

WONDER DOG



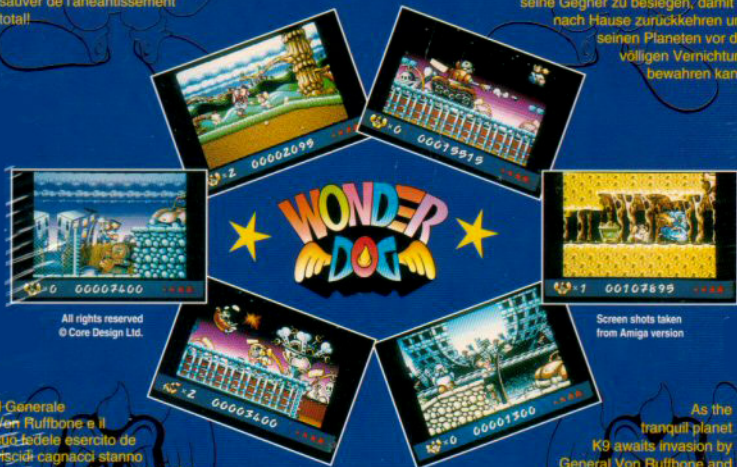
WONDER DOG

Compatible with all
Amiga formats
(1 meg only)

CORE
DESIGN LIMITED

Le général Von Ruffbone et sa fidèle armée de méchants soldats carins sont en train d'envahir la galaxie afin d'en prendre le contrôle. Alors que l'ennemi s'approche de la paisible planète K9, un jeune chiot est rapidement injecté avec le sérum top secret "Wonder", et envoyé dans l'espace à bord d'une capsule. S'étant écrasé sur la terre quelques années-lumière plus tard, Wonder Dog doit grandir et développer ses compétences de combat, en traversant sept niveaux périlleux. Il devra vaincre ses adversaires pour pouvoir retourner sur sa planète et la sauver de l'anéantissement total!

General von Krumknochen und seine treu ergebene, zähnefleischende Kampfhund-Armee jagen durch den Weltraum, um die gesamte Galaxis zu erobern. Als die bellenden Bösewichte sich dem friedlichen Planeten K9 nähern, wird einem jungen Welpen rasch das streng geheime "Wonder"-Serum injiziert, und man schießt ihn in einer Knochenkapsel in den Weltraum. Lichtjahre später, nach seiner Notlandung auf der Erde, muß Wonder Dog zu einem starken Kämpfer heranwachsen, indem er sieben gefährliche Levels abschließt. Die dabei erworbenen Kampftechniken wird er brauchen, um seine Gegner zu besiegen, damit er nach Hause zurückkehren und seinen Planeten vor der völligen Vernichtung bewahren kann!



All rights reserved
© Core Design Ltd.

Screen shots taken
from Amiga version

Il Generale Von Ruffbone e il suo fedele esercito di vispidi cagnacci stanno avanzando rapidamente per la galassia allo scopo di assumere il controllo totale. Mentre il nemico si stava avvicinando all tranquillo pianeta K9, gli scienziati presero un giovane cucciolo, gli iniettarono il siero top secret "Wonder", lo misero a bordo di una capsula osso e lo lanciarono nello spazio. Dopo anni luce, Wonder Dog cade sulla terra; qui, dovrà sviluppare le sue capacità di combattimento per completare sette pericolosi livelli e acquisire la forza necessaria per sconfiggere gli avversari, in modo da poter ritornare sul suo pianeta e salvarlo dall'alienazione totale!

As the tranquil planet K9 awaits invasion by General Von Ruffbone and his vicious Pitbully troopers, a young pup is hastily injected with the potent Wonder serum and launched into space in a bone capsule. Crash landing on Earth light years later, Wonder Dog must now mature and develop his fighting skills in order to return and save his planet from total annihilation.

CORE
DESIGN LIMITED



WONDER DOG





Contents

	<i>Page</i>
Introduction	2
Virus Warning	2
Amiga Loading Instructions	2
The Controls	3
Main Game Menu	3
Wonderdog in Action	4
Doggie Treats	4
Places To Go - Pitbullies to Battle	5
Credits	6
French Instructions	7
German Instructions	13
Italian Instructions	19



WONDER DOG

Planet K-9 has been taken over by the ferocious Pitbully space armada and the fate of this once peaceful planet rests on a distant hope.

Fortunately, before the ferocious Pitbullies could get their greedy paws on the secret "Wonder" serum, K-9 scientists were able to inject a young pup with the potent potion and send him off to another planet - safe from evil puppy-pouncing spaceoids.

Now "Wonder Dog" has crash-landed on Earth where he must mature and hone his fighting skills before returning home to save the helpless K-9. But first, he's got to fend off a goofy galaxy full of far-out space cadets, mutant martians, mangy mutts, garbage-grungin' alleycats and cork-nosed, poisonous-gas-spewin' Zonkers.

O.K. Wonder Dog..... get ready to unleash your star power!

Virus Warning!

This product is guaranteed by Core Design Ltd. to be virus free. Core Design Ltd. accept no responsibility for damage caused to this product through virus infection. To avoid the risk of infecting this product with a virus, please follow these simple procedures:-

1. Before loading the disks, make sure that they are write-protected. This prevents any virus writing itself to them.
2. Always switch your machine off for at least 30 seconds before loading the game. Failure to do so may result in virus contamination of the Wonder Dog master disk.
3. Never put the Wonder Dog disks through a virus killer as this will destroy the information on them.

Amiga Loading Instructions

Wonder Dog requires an Amiga with at least 1 Meg of RAM.

1. Turn off your computer.
2. Plug a joystick into port 2
3. Turn on the computer
4. Insert the Amiga Kickstart disk if so prompted into the computer's internal drive. (Amiga 1000 only)
5. When the Workbench icon appears, insert Wonder Dog's disk 1
The game will load and run automatically.



Loading Tips

Should the title screen not appear within 45 seconds of turning on your machine, there may be a problem with your computer system. Check your computer connections and that the above instructions have been correctly carried out. If you are sure your computer is functioning correctly (i.e. other software loads successfully) and are still unable to load Wonder Dog, then you may have a faulty disk.

Core Design Ltd will replace free of charge any disks that have manufacturing or duplication defects. When returning damaged products, please return **DISKS ONLY** directly to **Core Design Ltd** for immediate replacement.

The Controls

All movement is controlled by a Joystick placed in port 2.

ESC KEY: Quits the Game and returns to the title screen.

PRESS 'P' KEY: To Enable/Disable Pause.

TO FIRE STARS: Press the **FIRE BUTTON** on the Joystick and then release to fire stars. The longer you hold down the button, the higher the arc on your shot will be.

TO JUMP: Push UP on the Joystick.

TO RUN RIGHT: Push RIGHT on the Joystick.

TO RUN LEFT: Push LEFT on the Joystick.

TO DUCK: Pull DOWN on the Joystick.

SPIN DIG: Pull the Joystick DOWN to allow Wonder Dog to delve down to lower levels.

MAIN GAME MENU

When Wonder Dog has been loaded, you will first be shown the Wonder Dog Main Game Screen. Pressing the fire button at any time will cause the Main Game Screen to fade. Another screen will appear displaying the features to be selected: '**START GAME**' and '**PASSWORD**'. These options can be selected by highlighting your choice with UP and DOWN and pressing the Fire button on the Joystick.

START: Select to start the game.

PASSWORD: Select PASSWORD at the Main Game Screen to enter the Password which will allow you to skip to the last level you completed.

To change the password, push LEFT or RIGHT on the Joystick to select which of the 8 letters you wish to change. This letter is shown in flashing RED. Pushing UP or DOWN on the Joystick changes the selected letter. When you think your password is correct, press the FIRE button and then select START from the game options. The game will now automatically load the level corresponding to the password you have entered.



WONDER DOG IN ACTION

1. **SCORE:** This records your points total tallied during each level of play. The more goodies you pick up - and enemies you shoot - the more points you will score.
2. **STAR POWER:** When you launch your star power in rapid succession, the speed and distance of each shot will decrease. This meter indicates the power and height of each star you fire.
3. **HEALTH METER:** When Wonder Dog's ears stand straight up, he's at full health. Each time he gets hit, one of his ears will drop. Three hits and he loses a life. To restore him to full health, pick up a set of wings.
4. **LIVES:** You begin each game with three lives. You can pick up more lives by finding the 1 UPS that appear throughout your journey. You can also add lives by collecting 100 bones on each level.

DOGGIE TREATS

You've got to maintain your energy level if you're going to make it back to planet K-9. To boost your score and energy, pick up as many goodies as you can. Here's what to look for.



EXTRA LIFE (1 UP) - Collect and gain 1 extra life.



WINGS - restore life to full power.



SMILEY - reveals hidden platforms.



DIAMONDS - reveals hidden bonus points.



BONES - collect these for a special bonus.



INVULNERABILITY - Gain invincible power for a short time.



RESTART FLAG. - Displays the position you will start again from should you die.



PLACES TO GO-PITBULLIES TO BATTLE!

Before you reach your beloved Planet K-9, Wonder Dog must battle strange and evil vermin on seven wacky levels. Each level has various stages for you to survive and creepy critters for you to starstrike.

BUNNY HOP MEADOW

3 Stages :

Don't let the green pastures, clear skies and crystal blue waters deceive you. There are some pretty horrendous critters out here just waiting to take on the young Wonder Dog. Get ready for stinky skunks, wily foxes, giant scarecrows and live steel-jaw traps. And don't mess with the Bunnyhoppers - they have very short tempers.

UNDERGROUND

1 Stage :

Now it's time to get down and dirty. The Underground level is located under Bunny Hop Meadow. To get down here you must first find the secret passage. In order to make it out of this subterranean sanctuary alive, you must dodge dog-eating worms, waste mutant moles and pummel pesky gophers. Lose your way and you could find yourself in a no-way-out situation.

DOGSVILLE

2 Stages :

Here's where the low-life scum of the Mutt Galaxy hang out. Get set to go paw-to-paw with alley cats, boxing bulldogs and goofy-lookin' hound dogs. This Dogsville is ugly. Get in - take care of business - and get out!

SCRAPYARD

2 Stages :

Remember just two words - "thrash" and "trash" - because that's just what you must do to these gruesome characters. Use old mattresses to spring over abandoned vehicles, rolling tyres and spiny crabgrass. And don't forget to fire your starpower and flatten those kamikazi biker-dudes.

LOONY MOON

3 Stages:

Battle it out on a Swiss cheese tundra with some of the cheesiest spacesters in the Mutt Galaxy. Beware of alien space ships - they're loaded with little green martians just hankerin' for a taste of Wonder Dog a la mutant.

PLANET WEIRD

3 Stages:

"Weird" isn't even enough to describe the goofbals who inhabit this zany orb. On this planet, pigs really do fly and so do the monkeys! Beware all eyes are on you.



PLANET K-9

4 Stages:

Welcome home Wonder Dog! The Pitbullies are taking over our planet and they're not about to let some fresh Wonder pup thwart their plans. This time they're coming at you from all angles - high flyin', bomb droppin' Pitbullies from the air, frumpy helmet heads from behind and teapot attack droids from below the knees.

CREDITS

Produced by Jeremy H. Smith
Programming Dan Scott
Graphics Adrian Mannion

Map Design Bob Churchill
Music & SFX Martin Iveson
Play Testing Darren Price Troy Horton
 Jamie Morton

© 1993 Victor Company of Japan Ltd © 1993 Victor Entertainment Inc.

© 1993 Core Design Ltd



WONDER DOG

La planète K-9 a été envahie par la féroce armada spatiale Pitbullie, et le destin de cette planète, autrefois paisible, réside dans un seul espoir.

Heureusement, avant que les féroces Pitbullis n'aient pu s'emparer du sérum secret "Wonder", les scientifiques de K-9 ont eu le temps d'injecter la puissante potion à un chiot et de l'envoyer sur une autre planète, à l'abri des envahisseurs spatiaux.

"Wonder Dog" a donc atterri sur la Terre, où il devra grandir et apprendre à se battre avant de retourner chez lui pour sauver les pauvres habitants de K-9. Mais pour arriver chez lui, il doit se frayer un chemin dans une galaxie pleine de militaires à l'équipement sophistiqué, de martiens mutants, de chiens galeux, de chats de gouttière affamés, et de Zonkers cracheurs de gaz toxique.

O.K Wonder Dog... prépare-toi à utiliser ta puissance stellaire!

Attention, virus!

Core Design Ltd. garantit que ce produit est dépourvu de tout virus. **Core Design Ltd.** n'est pas responsable des dommages causés à ce produit par un virus. Afin d'éviter le risque d'infection de ce produit par un virus, suivez les conseils ci-dessous:

1. Avant de charger les disquettes, vérifiez qu'elle sont protégées contre l'écriture. Ceci empêchera tout virus de s'y copier.
2. Eteignez toujours votre ordinateur pendant au moins 30 secondes avant de charger le jeu. Si vous ne le faites pas, vous risquez de contaminer la disquette principale de Wonder Dog.
3. N'exposez jamais les disquettes de Wonder Dog à un programme anti-virus, car ce dernier détruirait toutes les informations qu'elles contiennent.

Instructions de chargement Amiga

Wonder Dog nécessite un Amiga avec au moins 1 Mo de RAM.

1. Eteignez votre ordinateur (Off).
2. Branchez un joystick dans le port 2.
3. Allumez l'ordinateur (On).
4. Si on vous le demande, insérez la disquette Amiga *Kickstart* dans le lecteur interne de l'ordinateur (Amiga 1000 seulement).
5. Lorsque l'icône *Workbench* apparaît, insérez la disquette 1 de Wonder Dog. Le jeu se chargera et commencera automatiquement.

Conseils de chargement

Si l'écran titre n'apparaît pas dans les 45 secondes après avoir allumé votre ordinateur, il se peut qu'il y ait un problème avec votre machine. Vérifiez vos connexions, et assurez-vous que vous avez bien suivi les instructions ci-dessus. Si vous êtes sûr que votre ordinateur fonctionne correctement (les autres logiciels se chargent normalement), et que vous ne parvenez toujours pas à charger Wonder Dog, il se peut que vous ayez une disquette défectueuse.



Core Design Ltd. remplacera gratuitement les disquettes présentant des défauts de fabrication ou de reproduction. Lorsque vous renvoyez des produits défectueux, envoyez **SEULEMENT les DISQUETTES** directement à **Core Design Ltd.** pour un remplacement immédiat.

Contrôles

Tous les mouvements sont contrôlés par un joystick branché au port 2.

TOUCHE ESC: Quitter le jeu et retourner à l'écran titre.

TOUCHE "P": Pauser/Reprendre le jeu.

POUR TIRER DES ETOILES: Appuyez sur le BOUTON FEU du joystick et relâchez-le pour tirer des étoiles. Plus vous maintenez le bouton enfoncé, plus vous tirez loin.

POUR SAUTER: Poussez le joystick vers le HAUT.

POUR COURIR VERS LA DROITE: Poussez le joystick vers la DROITE.

POUR COURIR VERS LA GAUCHE: Poussez le joystick vers la GAUCHE.

POUR VOUS BAISSER: Tirez le joystick vers vous (BAS).

POUR CREUSER: Tirez le joystick vers vous (BAS) pour permettre à Wonder Dog de creuser afin de passer aux niveaux inférieurs.

MENU PRINCIPAL

Lorsque Wonder Dog est chargé, l'écran principal de Wonder Dog apparaît. Si vous appuyez à n'importe quel moment sur le bouton feu, vous ferez disparaître l'écran principal. Un autre écran s'affichera, proposant les options: "**START GAME**" (Commencer le jeu) et "**PASSWORD**" (Mot de passe). Ces options peuvent être sélectionnées en mettant votre choix en surbrillance en déplaçant le joystick vers le HAUT ou le BAS, et en appuyant sur le bouton Feu.

START: Sélectionnez ceci pour commencer le jeu.

PASSWORD: Sélectionnez PASSWORD (Mot de passe) sur l'écran principal, afin d'entrer le mot de passe qui vous permettra de passer directement au dernier niveau que vous avez atteint.

Pour modifier le mot de passe, déplacez le joystick vers la GAUCHE ou la DROITE, afin de sélectionner l'une des huit lettres que vous voulez changer. Cette lettre clignote en ROUGE. Si vous poussez le joystick vers le HAUT ou le BAS, vous ferez défiler les différentes lettres de l'alphabet. Lorsque vous pensez que votre mot de passe est correct, appuyez sur le bouton FEU, et sélectionnez START sur l'écran principal. Le jeu se chargera automatiquement, et commencera au niveau correspondant au mot de passe que vous avez entré.



WONDER DOG EN ACTION

1. **SCORE:** ceci représente la totalité des points que vous avez obtenus pour chaque niveau de jeu. Plus vous ramassez d'objets et plus vous détruisez d'ennemis, plus vous marquez de points.
2. **TIR STELLAIRE:** lorsque vous enchaînez les tirs stellaires, la vitesse et la portée de chaque tir diminue. Un compteur indique la puissance et la hauteur de chaque étoile que vous tirez.
3. **INDICATEUR DE SANTE:** lorsque les oreilles de Wonder Dog sont droites, il est en pleine forme. Chaque fois qu'il est touché, une de ses oreilles s'abaisse. S'il est touché trois fois, il perd une vie. Pour qu'il soit à nouveau en bonne santé, ramassez une paire d'ailes.
4. **VIES:** vous commencez chaque jeu avec trois vies. Vous pouvez obtenir d'autres vies en ramassant les 1UP qui apparaissent sur votre route. Vous pouvez également obtenir des vies en ramassant 100 os dans chaque niveau.

OBJETS A RAMASSER

Vous devez maintenir votre niveau d'énergie si vous voulez retourner sur la planète K-9. Pour augmenter vos score et énergie, ramassez autant d'objets que vous pouvez. Voici ce que vous trouverez:



VIE SUPPLEMENTAIRE (1UP) - Ramassez ceci et vous obtiendrez une vie supplémentaire.



AILES - Elles vous rendent la santé.



SOURIRE - Révèle des plates-formes cachées.



LOSANGES - Ils révèlent des points bonus cachés.



OS - Ramassez-les pour obtenir un bonus spécial.



INVULNERABILITE - Soyez invincible pendant quelques instants.



DRAPEAU ETAPE - Indique l'endroit où vous recommencerez si vous perdez une vie.



PLEIN DE CHOSES A FAIRE ET DE PITBULLIS A COMBATTRE!

Avant d'atteindre sa planète chérie K-9, Wonder Dog doit affronter d'horribles et étranges adversaires sur sept niveaux complètement fous. Chaque niveau est divisé en étapes auxquelles vous devez survivre, et comporte des créatures que vous devez détruire à coups d'étoiles.

BUNNY HOP MEADOW (Pré du lapin)

3 étapes: ne vous laissez pas troubler par les vertes prairies, les ciels azurés et les eaux limpides. Ce niveau contient des créatures vraiment horribles qui sont prêtes à s'emparer du jeune Wonder Dog. Soyez prêt à affronter les mouffettes, les renards rusés, les épouvantails géants et les pièges métalliques vivants. Ne vous frottez pas aux Bunnyhoppers, car ils ont mauvais caractère.

UNDERGROUND (Souterrain)

1 étape: il est temps de vous y mettre. Le niveau Underground est situé au-dessous du niveau Bunny Hop Meadow. Pour vous y rendre, vous devez d'abord découvrir le passage secret. Pour sortir vivant de ce sanctuaire souterrain, vous devez éviter les vers mangeurs de chiens, les taupes mutantes, et les méchants spermophiles. Si vous vous perdez, vous risquez de ne plus jamais pouvoir sortir.

DOGSVILLE (Chienville)

2 étapes: c'est là que se rassemble la vermine de la galaxie Mutt. Soyez prêt à affronter les chats de gouttière, les bulldogues boxeurs, et les bâtards fous. Dogsville est vraiment atroce. Allez-y, accomplissez votre mission, et repartez!

SCRAPYARD (Décharge)

2 étapes: vous devez vous montrer sans pitié avec ces horribles personnages. Utilisez des vieux matelas pour sauter par dessus les véhicules abandonnés, les pneus, et les mauvaises herbes. N'oubliez pas d'utiliser votre tir stellaire afin de vous débarrasser également des cyclistes kamikazes.

LOONY MOON (Lune folle)

3 étapes: battez-vous sur une toundra ressemblant à du gruyère, et éliminez les plus méchants habitants de la galaxie Mutt. Attention aux vaisseaux spatiaux aliens, ils sont chargés de petits martiens verts, qui ne demandent pas mieux que de goûter une cuisse de Wonder Dog à la sauce mutante.



PLANET WEIRD (Etrange planète)

3 étapes: le mot étrange n'est pas assez fort pour décrire les habitants de cette planète. Les cochons y volent vraiment, ainsi que les singes. Attention, tout le monde vous regarde!

PLANET K-9 (Planète K-9)

4 étapes: bienvenue à la maison, Wonder Dog! Les Pitbullis sont en train d'envahir votre planète, et ils ne sont pas décidés à laisser un petit Wonder Dog contrecarrer leurs plans. Cette fois-ci, ils vous attaquent de tous les côtés; ils volent, lâchent des bombes du ciel, des têtes casquées vous attaquent par derrière, et des théières androïdes par dessous (attention aux tibias!)

A LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDÉO PAR VOUS-MÊME OU VOTRE ENFANT. Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue des certains types de lumières elignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation. Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

PRECAUTIONS A PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDEO. * Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. * Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille. * Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. * Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée. * En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

Crédits

Producteur	Jeremy H. Smith	Musique et effets sonores	Martin Iveson
Programmeur	Dan Scott	Tests de jeu	Darren price
Graphismes	Adrian Mannion		Troy Horton
Conception de la carte	Bob Churchill		Jamie Morton

WONDER DOG

Der Planet K-9 ist von der furchterregenden Pitbull-Raumschiffarmada erobert worden, und das Schicksal dieses einst so friedvollen Planeten hängt an einem seidenen Faden.

Bevor die gnadenlosen Pitbulls das "Wunderserum" in ihre gierigen Tatzen bekommen konnten, gelang es K-9 Wissenschaftlern glücklicherweise, einem kleinen Welpen dieses potente Serum zu injizieren und ihn auf einen anderen Planeten zu verfrachten, wo er vor den wilden, welpenfressenden Weltraumunholden sicher ist.

Jetzt ist der "Wunderhund" auf der Erde notgelandet, und hier muß er heranwachsen und seine Kampffähigkeiten trainieren, bevor er nach K-9 zurückkehren und seinen verzweifelten Bewohnern helfen kann. Doch zuerst muß er sich in einem wildgewordenen Weltraum voll von randalierenden Raumschiffkadetten, mutierten Marsmenschen, räudigen Rüden, müllschluckenden Straßenkatzen und giftgasspuckenden Zonkern behaupten.

Okay, Wonder Dog...mach dich bereit, deine Sternenkraft von der Leine zu lassen.

Viruswarnung

Core Design Ltd. garantiert, daß dieses Produkt frei von Viren ist. **Core Design Ltd.** übernimmt keinerlei Verantwortung für durch Viren an dem Produkt verursachte Schäden. Um eine Infektion dieses Produktes durch einen Virus zu vermeiden, befolge bitte diese einfachen Vorsichtsmaßnahmen:

1. Überprüfe vor dem Laden, ob die Disketten schreibgeschützt sind. Der Schreibschutz verhindert, daß ein Virus auf die Diskette geladen wird.
2. Schalte deinen Computer vor dem Laden des Spiels immer für mindestens 30 Sekunden aus. Falls du dies nicht tust, verursachst du dadurch möglicherweise eine Viruskontamination der **Wonder Dog**-Originaldiskette.
3. Scanne die **Wonder Dog**-Disketten nie mit einem Viruskiller, da dieser die Information auf ihnen löscht.

Amiga-Ladeanleitung

Wonder Dog benötigt einen Amiga mit mindestens einem MB RAM.

1. Schalte deinen Computer aus.
2. Schließe einen Joystick an Port 2 an.
3. Schalte den Computer ein.
4. Falls dazu aufgefordert, lege die *Kickstart* -Diskette in das interne Laufwerk des Computers ein. (Nur Amiga 1000)
5. Wenn das *Workbench*-Icon erscheint, lege die **Wonder Dog**-Diskette 1 ein. Das Spiel wird nun automatisch geladen und gestartet.

Tips zum Laden

Falls der Titelschirm 45 Sekunden nach dem Einschalten des Computers noch nicht erschienen ist, könnte das an deinem Gerät liegen. Überprüfe alle Verbindungen deines Computers und vergewissere dich, daß du alle obengenannten Anleitungen korrekt ausgeführt hast. Wenn du sicher bist, daß dein Computer einwandfrei funktioniert (d.h. andere Software läßt sich problemlos laden), und du weiterhin Schwierigkeiten beim Laden von **Wonder Dog** hast, kann das an einer fehlerhaften Diskette liegen.



Core Design Ltd. ersetzt kostenlos alle Disketten mit Produktions- oder Duplikationsfehlern. Bei der Reklamation von schadhafte Produkten schicke bitte nur die Disketten direkt an **Core Design Ltd.**, das daraufhin die Disketten unverzüglich umtauscht.

Spielsteuerungen

Alle Bewegungen werden durch den an Port 2 angeschlossenen Joystick gesteuert.

ESC-TASTE: Bricht das Spiel ab und kehrt zum Titelschirm zurück.

P-TASTE: Schaltet die Spielpause ein/aus.

MIT STERNEN SCHIESSEN: Drücke den FEUERKNOPF auf dem Joystick und lasse ihn los, um Sterne zu feuern. Je länger du den Feuerknopf gedrückt hältst, desto höher ist der Bogen, den der Stern nach dem Abschluß beschreibt.

SPRINGEN: Drücke den Joystick nach VORNE.

NACH RECHTS LAUFEN: Drücke den Joystick nach RECHTS.

NACH LINKS LAUFEN: Drücke den Joystick nach LINKS.

SICH DUCKEN: Ziehe den Joystick nach HINTEN.

DREHEN UND BUDDELN: Ziehe den Joystick nach HINTEN, um Wonder Dog ein Loch buddeln zu lassen.

HAUPTSPIELBILDSCHIRM

Wenn **Wonder Dog** geladen worden ist, erscheint zuerst der **Wonder Dog**-Hauptspielbildschirm. Durch Drücken des Feuerknopfes kannst du jederzeit den Hauptspielbildschirm abbrechen. Ein anderer Bildschirm mit den folgenden Optionen erscheint: **START GAME** (DAS SPIEL STARTEN) und **PASSWORD** (KENNWORT). Diese Optionen kannst du markieren, indem du den Joystick nach OBEN/UNTEN bewegst und dann den Feuerknopf drückst.

START: Wählen, um das Spiel zu starten.

PASSWORD: Wähle PASSWORD auf dem Hauptspielbildschirm, um ein Kennwort einzugeben. Diese Option erlaubt dir, das Spiel auf dem Level zu beginnen, den du zuletzt abgeschlossen hast.

Um das Kennwort zu ändern, drücke den Joystick nach LINKS bzw. RECHTS, und wähle damit aus den 8 Buchstaben den aus, den du ändern willst. Der Buchstabe blinkt ROT auf. Durch Bewegen des Joysticks nach OBEN/UNTEN änderst du den markierten Buchstaben. Wenn du mit deinem Kennwort zufrieden bist, drücke den FEUERKNOPF, und wähle dann START aus den Spieloptionen. Das Spiel wird jetzt automatisch den Level laden, der dem Kennwort entspricht.

WONDER DOG IN AKTION

1. **PUNKTE:** Zeichnet die Punkte auf, die du auf jedem Level für dich verbuchen kannst. Je mehr "Leckerbissen" du aufsammelst - und je mehr Feinde du erledigst - desto mehr Punkte wirst du erzielen.
2. **STERNENKRAFT:** Wenn du die Sterne in kurzer Abfolge abschießt, nimmt die Geschwindigkeit und Entfernung der Schüsse ab. Ein Balken zeigt die Kraft und die Höhe eines jeden Sterns, den du abfeuerst.
3. **GESUNDHEITSMESSER:** Wenn Wonder Dogs Ohren kerzengerade nach oben stehen, ist er bei bester Gesundheit. Jedesmal, wenn er getroffen wird, läßt er eines seiner Ohren hängen. Beim dritten Treffer verliert er ein Leben. Um seine Gesundheit wieder ganz aufzupäppeln, sammle eines der Flügelpaare auf.
4. **LEBEN:** Du beginnst jedes Spiel mit drei Leben. Du kannst Leben dazugewinnen, indem du die 1 UPS (EXTRALEBEN), die du auf deinem Abenteuer antreffen wirst, aufhebst. Außerdem kannst du ein Leben gewinnen, indem du 100 Knochen auf einem Level sammelst.

HUNDEKUCHEN

Du mußt deinen Energielevel stabil halten, wenn du es schaffen willst, auf deinen Heimatplaneten K-9 zurückzukehren. Um Punktzahl und Energie zu erhöhen, sammle so viele "Leckerbissen" wie möglich. Hier kannst du sehen, wonach du Ausschau halten mußt:



EXTRALEBEN (1 UP) - Heb es auf, und du gewinnst ein Extraleben.



FLÜGEL - Bringen verbrauchte Energie sofort zurück!



SMILIE - Enthüllt versteckte Plattformen.



DIAMANTEN - Enthüllen versteckte Bonuspunkte.



KNOCHEN - Sammle Sie für einen Extrabonus.



UNVERWUNDBARKEIT - Für kurze Zeit bist du damit unbesiegbar.



NEUSTARTFLAGGE - Zeigt die Position an, von der du im Falle
deines Dahinscheidens neu startest.



SEHENSWÜRGIGKEITEN - UND GESTALTEN, DIE DU LIEBER NICHT SEHEN WÜRDST!

Bevor du auf deinem geliebten Heimatplaneten K-9 Gassi gehen kannst, mußt du dem wahnsinnigen und bössartigen Ungeziefer auf den sieben vertrackten Levels des Spiels die Stirn bieten. Jeder Level hat verschiedene Abschnitte, durch die du deine Hundehaut retten mußt, und eine Menge gruseliger Viecher, denen du am besten mit deinen Sternen das Licht auspustest.

HOPPELHASENWIESE

- (3 Abschnitte): Laß dich nicht vom saftigen grünen Gras, dem wolkenlosen blauen Himmel und dem kristallklaren Wasser an der Schnauze herumführen. Es gibt hier ein paar ganz schön fiese Viecher, die nur darauf warten, aus dir Ochsenchwanzsuppe zu machen. Sei auf der Hut vor stinkigen Stinktieren, findigen Füchsen, fulminanten Vogelscheuchen, und lebenden Stahlzahnfallen. Und spiel nicht mit den Hoppeelhasen, ihnen läuft schnell die Galle über.

UNTERGRUND

- (1 Abschnitt): Jetzt ist es an der Zeit, die Drecksarbeit zu leisten. Der Untergrund-Level liegt unter der Hoppeelhasenwiese. Willst du hier runter kommen, mußt du erst einmal den geheimen Gang finden. Um aus diesem unterirdischen Tierpark ungeschoren herauszukommen, mußt du die hundeverspessenden Würmer austricksen, den mutierten Maulwürfen blaue Augen verpassen und rabiate Taschenratten plathauen. Wenn du dich hier verirrst, gehst du womöglich vor die Hunde.

HUNDEHAUSEN

- (2 Abschnitte): Hier hängt der gemeine Abschaum des Köterkosmos rum. Bereite dich auf gnadenlose Tatzenkämpfe mit streunenden Katzen, boxenden Bulldogen und bekloppten Bluthunden vor. Dieses Hundehausen ist hundsgemein, und nur so bleibt deine Nase feucht: rein in die Kartoffeln - kurzen Prozeß gemacht - und wieder raus aus den Kartoffeln.

SCHROTTPLATZ

- (2 Abschnitte): Zwei gutgemeinte Ratschläge darfst du hier nicht vergessen - weichklopfen und in die Tonne hauen - das ist nämlich die einzige Sprache, die die gruseligen Wichte hier verstehen. Benutze alte Matratzen, um über Autowracks, rollende Reifen und stacheliges Klammergras zu springen. Und vergiß nicht, den Kamikazeschnöseln auf ihren Rädern mit deinen Sternen die Luft rauszulassen.

MONDSÜCHTIG

(3 Abschnitte): Beiß dich durch auf dieser Schweizer-Käse-Tundra, und erledige die fiesesten Harzianer des gesamten Köterkosmos. Hüte dich vor Alien-Raumschiffen, sie sind voll von kleinen grünen Marsmenschen, die sich schon die Finger nach einem zarten Hundeschnitzel an Käsesoße lecken.

PLANET BIZARR

(3 Abschnitte) “Bizarr” ist noch recht tief gegriffen, wenn man damit die Knallköpfe beschreiben will, die diesen irre komischen Planeten bewohnen. Hier fliegen faustdicke Schweine durch die Luft, ach ja... die Affen auch..., und Lügen haben lange Beine. Obacht... alle Augen sind auf dich gerichtet.

PLANET K-9

(4 Abschnitte): Willkommen zu Hause, Wonder Dog! Die Pitbullterrier schwingen jetzt auf deinem Planeten das Zepter, und sie wollen sich nicht von einem Frischling wie dir den Knochen vom Brot nehmen lassen. Diesmal kommen sie von allen Seiten - hochfliegende, bombenwerfende Pitbulls aus der Luft, behelmte Knallköpfe ohne jedes Feingefühl von hinten und Teekessel-Quadratköpfe von unterhalb der Knielinie.

MITARBEITER

Produktion	Jeremy H. Smith	Musik & Soundeffekt	Martin Iveson
Programmierung	Dan Scott	Spieltests	Darren Price
Grafiken	Adrian Mannion		Troy Horton
Kartendesign	Bob Churchill		Jamie Morton

© 1993 Victor Company of Japan Ltd © 1993 Victor Entertainment Inc.

© 1993 Core Design Ltd

WONDER DOG

Il pianeta K-9 è stato conquistato dalle feroce armata spaziale di Pitbully e la pace, che un tempo regnava su questa terra tranquilla, è oramai solamente un lontano ricordo.

Fortunatamente, prima che i feroci Pitbully riuscissero a mettere le loro sporche zampacce sul siero segreto "Wonder", gli scienziati di K-9 riuscirono a iniettare una forte dose del siero ad un giovane cucciolo, che poi spedirono su un altro pianeta, al sicuro dai malvagi acchialappa-cuccioli spaziali.

Adesso "Wonder Dog" è caduto sulla Terra e qui dovrà maturare e perfezionare le sue capacità di combattimento, prima di poter ritornare a casa e salvare il povero pianeta K-9. Ma prima di tutto, deve schivare una galassia piena di marziani mutanti, bastardi rognosi, gatti randagi rovista-spazzatura e Zonkers sputa gas velenosi.

O.K. Wonder Dog...preparati a liberare i tuoi poteri spaziali!

Avvertenza contro i Virus!

La **Core Design Ltd.** garantisce che questo prodotto è privo di virus. La **Core Design Ltd.** non accetta alcuna responsabilità per i danni causati a questo prodotto a causa delle infezioni da virus. Per evitare che questo prodotto possa subire un'infezione da virus, segui questi semplici accorgimenti:

1. Prima di caricare i dischetti, accertati che siano protetti dalla scrittura. In questo modo il virus non potrà scrivercisi sopra.
2. Prima di caricare il gioco, spegni sempre il tuo apparecchio per almeno 30 secondi per evitare che il Dischetto Master di Wonder Dog venga contaminato dal virus.
3. Non applicare mai un antivirus sui Dischetti di Wonder Dog poiché ne verrebbero distrutte tutte le informazioni.

Istruzioni di caricamento Amiga

Wonder Dog richiede un Amiga con almeno 1 Meg di RAM.

1. Spegni il tuo computer.
2. Collega un joystick nella presa 2.
3. Accendi il computer.
4. Se verrà richiesto, inserisci nella unità a disco interna del computer il dischetto *Kickstart* Amiga (solo Amiga).
5. Quando apparirà l'icona *Workbench*, inserisci il dischetto 1 di Wonder Dog. Il gioco si caricherà e girerà automaticamente.

Consigli per il caricamento

Se la videata di testa non apparirà entro i 45 secondi successivi all'accensione dell'apparecchio, è probabile che il tuo system abbia dei problemi. Controlla i collegamenti del tuo computer e accertati di aver eseguito correttamente le istruzioni di cui sopra. Se sei sicuro che il tuo computer funzioni correttamente (es: altri software vengono caricati senza problemi) ma non riesci a caricare Wonder Dog, il dischetto in tuo possesso potrebbe essere difettoso.



La **Core Design Ltd** sostituirà gratuitamente tutti i dischetti che hanno difetti di produzione o di duplicazione. Quando inviate dei prodotti difettosi, perché vi vengano sostituiti, vi preghiamo di inviare **SOLAMENTE I DISCHETTI** direttamente alla **Core Design Ltd**.

I Comandi

Tutti i movimenti vengono controllati con il Joystick collegato nella presa 2.

TASTO DI ESC: Esce dal Gioco e ritorna sulla videata di testa.

PREMERE IL TASTO 'P': Mettere/Togliere Pausa

PER SPARARE LE STELLE: Premi il **PULSANTE FUOCO** sul Joystick, quindi rilascialo per sparare le stelle. Più a lungo terrai premuto il pulsante, maggiore sarà la curvatura del tuo tiro.

PER SALTARE: Premi il Joystick in su.

PER CORRERE A DESTRA: Premi il Joystick a DESTRA.

PER CORRERE A SINISTRA: Premi il Joystick a SINISTRA.

PER ABBASSARSI: Premi il Joystick in GIÙ.

TRIVELLARE: Premi il Joystick in GIÙ per permettere a Wonder Dog di esplorare i livelli inferiori.

MENU PRINCIPALE DI GIOCO

Quando Wonder Dog sarà stato caricato, ti verrà mostrata la Videata principale di gioco di Wonder Dog. Se premerai il pulsante del fuoco, la Videata principale di gioco scomparirà. A questo punto apparirà un'altra videata che mostrerà le opzioni da selezionare: **'START GAME' (COMINCIARE IL GIOCO)** e **'PASSWORD' (PAROLA IN CODICE)**.

Queste opzioni possono essere selezionate mettendo in evidenza la tua scelta utilizzando SU e GIÙ e premendo il pulsante del fuoco sul Joystick.

START: Seleziona questa opzione per cominciare il gioco.

PASSWORD: Seleziona questa opzione sulla Videata principale di gioco ed invia la Parola in codice che ti permetterà di andare direttamente sull'ultimo livello che avevi completato.

Per modificare la parola in codice, premi SINISTRA e DESTRA sul Joystick per selezionare la lettera (una delle 8) che desideri cambiare. Questa lettera lampeggerà in ROSSO. Premendo il Joystick SU e GIÙ cambierai la lettera selezionata. Quando ritieni che la parola in codice sia corretta, premi il pulsante del FUOCO, quindi seleziona START tra le opzioni di gioco. A questo punto, il gioco si caricherà automaticamente sul livello corrispondente alla parola in codice che hai inviato.

WONDER DOG IN AZIONE

1. **PUNTEGGIO:** Mostra il totale dei punti segnati nel corso di ogni singolo livello. Maggiore sarà il numero degli oggetti speciali che raccoglierai e dei nemici a cui sparerai, maggiore sarà il numero dei punti che segnerai.
2. **LANCIASTELLE:** Quando tirerai delle stelle in rapida successione, la velocità e la distanza di ogni colpo diminuirà sempre di più. Un contatore indicherà la potenza e l'altezza di ogni stella che sparerai.
3. **CONTATORE DI ENERGIA:** Quando Wonder Dog avrà le orecchie completamente alzate, vorrà dire che la sua energia è al massimo. Ogni volta che verrà colpito, un'orecchio si abbasserà. Se verrà colpito per tre volte, perderà una vita. Per ripristinare l'energia al massimo, raccogli una serie di ali.
4. **VITE:** Inizi ogni gioco con tre vite. Potrai ottenere delle vite supplementari raccogliendo gli 1 UP che appariranno nel corso del tuo viaggio. Inoltre ti verranno assegnate delle vite supplementari, raccogliendo 100 ossi per ogni livello.

OGGETTI SPECIALI

Se hai intenzione di ritornare sul pianeta K-9, devi cercare di conservare la tua energia, quindi cerca di raccogliere il maggior numero possibile di oggetti speciali. Ecco che cosa dovrai cercare.

VITA EXTRA (1 UP) - quando lo raccoglierai otterrai una vita extra.

ALI - ripristinano l'energia al massimo.

SORRISO - scopre delle piattaforme nascoste.

DIAMANTI - scopre dei punti bonus nascosti.

OSSI - raccoglili per ottenere dei bonus speciali.

INVULNERABILITÀ - ti renderà invincibile per un po' di tempo.

BANDIERA PER CONTINUARE - segna il punto dal quale ricomincerai a giocare nel caso in cui tu muoia.



PAESE CHE VAI...PITBULLY CHE TROVI!

Prima di poter ritornare sul suo adorato Pianeta K-9, Wonder Dog dovrà combattere contro degli esseri malvagi su sette folli livelli. Ogni livello è composto da diversi stadi, dai quali dovrai uscire tutto di un pezzo folgorando, con il tuo lanciastelle, le orribili creature che li popolano.

IL PRATO DEI CONIGLIETTI SALTERINI

3 Stadi: Non lasciarti abbindolare dai verdi pascoli, dal cielo terso e dall'acqua cristallina...in questi prati si nascondono un sacco di esseri piuttosto temibili che non vedono l'ora di eliminare il giovane Wonder Dog. Preparati a dover affrontare le puzzole puzzolenti, le volpi furbacchione, gli spaventa passerì giganti e le trappole-mascella d'acciaio. E lascia stare i Coniglietti salterini...hanno un caratterino!

METROPOLITANA

1 stadio: Adesso è giunto il momento di andare sotto terra e di sporcarsi! Il livello della metropolitana si trova sotto il Prato dei coniglietti salterini. Per raggiungerlo dovrai innanzitutto trovare il passaggio segreto. Per riuscire ad uscire vivo da questo santuario sotterraneo, dovrai cercare di evitare i vermi mangia-cani, eliminare le talpe mutanti e i noiosi serpenti tira pugni. Se ti perderai, non avrai più via di scampo!

LA CITTÀ DEI CANI

2 Stadi: Qui è dove vive la feccia della Galassia dei randagi. Preparati ad affrontare "zampa a zampa" i gatti randagi, fare a pugni con i bulldog e quei rincorbelliti dei cani da caccia. La Città dei cani è veramente squallida. Vai, fai quello che devi fare e...dattela a gambe!

IMMONDIZIA

2 Stadi: Elimina tutti i luridi personaggi che ti troverai davanti! Utilizza le vecchie materasse per saltare le vetture abbandonate, i pneumatici rotolanti e l'ortica. E non ti dimenticare di utilizzare il tuo lanciastelle per togliere dalla circolazione quei bulli di motociclisti kamikaze!

LA LUNA LUNATICA

3 Stadi: Combatti gli spaziali più negativi di tutta la Galassia dei randagi in una tundra di formaggio svizzero. Stai attento alle navicelle aliene, sono piene di piccoli marziani verdi che non vedono l'ora di assaggiare un Wonder Dog alla mutante.



IL PIANETA BIZZARRO

3 Stadi:

Forse “bizzarro” non è abbastanza, per descrivere quegli esseri stralunati che abitano questo pianeta. Su questo pianeta, i maiali volano davvero e...anche le scimmie! Stai attento...ti stanno osservando.

IL PIANETA K-9

4 Stadi:

Bentornato a casa, Wonder Dog! I Pitbully si sono impadroniti del tuo pianeta e non hanno nessuna intenzione di permettere a quel cucciolo di Wonder di rovinare i loro piani. Adesso, arrivano da tutte le parti; dal cielo, i Pitbully volanti sgancia-bombe; alle spalle, gli elmetti e da sotto, i droidi teiera.

TITOLI

Prodotto da
Programmazione
Grafica
Design Mappa

Jeremy H. Smith
Dan Scott
Adrian Mannion
Bob Churchill

Musica ed Effetti sonori
Collaudo
Martin Iveson
Darren Prince
Troy Horton
Jamie Morton



Tradewinds House, 69/71A Ashbourne Road, Derby DE22 3FS.

Telephone (0332) 297797. Facsimile (0332) 381511.

© 1993 Victor Company of Japan Limited. © 1993 Victor Entertainment Inc. © 1993 Core Design Limited.