

Ladeanweisungen:

Amiga: Legen Sie die Disk in Laufwerk df0: wenn die Workbench-Disk verlangt wird.

C 64 Disk: Geben Sie **L O A D** **" : * " . 8 . 1** ein und drücken dann die RETURN-Taste

C 64 Kassette: Spulen sie das Band an den Anfang zurück. Drücken sie nun die Tasten SHIFT und RUN/STOP gleichzeitig, danach betätigen Sie die PLAY-Taste des Datenrecorders.

Spielbeginn:

Zu Beginn des Spieles muß der Name des Spielers eingegeben werden.

Joystick links/ rechts: Anwählen eines Buchstabens; Feuerknopf drücken: Buchstaben übernehmen; Feuerknopf drücken und Joystick nach oben: Buchstaben löschen; Feuerknopf drücken und Joystick nach unten: Namen übernehmen

Film 1 Phase 1: Auf dem Motorrad

Feuerknopf: Start

Joystick nach links/ rechts: Geschwindigkeit ändern

Joystick nach oben: nach links fahren

Joystick nach unten: nach rechts fahren

Feuerknopf und Joystick nach oben: Maschine aufsteigen lassen

Feuerknopf und Joystick nach unten: ducken

Phase 2: Sprung vom Motorrad

Joystick nach rechts: Sprung

Joystick nach links: Sprung abfangen

Phase 3: Auf dem Cabrio

Joystick nach links/ rechts: Zeichen geben zur Geschwindigkeitsänderung

Joystick nach oben: Leiter hochklettern

Feuerknopf und Joystick nach oben: Sprung an die Leiter

Feuerknopf und Joystick nach rechts: Motor starten

Film 2 Phase 1: Jetbike

Joystick nach links/ rechts: Geschwindigkeit ändern

Joystick nach oben: nach links fahren

Joystick nach unten: nach rechts fahren

Feuerknopf und Joystick nach oben: Sprung

Joystick nach oben (während Kollision): Sturz abfangen

sobald das U-Boot erscheint:

Joystick schnell rechts-links rütteln: Sprung auf den Turm

Joystick nicht bewegen: Sprung aufs Vordeck

Phase 2: Auf dem U-Boot

Joystick nach links/ rechts: Zeichen geben zur Geschwindigkeitsänderung

Feuerknopf und Joystick nach oben: zur Leiter springen

Joystick nach oben: auf den Turm klettern

Film 3 Phase 1: Im Bondmobil

Joystick nach links/ rechts: Geschwindigkeit ändern

Joystick nach oben: höher fliegen

Joystick nach unten: tiefer fliegen

Joystick links-rechts rütteln: Saurier oder Vogel vom Kopf stoßen

Feuerknopf betätigen: Schleudersitz

Feuerknopf und Joystick nach rechts: Bombe werfen

Phase 2: Fallschirmlandung

Joystick links/ rechts: in diese Richtung bewegen

Feuerknopf und Joystick nach oben: Füße für Landung strecken

Zwischenspiel

Joystick links/ rechts: Fahrriichtung ändern

Feuerknopf drücken: Gas geben

Feuerknopf loslassen: abbremsen

ohne 4-Playeradapter spielt Spieler 3 (Spieler 4) mit der Tastatur:

Richtung ändern: **7** oder **6** (**A** oder **F**)

Gas geben: **5** (**X**)

abbremsen: **5** (**X**) loslassen

ohne 4-Playeradapter spielt Spieler 3 (Spieler 4) mit der Tastatur:

Richtung ändern: links-SHIFT oder COMMODORE (**7** oder **6**)

Gas geben: **Q** (**P**)

abbremsen: **Q** (**P**) loslassen

DANGER FREAK

Loading Instructions

Amiga Insert the disk into drive df0:, when the workbench is requested.

C64 disk Insert the disk into your disk drive and type **L O A D _ : _**

[] . 8 [] . 1 and then press RETURN.

C64 cassette Insert the tape into your data recorder and make sure it is wound back to the beginning. Press the SHIFT and RUN/STOP keys simultaneously and then press PLAY on your recorder.

For the game you need at least one joystick.

The Game

Danger Freak is made up of three individual levels (films) which are connected by an interlude. Each film is made up of several phases which must all be completed. At the end of each level you will be able to see the number of points that you have earned. The number of points depends on the amount of danger, time, the number of cuts and your health. Up to 4 players can take part in the game. In the interludes all four players can play together at the same time. You also have the possibility to play against the computer here.

Displays

Dollar: Salary in the individual level

Cuts: Film cuts (maximum 8)

Health: Health points

Time: Remaining time

893372: Bank balance of the best player

876532: Bank balance of the current player

When a scene comes to an end, or when it is interrupted, you will be given an evaluation. If necessary you will also be given an explanation of why the scene came to an end.

Film 1: On a Highway to Hell

Phase 1 – On the motorbike

Fire: Start

Joystick right: Accelerate

Joystick left: Break

Joystick up: While driving, turn left

While flying, intercept (HEALTH)

Fire + joystick up: Release the machine (HEALTH)

– use for jumping over holes and jumping further

Fire + joystick down: Duck – use for the crossbeam and club swinging

Phase 2 – Jumping onto the motorbike

Joystick right: Spring further (Dollars)

Joystick left: Intercept spring (Health)

Phase 3 – On the convertible

Joystick right: Give the sign to speed up

Joystick left: Give the sign to break

Joystick up: Climb up the ladder

Fire + joystick right: Start the engine

Fire + joystick up: Jump onto the ladder when possible (CUTS)

DANGER FREAK

12

Film 2: Jetbikers and Sharkhunters

Phase 1 – On the Jetbike

Joystick right: Accelerate

Joystick left: Break

Joystick up: While driving turn left during a collision, intercept a fall

Joystick down: Drive right

Fire + joystick up: Jump

Phase 2 – Jump onto the Submarine

Move joystick quickly left and right: Jump directly onto the tower of the submarine

No movement: Jump onto the deck

Move joystick slowly left and right:?!

Phase 3 – On the Submarine

Joystick up: Climb onto the tower

Joystick right: Give the sign to accelerate

Joystick left: Give the sign to break

Fire + joystick up: Jump into the ladder if possible (CUTS)

Film 3: Flight of Icarus

Phase 1 – In the Bond-mobil

Fire: Start

Joystick right: Accelerate

Joystick left: Break

Joystick up: Fly higher

Joystick down: Fly lower

Shake joystick left & right: Shake birds and dinosaurs from your head

Fire + joystick right: Drop bomb (when factory is in sight)

Fire: Use eject seat (when rocket is in sight)

Phase 2 – Parachute jump

Joystick left: Move left (HEALTH)

Joystick right: Move right (HEALTH)

Fire + joystick up: Position feet for a perfect landing

The Interlude

Player 1 – Port #2.

Joystick right – Driver turns in a clockwise direction

Joystick left – Driver turns in an anti-clockwise direction

Fire – Accelerate

Player 2 – Port #1.

Joystick right – Driver turns in a clockwise direction

Joystick left – Driver turns in an anti-clockwise direction

Fire – Accelerate

Player 3 – Keyboard

Left shift key – Turn in clockwise direction; **Commodore key** – Turn in anti-clockwise direction; **[Q]** – Accelerate

Player 4 – Keyboard

[/] – Turn in clockwise direction; **[']** – Turn in anti-clockwise direction; **[P]** – Accelerate