il bottone di fuoco.
Premendo la BARRA sulla videata titolo, passi dalla Musica agli Effetti Sonori.

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