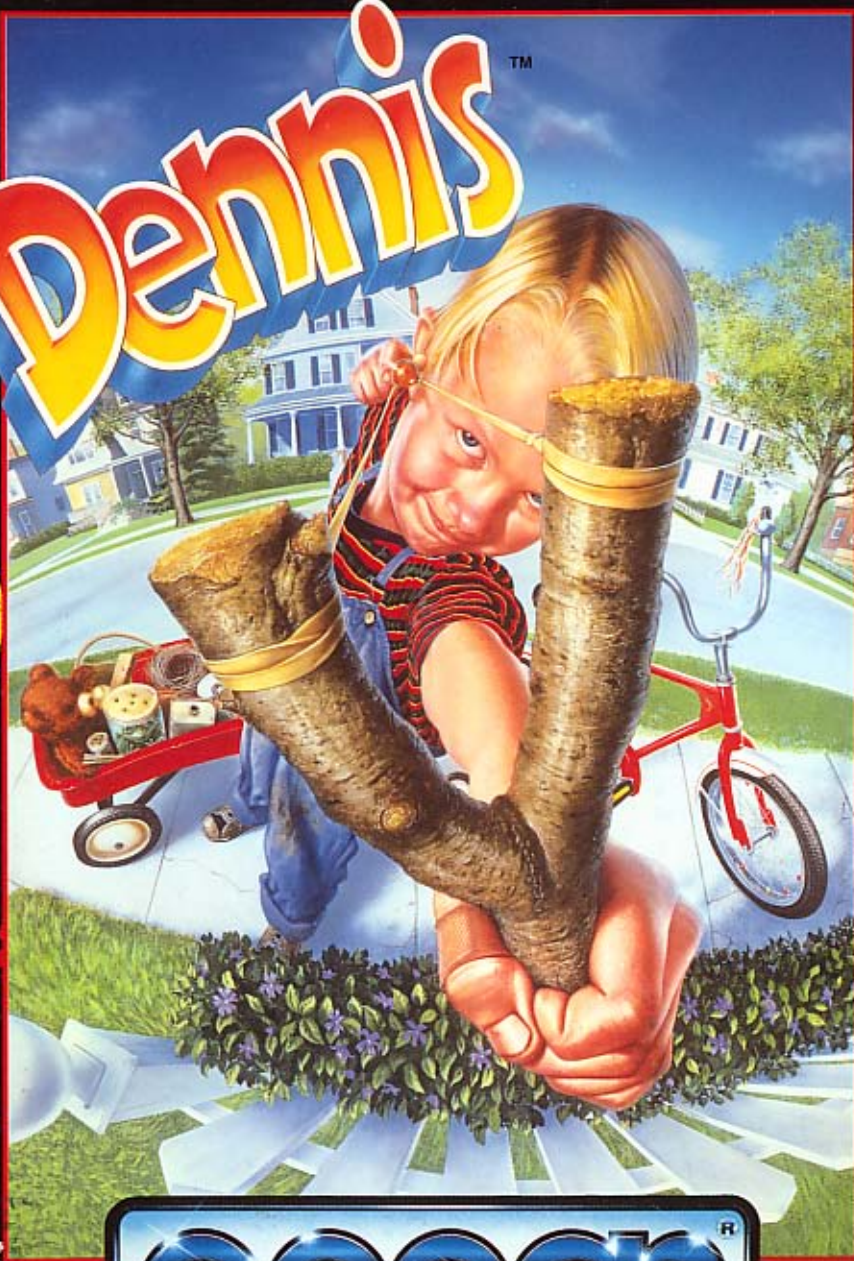


# CBM AMIGA INSTRUCTION MANUAL

# Dennis™



DENNIS © 1993 Warner Bros. DENNIS is a trademark of Hanna-Barbera Enterprises, Inc. All rights reserved.



# ocean®



ENGLISH • FRANÇAIS • DEUTSCH • ITALIANO



# CONTENTS



Scanned

by

*Thallon*

## ENGLISH

Loading.....	3
Getting Started.....	3
Controls.....	4
How to Play.....	4
Pick-ups.....	6
Weapons.....	6
Status and Scoring.....	7
Hints and Tips.....	7

## FRANÇAIS

Chargement.....	9
Lancement du Jeu.....	9
Commandes.....	10
Pour Jouer.....	10
Objets à Ramasser.....	13
Armes.....	13
Position et Score.....	13
Trucs et Astuces.....	13

## DEUTSCH

Ladeanweisung.....	16
Spielbeginn.....	16
Steuerungen.....	17
Das Spiel.....	17
Einzusammelnde Gegenstände.....	20
Waffen.....	20
Status und Ergebnis.....	20
Hinweise und Tips.....	21

## ITALIANO

Caricamento.....	23
Inizio.....	23
Comandi.....	24
Gioco.....	24
Oggetti da Raccogliere.....	27
Armi.....	27
Status e Punteggio.....	27
Consigli Utili.....	27

## HERE COMES TROUBLE

Meet Dennis Mitchell. He's five years old, blonde, cute as a button and trouble spelled with a capital 'T'!

His Mom and Dad are away on Business and Dennis is staying with their next door neighbours, the eternally patient Mrs. Wilson and her husband, the grouchy Mr. Wilson.

During his stay, Mr. Wilson is planning to exhibit his prize night-flowering orchid to the local garden club at a Dinner at his house. This plant will bloom once only, during the full moon and then wither and die, and as such is Mr. Wilson's pride and joy. Unfortunately, as is to be expected with Dennis around, things do not go as planned.

Dennis has disgraced himself once this night, and has duly been sent to bed. While our half-pint hero is upstairs feeling sorry for himself, Mr. Wilson and his guests sit with baited breath, awaiting the blooming of the famous orchid.

But while everyone is otherwise occupied, the Wilson household has another even more unwelcome visitor, in the shape of the villainous drifter, Switchblade Sam, a petty crook and house breaker. Sam, thinking the coast is clear, is busy in the study making off with Mr. Wilson's valuable coin collection.

Dennis, being the curious child that he is, hears the noise made by Sam's intrusion, and makes his way downstairs. Too late to actually see the crook, he finds the safe wide open and the coin collection gone.

With all good intention at heart, Dennis rushes out into the garden and shouts the terrible news to Mr. Wilson. Doing this causes everyone to turn to face Dennis - just as the fabulous plant opens.

Mr. Wilson is furious! His life's work is gone. His heart is broken and his temper rising. He takes his anger out on Dennis leaving the small boy alone and confused. He was only trying to help, and now his world is shattered. Dennis has always seen Mr. Wilson as his best friend in the whole world and now he doesn't want to know him. What can he do? Who can he turn to?



Dennis resolves to run away and never bother anyone ever again. His Mom and Dad can always have another kid who won't be a menace, and Mr. Wilson obviously never wants to see him again.

But just as he is stealing off into the night, he overhears Mrs. Wilson tell her husband that she has heard that Dennis's two friends Joey and Margaret are missing. Dennis knows that whoever stole Mr. Wilson's coin collection has taken his friends. He resolves to rescue them and retrieve the stolen goods. That way, in years to come, if people ever think of Dennis, the small boy who ran away, at least they can say that he did at least one good thing in his life, and maybe he wasn't all bad.

Now Dennis must set off on his greatest adventure ever...

## LOADING

Insert disk 1 into drive A and turn on the computer. The program will then load automatically. Follow the on-screen instructions for loading subsequent disks.

## GETTING STARTED

On the Title Screen press FIRE on the Joystick to begin the game or push Joystick DOWN to move the marker to OPTIONS then press FIRE to go to the Options Screen.

On the Options screen use the Joystick to move the selection arrow up and down and you may then alter the options by pressing Joystick left or right. When you have your desired setting press EXIT to return to the Title Screen where you can start the game.

The available Options are as follows:-

**LEVEL:** Easy and Hard.

**EASY:** Dennis can take more hits before his courage runs out and he loses a life.

**HARD:** is not as generous with Dennis's courage.

**REST:** You can set the number of 'lives' that Dennis will have at the start of the game from 1 to 9.

**AUTORUN:** If set to ON Dennis will run rather than walk when Left or Right is pressed. If OFF controls are as normal.

**SOUND:** Toggles between Music and Sound Effects.

Select EXIT to take you back to the Title Screen where you can start the game.



## CONTROLS

The game is controlled by Joystick only as follows:

- Joystick UP - Jump/Climb Rope
- Joystick DOWN - Duck/Enter Door
- Joystick LEFT - Walk Left/Run Left
- Joystick RIGHT - Walk Right/Run Right
- Fire Button - Fire current weapon
- Space Bar - Change weapon (Once Dennis has collected more than one).

## HOW TO PLAY

### LEVEL ONE: MR WILSON'S HOUSE



Dennis must find his way out of Mr. Wilson's house. But first he has to collect his pea-shooter and slingshot. They are lying somewhere about the house along with coins dropped by the inept Sam. Smaller coins are less valuable, but the larger coins are necessary in order to advance to the next level. On each level there are four large coins spread about, and one final coin.

(This is surrounded by smaller spinning coins and must be collected last).

Dennis must search the entire house, including the attic.

There is a rope ladder leading to the attic but elsewhere there is a switch that needs to be activated before Dennis can reach the ladder.

While doing all this, Dennis must avoid being seen by Mr. Wilson who is walking around the house, unable to sleep due to his traumatic day. If he spots Dennis he will give chase and upon catching him, will send him back to bed and Dennis must start all over again!

### LEVEL TWO: THE PARK



Dennis must find all five of the large coins whilst avoiding all obstacles in his path. Here Dennis will find his dog, Ruff, waiting to pull him along on his little red cart. Dennis must reach the end of these sections avoiding all obstacles and using the cart to reach platforms that are otherwise too high for him to jump to.

## BETTY SUE DUBROVSKI

In the playground, Dennis discovers Betty Sue Dubrovski. She's the kind of child every parent tells their kids to stay away from, and for good reason. She's big, ugly and mean.



She is out late and up to no good. Dennis must avoid her as she swings back and forth on the swing whilst shooting at her with one of the weapons in his arsenal. She will swing up into the trees causing acorns to fall on Dennis. Also there are mice running about which Dennis must avoid whilst battling his female foe.

### LEVEL THREE: THE BOILERS



Following the trail of coins Dennis finds himself in the Boiler Works. He must find all the large coins to advance to the next level.

## THE GYM

While taking a shortcut through the school gym Dennis discovers Coach Beeferman doing some late night exercises. He is determined to catch Dennis and will throw medicine balls at him while bouncing about the gym, and roll baseballs at him across the gym floor. Dennis must use his weapons to try and stun the Coach long enough to make his escape.

### LEVEL FOUR: THE SEWERS



Dennis's trail has led him down into the sewers beneath the streets. Again Dennis must find all the large coins to progress.

## THE FISH!

At the end of the sewers Dennis finds his exit barred by a large and dangerous fish. Using the rotating platforms Dennis must leap about to avoid contact with his aquatic adversary whilst constantly firing at it. Once stunned, the fish will disappear and the way will be clear for him to advance onto the final leg of his journey.

## LEVEL FIVE: THE WOODS



Dennis has almost reached his goal and must collect the coins until he reaches the edge of the woods where his greatest challenge awaits.

### SWITCHBLADE SAM

Sam has Joey and Margaret tied to a tree as hostages while he waits to jump the next train out of town with his ill-gotten gains.

Upon seeing Dennis, Sam will throw a constant barrage of apples in his direction. Dennis must avoid all contact with these and with Sam, whilst shooting at this dastardly villain until Sam finally slumps into submission.

Defeat Sam and Dennis will have completed his epic adventure.

**NOTE:** All end of level guardians have a blue energy meter which is displayed at the top of the screen. Dennis also has a red energy meter displayed opposite the enemy meter.

### PICK-UPS

Throughout the game Dennis may pick up several items which will be helpful to him:

**Extra Lives:** These are obtained by collecting the "1-UP" icons found around the levels.

### WEAPONS

**Water Pistol:** Dennis has this at the start of the game. It can stun some baddies within the game - but not all of them.

**Slingshot:** This can be found at the start of Mr. Wilson's house and is an excellent short range weapon. It is extremely useful for hitting targets below Dennis's current position.

**PeaShooter:** This is also hidden in Mr. Wilson's house and no small boy would be complete without one. It has a longer range than the slingshot as it fires in a straight line.



## STATUS AND SCORING

The following are displayed at the top of the screen: Score, Lives, Time, Current Weapon, Dennis's Courage, Number of Large coins collected and Number of Small coins collected.



### SCORING

Points are awarded as follows:

Removing Baddies	- 250 points
Big Coin Collected	- 5000 points
Small Coin Collected	- 500 points
Level Complete	- 10,000 points

### HINTS AND TIPS

- \* Study the movement of your opponents and avoid them accordingly. Haste can be costly!
- \* If Dennis makes contact with any opponent, use his momentary invulnerability (when he flashes) to gain ground or to reach a safer position.
- \* Different opponents are vulnerable to different weapons, whilst some are invulnerable to all attack. Be careful!
- \* Watch out for switches that operate rope ladders.

### DENNIS

Its program code is the copyright of Ocean Software Limited and may not be reproduced, stored, hired or broadcast in any form whatsoever without the written permission of Ocean Software Limited.

THIS SOFTWARE PRODUCT HAS BEEN CAREFULLY DEVELOPED AND MANUFACTURED TO THE HIGHEST QUALITY STANDARDS. PLEASE READ THE INSTRUCTIONS FOR LOADING, CAREFULLY.

This game has been tested and checked for viruses. Please do not use any form of disc utility with any Ocean product as it may corrupt the data and render the disc unusable.

DENNIS ©1993 Warner Bros. DENNIS is a trademark of Hank Ketcham Enterprises, Inc. All-rights reserved. Ocean Software authorised user.

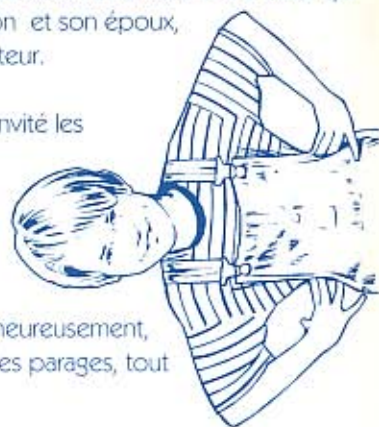


## FRANÇAIS

Faites la connaissance de Dennis Mitchell. Il a cinq ans, il est blond, mignon comme un cœur et c'est une vraie calamité!

Les parents de Dennis sont en voyage d'affaires et ce sont les voisins d'à côté qui s'occupent de lui; la très patiente Madame Wilson et son époux, Monsieur Wilson, au tempérament plutôt rouspéteur.

Pendant le séjour de Dennis, Monsieur Wilson a invité les membres de son club de jardinage à dîner et a prévu, à cette occasion, d'exhiber sa fameuse orchidée nocturne. L'orchidée en question est une plante qui ne fleurit qu'une seule fois, à la pleine lune, puis qui se fane et meurt. Inutile de dire qu'elle est la fierté de Monsieur Wilson. Malheureusement, comme à l'accoutumée quand Dennis est dans les parages, tout ne va pas se passer comme prévu.



Dennis s'est déjà mal conduit une fois ce soir et a été envoyé dans sa chambre.

Tandis que notre héros miniature s'apitoie sur son sort, Monsieur Wilson et ses invités retiennent leur souffle et attendent l'éclosion de la fameuse orchidée.

Cependant, à l'insu des Wilson et de leurs invités, un visiteur encore moins désirable s'est introduit dans le foyer des Wilson: l'infâme Sam Switchblade, escroc minable et cambrioleur. Sam, pensant que la voie était libre, est entré dans le bureau de Monsieur Wilson et le voici en train de lui voler sa collection de pièces rares.

Dennis, enfant curieux qu'il est, a entendu le bruit fait par l'intrusion de Sam et descend les escaliers. Il arrive trop tard pour voir le voleur mais il trouve le coffre-fort ouvert et la collection de pièces a disparu.

Avec les meilleures intentions du monde, Dennis se précipite dans le jardin et se met à hurler la mauvaise nouvelle à Monsieur Wilson. Tout le monde se retourne vers Dennis - juste au moment où la fabuleuse fleur s'ouvre.

Monsieur Wilson est furieux! Le travail de toute une vie est anéanti. Il a le cœur brisé et la moutarde lui monte vite au nez. Il s'en prend à Dennis et le petit garçon se



retrouve tout seul, n'y comprenant plus rien. Il pensait bien faire et voilà que, d'un seul coup, tout son petit monde est bouleversé. Dennis a toujours considéré Monsieur Wilson comme son meilleur ami au monde et maintenant, ce dernier l'ignore complètement. Que faire? Vers qui se tourner?

Dennis décide de s'enfuir et de ne plus jamais causer d'ennuis à qui que ce soit. Ses parents n'auront qu'à avoir un autre enfant qui ne soit pas une menace. Quant à Monsieur Wilson, il est évident qu'il ne veut plus jamais le revoir.

Tandis qu'il se glisse doucement dans l'obscurité de la nuit, il entend Madame Wilson dire à son époux qu'il paraîtrait que les deux amis de Dennis, Joey et Margaret aient disparu. Dennis sait que le voleur de la collection de pièces de Monsieur Wilson et le ravisseur de ses amis sont une seule et même personne. Il décide de partir à leur rescousse et de récupérer les objets volés.

Ainsi pourra-t-on dire, dans les années à venir, que Dennis, le petit garçon qui s'était enfui, avait fait au moins une bonne action dans sa vie et qu'il n'était peut-être pas aussi terrible qu'on le disait.

L'heure est venue pour Dennis de partir pour la plus grande aventure de sa vie...

## CHARGEMENT

Allumez l'ordinateur et insérez la disquette No. 1 dans le lecteur interne. Le programme se chargera automatiquement.

## LANCEMENT DU JEU

Quand l'écran titre apparaît, appuyez sur le bouton FIRE de la manette de contrôle pour lancer le jeu ou poussez la manette de contrôle vers le bas pour placer le marqueur sur OPTIONS.

Appuyez ensuite sur FIRE pour passer à l'écran des options.

A l'écran des options, utilisez la manette de contrôle pour faire monter et descendre la flèche de sélection. Vous pouvez passer d'une option à une autre en poussant la manette de contrôle vers la droite ou la gauche. Une fois votre sélection terminée, appuyez sur EXIT pour revenir à l'écran titre et lancer le jeu.

Les options disponibles sont les suivantes:

**LEVEL (NIVEAU):** Easy (facile) et Hard (difficile).

**EASY (FACILE):** Dennis peut prendre d'avantage de coups avant de se décourager et de perdre une vie.

**HARD (DIFFICILE):** Dennis est beaucoup moins courageux.



**REST (VIES RESTANTES):** vous permet de régler le nombre de 'vies' de Dennis, entre 1 et 9, au début du jeu.

**AUTORUN (COURSE AUTOMATIQUE):** si cette option est réglée sur «ON», Dennis se mettra à courir au lieu de marcher dès que vous pousserez la manette sur la gauche ou la droite. Quand l'option est réglée sur «OFF», tout se passe normalement.

**SOUND (SON):** permet d'alterner entre «Music» (Musique) et «Sound Effects» (Effets Sonores).

Sélectionnez EXIT pour revenir à l'écran titre et lancer le jeu.

## COMMANDES

Le jeu est contrôlé par manette, de la façon suivante:

Manette vers le haut: pour sauter/grimper à la corde

Manette vers le bas: pour baisser la tête/entrer par une porte

Manette vers la gauche: pour marcher vers la gauche/courir vers la gauche

Manette vers la droite: pour marcher vers la droite/courir vers la droite

Bouton de tir: pour tirer avec l'arme que vous avez.

Barre d'espacement: pour changer d'arme (une fois que Dennis en a obtenu plus d'une).

## POUR JOUER

### NIVEAU UN: LA MAISON DE MONSIEUR WILSON



Dennis doit se dépêcher de sortir de la maison de Monsieur Wilson, mais pas sans sa sarbacane et sa fronde. Elles se trouvent quelque part dans la maison tout comme les pièces que cet idiot de Sam a laissées tomber. Les petites pièces n'ont pas beaucoup de valeur mais vous aurez besoin des grosses pièces pour

passer au niveau suivant. Vous devez trouver quatre grosses pièces à chaque niveau, ainsi qu'une demi-pièce. (Elle est entourée de petites pièces qui tournent sur elles-mêmes et doit absolument être ramassée en dernier).

Dennis doit fouiller la maison de fond en comble, y compris le grenier. Une échelle de corde mène au grenier mais, pour l'atteindre, Dennis doit d'abord trouver et activer un interrupteur.

En même temps, Dennis doit éviter d'être vu par Monsieur Wilson qui fait les cent pas dans la maison. Les chocs de la journée l'empêchent de dormir.



Si jamais il aperçoit Dennis, il se mettra à courir après lui et s'il réussit à l'attraper, Dennis sera renvoyé au lit et devra tout recommencer depuis le début!

### NIVEAU DEUX: LE PARC



Dennis doit trouver les cinq grosses pièces tout en évitant les obstacles qu'il rencontre en chemin. Ici, Dennis doit trouver son chien, Ruff, qui l'attend pour le tirer dans son petit chariot rouge. Dennis doit arriver à terminer ces sections en évitant tous les obstacles et en utilisant le chariot pour atteindre les plates-formes qui sont trop hautes pour

qu'il puisse les atteindre d'un saut.

### BETTY SUE DUBROVSKI

Dans la cour de récréation, Dennis découvre Betty Sue Dubrovski; le genre de gamine que tous les parents interdisent à leurs enfants de fréquenter. Et ce n'est pas pour rien. Elle est grosse, affreuse et méchante.

Elle reste dehors tard le soir et ne fait que des bêtises. Elle est sur la balançoire et Dennis doit l'éviter tout en lui tirant dessus avec l'une de ses armes. Elle arrive à se balancer jusqu'aux arbres et à faire tomber des glands sur la tête de Dennis.

Tout en luttant contre son ennemie, Dennis doit aussi éviter les souris qui courent dans tous les sens.

### NIVEAU TROIS: LES CHAUDIERES



Toujours en suivant la piste des pièces, Dennis se retrouve dans la Salle des Chaudières. Il doit trouver toutes les grosses pièces pour pouvoir passer au niveau suivant.

### LE GYMNASE

En prenant un raccourci par le gymnase de l'école, Dennis découvre l'entraîneur Beeferman en train de faire de la gymnastique nocturne. Résolu à attraper Dennis, il fait des bonds dans le gymnase tout en lui jetant des médecine-balls et en faisant rouler des balles de base-ball au sol. Dennis doit utiliser son arme pour essayer d'étourdir l'entraîneur suffisamment longtemps pour lui permettre de s'échapper.



## NIVEAU QUATRE: LES EGOUTS



La piste de Dennis le conduit sous-terre, dans les égouts. Une fois de plus, Dennis doit trouver toutes les grosses pièces pour pouvoir continuer.

### LE POISSON!

Au bout des égouts, Dennis trouve la sortie bloquée par un gros poisson dangereux. A l'aide des plates-formes tournantes, Dennis doit sauter pour éviter tout contact avec cet adversaire aquatique tout en lui tirant dessus sans arrêt. Une fois assommé, le poisson disparaîtra et la voie sera libre, permettant à Dennis de passer à la dernière étape de son voyage.

## NIVEAU CINQ: LE BOIS



Dennis a presque atteint son but et doit ramasser les pièces jusqu'à ce qu'il arrive à l'orée du bois où l'attend l'épreuve la plus difficile de son aventure.

### SWITCHBLADE SAM

Sam détient Joey et Margaret comme otages et il les a ligotés à un arbre. Il attend de pouvoir sauter sur le prochain train pour quitter la ville avec son butin.

Dès qu'il aperçoit Dennis, Sam se met à le bombarder de pommes. Dennis doit éviter tout contact avec ces projectiles et avec Sam tout en tirant sur cet affreux bandit jusqu'à ce qu'il abandonne.

Si vous arrivez à vaincre Sam, l'aventure épique de Dennis sera terminée.

**REMARQUE:** Tous les gardes qui apparaissent à la fin de chaque niveau ont un compteur d'énergie bleu affiché au bas de l'écran. Dennis a aussi un compteur d'énergie rouge affiché en face du compteur de l'ennemi.



## OBJETS A RAMASSER

Pendant toute la durée du jeu, Dennis peut ramasser plusieurs objets qui lui seront utiles:

**Vies supplémentaires:** on les obtient en ramassant les icônes «1-UP» qui se trouvent à tous les niveaux.



### ARMES

**Pistolet à eau:** l'arme de Dennis au début du jeu. Il peut étourdir quelques uns des méchants - mais pas tous.

**Fronde:** au début du jeu, elle se trouve chez M. Wilson. Excellente arme de courte portée, elle peut s'utiliser pour atteindre les cibles situées plus bas que Dennis.

**Sarbacane:** elle aussi est cachée dans la maison de M. Wilson et est essentielle à la panoplie de tous les petits garçons. Elle a une plus grande portée que la fronde car elle tire en ligne droite.

## POSITION ET SCORE

Le score, le nombre de vies, le temps, l'arme actuelle, le courage de Dennis, le nombre de grosses pièces ramassées et le nombre de petites pièces ramassées sont affichés en haut de l'écran.

### LE SCORE

Les points s'obtiennent de la manière suivante:

Ennemi supprimé:	250 points
Grosse pièce ramassée:	5 000 points
Petite pièce ramassée:	500 points
Niveau terminé:	10 000 points.

### TRUCS ET ASTUCES

- \* Etudiez bien les mouvements de vos adversaires pour mieux pouvoir les éviter. La précipitation peut vous coûter cher!
- \* Si Dennis entre en contact avec un adversaire, utilisez son invulnérabilité momentanée (quand il se met à clignoter) pour gagner du terrain et atteindre une position moins dangereuse.
- \* Certains adversaires sont vulnérables à certaines armes tandis que d'autres sont invulnérables à toutes les attaques. Méfiez-vous!

DENNIS ©1993 Warner Bros. DENNIS est une marque déposée de Hank Ketcham Enterprises, Inc. Tous droits réservés. Ocean Software utilisateur agréé.





## AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

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 de certains types de lumières clignotantes 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 10 à 15 minutes toutes les heures



## DEUTSCH

Dürfen wir Dennis Mitchell vorstellen? Er ist fünf Jahre alt, blond, honigsüß und ein Riesenrabauke!



Seine Eltern sind auf Geschäftsreise, und Dennis übernachtet bei den Nachbarn, der geduldigen Mrs. Wilson und ihrem Mann, dem griesgrämigen Mr. Wilson.



Während Dennis dort wohnt, plant Mr. Wilson, seine preisgekrönte, nachtblühende Orchidee bei einem

Abendessen dem örtlichen Gärtnerverein vorzustellen. Diese Pflanze blüht nur einmal, bei Vollmond, danach verwelkt und stirbt sie, und sie ist der ganze Stolz und die Freude von Mr. Wilson. Leider verlaufen die Dinge nicht wie geplant, wenn Dennis in der Nähe ist.

Dennis hat sich heute abend bereits daneben benommen und wurde deshalb schon ins Bett geschickt. Während unser Mächtegem-Held oben im Bett liegt und sich bedauert, sitzen Mr. Wilson und seine Gäste mit angehaltenem Atem und warten auf das Aufblühen der berühmten Orchidee.

Aber während jedermann beschäftigt ist, hat das Wilson Haus noch einen anderen, noch unwillkommeneren Besucher in Gestalt des gemeinen Gamblers Switchblade Sam, einem Gelegenheitsgauner und Einbrecher. Sam glaubt, daß die Luft rein ist, und will sich im Arbeitszimmer mit der wertvollen Münzsammlung von Mr. Wilson aus dem Staub machen.

Dennis, neugierig wie er ist, hört die Geräusche bei Sams Eindringen und macht sich auf den Weg nach unten. Zu spät, um den Gauner persönlich zu sehen, findet er den offenen Safe und sieht, daß die Münzsammlung verschwunden ist.

In bester Absicht läuft Dennis in den Garten und ruft Mr. Wilson die schreckliche Neuigkeit zu. Dadurch schauen alle zu Dennis - genau in dem Moment, in dem sich die berühmte Pflanze öffnet. Mr. Wilson wird verrückt! Die Arbeit seines Lebens ist vernichtet. Sein Herz ist gebrochen und sein Zorn steigt. Er läßt seinen Ärger an Dennis aus und läßt den kleinen Jungen allein und verwirrt zurück. Er wollte nur helfen, und nun ist seine Welt



zusammengebrochen. Dennis hat in Mr. Wilson immer seinen besten Freund auf der ganzen Welt gesehen, und nun will dieser nichts mehr von ihm wissen. Was kann er tun? An wen kann er sich wenden?

Dennis entschließt sich, davonzulaufen und sich nie mehr um etwas zu kümmern. Seine Eltern können immer noch ein anderes Kind bekommen, das keinen Ärger bereitet, und Mr. Wilson will ihn offensichtlich nie wieder sehen.

Aber gerade, als er sich davon machen will, hört er, wie Mrs. Wilson ihrem Mann erzählt, daß zwei Freunde von Dennis, Joey und Margaret, vermißt werden. Dennis weiß, daß wer auch immer Mr. Wilsons Münzsammlung gestohlen hat, auch seine Freunde entführt hat. Er beschließt, sie zu retten und das Diebesgut wiederzubeschaffen.

Auf diese Art werden die Menschen noch in vielen Jahren an Dennis denken, den kleinen Jungen, der wegief, und sie können zumindest sagen, daß er wenigstens eine gute Tat in seinem Leben vollbracht hat und nicht nur böse war.

Jetzt muß sich Dennis seinem größten Abenteuer stellen ...

## LADENANWEISUNG

Schalte den Computer ein, und lege Diskette 1 in das Laufwerk ein. Das Programm wird automatisch geladen.

## SPIELBEGINN

Wenn der Titelschirm erscheint, drücke FEUER auf dem Joystick, um das Spiel zu starten oder schiebe den Joystick nach UNTEN, um das Feld OPTIONS zu markieren, und drücke danach die FEUER-Taste, um auf den Optionsbildschirm zu gelangen.

Auf dem Optionsbildschirm mußt Du den Joystick benutzen, um den Auswahlpfeil nach oben oder unten zu bewegen; die Optionen kannst Du anschließend ändern, indem Du den Joystick nach links oder rechts führst. Wenn Du die gewünschte Einstellung vorgenommen hast, drücke EXIT, um wieder zum Titelschirm zurückzukehren, von wo aus Du das Spiel beginnen kannst.

Du kannst unter den folgenden Optionen wählen:

**LEVEL:** Leicht oder schwierig.

**EASY:** Dennis kann mehr Treffer hinnehmen, bevor er den Mut und damit ein

Leben verliert.

**HARD:** In dieser Einstellung ist es mit Dennis Mut nicht so weit her.

**REST:** Du kannst die Anzahl der Leben, die Dennis zu Spielbeginn besitzt, auf eine Zahl zwischen 1 und 9 einstellen.

**AUTORUN:** Wenn diese Option auf ON steht, dann läuft Dennis bei Drücken von Links oder Rechts eher, als daß er geht. In OFF funktioniert die Steuerung normal.

**SOUND:** Ein- und Ausschalten von Musik- und Toneffekten.

Wähle EXIT, um wieder auf den Titelschirm zu gelangen, wo Du das Spiel beginnen kannst.

## STEUERUNGEN

Das Spiel wird nur wie folgt über Joystick gesteuert.

Joystick OBEN - Springen/Klettern am Seil

Joystick UNTEN - Ducken/Durch Tür treten

Joystick LINKS - Nach links gehen/nach links laufen

Joystick RECHTS - Nach rechts gehen/nach rechts laufen

Feuertaste - Abfeuern der aktuellen Waffe

Leertaste - Wechsel der Waffen (wenn Dennis mehr als eine gesammelt hat).

## DAS SPIEL

### LEVEL EINS: MR. WILSONS HAUS



Dennis muß einen Weg aus dem Haus von Mr. Wilson finden. Aber zunächst muß er sein Pusterohr und seine Schleuder finden. Sie befinden sich irgendwo im Haus, zusammen mit Münzen, die der ungeschickte Sam fallen ließ. Kleinere Münzen sind weniger wertvoll, die größeren sind jedoch notwendig, um auf das nächste Level zu gelangen. Auf jedem Level liegen vier große Münzen verstreut herum sowie eine Schlußmünze. (Diese ist von kleineren, sich drehenden Münzen umgeben und muß als letzte aufgesammelt werden).

Dennis muß das gesamte Haus einschließlich des Dachbodens durchsuchen. Auf den Dachboden führt eine Strickleiter, aber irgendwo ist ein Schalter versteckt, den Dennis zunächst aktivieren muß, bevor er die Strickleiter erreichen kann.

Während Dennis all dies unternimmt, muß er darauf achten, daß er nicht von



Mr. Wilson gesehen wird, der durch das Haus wandert und aufgrund seines traumatischen Erlebnisses nicht schlafen kann. Wenn er Dennis entdeckt, jagt er ihn und, falls er ihn erwischt, steckt ihn in Bett, woraufhin Dennis wieder von vorne beginnen muß!

## LEVEL ZWEI: DER PARK



Dennis muß alle fünf großen Münzen finden und gleichzeitig allen Hindernissen auf seinem Weg ausweichen.

Hier findet Dennis seinen Hund Ruff, der darauf wartet, ihn auf seinem kleinen roten Karren entlang zu ziehen. Dennis muß diese Abschnitte bis zum Ende durchlaufen, allen Hindernissen ausweichen und den Karren

benutzen, um die Plattformen zu erreichen, die zum Hinaufspringen für ihn zu hoch sind.

## BETTY SUE DUBROVSKI

Auf dem Spielplatz entdeckt Dennis Betty Sue Dubrovski. Sie ist eines dieser Kinder, vor denen Eltern ihre Sprößlinge warnen und ihnen verbieten mit diesen zu spielen, und das aus gutem Grund. Sie ist groß, häßlich und gemein.

Sie ist spät in der Nacht noch unterwegs und führt Böses im Schild. Dennis muß ihr ausweichen, wenn sie auf der Schaukel vor und zurück schwingt, während er mit einer der Waffen aus seinem Arsenal auf sie schießt. Sie schwingt sich in die Bäume hinauf und läßt Eicheln auf Dennis fallen. Außerdem laufen Mäuse herum, denen Dennis ausweichen muß, während er mit seinem weiblichen Gegner kämpft.

## LEVEL DREI: DIE BOILER



Wenn Dennis der Spur der Münzen folgt, gelangt er in den Kesselraum. Er muß alle großen Münzen finden, um zum nächsten Level zu kommen.

## DIE SPORTHALLE

Während Dennis eine Abkürzung durch die Sporthalle nimmt, sieht er Coach



Beeferman, der spät noch trainiert. Dieser ist entschlossen, Dennis zu fangen; er wirft Medizinbälle nach ihm, während er durch die Sporthalle springt, und rollt Baseballbälle über den Boden in seine Richtung. Dennis muß seine Waffen benutzen und mit ihnen versuchen, den Trainer lange genug zu betäuben, um entkommen zu können.



## LEVEL VIER: DIE ABWASSERKANÄLE



Der Weg von Dennis hat ihn nach unten in die Abwasserkanäle der Stadt geführt. Wieder muß Dennis alle großen Münzen finden, um weiterzukommen.

## DER FISCH!

Am Ende der Abwasserkanäle stellt Dennis fest, daß der Ausgang durch einen großen und gefährlichen Fisch versperrt wird. Dennis muß die rotierenden Plattformen benutzen, um hin- und herzuspringen und dadurch Kontakt mit seinem im Wasser lebenden Gegner zu verhindern, und gleichzeitig ständig auf ihn schießen. Wenn der Fisch betäubt ist, verschwindet er, und der Weg ist für Dennis frei, um das letzte Teilstück seines Weges zu erreichen.

## LEVEL FÜNF: DIE WÄLDER



Dennis hat sein Ziel fast erreicht und muß die Münzen aufsammeln, bis er an den Rand des Waldes gelangt, wo ihn seine größte Herausforderung erwartet.

## SWITCHBLADE SAM

Sam hat Joey und Margaret als Geiseln an einen Baum gefesselt und wartet darauf, mit seiner unredlich erworbenen Beute auf den nächsten Zug zu springen, der die Stadt verläßt.

Wenn Sam Dennis sieht, wird er ein Feuerwerk aus Äpfeln in dessen Richtung abschießen. Dennis muß jeglichen Kontakt mit diesen und mit Sam vermeiden und gleichzeitig auf diesen gemeinen Gauner schießen, bis Sam schließlich aufgibt.



Besiege Sam, und Dennis hat sein gewaltiges Abenteuer bestanden.

**ANMERKUNG:** Alle Wächter am Ende der Level haben einen blauen Energieanzeiger, der am unteren Bildschirmrand angezeigt wird. Dennis besitzt einen roten Energieanzeiger, der gegenüber dem der Gegner dargestellt ist.

## INZUSAMMELNDE GEGENSTÄNDE

Während des gesamten Spiels kann Dennis verschiedene Gegenstände aufheben, die nützlich für ihn sind.

**Extra-Leben:** Diese erhält man, wenn man die "1-UP"-Bildsymbole sammelt, die auf den Levels verstreut sind.

## WAFFEN

**Wasserpistole:** Diese besitzt Dennis zu Beginn des Spiels. Mit ihr kann man einige Bösewichter im Spiel betäuben - aber nicht alle.

**Schleuder:** Diese ist zu Beginn im Haus von Mr. Wilson zu finden, und sie ist eine ausgezeichnete Waffe auf kurze Entfernungen. Sie ist außerordentlich nützlich, um Ziele zu treffen, die sich unterhalb von Dennis befinden.

**Pusterohr:** Es ist ebenfalls im Haus Mr. Wilson versteckt, und kein Junge ist ohne ein solches vollständig ausgerüstet. Es besitzt eine größere Reichweite als die Schleuder und schießt in einer geraden Linie.

## STATUS UND ERGEBNIS

Die folgenden Angaben werden oben auf dem Bildschirm angezeigt: Ergebnis, Leben, Zeit, aktuelle Waffe, Dennis Mut, Zahl der eingesammelten großen Münzen und Zahl der eingesammelten kleinen Münzen.

## ERGEBNIS

Punkte werden wie folgt verteilt:

Besiegen von Gaunern:	250 Punkte
Gesammelte große Münze:	5.000 Punkte
Gesammelte kleine Münze:	500 Punkte
Beenden eines Levels:	10.000 Punkte

## HINWEISE UND TIPS

- \* Beobachte die Bewegungen Deines Gegners genau und weiche ihnen entsprechend aus. Übereifer kann Dich teuer zu stehen kommen!
- \* Wenn Dennis mit einem Gegner in Berührung kommt, so nutze seine augenblickliche Unverwundbarkeit (wenn er blinkt), um einen Vorsprung zu gewinnen oder eine sicherere Position zu erreichen.
- \* Unterschiedliche Gegner sind gegenüber unterschiedlichen Waffen anfällig, während einige bei allen Angriffen unverwundbar sind. Sei vorsichtig!

DENNIS © 1993 Warner Bros. DENNIS is a trademark of Hank Ketcham Enterprises, Inc. All Rights Reserved. Ocean Software authorised user.



## ITALIANO

Ecco Dennis Mitchell. Ha cinque anni, è biondo, carinissimo e una peste con la P maiuscola.

I genitori di Dennis sono via per affari e il piccolo sta con i vicini, la Sig.ra Wilson, che ha la pazienza di una santa, e il marito, il Sig. Wilson, un vero brontolone. Mentre Dennis sta con questa coppia, il Sig. Wilson pensa di mostrare ai soci del circolo locale di giardinaggio, a casa sua in occasione di una cena, la sua venerata orchidea che fiorisce di notte. Questa orchidea fiorirà solo una volta, in una notte di luna piena, e poi sfiorirà e morirà. E' proprio per questo che il fiore rappresenta un tale motivo di orgoglio per il Sig. Wilson. Sfortunatamente, come ci si può aspettare quando Dennis è nei paraggi, le cose non andranno come previsto.



Dennis ha già combinato guai durante la sera ed è stato, a buon ragione, mandato a letto. Mentre il nostro piccolo eroe si trova di sopra in camera a rammaricarsi, il Sig. Wilson e gli invitati sono seduti a bocca aperta ad aspettare che la famosa orchidea fiorisca.

Ma mentre tutti sono occupati, in un maniera o nell'altra, il Sig. Wilson ha un altro visitatore ancora meno gradito. Si tratta di un furfante sbandato dal nome di Switchblade Sam, un piccolo truffatore e ladruncolo che ruba nelle case. Sam, pensando che la via sia libera, è occupato nello studio a rubare la preziosa collezione di monete del Sig. Wilson.

Dennis, essendo il bambino curioso che è, sente il rumore causato dall'intrusione di Sam e va di sotto. Arriva troppo tardi per vedere in faccia il furfante e trova che la cassaforte è aperta e la collezione scomparsa.

Con tutte le buone intenzioni al mondo, Dennis corre di volata in giardino e annuncia a piena voce la terribile notizia al Sig. Wilson. Quando Dennis entra in scena, però, tutti si girano a guardarlo, proprio mentre fiorisce la meravigliosa orchidea.

Il Sig. Wilson è furibondo. Il lavoro di tutta una vita è andato in fumo. Ha il cuore a pezzi e si sta arrabbiando sempre di più. Si sfoga su Dennis lasciando il piccolo da



solo e confuso. Dennis cercava solo di aiutare, ed ora il suo mondo è crollato. Dennis ha sempre considerato il Sig. Wilson il suo migliore amico ed ora il vecchietto non lo vuole più. Che cosa può fare? A chi si può rivolgere?



Dennis decide di scappare e di non essere mai più di peso a nessuno. La mamma e il papà possono sempre avere un altro bambino che non sia una minaccia ed è ovvio che il Sig. Wilson non lo vuole più vedere.

Ma mentre sta per andarsene, ode per caso la Sig.ra Wilson che dice al marito di aver sentito che i due amici di Dennis, Joey e Margaret sono scomparsi. Dennis sa che chiunque abbia rubato la collezione di monete del Sig. Wilson ha rapito anche i suoi due amici. Decide di andare a salvarli e di ritrovare la refurtiva. In questo modo, negli anni a venire, se la gente dovesse mai pensare a Dennis, il bambino che se ne era andato, almeno potrà dire che ha fatto una cosa positiva nella sua vita e che, in fondo in fondo, forse non era poi così cattivo.

Ed ora Dennis si deve preparare alla più grande avventura che abbia mai affrontato...

## CARICAMENTO

Accendi il computer ed inserisci il disco 1 nel disk drive interno. Il programma si caricherà automaticamente.

## INIZIO

Alla videata del titolo, premi FIRE sul joystick per iniziare a giocare o muovere il joystick verso il BASSO per portare l'indicatore su OPTIONS (OPZIONI) e poi premi FIRE per passare alla videata delle opzioni.

In questa videata, usa il joystick per muovere la freccia di selezione verso l'alto e il basso e potrai poi cambiare le opzioni muovendo il joystick verso destra o sinistra. Quando hai selezionato l'opzione desiderata, premi EXIT per ritornare alla videata del titolo dove puoi iniziare a giocare.

Di seguito vengono riportate le opzioni disponibili.

**LIVELLO:** Facile e difficile.

**FACILE:** Dennis può essere colpito più volte prima che il suo coraggio si esaurisca e perda una vita.

**DIFFICILE:** non si è così generosi con il coraggio di Dennis.

**VITE:** Puoi selezionare il numero di vite che Dennis avrà all'inizio del gioco



indicando un numero compreso tra 1 e 9.

**AUTORUN (CORSA AUTOMATICA)** - Se posto su ON, Dennis correrà invece di camminare quando si muove il joystick verso sinistra o destra. Se impostato su OFF, i comandi sono normali.

**SUONO** - Si passa da musica a effetti sonori e viceversa.

Seleziona EXIT per tornare alla videata del titolo dove puoi iniziare a giocare.

## COMANDI

Il gioco viene controllato solo da joystick. I comandi sono i seguenti:

joystick verso L'ALTO - per saltare/arrampicarsi sulla corda

joystick verso IL BASSO - per abbassarsi/entrare attraverso porte

joystick verso SINISTRA - per camminare/correre verso sinistra

joystick verso DESTRA - per camminare/correre verso destra

pulsante FIRE - per attivare l'arma attualmente a disposizione.

barra spaziatrice - per cambiare l'arma (una volta che Dennis ne abbia raccolta più di una).

## GIOCO

### LIVELLO UNO - LA CASA DEL SIG. WILSON



Dennis deve cercare di uscire dalla casa del Sig. Wilson, ma prima deve raccogliere la sua fionda e la cerbottana. Si trovano da qualche parte nella casa insieme alle monete che quell'incapace di Sam ha fatto cadere. Le monete più piccole hanno meno valore ma quelle grandi sono necessarie per passare al livello successivo. In ogni livello sono sparse quattro grandi monete ed una finale

(questa è circondata da monete che girano su se stesse e deve essere raccolta per ultima).

Dennis deve perquisire tutta la casa compreso l'attico al quale vi si può accedere con una scala di corda, ma da qualche parte vi è un interruttore che deve essere attivato prima che Dennis possa raggiungere la scala.

Mentre Dennis è occupato a fare tutte queste cose, egli deve evitare di essere visto dal Sig. Wilson che sta camminando su e giù per tutta la casa in quanto non riesce a dormire in seguito a questa giornata traumatica della sua vita. Se il Sig. Wilson vede Dennis, lo inseguirà e se lo prende lo manderà a letto e Dennis dovrà iniziare tutto da capo!



### LIVELLO DUE - IL PARCO



Dennis deve trovare tutte e cinque le monete grandi ed evitare allo stesso tempo tutti gli ostacoli posti sul suo cammino.

Qui Dennis troverà il suo cane Ruff pronto a tirarlo nel suo piccolo carro rosso. Dennis deve raggiungere la fine di queste sezioni

evitando tutti gli ostacoli e usando il carro per arrivare

alle piattaforme che sarebbero altrimenti troppo alte per poter saltare sopra.



### BETTY SUE DUBROVSKI

Nel parco dei giochi Dennis scopre Betty Sue Dubrovski, il tipo di bambina dalla quale tutti i genitori dicono ai propri piccoli di stare alla larga e a buon ragione. E' grande, brutta e meschina.

E' fuori a tarda notte a combinare qualche guaio e Dennis dovrà evitarla mentre lei si muove avanti e indietro sul dondolo e lui cerca di colpirla con una delle sue armi a disposizione.

Sue finirà con il dondolo tra gli alberi facendo cadere delle ghiande su Dennis.

Vi sono inoltre dei topi che corrono avanti e indietro e Dennis deve evitarli mentre lotta contro questa sua nemica.

### LIVELLO 3 - LE CALDAIE



Seguendo la fila di monete, Dennis arriva alla fabbrica delle caldaie. Deve trovare tutte le monete grandi per passare al livello successivo.

### LA PALESTRA

Mentre prende una scorciatoia attraverso la palestra della scuola, Dennis vede l'istruttore Beeferman che si sta allenando tardi la sera.

Questi è deciso a prendere Dennis. Gli tirerà delle palle mediche mentre fa i suoi esercizi nella palestra e palle da baseball sul pavimento. Dennis deve usare le sue armi per cercare di mettere fuori combattimento l'istruttore quanto basta per scappare.



## LIVELLO QUATTRO - LA FOGNA



La pista di Dennis lo ha portato nella fogna sotto le strade. Dennis deve di nuovo trovare tutte le monete grandi per poter proseguire.

### IL PESCE!

Alla fine della fogna Dennis si troverà la strada sbarrata da un grande e pericoloso pesce. Usando le piattaforme rotanti, Dennis deve saltare in qua e in là per evitare il contatto con il suo avversario acquatico mentre continua incessantemente di colpirlo con le sue armi. Una volta tramortito, il pesce scomparirà e la via sarà libera per avanzare alla tappa finale della sua impresa.

## LIVELLO CINQUE - IL BOSCO



Dennis ha quasi raggiunto il suo obiettivo e deve raccogliere le monete fino a quando non arriva all'estremità del bosco dove lo attende la sfida più grande.

### SWITCHBLADE SAM

Sam ha legato Joey e Margaret ad un albero e li tiene ostaggi mentre aspetta di saltare sul prossimo treno con la refurtiva.

Quando vede Dennis, Sam inizierà a bersagliarlo con un fuoco continuo di mele. Dennis deve evitare di essere colpito dalle mele e di farsi prendere da Sam mentre spara a questo codardo furfante fino a quando non avrà la meglio su di lui.

Sconfiggi Sam, e Dennis avrà completato questa epica avventura.

**N.B.** Tutti i guardiani di fine livello hanno un misuratore blu di energia visualizzato in fondo allo schermo. Dennis ha anche un misuratore rosso visualizzato di fronte a quello del nemico.



## OGGETTI DA RACCOGLIERE

Dappertutto, nel corso del gioco, Dennis può raccogliere vari oggetti che gli saranno utili.



**Vite extra** - Si possono ottenere raccogliendo le icone "1-Up" che si trovano intorno ai livelli.

### ARMI

**Pistola ad acqua** - Dennis ha una pistola ad acqua all'inizio del gioco che può tramortire alcuni nemici - ma non tutti.

**Fionda** - Si può trovare all'inizio del gioco nella casa del Sig. Wilson ed è un'eccellente arma a corta gittata. E' molto utile per colpire bersagli che si trovano sotto la posizione attuale di Dennis.

**Cerbottana** - Anche questa è nascosta nella casa del Sig. Wilson e un ragazzino che si rispetti deve possederne una! Può colpire a distanze superiori rispetto alla fionda in quanto la traiettoria descrive una linea retta.

## STATUS E PUNTEGGIO

Nella parte superiore dello schermo vengono visualizzati il punteggio, le vite, l'ora, l'arma attuale, il coraggio di Dennis, il numero delle monete grandi e delle monete piccole raccolte.

### PUNTEGGIO

I punti verranno assegnati nel seguente modo:

rimuovere nemici:	250 punti
grande moneta raccolta:	5000 punti
piccola moneta raccolta:	500 punti
livello completato:	10.000 punti

### CONSIGLI UTILI

- \* Studia i movimenti dei tuoi avversari ed evitali di conseguenza. Aver fretta potrebbe costarti caro!
- \* Se Dennis entra in contatto con un avversario, usa la sua invulnerabilità temporanea (quando lampeggia) per guadagnare terreno o per raggiungere una posizione più sicura.
- \* Diversi avversari sono vulnerabili quando si usano certe armi mentre altri sono vulnerabili ad ogni attacco. Stai attento!



DENNIS ©1993 Warner Bros.

DENNIS is a trademark of Hank Ketcham Enterprises, Inc. All rights reserved.

Ocean Software authorised user.







**ocean**<sup>®</sup>

ocean is a registered trademark.

DENNIS © 1993 Warner Bros.

DENNIS is a trademark of Hank Ketcham Enterprises, Inc. All rights reserved.  
Ocean Software authorised user.