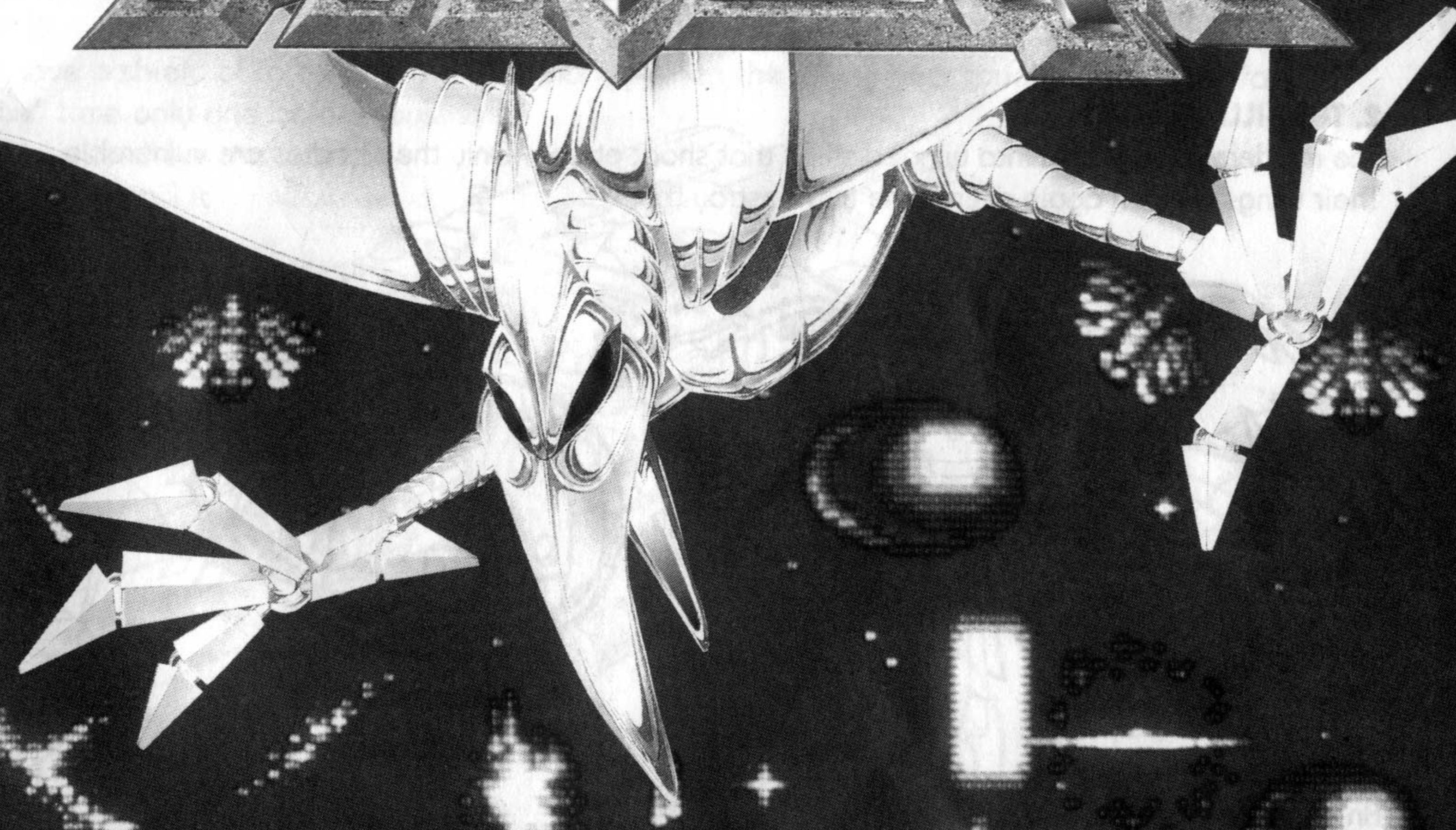


The Phoenix are back

MEGA

PHOENIX



DINAMIC
LIDER EN VIDEO-JUEGOS

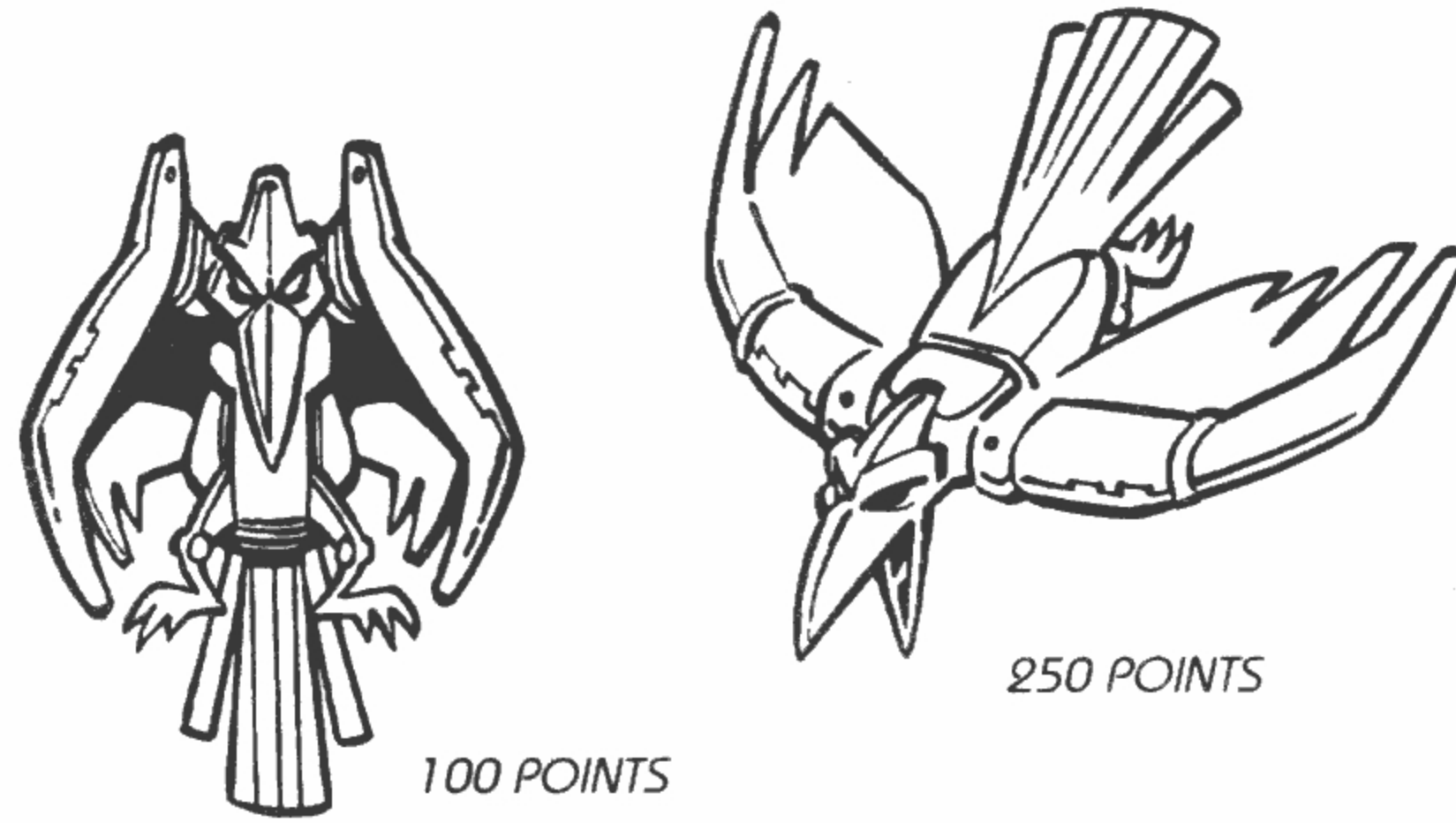
COPYRIGHT 1991 DINAMIC
PROHIBIDA LA REPRODUCCION, AUDIODIFUSION, TRANSMISION, ALQUILER O
PRESTAMO DE ESTE PROGRAMA SIN LA AUTORIZACION EXPRESA ESCRITA DE
MICRODIGITAL SOFT, S. A.
DINAMIC ES UNA MARCA REGISTRADA POR MICRODIGITAL SOFT, S. A.

DINAMIC
LIDER EN VIDEO-JUEGOS

MEGAPHOENIX

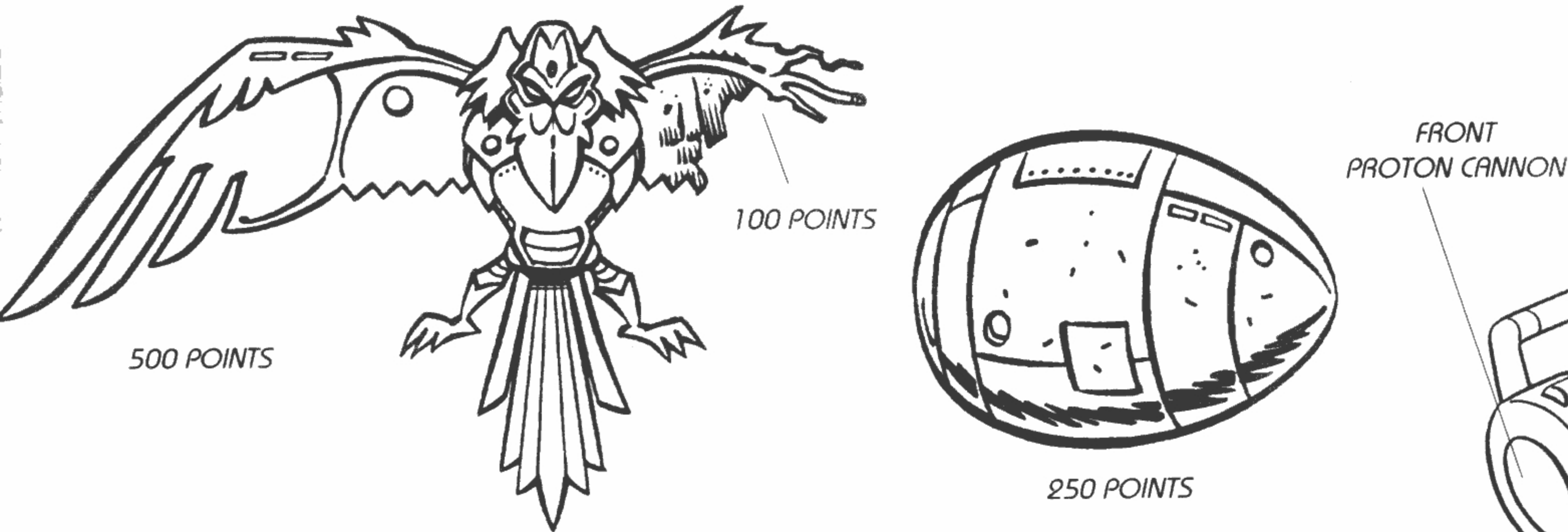
1. THE PHOENIX WAVES

Destroy a couple of flocks of Phoenix. Some of them will leave the formation and attack your ship directly, either like kamikazes or shooting at you with laser weapons.



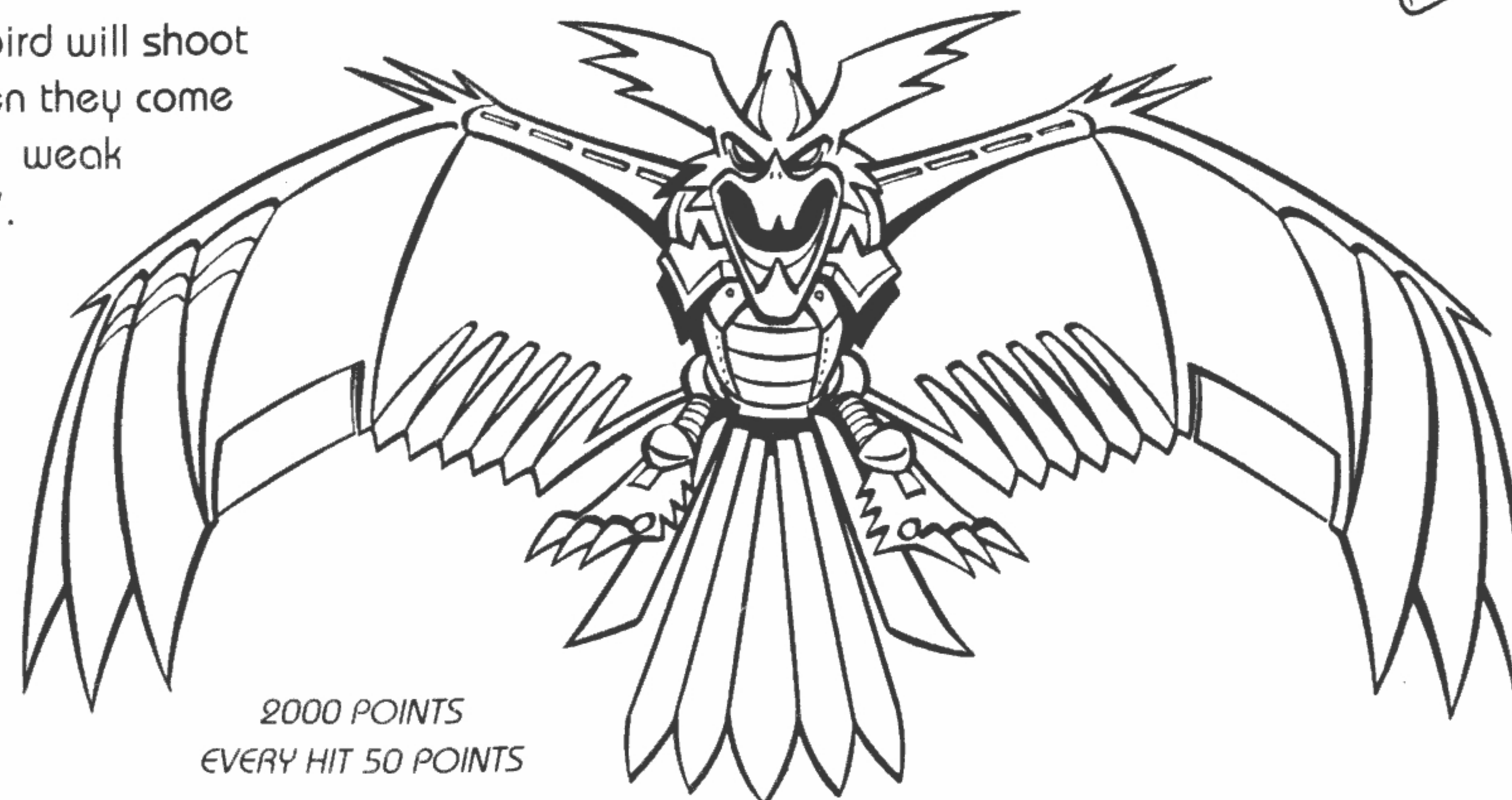
2. THE KILLING EGGS

The murderous eggs turn into winged ships that shoot at you. Only their bodies are vulnerable. Their wings grow in again every time you destroy them.



3. THE MEGAPHOENIX

An enormous metallic bird will shoot eggs that explode when they come near your ship. Its only weak spot is 'below the belt'. Your scoreboard indicates how many laser discharges are needed on target to destroy this beast. When it is destroyed you will receive a load of weapons for your ship.



2000 POINTS
EVERY HIT 50 POINTS

4. THE MOTHER SPACESHIP

Evil lurks within this ship. By destroying it you will bring a legion of cosmic birds to their end. Phoenix fighters guard the ship, it has plenty of guns and a barrier that protects Orejut, the brain within the ship.

YOUR SHIP: WEAPONS:

For starters all you have is a laser. Your ship's power will be increased by the loads of weaponry you get for every MEGAPHOENIX you destroy.

SHIELD:

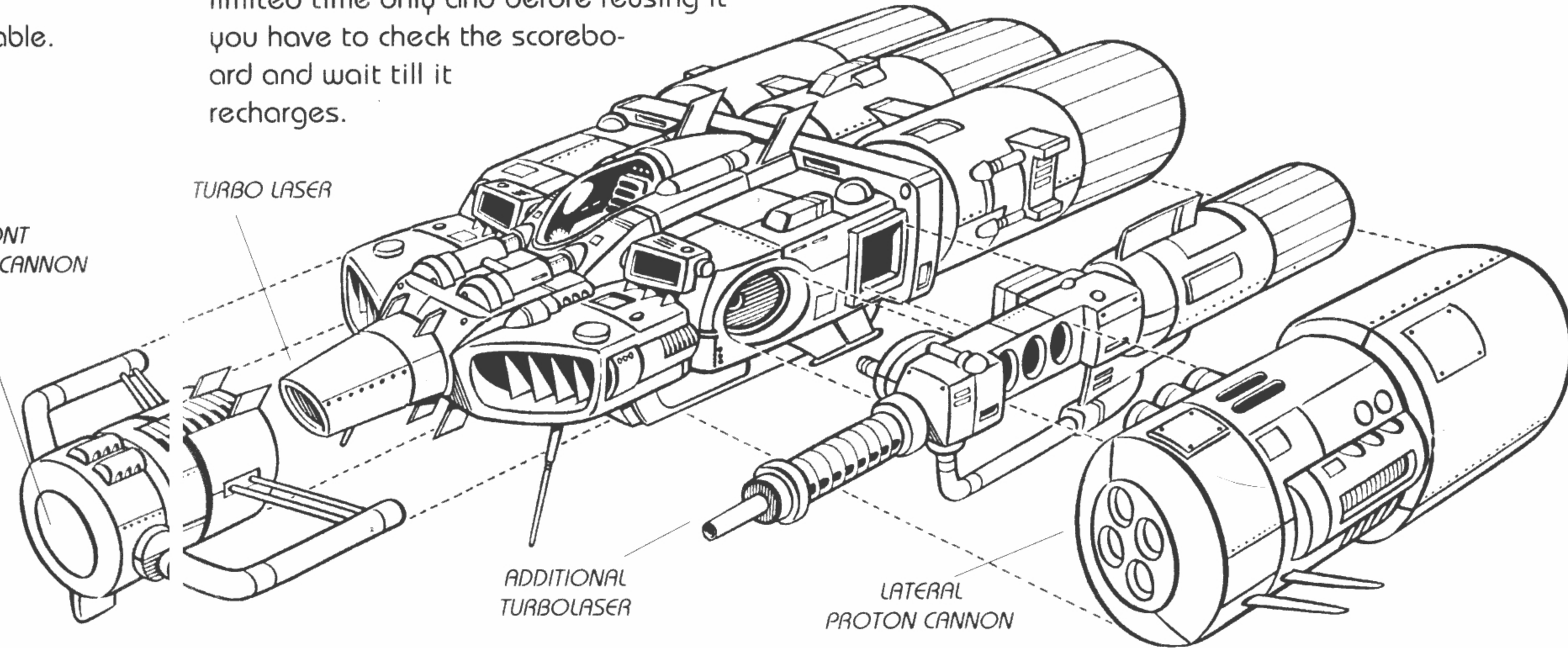
You have a shield of force that comes in handy when the going gets rough. It operates for a limited time only and before reusing it you have to check the scoreboard and wait till it recharges.



SHIELD 100 POINTS EVERY HIT



EVIL OREJUT
2500-5000 POINTS



LIVES:

You have 5 lives and get an extra one every 50,000 points.

CONTROLS: ST & AMIGA:

	RIGHT	LEFT	SHIELD	FIRE
ST	Right Shift	?	Left Shift	Space
AMIGA	P	O	A	Space

PC and 8-bit versions: redefinable keys and joystick compatible.

Joystick 1 & 2 compatible.

DESIGN TEAM:

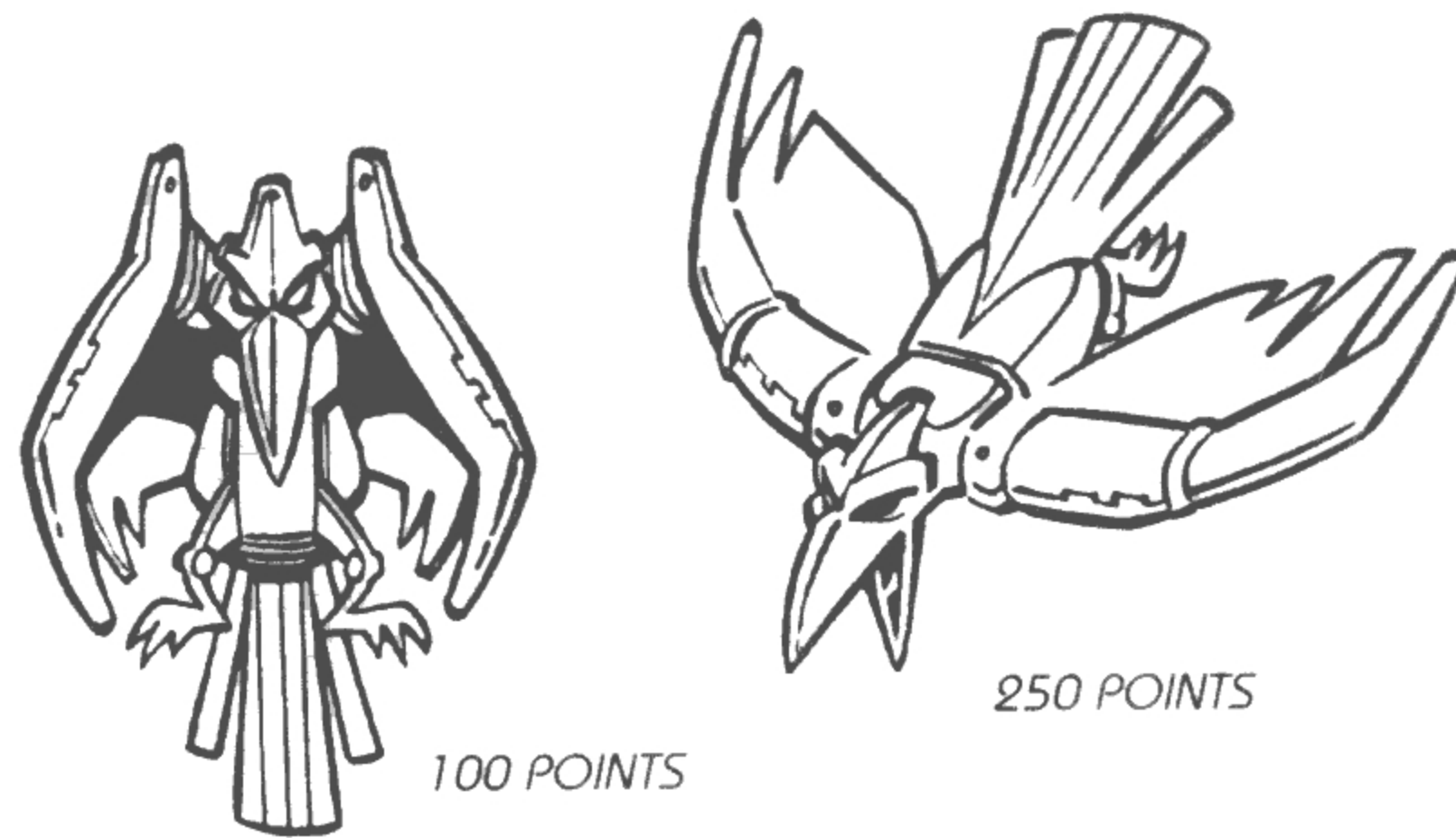
PROGRAM:
AMIGA: PABLO ARIZA y
FERNANDO JIMENEZ
C64: FERNANDO JIMENEZ
ATARI ST: DANIEL RODRI-
GUEZ
PC: IRON BYTE.
AMSTRAD: MARCOS JOURON
SPECTRUM & MSX:

GRAPHICS:
ST, AMIGA & PC: JAVIER
CUBEDO y SNATCHO
C64, AMSTRAD, SPECTRUM,
MSX: RUBEN RUBIO
MUSIC: JOSE A. MARTIN
ILLUSTRATION: ANGEL LUIS
GONZALEZ
PRODUCED BY VICTOR RUIZ

MEGAPHOENIX

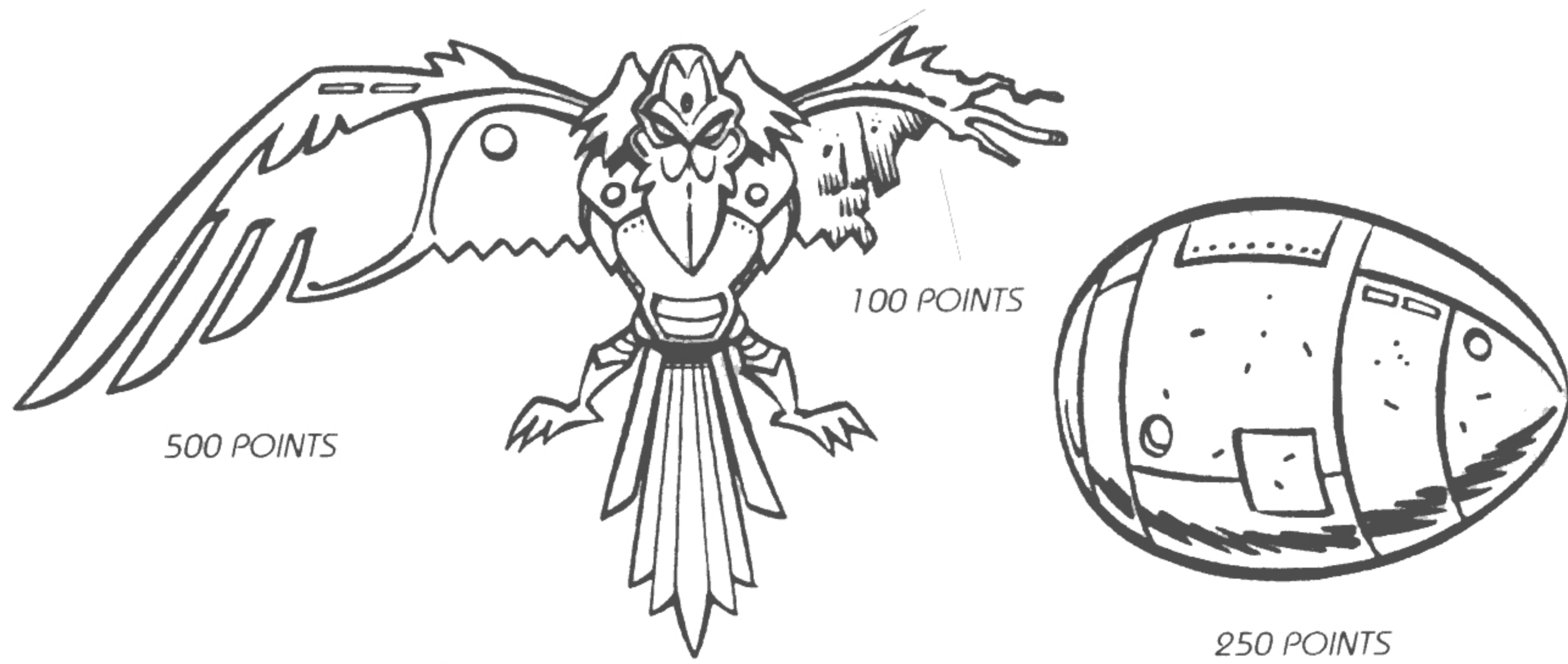
1.- THE PHOENIX WAVES.

Détruit deux volées de phœnix. Quelques-uns sortiront de la formation et attaqueront directement ton vaisseau, sous forme de kamikaze ou en tirant une rafale laser.



2.- THE KILLING EGGS.

Les œufs assassins se transforment en vaisseaux ailés qui tireront sur toi. Ils ne sont vulnérables que dans le corps. Si tu détruis leurs ailes, ils se régénéreront.

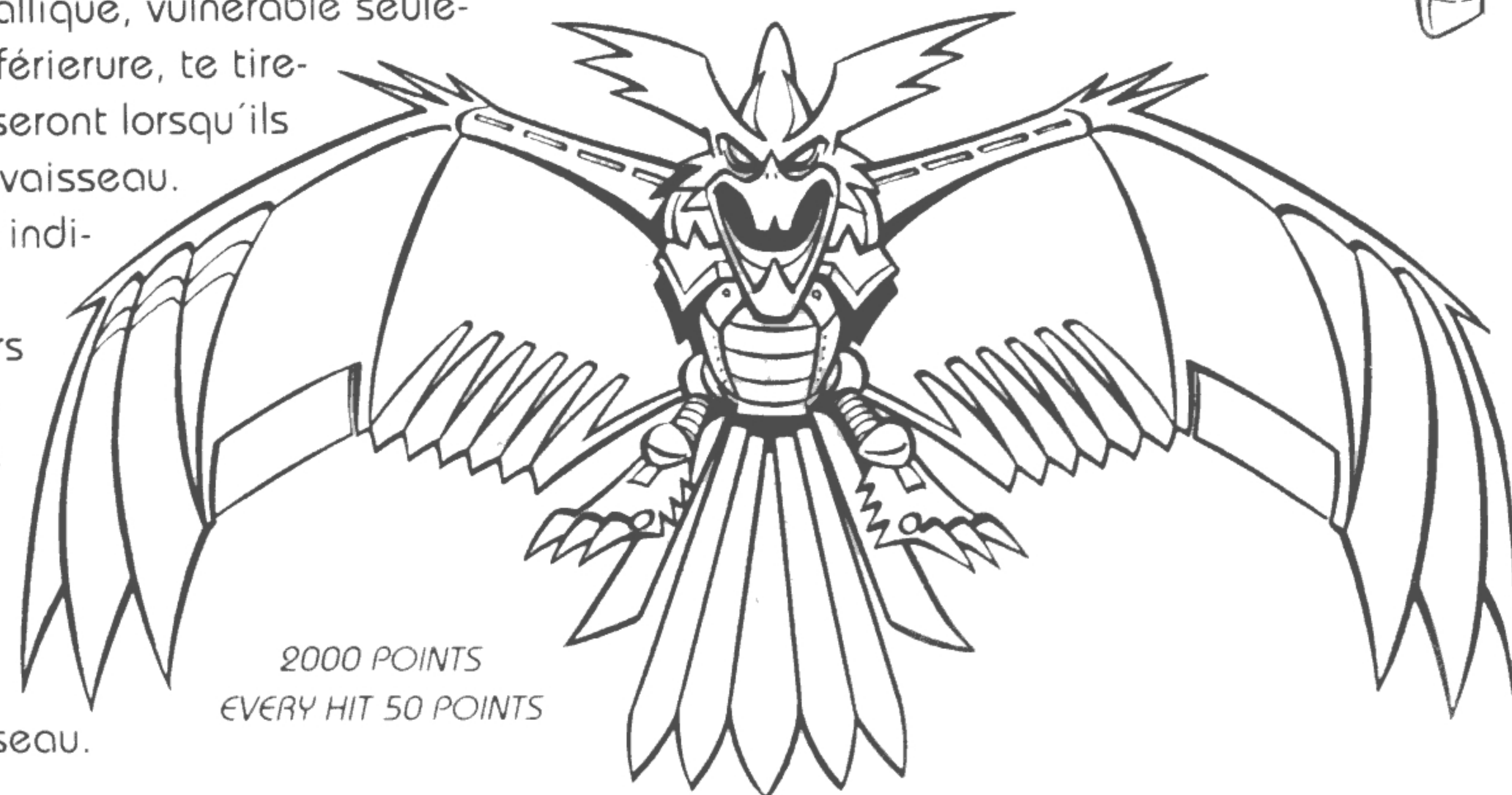


3.- THE MEGAPHOENIX.

Un énorme oiseau métallique, vulnérable seulement dans sa partie inférieure, te tirera des œufs qui exploseront lorsqu'ils s'approcheront de ton vaisseau.

Le tableau d'affichage indique le nombre de décharges de tes lasers qui doivent frapper au but pour détruire cette bête.

Lors de sa destruction, il sortira de son intérieur une charge d'armes pour ton vaisseau.



4.- THE MOTHER SPACESHIP.

Le mal se cache dans ce vaisseau. En le détruisant tu achèveras une légion d'oiseaux cosmiques. Elle est surveillée par des chasseurs phœnix et est armée de canons et d'une barrière qui protègent Orejut, le cerveau du vaisseau.



EVIL OREJUT
2500-5000



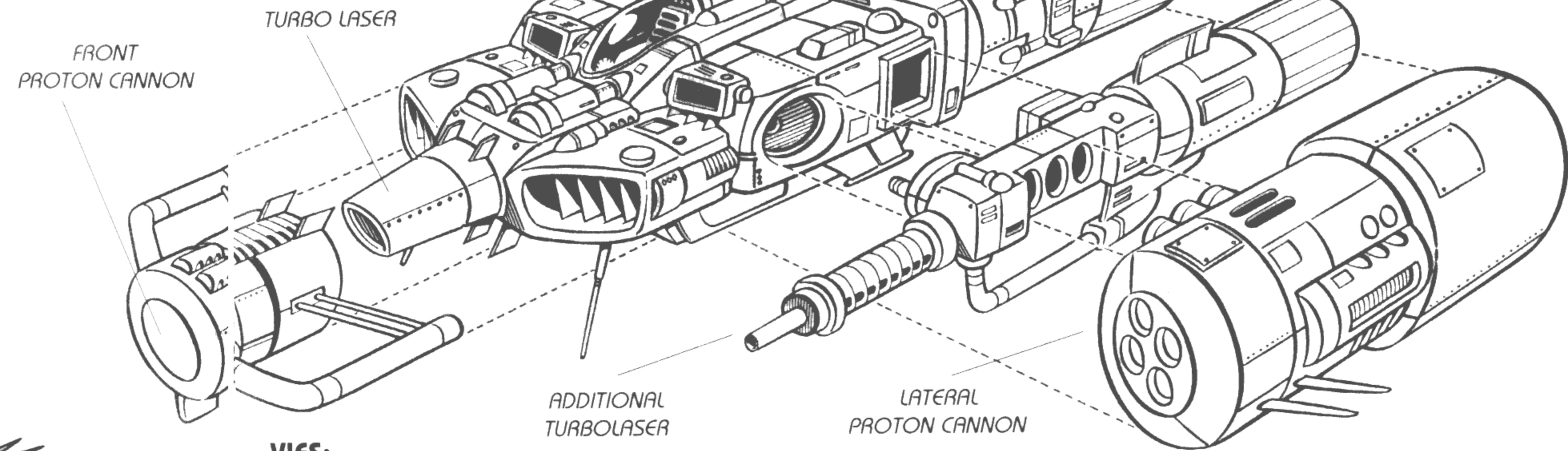
TON VAISSEAU:

ARMEMENT:

Au début tu disposes d'un simple laser. La puissance de ton vaisseau croîtra avec les charges d'armement que tu obtiens chaque fois que tu détruis un MEGAPHOENIX.;

BOUCLIER:

Tu disposes aussi d'un bouclier de force par les situations critiques. Il n'opère que dans un temps limité et, une fois utilisé, il te faudra attendre qu'il se recharge selon que te l'indique le tableau de bord.



VIES:

Tu disposes de 5 vies et tu obtiendras une vie extra chaque 50.000 points.

CONTROLES: ST et AMIGA:

	DROITE	GAUCHE	BARRIERE	DECHARGE
ST:	SHIFT DROITE	?	SHIFT GAUCHE	SPACE
AMIGA:	P	O	A	SPACE

8-bit et PC: Touches redéfinissables et Joystick compatible.

Joystick 1 et 2 compatible.

EQUIPEMENT DE DESSIN.

PROGRAMME:
AMIGA: PABLO ARIZA y FERNANDO JIMENEZ
CBM: FERNANDO JIMENEZ
ST: DANIEL RODRIGUEZ
PC: IRON BYTE.
AMS: MARCOS JOURON
SPE et MSX

GRAPHIQUES:
ST, AMIGA et PC: JAVIER CUBEDO et SNATCHO.
SPE, AMS, MSX, CBM: RUGEN RUBIO.
MUSIQUE: JOSE A. MARTIN.
ILLUSTRATION: ANGEL LUIS GONZALEZ.
PRODUIT PAR VICTOR RUIZ.

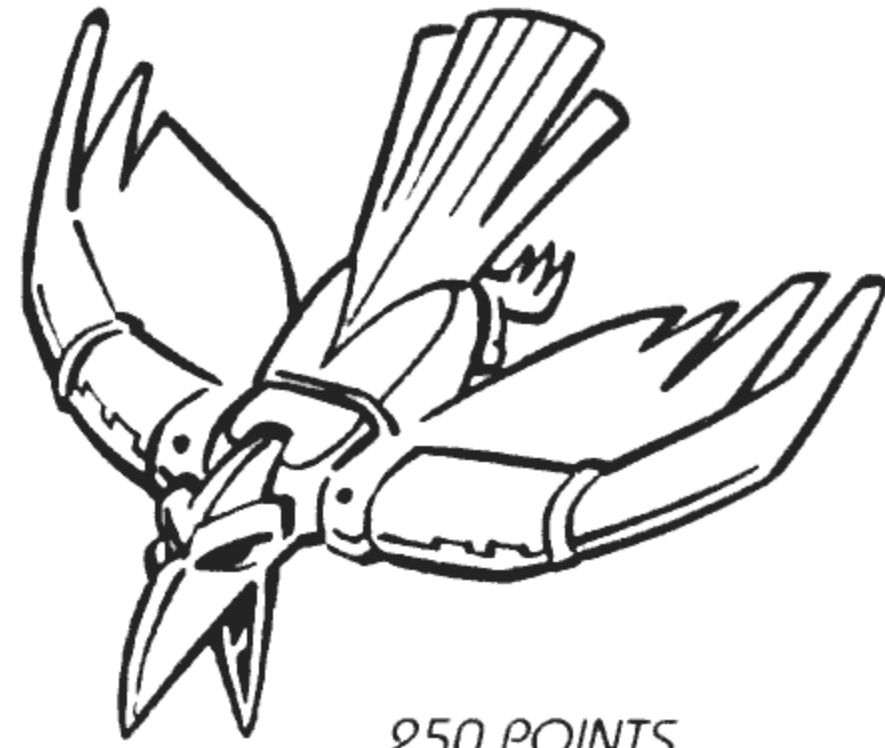
MEGAPHOENIX

1. THE PHOENIX WAVES.

Distrukge due stormi di fenici. Alcune usciranno dalla formazione e attaccheranno direttamente la tua nave, in forma kamikaze o sparando una raffica laser.



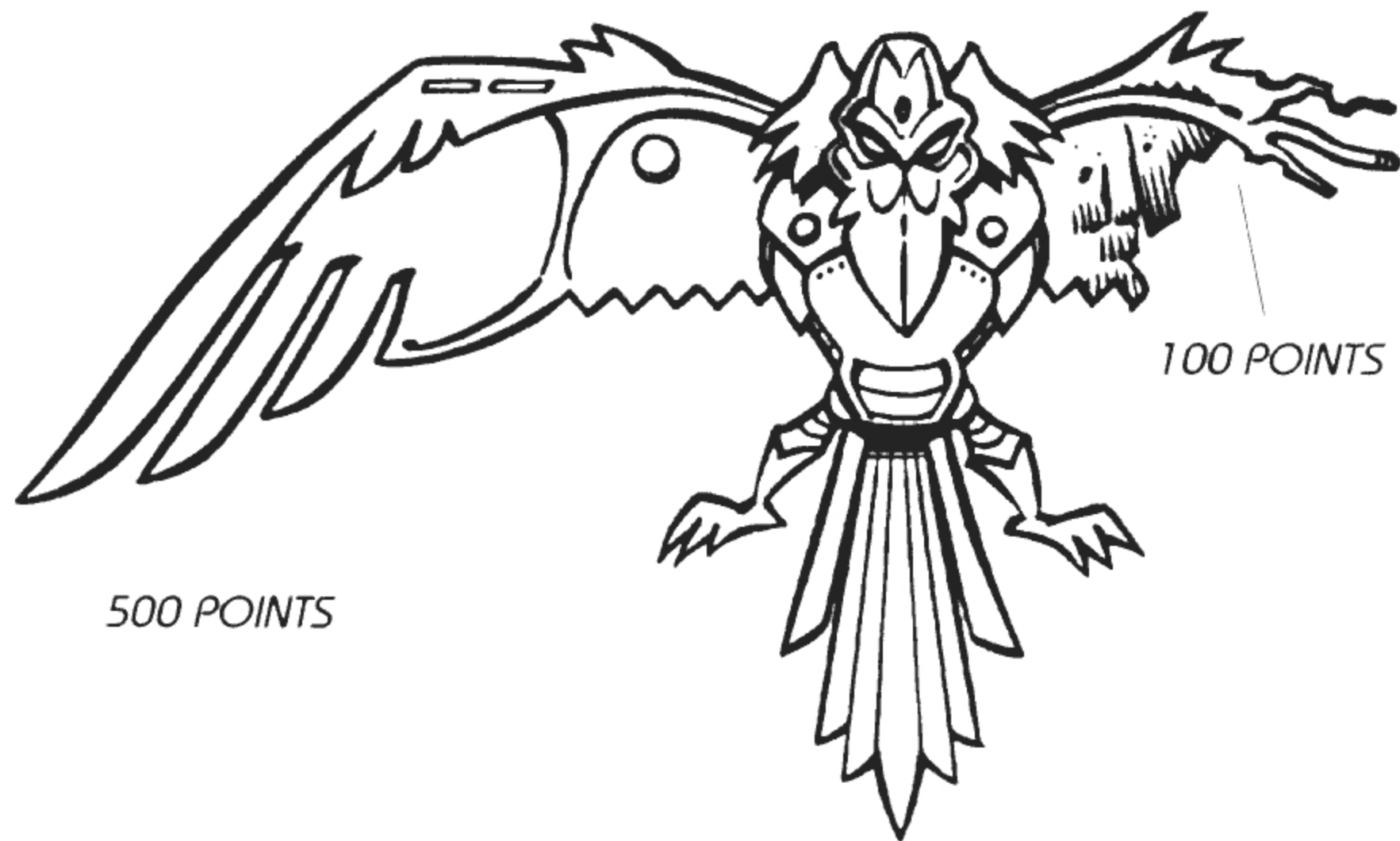
100 POINTS



250 POINTS

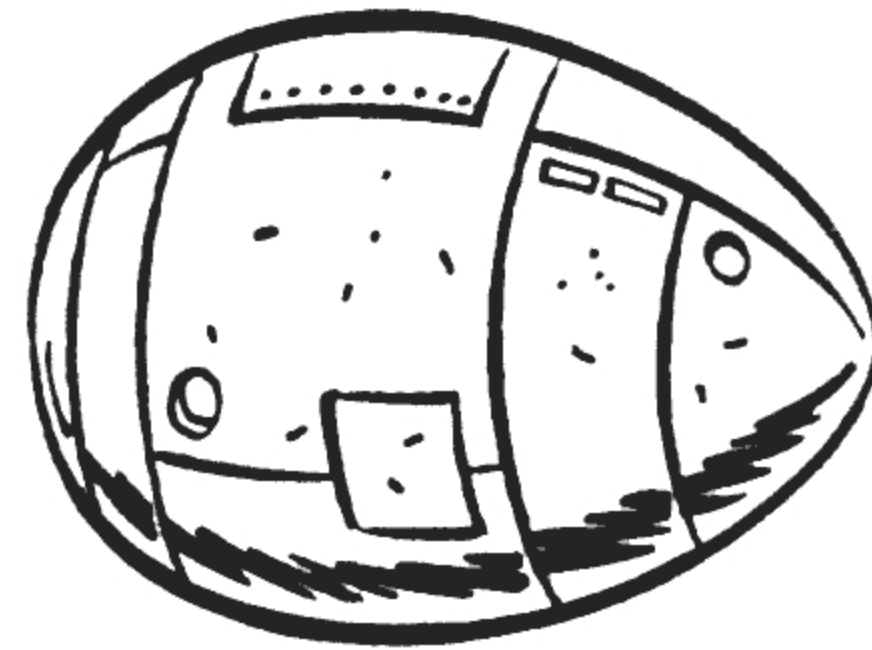
2. THE KILLING EGGS.

Le uova assassine si trasformano in navi alate che ti spareranno. Sono vulnerabili solamente nel corpo. Se distrukgi le loro ale si riprodurranno di nuovo.



100 POINTS

500 POINTS



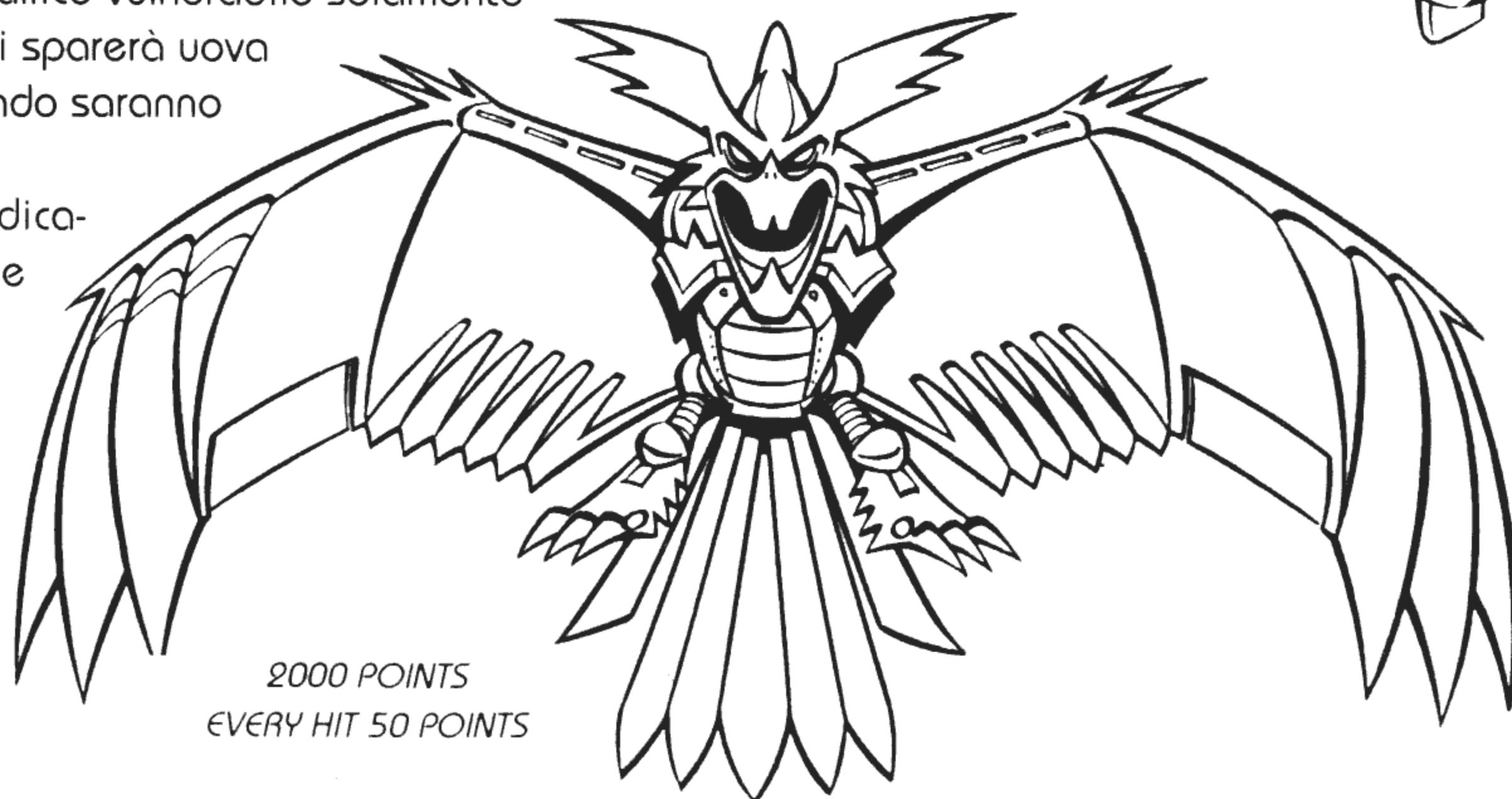
250 POINTS

3. THE MEGAPHOENIX.

Un enorme uccello metallico vulnerabile solamente nelle sue parti basse ti sparerà uova che scoppieranno quando saranno prossimi alla tua nave.

Nel marcatore viene indicato quante scariche delle tue laser devono far bianco per distrukgere questa bestia.

Quando verrà distrukta, dal suo interno uscirà una scarica di armi per la tua nave.



2000 POINTS
EVERY HIT 50 POINTS

4. THE MOTHER SPACESHIP.

Il male si nasconde in questa nave. Distrukgendola terminerai con una legione di uccelli cosmici. È custodita da caccia fenici ed è armata di cannoni e da una barriera che protegge Orejut, il cervello della nave.



EVIL OREJUT
2500-5000

LA TUA NAVE.

ARMAMENTO:

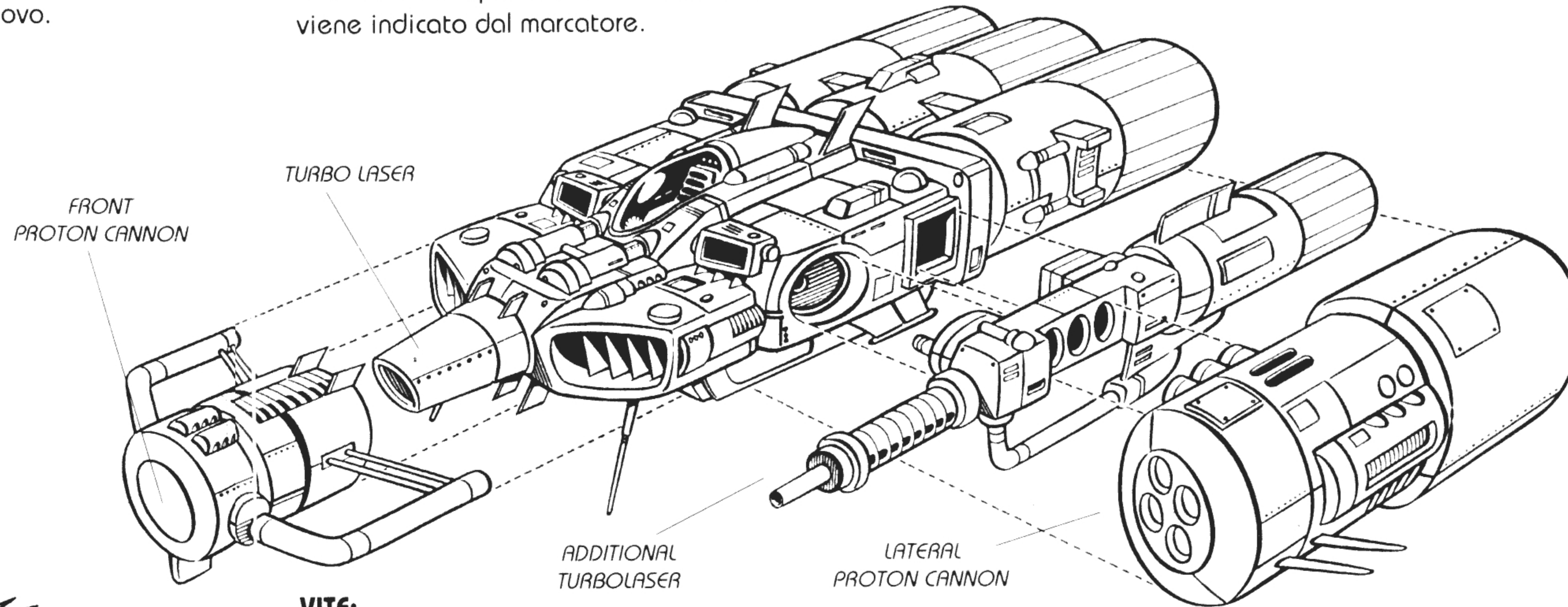
Inizialmente disponi di una semplice laser. La potenza della tua nave crescerà con le cariche d'armamento che ottieni ogni volta che distrukgi un MEGAPHOENIX.



SHIELD 100 POINTS EVERY HIT

SCUDO:

Disponi anche di uno scudo di forza per situazioni critiche. Opera solamente durante un tempo limitato e, una volta usato, dovrai aspettare che si ricarichi secondo quanto ti viene indicato dal marcatore.



VITE:

Disponi di 5 vite ed otterai una vita extra ogni 50.000 punti.

CONTROLLI: ST e AMIGA:

	DESTRA	SINISTRA	BARRIERA	SALTO
ST:	Shift destro	?	Shift sinistro	Space
AMIGA:	P	O	A	Space

8-bit e PC: Tasti ridefinibili e Joystick compatibile.

Joystick 1 e 2 compatibile.

GRUPPO DI DISEGNO:

PROGRAMMA:
AMIGA: PABLO ARIZA y FERNANDO JIMENEZ
CBM: FERNANDO JIMENEZ
ST: DANIEL RODRIGUEZ
PC: IRON BYTE
AMS: MARCOS JOURON
SPE e MSX

GRAFICI:
ST, AMIGA e PC: JAVIER CUBEDO e SNATCHO.
SPE, AMS, MSX, CBM: RUBEN RUBIO
MUSICA: JOSE A. MARTIN.
ILLUSTRAZIONI: ANGEL LUIS GONZALEZ.
REALIZZATO DA VICTOR RUIZ.

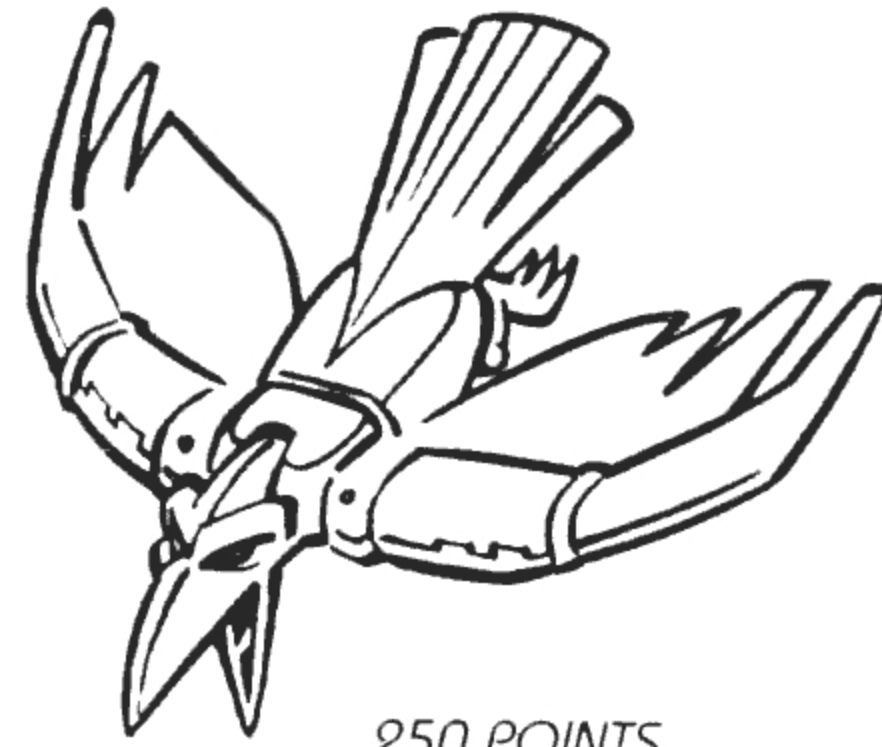
MEGAPHOENIX

1.- THE POENIX WAVES.

Diese Wellen ermöglichen es einem zwei Phönixschwärme gleichzeitig zu entfernen. Es besteht allerdings die Möglichkeit, daß einzelne aus dem Schwarm entweichen und Dich mit Laserstrahlen.



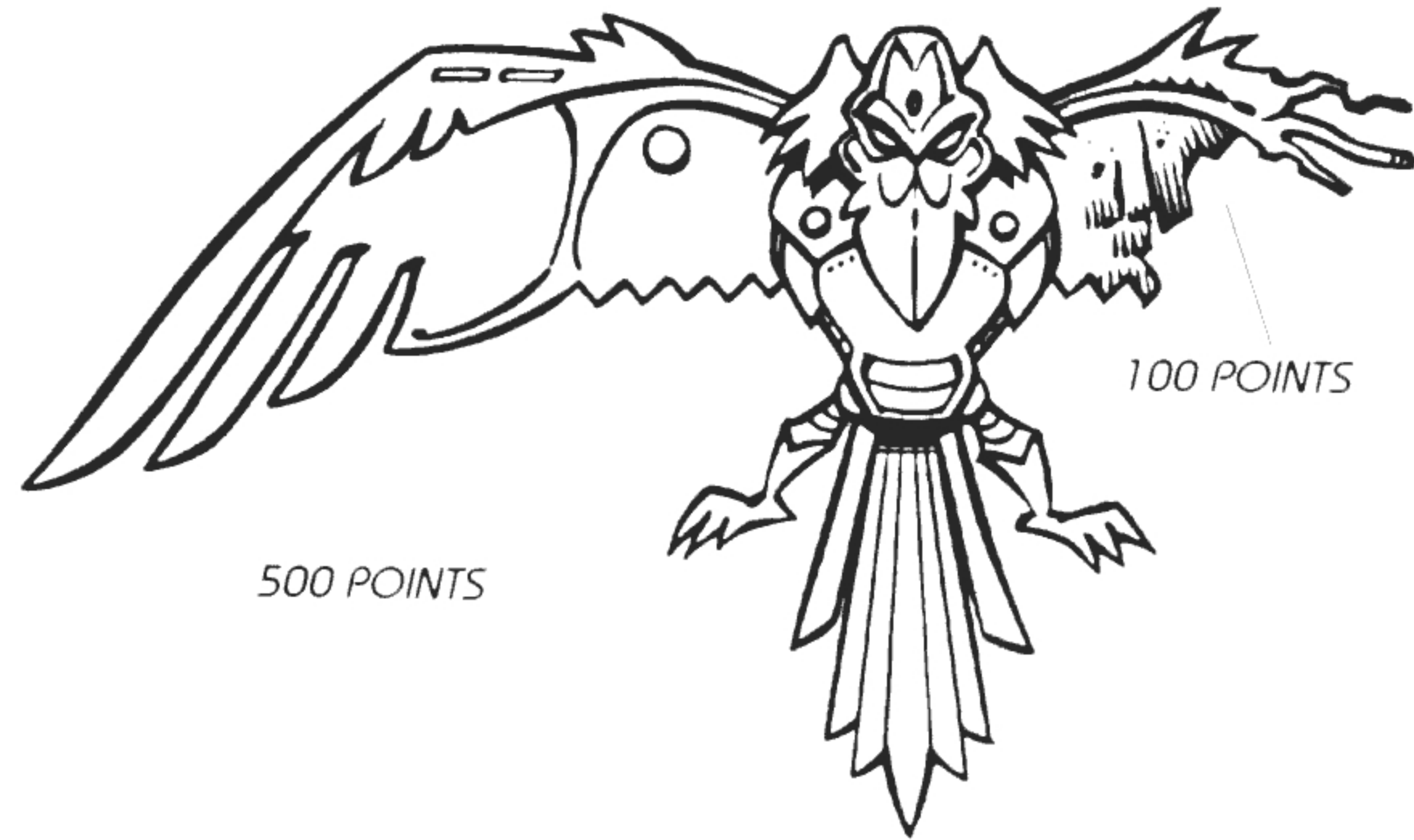
100 POINTS



250 POINTS

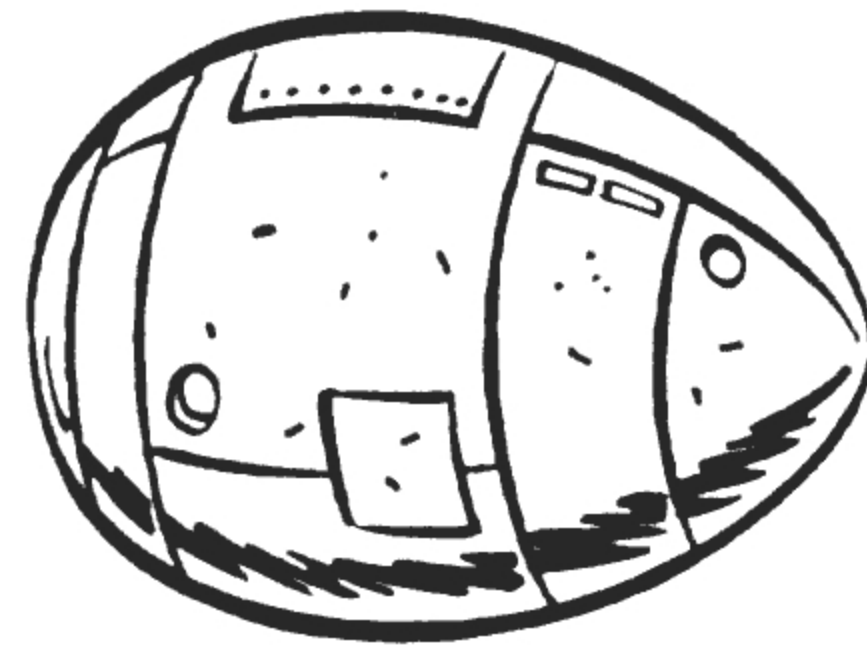
2.- THE KILLING EGGS.

Diese eierähnlichen Raumschiffe mit Flügeln verwandeln sich in gefährliche, feuerspeiende Wesen, die Dich angreifen. Bei diesen Wesen ist lediglich der Körper verletzbar; wird einer der Flügel beschädigt kommt es zu einer Neubildung.



500 POINTS

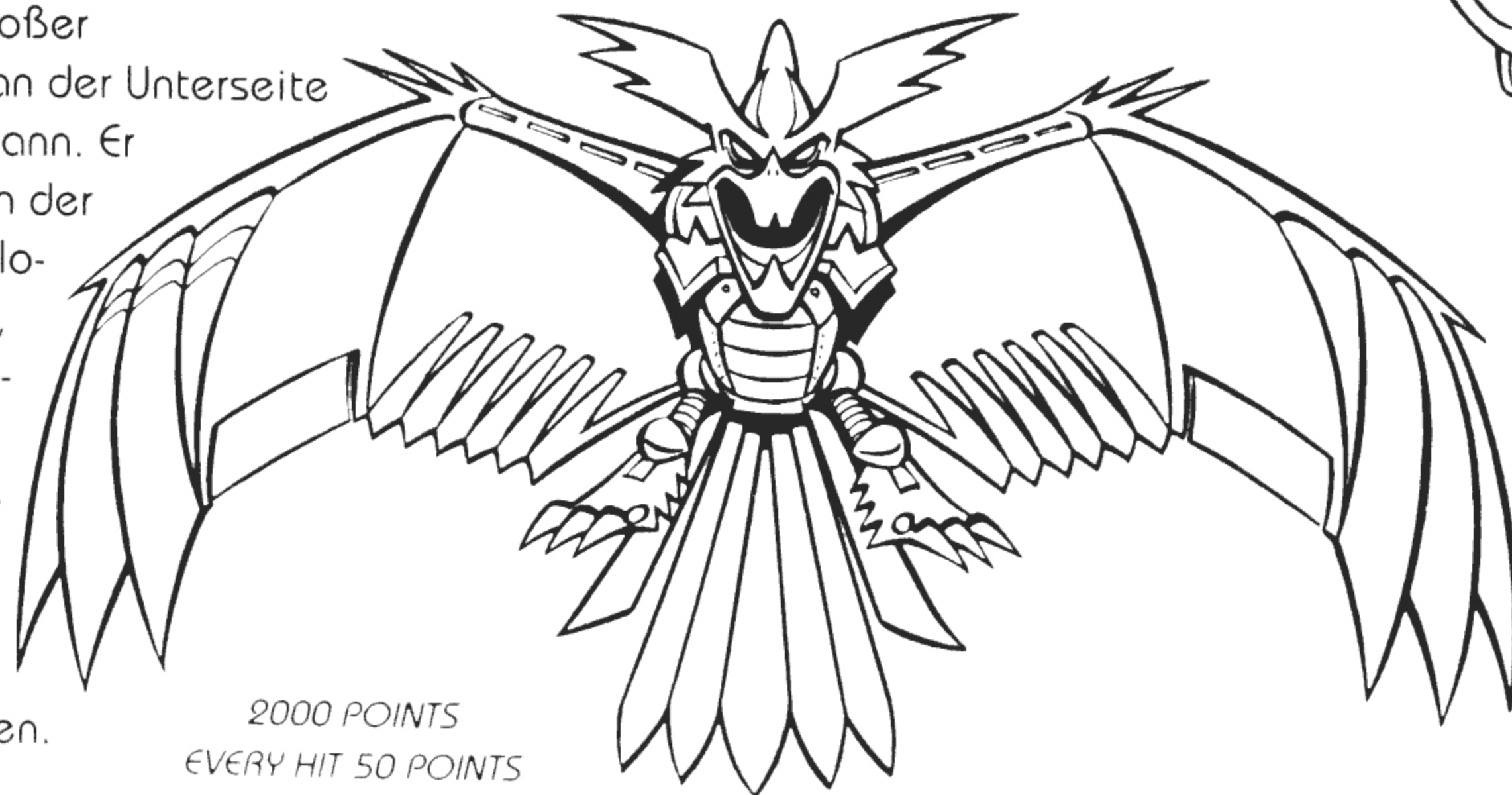
100 POINTS



250 POINTS

3.- THE MEGAPHOENIX.

Der Megaphönix ist ein großer Metallvogel den man nur an der Unterseite seines Körpers verletzen kann. Er schießt mit Munition die in der Nähe des Raumschiffs explodiert. Die Anzeige gibt an, wieviele Schüsse noch notwendig sind, um den Untergang dieses Monsters zu besiegeln. Bei Zerstörung des Monsters wird Dir eine neue Waffenladung zugesprochen.



2000 POINTS
EVERY HIT 50 POINTS

4.- THE MOTHER SPACESHIP.

Diese ist das Raumschiff in dem sämtliche Monster entstehen. Bei der Vernichtung dieses Schiffes werden diese Monster unschädlich gemacht. Zum Schutz des Mutterschiffes wurden verschiedene Maßnahmen getroffen (z.B. kosmische Jäger) Auch Orejut, unser Held hat einige Sicherheitsvorkehrungen getroffen.



SHIELD 100 POINTS EVERY HIT

EVIL OREJUT
2500-5000



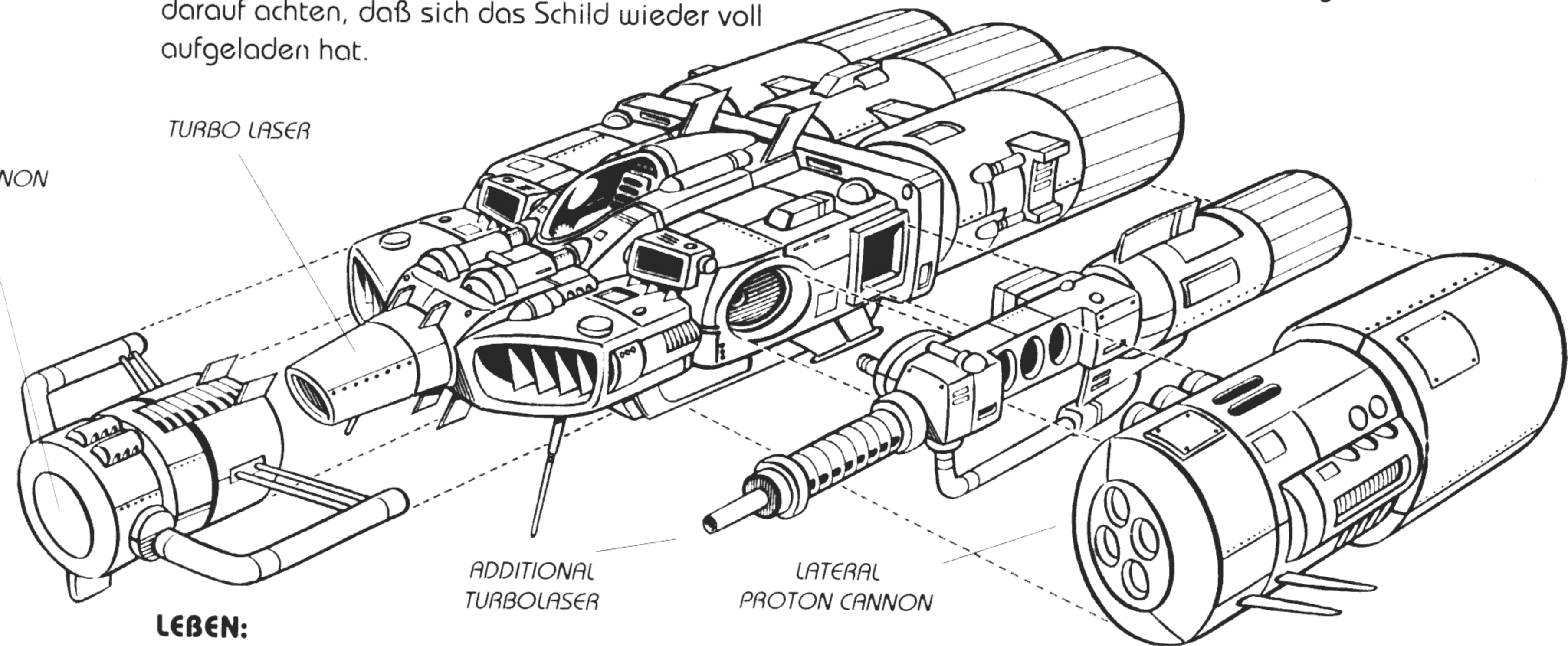
DEIN RAUMSCHIFF:

DIE WAFFENAUSRÜSTUNG:

Zunächst verfügt der Spieler über einfache Laserstrahlen, die durch verschiedene Extrawaffen im Laufe des Spiels erweitert werden können.

SCHUTZSCHILD:

Dem Spieler steht ein Schutzschild zu Verfügung mit dem er einige gefährliche Situationen überstehen kann. Doch Vorsicht: Das Schild hat eine begrenzte Nutzungsdauer! Vor der nächsten Benutzung sollten Sie darauf achten, daß sich das Schild wieder voll aufgeladen hat.



LEBEN:

Jeder Spieler hat 5 Leben. Ein Zusatzleben erhält er jeweils bei 50000 Punkten.

KONTROLLEN: ST und AMIGA

	RECHTS	LINKS	SCHRANKE	SCHUSS
ST	Rechter Shift	?	Linker Shift	Raum
AMIGA	P	O	A	Raum

8-Bit und Pc: Neueinstellbare Tasten und kompatibler Joystick.
Kompatibler Joystick 1 und 2.

DESIGNERTEAM:

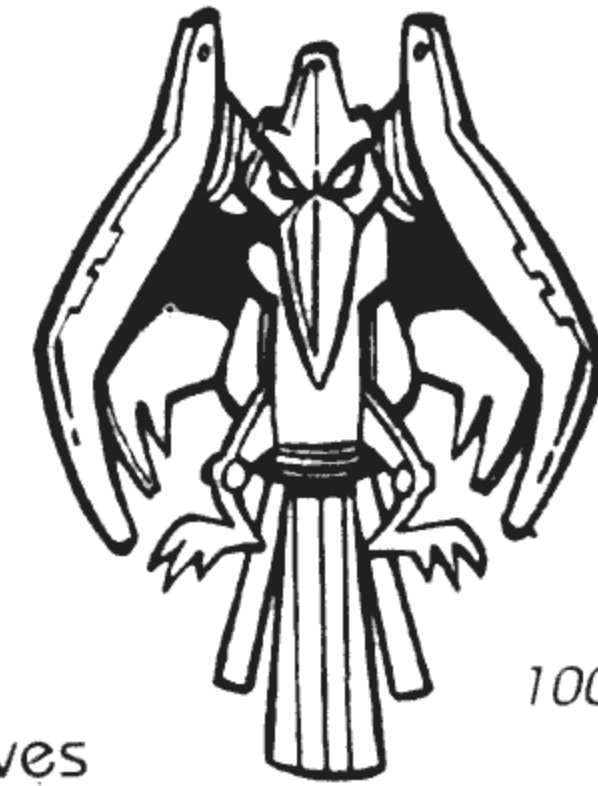
PROGRAMM:
AMIGA: PABLO ARIZA und FERNANDO JIMENEZ.
CBM: FERNANDO JIMENEZ.
ST: DANIEL RODRIGUEZ
PC: IRON BYTE
AMS: MARCOS JOURON
SPE und MSX

GRAPHISCHE GESTALTUNG:
ST, AMIGA und PC: JAVIER CUBEDO und SNATCHO.
SPE, AMS, CBM: RUBEN RUBIO
MUSIK: JOSE A. MARTIN
ILLUSTRATION: ANGEL LUIS GONZALEZ
HERSTELLUNG VON VICTOR RUIZ.

MEGAPHOENIX

1.- THE POENIX WAVES.

Destruye dos bandadas de phoenix. Algunos saldrán de la formación y atacarán directamente tu nave, de forma kamikaze o disparando una ráfaga láser.



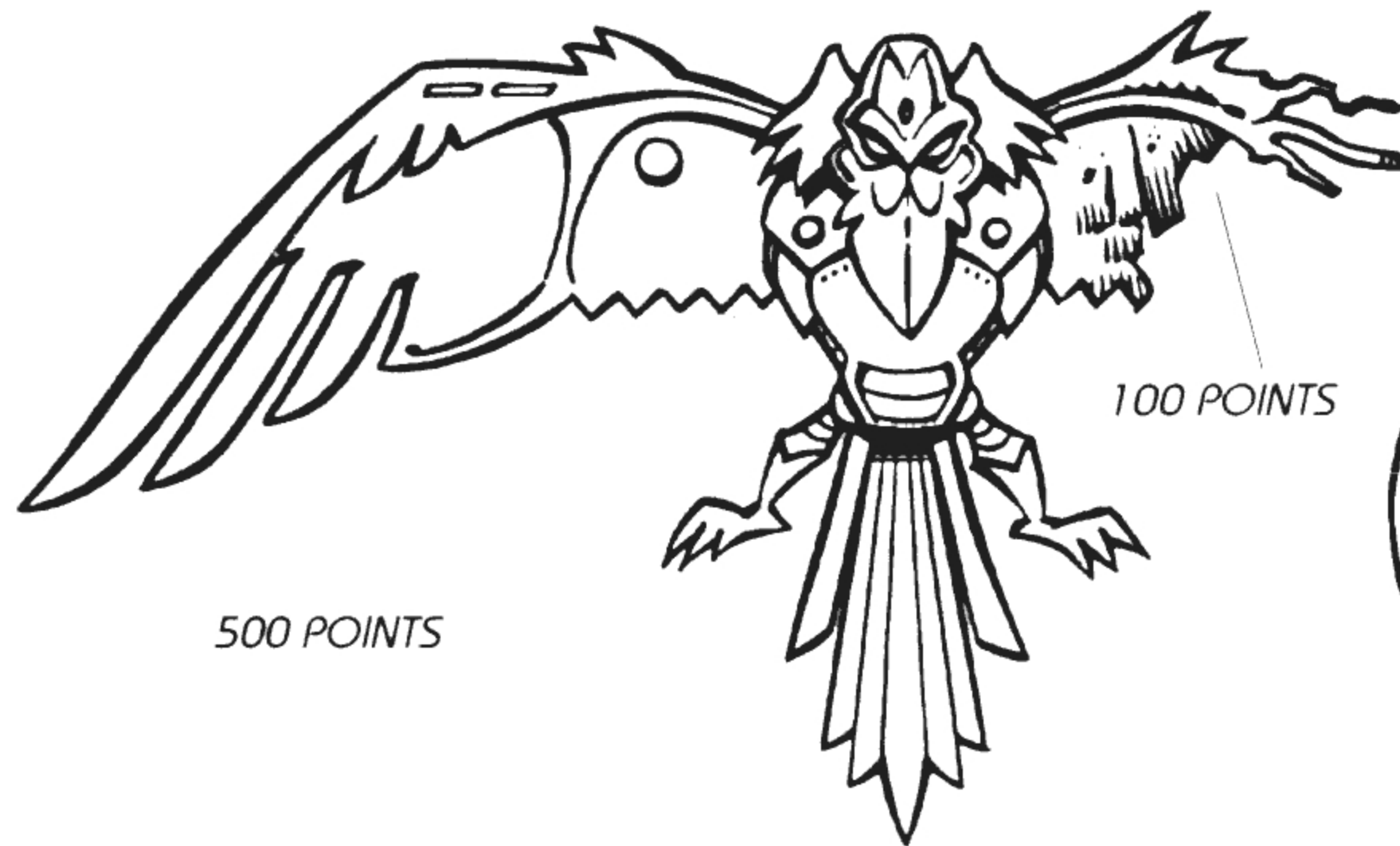
100 POINTS



250 POINTS

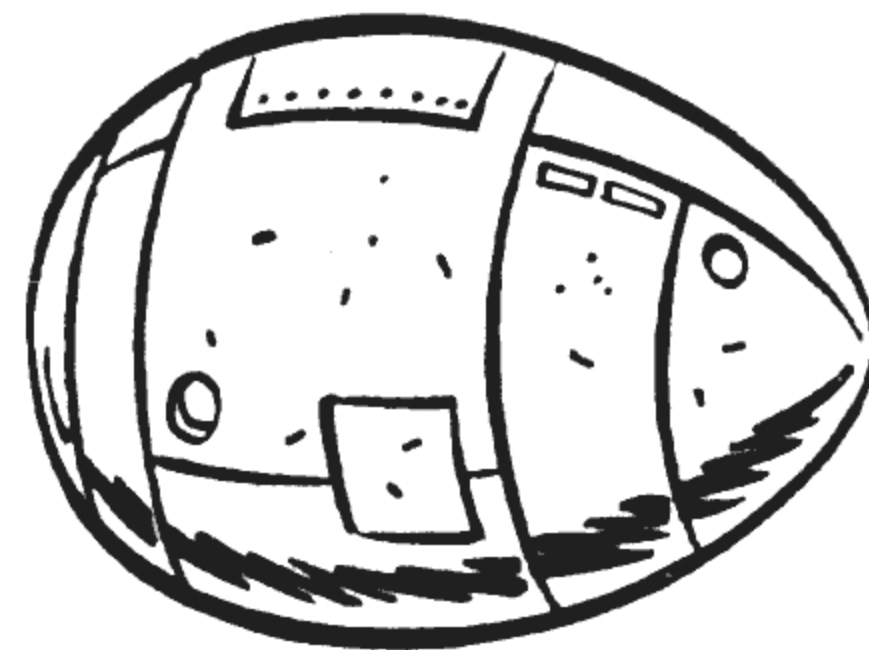
2.- THE KILLING EGGS.

Los huevos asesinos se transforman en naves aladas que te dispararán. Sólo son vulnerables en el cuerpo. Si destruyes sus alas se volverán a regenerar.



500 POINTS

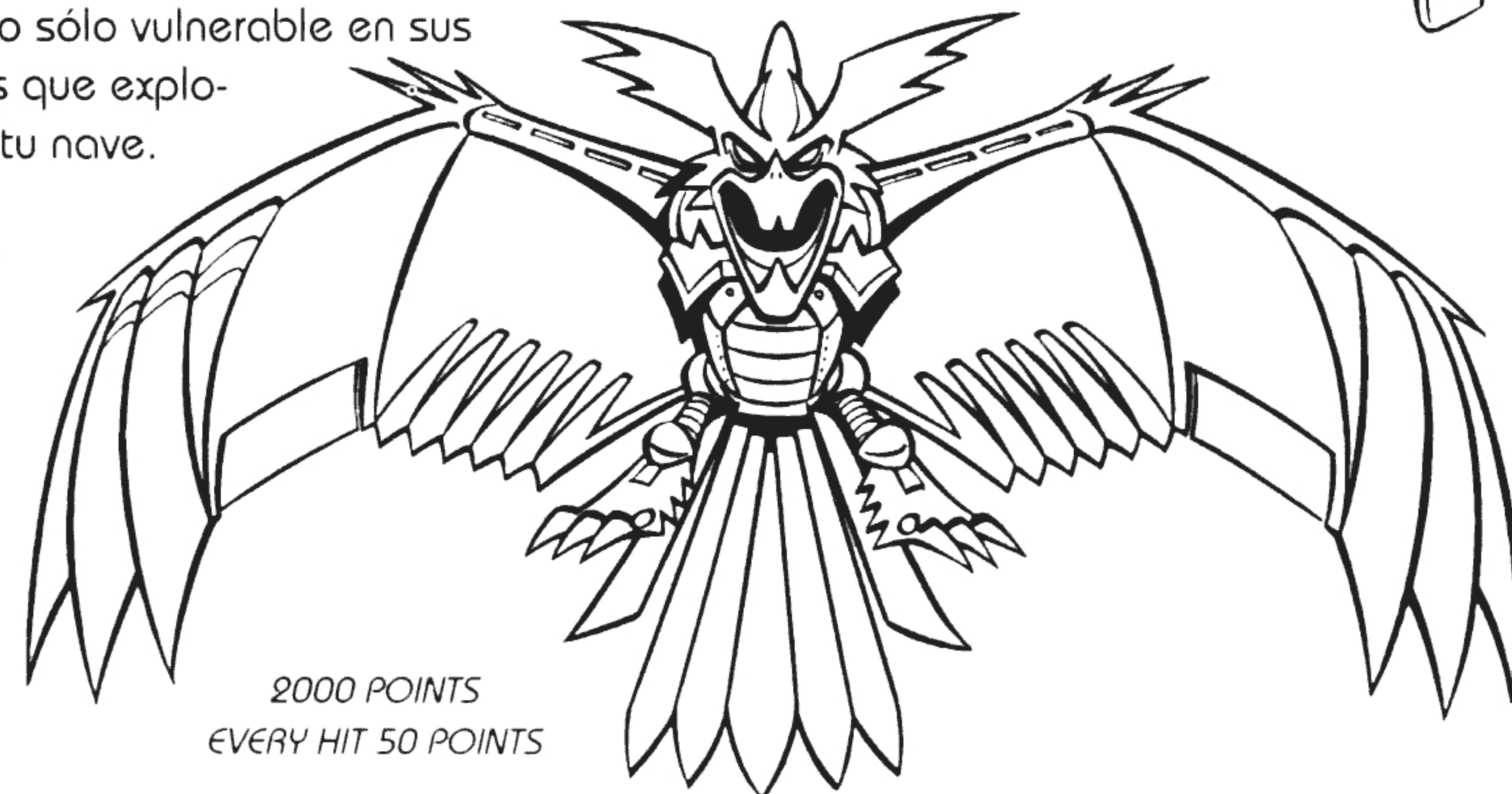
100 POINTS



250 POINTS

3.- THE MEGAPHOENIX.

Un enorme pájaro metálico sólo vulnerable en sus bajos te disparará huevos que explotarán al estar próximos a tu nave. En el marcador se indica cuantas descargas de tus lasers necesitan hacer blanco para destruir a esta bestia. Al destruirlo saldrá de su interior una carga de armamento para tu nave.



2000 POINTS
EVERY HIT 50 POINTS

4.- THE MOTHER SPACESHIP.

El mal se esconde en esta nave. Destruyéndola acabarás con una legión de pájaros cósmicos. Está custodiada por cazas phoenix y armada con cañones y una barrera que protege a Orejut, el cerebro de la nave.



SHIELD 100 POINTS EVERY HIT



EVIL OREJUT
2500-5000 POINTS

TU NAVE:

ARMAMENTO:

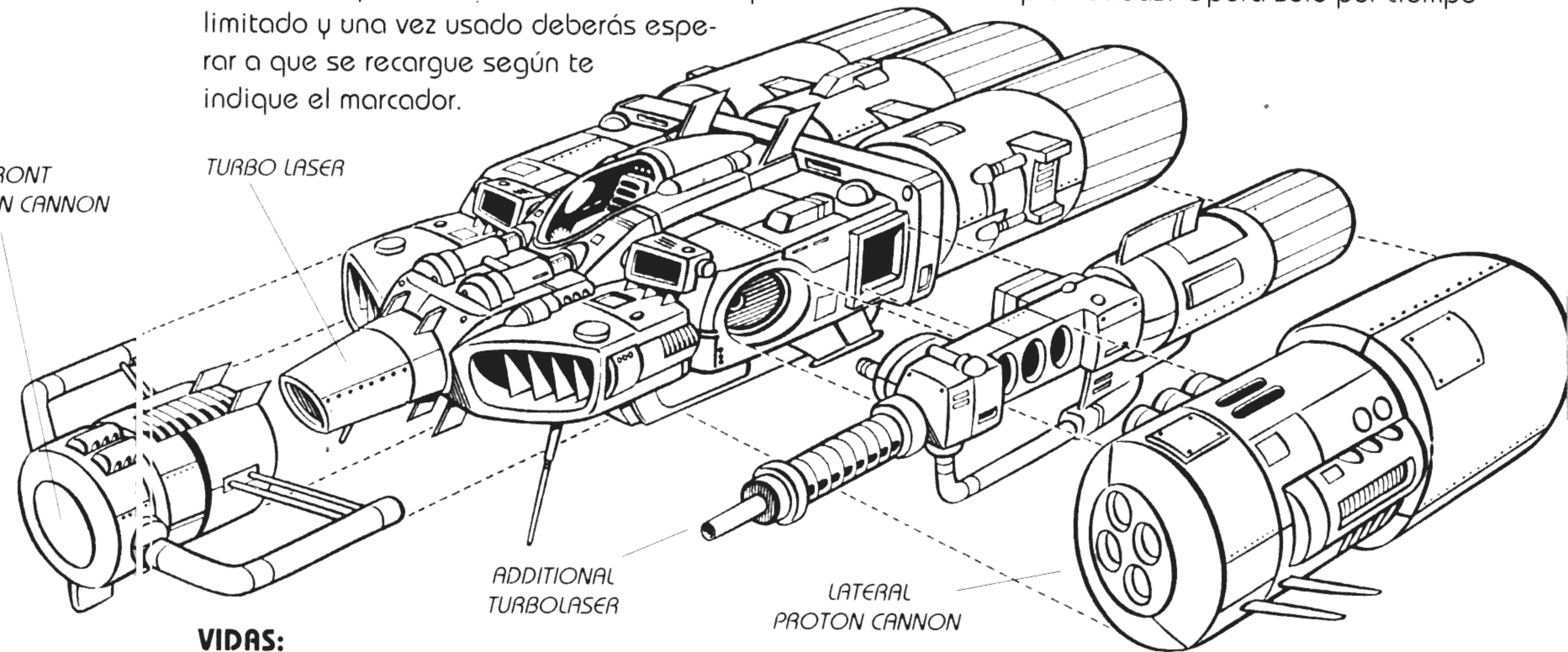
Inicialmente dispones de un simple láser. La potencia de tu nave crecerá con las cargas de armamento que consigas al destruir cada MEGAPHOENIX.

ESCUDO:

También dispones de un escudo de fuerza para situaciones comprometidas. Opera sólo por tiempo limitado y una vez usado deberás esperar a que se recargue según te indique el marcador.

FRONT
PROTON CANNON

TURBO LASER



ADDITIONAL
TURBOLASER

LATERAL
PROTON CANNON

VIDAS:

Dispones de 5 vidas y conseguirás una extra de 50.000 puntos.

CONTROLES: ST Y AMIGA:

	DERECHA	IZQUIERDA	BARRERA	DISPARO
ST	Shift derecho	? Shift izquierdo		Space
AMIGA	P	O	A	Space

8 bits y PC: teclas redefinibles y Joystick compatible.

Compatible Joystick 1 y 2.

EQUIPO DE DISEÑO:

PROGRAMA:
AMIGA: PABLO ARIZA y FERNANDO JIMENEZ
CBM: FERNANDO JIMENEZ.
SPE y MSX
AMS: MARCOS JOURON.
ATARI ST: DANIEL RODRIGUEZ.
PC: IRON BYTE.

GRAFICOS:
ST, AMIGA y PC: JAVIER CUBEDO y SNATCHO.
SPE, AMS, MSX, CBM: RUBEN RUBIO.
MUSICA: JOSE A. MARTIN.
ILUSTRACION: ANGEL LUIS GONZALEZ.
PRODUCIDO POR VICTOR RUIZ.

LOADING INSTRUCTIONS

SPECTRUM 48K +

1. Connect the EAR output of the SPECTRUM to the EAR output of the cassette.
2. Rewind the tape the beginning.
3. Adjust the volume to 3/4 of the maximum.
4. Type LOAD and press ENTER.
5. Press PLAY on the cassette.
6. The program will load automatically.
7. If it fails to do so, repeat the operation at a different volume.

SPECTRUM +2, +3

1. Select option 48 BASIC with the cursor and press ENTER.
2. Then follow the SPECTRUM 48K instructions (remember that the volume has already been adjusted in the +2).

SPECTRUM DISK

1. Connect the SPECTRUM +3.
2. Insert the disk.
3. Select the loader option.
4. Press ENTER.
5. The program will load automatically.

AMSTRAD CPC 464

1. Rewind the tape to the beginning.
2. Press the CTRL and ENTER keys simultaneously and PLAY on the cassette.
3. The program will load automatically.

AMSTRAD CPC 664-6128

1. Type I TAPE and press RETURN (the I is typed by pressing SHIFT and @ simultaneously).
2. Then follow the CPC 464 instructions.

AMSTRAD CPC DISK

1. Switch on the diskette drive.
2. Switch on the Amstrad.
3. Insert the disk
4. Type I CPM and press RETURN (The I is typed by pressing SHIFT and @ simultaneously)
5. The program will load automatically.

COMMODORE 6

1. Make sure the cassette cable is connected, to the COMMODORE.
2. Rewind the tape to the beginning.
3. Press the SHIFT and RUN/STOP keys simultaneously and PLAY on the cassette.
4. The program will load automatically.

COMMODORE 128

1. Select MODE 64 typing GO 64 pressing RETURN.
2. Then follow the COMMODORE 64 instructions.

COMMODORE 64 DISK

1. Make sure the diskette drive is connected to the mains.
2. Insert the diskette in the drive.
3. Type LOAD " * ", 8, 1 and press RETURN.
4. The program will load automatically.

COMMODORE 128 DISK

1. Select MODE 64 by typing GO 64 and pressing RETURN.
2. Then follow the COMMODORE 64 instructions.

MSX - MSX 2

1. Connect the cassette cable as indicated in the manual.
2. Rewind the tape to the beginning.
3. Type LOAD "CAS:", R and press ENTER.
4. Press PLAY on the cassette.
5. The program will load automatically.

MSX DISK

1. Connect the MSX.
2. Insert the disk.
3. Press the RESET button.
4. Keep the CTRL key pressed until the menu appears.
5. The program will load automatically.

PC

1. Insert the operative system disk in unit A.
2. With the cursor at A> remove the disk from the system and introduce the game disk.
3. Type in DINAMIC and press ENTER. The program will load automatically.

ATARI ST.

1. Connect the Atari ST.
2. Insert the disk.
3. Press the RESET button.
4. The program will load automatically.

AMIGA

1. Connect the Amiga.
2. Insert the disk.
3. The program will load automatically.

INSTRUCTIONS POUR LE CHARGEMENT DU PROGRAMME

SPECTRUM 48K+

1. Raccorde la sortie EAR du SPECTRUM avec la sortie EAR du cassette.
2. Rebobine la bande jusqu'au début.
3. Régle le volume au 3/4 du maximum.
4. Tape LOAD et appuie sur la touche ENTER.
5. Pousse sur le bouton PLAY qui se trouve sur le cassette.
6. Le programme se chargera automatiquement.
7. En cas de non-fonctionnement, répéter l'opération en modifiant le volume.

SPECTRUM +2, +3

1. Place le curseur sur l'option 48 BASIC et appuie sur la touche ENTER.
2. Suis ensuite les instructions pour le SPECTRUM 48 K (en tenant compte du fait que pour le +2, le volume est déjà réglé).

AMSTRAD CPC 464

1. Rebobine la bande jusqu'au début.
2. Appuie simultanément sur les touches CONTROL et ENTER tout en actionnant le bouton PLAY du cassette.
3. Le programme se chargera automatiquement.

AMSTRAD CPC 664-6128

1. Tape I TAPE puis appuie sur la touche RETURN (Tu obtiendras le signe I en appuyant simultanément sur la touche SHIFT (majuscules) et sur @.
2. Suis ensuite les instructions pour le CPC 464.

COMMODORE 64

1. Vérifie que le câble du cassette est bien raccordé au COMMODORE.
2. Rebobine la bande jusqu'au début.
3. Appuie simultanément sur les touches SHIFT et RUN/STOP ainsi que sur le bouton PLAY du cassette.
4. le programme se chargera automatiquement.

COMMODORE 128

1. Sélectionne le mode 64 en tapant GO 64 et en appuyant sur RETURN.
2. Suis ensuite les instructions pour le COMMODORE 64.

COMMODORE 64 DISQUE

1. Allume l'ordinateur.
2. Assure-toi que l'unité de disque est branchée.
3. Introduis la disquette dans l'unité.
4. Tape LOAD " * ", 8, 1 et appuie sur RETURN.
5. Le programme se chargera automatiquement.

COMMODORE 128 DISQUE

1. Sélectionne le mode 64 en tapant GO 64 en appuyant sur RETURN.
2. Suis ensuite les instructions pour le COMMODORE 64.

MSX-MSX 2

1. Branche le câble du cassette selon les indications du manuel.
2. Rebobine la bande jusqu'au début.
3. Tape LOAD "CAS", R et appuie sur la touche ENTER.
4. Actionne le bouton PLAY du cassette.
5. Le programme se chargera automatiquement.

SPECTRUM DISQUETTE

1. Allume le SPECTRUM + 3.
2. Introduis la disquette.
3. Sélectionne l'option chargement.
4. Appuie sur ENTER.
5. Le programme se chargera automatiquement.

AMSTRAD DISQUETTE

1. Mets l'AMSTRAD en marche.
2. Introduis la disquette.
3. Tape I CPM et appuie sur ENTER.
4. Le programme se chargera automatiquement.

MSX DISQUETTE.

1. Mets le MSX en marche.
2. Introduis la disquette.
3. Appuie sur le bouton RESET.
4. Continue à appuyer sur la touche de contrôle jusqu'à ce que menu apparaisse.
5. Le programme se chargera automatiquement.

PC

1. Introduis la disquette du système opératif dans l'unité de disque A.

2. Avec le curseur sur la lettre A> sort le disquette du système et introduis le disquette du jeu.
3. Tape DINAMIC et appuie sur ENTER. Le programme se chargera automatiquement.

ST

1. Allume l'ordinateur.
2. Introduis la disquette.
3. Appuie sur le bouton RESET.
4. Le programme se chargera automatiquement.

AMIGA

1. Allume l'ordinateur.
2. Introduis la disquette.
3. Le programme se chargera automatiquement.

ISTRUZIONI DI CARICA

SPECTRUM 48K +

1. Connetti l'uscita EAR dello SPECTRUM con l'uscita EAR del registratore.
2. Riavvolgi il nastro fino all'inizio.
3. Regola il volume a 3/4 dal massimo.
4. Batti LOAD e premi ENTER (INTRO).
5. Premi PLAY nel registratore.
6. Il programma si caricherà automaticamente.
7. Se non si carica, ripetere l'operazione con volume diverso.

SPECTRUM +2, +3

1. Seleziona con il cursore l'opzione 48 BASIC e pulsa INTRO.
2. Segui poi le istruzioni dello SPECTRUM 48K + (Ricorda che nel + due è già stato regolato il volume).

SPECTRUM DISCO

1. Connetti lo SPECTRUM + 3.
2. Inserisci il disco.
3. Seleziona l'opzione caricatore.
4. Premi ENTER.
5. Il programma si caricherà automaticamente.

AMSTRAD CPC 464

1. Riavvolgi il nastro fino all'inizio.
2. Pulsa i tasti CONTROL e ENTER (INTRO) simultaneamente e PLAY nel registratore.
3. Il programma si caricherà automaticamente.

AMSTRAD CPC 664-6128

1. Batti I TAPE e premi RETURN. (la I si ottiene premendo SHIFT (MAYS) e Q simultaneamente.
2. Segui poi le istruzioni del CPC 464.

AMSTRAD DISCO

1. Connetti l'AMSTRAD.
2. Inserisci il disco.
3. Batti CPM e premi ENTER.
4. Il programma si caricherà automaticamente.

COMMODORE 64

1. Assicurati che il registratore sia connesso al COMMODORE.
2. Riavvolgi il nastro fino all'inizio.

3. Premi i tasti SHIFT e RUN/STOP simultaneamente e PLAY nel registratore.

4. Il programma si caricherà automaticamente.

COMMODORE 128

1. Seleziona MODO 64 battendo GO 64 e premendo RETURN.

2. Segui poi le istruzioni del COMMODORE 64.

COMMODORE 64 DISCO

1. Connetti il computer.

2. Assicurati che sia stata connessa l'unità di disco.

3. Inserisci il disco.

4. Batti LOAD "*", 8, 1 e premi RETURN.

5. Il programma si caricherà automaticamente.

COMMODORE 128 DISCO

1. Seleziona MODO 64 battendo GO 64 e premendo RETURN.

2. Segui poi le istruzioni del COMMODORE 64.

MSX-MSX 2

1. Connetti il registratore come viene indicato nel manuale.

2. Riavvolgi il nastro fino all'inizio.

3. Batti LOAD "CAS", R e premi ENTER.

4. Premi PLAY nel registratore.

5. Il programma si caricherà automaticamente.

MSX DISCO

1. Connetti il MSX.

2. Inserisci il disco.

3. Premi il bottone di RESET.

4. Mantieni premuto il tasto del controllo finché non appare il menu.

5. Il programma si caricherà automaticamente.

PC

1. Inserire il disco del sistema operativo nell'unità A.

2. Con il cursore posizionato sulla A> togliere il disco del sistema ed introdurre il disco del gioco.

3. Digitare DINAMIC e premere ENTER. Il programma si caricherà automaticamente.

ST

1. Connettere il computer.

2. Inserire il disco.

3. Premere il bottone di RESET.

4. Il programma si caricherà automaticamente.

AMIGA

1. Connettere il computer.

2. Inserire il disco.

3. Il programma si caricherà automaticamente.

ANWEISUNGEN ZUM LADEN DES PROGRAMMS

SPECTRUM 48K +

1. SchlieÙe die EAR Out-Buchse des SPECTRUM an die EAR Out-Buchse des Kassettenrecorders an.

2. Spule das Band bis am Anfang zurück.

3. Stelle die Lautstärke bis auf 3/4 der Höchststärke ein.

4. Gib LOAD ein und drücke die Taste ENTER.

5. Betätige die PLAY-Taste auf dem Kassettenrecorder.

6. Das Program wird automatisch geladen

7. Sollte es nicht der Fall sein, die gleichen Schritte mit veränderter Lautstärke wiederholen.

SPECTRUM +2, +3

1. Führe die Schreibmarke auf Option 48 BASIC und drücke die Taste ENTER.

2. Befolge anschließend die Anweisungen für den SPECTRUM 48 + (vergiÙ nicht, daß beim + 2 die Lautstärke automatisch eingestellt wird)

AMSTRAD CPC 464

1. Spule das Band bis am Anfang zurück.

2. Drücke gleichzeitig die Tasten CONTROL und ENTER auf dem Computer sowie die Taste Play auf dem Kassettenrecorder.

3. Das Programm wird automatisch geladen.

AMSTRAD CPC 664-6128

1. Gib 1 TAPE ein und drücke die Taste RETURN (das Zeichen 1 erhält du, indem du gleichzeitig die SHIFT-Taste und @ drückst).

2. Befolge anschließend die Anweisungen für den CPC 464.

COMMODORE 64

1. Überprüfe, ob der Kabel des Kassettenrecorders am COMMODORE angeschlossen ist.

2. Spule das Band bis am Anfang zurück.

3. Drücke gleichzeitig die Tasten SHIFT und RUN/STOP auf dem Computer sowie die Taste PLAY auf dem Kassettenrecorder.

4. Das Programm wird automatisch geladen.

COMMODORE 128

1. Wähle den Modus 64, indem du GO 64 eingibst und die RETURN-Taste betätigst.

2. Befolge anschließend die Anweisungen für den COMMODORE 64.

COMMODORE 64 DISC

1. Schalte den Computer ein.

2. Ueberzeugen Sie sich davon, dass die Diskettenheit angeschlossen ist.

3. Führen Sie die Diskette in die Einheit.

4. Drücken Sie auf die Taste RETURN.

5. Das Programm wird automatisch geladen.

COMMODORE 128 DISC

1. Wähle den Modus 64, indem du GO 64 eingibst und die RETURN-Taste betätigst.

2. Befolge anschließend die Anweisungen für den COMMODORE 64.

MSX-MSX 2

1. SchlieÙe den Kabel des Kassettenrecorders laut Anweisungen des Manuals an.

2. Spule das Band bis am Anfang zurück.

3. Gib LOAD "CAS", R ein und drücke die Taste RETURN.

4. Drücke die Taste PLAY auf dem Kassettenrecorder.

5. Das Programm wird automatisch geladen.

SPECTRUM DISC

1. Schalte den SPECTRUM +3 ein.

2. Lege die Diskette ein.

3. Wähle die Option Laden.

4. Betätige die NETER-Taste.

5. Das Programm wird automatisch geladen.

AMSTRAD DISC

1. Den AMSTRAD einschalten.

2. Diskette einlegen.

3. 1 CPM eingeben und ENTER drücken.

4. Das Programm wird automatisch geladen.

MSX DISC

1. Den MSX einschalten.

2. Die Diskette einlegen.

3. Die RESET-Taste drücken.

4. Auf der Kontrolltaste bleiben bis das Menü aufscheint.

5. Das Programm wird automatisch geladen.

PC

1. Legen Sie die Kickstart-Diskette in das Laufwerk A ein.

2. Unter A>, nehmen Sie die Diskette aus und legen die SpielDiskette ein.

3. Geben Sie ein DINAMIC. Danach drücken Sie die ENTER-Traste. Das Programm wird automatisch .

ST

1. Schalte den Computer ein.

2. Lege die Diskette ein.

3. Betätige die Taste RESET.

4. Das Programm wird automatisch geladen.

AMIGA

1. Schalte den Computer ein.

2. Lege die Diskette ein.

3. Das Programm wird automatisch geladen.

INSTRUCCIONES DE CARGA

SPECTRUM 48+

1. Conecta la salida EAR del SPECTRUM con salida EAR del cassette.

2. Rebobina la cinta hasta el principio.

3. Ajusta el volumen a 3/4 del máximo.

4. Teclea LOAD y pulsa ENTER (INTRO).

5. Presiona PLAY en el cassette.

6. El programa se cargará automáticamente.

7. Si no lo hace, repetir la operación con distinto volumen.

SPECTRUM +2, +3

1. Selecciona con el cursor la opción 48 BASIC y pulsa INTRO.

2. Sigue después las instrucciones del SPECTRUM 48 K + (Ten en cuenta que en el +2 está ya ajustado el volumen).

SPECTRUM DISCO

1. Conecta el SPECTRUM.

2. Inserta el disco.

3. Selecciona la opción cargador.

4. Pulsa ENTER.

5. El programa se cargará automáticamente

AMSTRAD CPC 464

1. Rebobina la cinta hasta el principio.

2. Pulsa las teclas CONTROL y ENTER (INTRO) simultáneamente y PLAY en el cassette.

3. El programa se cargará automáticamente.

AMSTRAD CPC 664-6128

1. Teclea 1 TAPE y pulsa RETURN. (La 1 se consigue presionando SHIFT (MAYS) y @ simultáneamente).

2. Sigue después las instrucciones del CPC 464.

AMSTRAD DISCO

1. Conecta el AMSTRAD.

2. Inserta el disco.

3. Teclea / CPM y pulsa ENTER.

4. El programa se cargará automáticamente.

COMMODORE 64

1. Asegúrate de que el cable del cassette esté conectado al COMMODORE.

2. Rebobina la cinta hasta el principio.

3. Pulsa las teclas SHITF y RUN/STOP simultáneamente y PLAY en el cassette

COMMODORE 128

1. Selecciona MODO 64 tecleando GO 64 y pulsando RETURN.

2. Sigue después las instrucciones del COMMODORE 64.

COMMODORE 64 DISCO

1. Conecta el ordenador.

2. Enciende la unidad de disco.

3. Inserta el disco en la unidad.

4. Teclea LOAD "*", 8, 1 y pulsa RETURN.

5. El programa se cargará automáticamente.

COMMODORE 128 DISCO

1. Selecciona MODO 64 tecleando GO 64 y pulsando RETURN.

2. Sigue después las instrucciones de COMMODORE 64.

MSX-MSX 2

1. Conecta el cable del cassette según indica el manual.

2. Rebobina la cinta hasta el principio.

3. Teclea LOAD "CAS:" , R y pulsa ENTER.

4. Presiona PLAY en el cassette.

5. El programa se cargará automáticamente.

MSX DISCO

1. Conecta el MSX.

2. Inserta el disco.

3. Pulsa el botón de RESET.

4. El programa se cargará automáticamente.

PC Y COMPATIBLES

1. Inserta el disco del sistema operativo en la unidad A.

2. Con el cursor en A> extrae el disco del sistema e introduce el del juego.

3. Teclea DINAMIC y pulsa ENTER. El programa se cargará automáticamente.

ATARI ST

1. Conecta el ordenador.

2. Inserta el disco.

3. Pulsa el botón de RESET.

4. El programa se cargará automáticamente.

AMIGA

1. Conecta el ordenador.

2. Inserta el disco.

3. El programa se cargará automáticamente.