

FANTASTIC DIZZY™

AMIGA/PC & COMPATIBLES INSTRUCTION MANUAL



English Instructions
Deutsche Bedienungsanleitung
Instructions en Français
Istruzioni in Italiano
Instrucciones en Español
suomenkieliset ohjeet
svenska anvisningar
Nederlandse aanwijzingen



Codemasters™ 

EPILEPSY WARNING

WARNING READ BEFORE USING YOUR VIDEO GAME SYSTEM

A very small percentage of individuals may experience epileptic seizures when exposed to certain patterns or flashing lights. Exposure to certain light patterns or backgrounds on a television screen or while playing video games may induce an epileptic seizure in these individuals. Certain conditions may induce undetected epileptic symptoms even in persons who have no prior history of seizures or epilepsy. If you, or anyone in your family, has an epileptic condition, consult your physician prior to playing. If you experience any of the following symptoms while playing a video game: dizziness, altered vision, eye or muscle twitches, loss of awareness, disorientation, any involuntary movement, or convulsions, **IMMEDIATELY** discontinue use and consult your physician before resuming play.

EPILEPSIE-WARNUNG

WARNUNG: VOR GEBRAUCH DES VIDEO-GAME-SYSTEMS LESEN!

Bei einem sehr kleinen Prozentsatz von Personen kann es zu epileptischen Anfällen kommen, wenn diese bestimmten Lichteffekten durch aufblitzende Lichter ausgesetzt sind. Bei diesen Personen kann ein epileptischer Anfall dadurch hervorgerufen werden, daß sie bestimmten Lichtmustern auf oder im Hintergrund eines Fernsehbildschirmes oder beim Spielen von Video-Spielen ausgesetzt sind. Bestimmte Umstände können unentdeckte epileptische Symptome auch bei solchen Personen hervorrufen die zuvor keine Anfälle oder Epilepsie gehabt haben. Falls Sie oder ein Familienmitglied von Ihnen an Epilepsie leiden, so fragen Sie ihren Arzt, ehe Sie mit dem Spielen beginnen. Sollte bei Ihnen während des Spielens einer folgenden Symptome wie: Schwindelgefühl, veränderte Sehkraft, Augen- oder Muskelzuckungen, Bewußtstnsverlust, Desorientierung, jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen oder Krämpfen auftreten, so beenden Sie **SOFORT** das Spiel und suchen Sie einen Arzt auf, ehe Sie weiterspielen.

AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

AVERTISSEMENT: A LIREAVANT D'UTILISER VOTRE SYSTEME DE JEU VIDEO

Un très petit nombre de personnes risquent d'avoir des crises d'épilepsie lorsqu'elles sont exposées à certains motifs lumineux ou à des lumières clignotantes. L'exposition à certaines lumières ou arrière-plans sur un écran de télévision, ou pendant le jeu vidéo, risque de provoquer des crises épileptiques chez ces personnes. Certaines conditions peuvent provoquer des symptômes épileptiques non décelés, même chez des personnes qui n'ont jamais eu de crises d'épilepsie. Si vous, ou un membre de votre famille est dans un état épileptique, consultez un médecin avant de jouer. Si vous présentez un des symptômes suivants en jouant un jeu vidéo vertiges, vue affaiblie, clignotement des yeux ou contractions musculaires, perte de conscience, déséquilibre, mouvement involontaire, ou convulsions, **arrêtez IMMEDIATEMENT** l'utilisation et consultez votre médecin avant de reprendre le jeu.

ADVERTENCIA A EPILEPTICOS

ADVERTENCIA: LEA ESTA NOTA ANTES DE USAR SU SISTEMA DE JUEGO DE VIDEO

Un porcentaje muy pequeño de individuos podrá sufrir ataques de epilepsia al exponerse a ciertos patrones de luz o luces destellantes. La o fondos en una pantalla de televisión, o durante los juegos de vídeo, podrá provocar ataques de epilepsia en estos individuos. Ciertas condiciones podrán inducir síntomas de epilepsia no detectables incluso en personas que no hayan sufrido de epilepsia con anterioridad. Si usted o alguien de su familia, sufre de epilepsia, consulte a un médico antes de jugar. Si al jugar un juego de vídeo usted presenta alguno de los siguientes síntomas: mareos, alteración de la visión, contracciones oculares o musculares, pérdida de conciencia, desorientación, movimientos involuntarios o convulsiones, interrumpa **IMMEDIATAMENTE** el uso del sistema y consulte a un médico antes de reanudar el juego.

AVVERTENCA PER GLI EPILETTICI

ATTENZIONE: LEGGERE LE SEGUENTI ISTRUZIONI PRIMA DI UTILIZZARE IL SISTEMA DI VIDEOGIOCHI

Un ristretto numero di persone può subire attacchi epilettici in seguito all'esposizione a certi schemi di luci intermittenti chiare. Peranto l'esposizione a luci intermittenti chiare, durante la visione di programmi TV oppure il gioco espone queste persone al rischio di attacchi epilettici. Certe situazioni possono indurre attacchi epilettici impercettibili anche in persone non classificate epilettiche. Se voi o un membro della vostra famiglia soffrite di epilessia, prima di giocare consultate un medico. Se durant il gioco provate uno dei seguenti sintomi: vertigini alterazioni della vista, contrazioni agli occhi o ai muscoli, perdita di coscienza o dell'orientamento, movimenti involontari, convulsioni, smettete SUBITO di giocare e, prima di riprendere, consultate un medico

EPILEPSI-VARNING

VARININ: LÄS DETTA INNAN DU BÖRJAR ANVÄNDA ETT SEGA- VIDEOSPEL

En mycket liten grupp individer kan utsättas för epilepsianfall när de förnimmer speciella bildmönster och blinkade ljuseffekter. Vissa människor, som utsätts för speciella bildmönster eller bakgrunder på en TV-skärm, löper risk för epilepsianfall. Vissa situationer kan utlösa epilepsianfall till och med hos personer som aldrig förr har haft sådana anfall. Om du, eller någon i din familj, lider utav epilepsi, måste läkare rådfrågas innan du börjar spela videospel. Kontakla läkare OMEDELBART om du märker några av följande symptom: ursel förändrad synformaga, rykningar i ögon eller muskler, förlorad sinnenärvaro, desorientering ofvilliga rörelser eller krampryckningar. Fortsätt ej spela utan kontakla läkare utan dröjsmål.

WAARSCHUWING VOOR EPILEPSIE

WAARSCHUWING: DOORLEZEN VOORDAT U UQ VIDEO GAME SYSTEEM IN GEBUIK NEEKT

Het zou kunnen gebeuren dat een enkeling epileptische aanvallen krijgt door blootstelling aan bepaalde lichtpatronen van knipperende lichten achtergronden van een televisiescherm of bij het spelen van videospelletjes. Bepaalde omstandigheden kunnen niet-waargenomen epileptische symptomen opwekken bij mensen ook al hebben zij geen eerdere aanvallen van epilepsie gehad. Als u, of iemand in uw familie, een van de volgende symptomen van één epileptische aanval vertoont tijdens het spelen van een videospelletje moet u het gebruik OMNIDIELIJK staken en uw arts raadplegen vordat u weer begint. Het gaat hierbij om de volgende symptomen: duizeligheid, wisselend zicht, trekken van het oog of van de spieren, bewusteloosheid desoriëntatie, een relexbeweging, of stuiptrekkingen.

EPILEPSIAVAROITUS

LUE TÄMÄ ENNENTUIN KÄYTÄT VIDEOPELIGAR JESTELLMÄÄ

Erittäin pieni prosenttimäärä ihmisiä saatta kokea epileptisiä oireita altistuessaan vikkuville valiolle tai tietyille valokuviolle. Attios tie tietyille valokuviolle. Attius tietyille valokuvioille tai television kuvaruudun taustiolle saatta laukaista epileptisen kohtauksen videopeliä pelattaessa. Tietyt olosuhteet saattavat tuoda eslin epileptisiä oireita myös sellaisissa henkilöissä, jotka eivät aiemmin ole havainneet olevansa epileptisiä. Jos sinulla tai jollain perheenjäsenelläsi on mahdollinen epilepsia, ottakaa yhteyttä lääkäriin ennen videopelien pelaamista. Jos videopelien pelaaminen aiheuttaa sinulle huimausta, silmien tai lihasten nykimistä, häiriötä näkökentässä, epätietoisuutta ajasta tai paikasta, odottamattomia liikkeitä tai kourisuksia, niin lopeta VÄLITÖMÄSTI laitteen jättö ja kysy ohjeita lääkäriä koskien pelaamisen turvallisuutta.

FANTASTIC

DIZZY™



Milton

5

HOW TO PLAY FANTASTIC DIZZY™

COMMENT JOUER AUX FANTASTIC DIZZY™
WIE FANTASTIC DIZZY™ GESPIELT WIRD
COMO JUGAR FANTASTIC DIZZY™
ESECUZIONE DI FANTASTIC DIZZY™
KUINKA PELAA
HUR MAN SPELAR
HET SPEL

7

HINTS AND TIPS

INDICATIONS ET CONSEILS
TIPS UUND HINWEISE
SUGGERIMENTI E CONSIGLI
CONSEJOS Y PISTA
NEUVOJA JA VIHJEITÄ
TIPS OCH RÅD
WENKEN EN RAADGEVINGEN

15

THE CONTROLS

LES CONTROLES
STEUERUNG
I CONTROLLI
LOS MANDOS
SÄÄTIMET
KONTROLLERNA
DE BESTURING

17

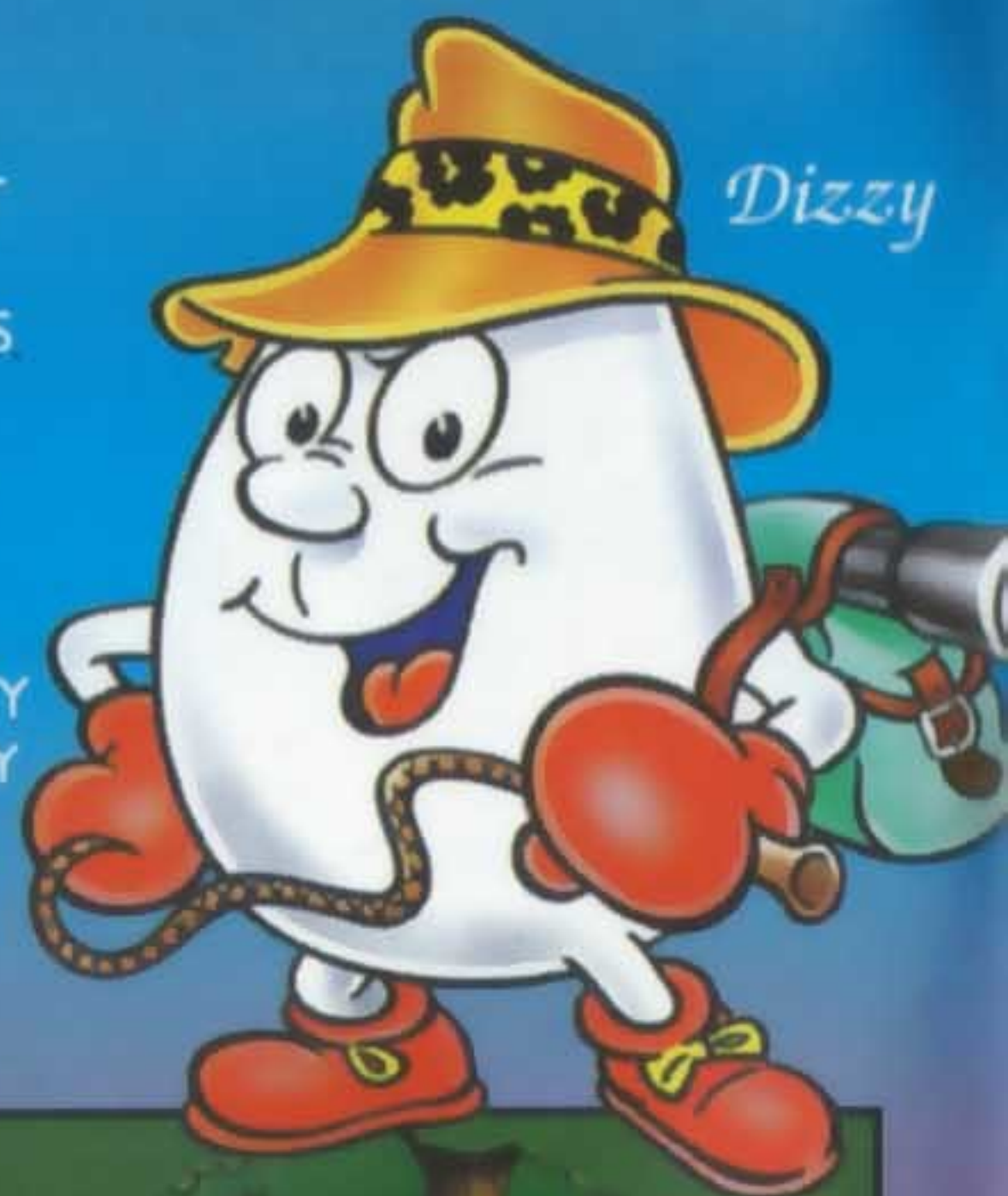
THE STORY SO FAR

L'HISTOIRE JUSQU'À MAINTENANT
WAS BIS JETZE GESCHAH
I PRECEDENTI DELLA STORIA
LA HISTORIA HASTA AHORA
TÄHÄN MENNESSÄ TAPAHTUNUT
DETTA HAR HÄNT
WAT ER TOT NU TOE GEBEURD IS

21

MEET DIZZY'S FRIENDS

RECONTREZ LES AMIS DE DIZZY
DIZZY'S FREUNDE
INCONTRIAMO GLI AMICI DI DIZZY
CONOCE A LOS AMIGOS DE DIZZY
TUTUSTU DIZZYN YSTÄVIIN
MÖT DIZZYS VÄNNER
KENNISMAKEN MET DE
VRIENDEN VAN DIZZY



Dizzy



The Graveyard

STARTING UP

1. Fantastic Dizzy Amiga 500 / 500 Plus / 600 / 1500 / 2000 / 3000 / 1200 / 4000.

Requires at least 1mb Ram.

2. LOADING on COMMODORE AMIGA-

For all users switch ON computer and insert disc immediately.

LOADING on IBM PC -

You need to be in 'DOS' where you can see the ">" prompt on the screen. If you are using MICROSOFT WINDOWS, you should first of all exit windows by choosing "Exit Windows" in the "File" group of the "Program Manager" application. Then you will see the ">" prompt.

Insert the disk into the drive. Select the drive by typing either **A:** or **B:** followed by **ENTER**. Type: DIZZY (ENTER)

If you wish to copy the game onto your hard drive then refer to your DOS manual. Please note that this product is for your use only, and that piracy is theft!

IMPORTANT - Look after your disc carefully KEEP it in your original box and in a cool dry place (not in direct sunlight or rain).

NEVER switch the computer ON or OFF with the disc in the drive.

KEEP your disc write-protected and SWITCH OFF your computer for 30 seconds before loading a new game. (To avoid a Virus from other discs)

DON'T put the disc near any magnetic field (eg. on top of TV, near Stereo speakers.)

VORBEREITUNG

1. Fantastic Dizzy Amiga 500 / 500 Plus / 600 / 1500 / 2000 / 3000 / 1200 / 4000.

2. Ladeanweisungen für den Commodore Amiga

Schalten den Computer EIN und legen die Diskette gleich anschließend in das Laufwerk.

Ladeanweisungen für den IBM-PC

Du mußt das Spiel von DOS aus laden (wenn du das Systemzeichen ">" auf dem Bildschirm siehst). Bist du in MICROSOFT WINDOWS, mußt du dieses Programm erst verlassen. Wähle dazu aus dem "Datei-Manager" des "Programm-Managers" die Option "Windows Beenden". Anschließend siehst du das DOS-Systemzeichen ">". Lege nun die Diskette in das Laufwerk, und wechsle durch die Eingabe von **A:** bzw. **B:** und Drücken von **ENTER** zu diesem Laufwerk. Gib anschließend DIZZY (ENTER) ein.

Hinweise zum Übertragen des Spiels auf deine Festplatte findest du in deinem DOS-Handbuch. Denke daran, daß nur du allein dieses Produkt nutzen darfst, und daß unerlaubtes Kopieren strafbar ist!

WICHTIG - Achte auf deine Diskette.

BEWAHRE sie in der Originalverpackung und an einem kühlen Platz auf (nicht in direktem Sonnenlicht oder an einem feuchten Ort).

Schalte den Computer NIEMALS EIN oder AUS, wenn sich die Diskette im Laufwerk befindet.

VERRIEGELE den Schreibschutz deiner Diskette, und SCHALTE den Computer mindestens 30 Sekunden lang AUS, bevor du ein neues Spiel lädst (um eventuelle Viren von anderen Disketten "abzutöten").

HALTE die Diskette von Magnetfeldern FERN (lege sie z.B. nicht in die Nähe von Fernsehern oder Stereolautsprechern).

MISE EN ROUTE

1. Fantastic Dizzy Amiga 500 / 500 Plus / 600 / 1500 / 2000 / 3000 / 1200 / 4000.

2. Chargement sur Commodore Amiga

Allumez votre machine (ON) et insérez immédiatement la disquette.

Chargement sur IBM PC

Il faut utiliser le DOS, et le prompt ">" doit apparaître à l'écran. Si tu utilises MICROSOFT WINDOWS, tu dois d'abord sortir de ce programme en sélectionnant "Quitter Windows" sur le menu "Fichier" de l'application "Gestionnaire de programmes". Tu verras alors le prompt ">".

Insère la disquette dans le lecteur. Sélectionne ce lecteur en tapant A: ou B:, puis ENTER. Tape: DIZZY (ENTER)

Si tu veux copier le jeu sur disque dur, réfère-toi à ton manuel DOS. Et n'oublie pas que ce produit est réservé à ton usage personnel, et que le piratage, c'est du vol!

IMPORTANT - Prends soin de ta disquette

RANGE-la dans sa boîte d'origine, et dans un endroit sec et frais.

N'allume ou n'éteins JAMAIS l'ordinateur quand la disquette est dans le lecteur.

PROTEGE ta disquette contre l'écriture et ETEINS ton ordinateur pendant 30 secondes avant de charger un nouveau jeu

(pour éviter qu'un virus soit transmis par d'autres disquettes).

NE mets PAS la disquette près d'un champ magnétique (ex. sur la télé, près de haut-parleurs stéréo).

**PHONE THIS
HELPLINE
NUMBER FOR**



◆ **EXTRA LIVES**
◆ **HIDDEN BONUSES**
◆ **MEGA CHEATS**

Call costs 36p per minute during off-peak time and 48p per minute at all other times. (GREAT BRITAIN ONLY) make sure you get permission from the person who pays the phone bill first!

INICIO

1. Fantastic Dizzy Amiga 500 / 500 Plus / 600 / 1500 / 2000 / 3000 / 1200 / 4000.

2. CARICAMENTO sul COMMODORE AMIGA

Devono posizionare l'interruttore del computer su ON e inserire immediatamente il dischetto.

CARICAMENTO SUL PC IBM

Devi essere in "DOS" in cui potrai vedere il prompt ">" sulla videata. Se stai utilizzando MICROSOFT WINDOWS, dovresti prima di tutto uscire da windows scegliendo "Exit Windows" (Esci da Windows) nel gruppo "File" dell'applicazione del "Program Manager". Poi vedrai il prompt ">".

Inserisci il dischetto nell'unità. Seleziona l'unità digitando A: o B: seguito da ENTER (INVIO). Digita: DIZZY (ENTER) Se vuoi copiare il gioco sull'unità a disco rigido, consulta il manuale di DOS. Ricorda che questo prodotto è soltanto per l'uso personale e che la pirateria è un reato!

IMPORTANTE - Tratta con cura questo dischetto

CONSERVALO nella confezione originale in un luogo fresco e asciutto, (non esporlo alla luce diretta del sole o alla pioggia).

Non ACCENDERE o SPEGNERE MAI il computer con il dischetto nell'unità.

CONSERVA il dischetto protetto contro la scrittura e SPEGNI (OFF) il computer per 30 secondi prima di iniziare a caricare un nuovo gioco, (per evitare un Virus da altri dischetti).

NON mettere il dischetto vicino a campi magnetici, (per esempio sopra alla televisione, vicino agli altoparlanti dello stereo).

PREPARATIVI

1. Fantastic Dizzy Amiga 500 / 500 Plus / 600 / 1500 / 2000 / 3000 / 1200 / 4000.

2. PARA CARGAR EL COMMODORE AMIGA

Deben encender el ordenador e insertar el disco inmediatamente.

PARA CARGAR EL IBM PC

Necesitas estar en 'DOS', donde verás la señal ">" en tu pantalla. Si estás usando MICROSOFT WINDOWS, en primer lugar, debes cerrar todas las ventanas (windows) eligiendo "Exit Windows" en los ficheros ("File") de la aplicación de "Program Manager". Entonces verás en pantalla la señal ">".

Inserta el disco en su unidad. Selecciona la unidad tecleando A: o B: y dale a la tecla ENTER. Teclea DIZZY (ENTER)

Si quieres copiar el juego en la unidad de disco duro consulta el manual de DOS. ¡Recuerda que este producto es para tu uso exclusivo y que la piratería se considera como robo!

IMPORTANTE - Cuida tu disco.

GUARDALO en su caja original y en un lugar fresco y seco. No lo expongas directamente a la luz del sol o a la lluvia.

NUNCA enciendas o apagues tu ordenador cuando el disco esté aún en la unidad.

MANTEN tu disco protegido contra escritura y deja apagado tu ordenador durante 30 segundos antes de cargar un nuevo juego, con lo que evitarás virus de otros discos.

NO pongas el disco cerca de campos magnéticos, por ejemplo encima del televisor o cerca de los altavoces de tu estéreo.

FÖRBEREDELSE FÖR SPELSTART

1. Fantastic Dizzy Amiga 500 / 500 Plus / 600 / 1500 / 2000 / 3000 / 1200 / 4000.

2. LADDNING AV COMMODORE AMIGA.

Sätt på datorn och stoppa omedelbart in disken.

LADDNING, IBM PC

Du måste befinna dig i 'DOS' där du på skärmen kan se märket ">". Om du använder MICROSOFT WINDOWS bör du först lämna Windows genom att från "File" i tillämpningen "Program Manager" välja "Exit Windows". Du kommer därefter att kunna se märket ">".

Stoppa in disketten i enheten. Välj skivenhet genom att skriva antingen A: eller B: och därefter ENTER. Skriv: DIZZY (ENTER) om du vill kopiera spelet på din hårddisk, och konsultera därefter din DOS-manual. Kom ihåg att denna produkt är avsedd att användas enbart av dig själv, och att olaglig kopiering är lika med stöld!

VIKTIGT - Sköt om din diskett ordentligt. Förvara den i originalförpackningen, samt på en sval och torr plats (inte i direkt solljus eller i regn).

Sätt ALDRIG på eller stäng av datorn med disketten kvar i enheten.

Se till att din diskett är skrivskyddad och att du stänger av din dator i 30 sekunder innan du laddar ett nytt spel (detta för att undvika virus från andra disketter).

Placera INTE disketten nära någon magnetisk källa

(t.ex. ovanpå en TV-apparat eller nära stereo-högtalare).

STARTEN

1. Fantastic Dizzy Amiga 500 / 500 Plus / 600 / 1500 / 2000 / 3000 / 1200 / 4000.

2. DE COMMODORE AMIGA LADEN.

Bij de A500 + A500 plus + A600 + A1200 de computer AAN zetten en direct de diskette inbrengen.

HET OPSTARTEN van de IBM PC

De opstart geschiedt vanuit DOS, waar de ">" prompt op het scherm verschijnt. Indien u MICROSOFT WINDOWS gebruikt, beëindig dan eerst Windows door in de "File" groep van het "Program Manager" toepassingsprogramma "Exit Windows" te selecteren. Dan verschijnt de ">" prompt.

Zet de diskette in de drive. Selecteer de drive door A: of B: te typen, bevestigd door RETURN. Type : DIZZY (ENTER)

Indien u het spel op de harde schijf wenst te kopiëren, volgt u de aanwijzingen in DOS handleiding. Denk eraan dat deze diskette alleen door u gebruikt mag worden, programma-piraterij is diefstal!

BELANGRIJK - Wees zuinig op uw diskette. Bewaar hem op een koele, droge plaats in de beschermhoes, waarin hij geleverd is, (niet in direct zonlicht of regen). Zet de computer NOOIT AAN of UIT als de diskette nog in de drive zit.

Zorg ervoor dat de diskette schrijfbeschermd is en schakel de computer 30 seconden UIT, voordat u een nieuw spel laadt. (Dit om besmetting met een virus van een andere diskette te voorkomen). Leg de diskette niet in de buurt van een magnetisch veld (leg hem bijv. niet op de televisie of bij stereo-luidsprekers).

ALOITUS

1. Fantastic Dizzy Amiga 500 / 500 Plus / 600 / 1500 / 2000 / 3000 / 1200 / 4000.

2. COMMODORE AMIGA - LATAUS

A500 + A500 plus + A600 + A1200 käyttäjät: Kytke virta ja aseta levy laitteeseen välittömästi.

IBM PC - LATAUS

Sinun on oltava käyttöjärjestelmässä (DOS) ja ruudussa on '>'.

Jos käytät MICROSOFT WINDOWSiä, sinun on ensin poistuttava sieltä valitsemalla 'Exit Windows' 'Program Managerin' tiedostoryhmästä. Silloin näet '>' merkin.

Aseta levy levyasemaan. Valitse levyasema kirjoittamalla joko A: tai B: ja sen jälkeen ENTER. Kirjoita: DIZZY (ENTER)

Jos haluat kopioida pelin levyasemaasi, katso neuvoa DOS käsikirjasta.

Huomioi, että tämä tuote on vain sinun käyttöön

ja että piraattitoiminta on varkautta!

TÄRKEÄÄ - Käsittele levyäsi huolellisesti, säilytä se alkuperäisessä laatikossa viileässä, kuivassa paikassa (ei välittömässä auringon valossa tai sateessa).

ÄLÄ KOSKAAN kytke tai katkaise virtaa levyn ollessa asemassa.

PIDÄ levyäsi kirjoitussuojattuna ja katkaise virta 30 sekunniksi ennen uuden pelin lataamista (välttääksesi virusta muilta levyiltä).

ÄLÄ vie levyä magneettikentän lähelle (esim. television päälle, stereokaiuttimien lähelle).

CLOUD CASTLE



Zaks

HOW TO PLAY

HOW TO PLAY THE ADVENTURES OF DIZZY.

Daisy has been captured by the Evil Wizard Zaks. Only Dizzy is brave and clever enough to rescue her from a terrible fate. Leaving the safety of the Yolkfolk's treehouse village, Dizzy sets out on his greatest adventure!

As you walk Dizzy around, he will be prevented from adventuring further by various puzzles.

You can solve these puzzles by using the objects found along the way. To pick an object up stand Dizzy over it and press Fire. Dizzy can only hold 3 objects at a time.

To take a better look at them press the Shift button on the keyboard. To solve a puzzle, find the correct object and put it in the correct place, eg. put the key down over the door to unlock it.

COMMENT JOUER AUX AVENTURES DE DIZZY

Daisy a été capturée par le Mauvais Génie Zaks.

Il n'y a que Dizzy qui soit suffisamment brave et intelligent pour la délivrer d'un terrible sort.

Quittant la sécurité du village maison-arbre des YolkFolk, Dizzy s'engage dans sa plus grande aventure!

Tant que vous déplacerez Dizzy, différentes énigmes l'empêcheront de poursuivre plus loin son aventure. Vous pouvez résoudre ces énigmes en utilisant les objets trouvés tout le long du parcours. Pour ramasser un objet, positionnez Dizzy au-dessus et appuyez sur le bouton de tir. Dizzy ne peut tenir que 3 objets à la fois. Afin d'avoir une meilleure perspective pressez le bouton "Shift" du clavier. Afin de résoudre une énigme, trouvez l'objet correct et déposez-le à l'endroit correct, par ex. mettez la clé sur la porte pour l'ouvrir.

DIZZY'S ABENTEUER - DAS SPIEL

Daisy ist vom bösen Zauberer Zaks gefangen genommen worden. Nur Dizzy ist tapfer und klug genug, um sie vor einem schrecklichen Schicksal zu bewahren. Dizzy verläßt die Sicherheit des Baumhausdorfs der Eigelbs und macht sich auf zu seinem größten Abenteuer! Während Sie Dizzy umherlaufen lassen, wird er von verschiedenen Rätselaufgaben am Weitergehen gehindert. Sie können diese Rätsel mit Hilfe von Dingen lösen, die Sie längs des Weges finden. Um eine Sache aufzunehmen, stellen Sie Dizzy darauf und drücken Sie die Feuer Taste. Dizzy kann 3 Gegenstände gleichzeitig tragen. Um sie sich näher anzuschauen, drücken Sie die Shift Taste. Um eine Rätselaufgabe zu lösen, finden Sie den korrekten Gegenstand und plazieren Sie ihn an die korrekte Stelle, z.B. legen Sie den Schlüssel über der Tür ab, um sie zu öffnen.

COME ESEGUIRE LE AVVENTURE DI DIZZY

Daisy è stata catturata dal Malvagio Mago Zaks. Solo Dizzy è tanto bravo e coraggioso da salvarla dal suo terribile destino.

Lasciata la sicurezza del villaggio sugli alberi del popolo dei Tuorli, Dizzy parte per la sua più grande avventura!

Lungo il cammino, vari rompicapo impediranno a Dizzy di procedere oltre. Tu puoi risolvere questi rompicapo usando gli oggetti che trovi lungo il percorso. Per raccogliere un oggetto, mettici Dizzy sopra e premi il bottone B. Dizzy può tenere solo 3 oggetti alla volta. Per vederli meglio premi shift, sulla pulsantiera. Per risolvere un rompicapo, trova l'oggetto giusto e mettilo nel posto giusto, ad esempio, metti la chiave sulla porta per aprirla.

HOW TO PLAY

COMO JUGAR LAS AVENTURAS DE DIZZY

Daisy ha sido capturada por el Malvado Brujo Zaks. Sólo Dizzy es lo bastante valiente y listo para rescatarla de un terrible destino.

Abandonando la seguridad de la aldea de casas sobre árboles de la Gente Yema, Dizzy parte en su mayor aventura!

Mientras haces a Dizzy pasearse, varios enigmas evitarán que se aventure más. Tú puedes resolver estos enigmas utilizando los objetos que encuentres a lo largo del camino. Para recoger un objeto pon a Dizzy de pie sobre el mismo y aprieta el botón B. Dizzy sólo puede sostener tres objetos a la vez. Para observarlos mejor aprieta SELECT.

Para resolver un enigma, encuentra el objeto correcto y ponlo en el lugar correcto, eg. baja la llave cuando estés junto a la puerta para abrirla.

KUINKA PELAAT 'ADVENTURES OF DIZZY' PELIÄ

Paha Wizard Zaks-velho on vanginnut Daisyn.

Vain Dizzy on tarpeeksi rohkea ja ovela pelastaakseen hänet kauhealta kohtalolta. Jättäen Yolkfolk-kansan puhiin rakennettujen majojen kylän turvallisuuden Dizzy ryhtyy suurimpaan seikkailuunsa! Kulkiessasi Dizzyn kanssa joka puolelle, monenlaiset pulmat estävät häntä uskaltautumasta kauemmas. Voit ratkaista nämä pulmat käyttämällä matkan varrella löydettyjä artikkeleita. Poimiaksesi artikkelin aseta Dizzy sen ylle ja paina B-painiketta. Dizzy voi pitää hallussaan vain 3 artikkelia kerrallaan. Tutkiaksesi niitä tarkemmin paina A-painiketta. Ratkaistaksesi pulman, löydä oikea artikkeli ja pane se oikeaan paikkaan, esim. pane avain oven päälle avataksesi sen lukon.

HUR MAN SPELAR DIZZY'S ÄVENTYR

Daisy har kidnappats av den grymme trollkarlen Zaks.

Det är bara Dizzy som är tillräckligt modig och klyftig för att kunna rädda henne från ett fruktansvärt öde. Dizzy lämnar tryggheten i Yolk-folkets trähus-by och beger sig ut på sitt största äventyr!

När du promenerar runt med Dizzy kommer olika pussel att hindra honom från att avancera vidare.

Du kan lösa dessa pussel genom att använda de föremål du finner efter vägen. Du plockar upp ett föremål genom att placera Dizzy över detta, samt trycka på B-knappen. Dizzy kan bara bära på 3 föremål åt gången. Tryck på Knapp A för att ta en närmare titt på dem.

Du löser ett pussel genom att hitta rätt föremål, samt placera det på rätt ställe. Exempel: placera nyckeln ovanpå dörren för att kunna låsa upp.

HET SPEL MET DE AVONTUREN VAN DIZZY

Daisy is gevangen genomen door Zaks, de boze tovenaar.

Alleen Dizzy is dapper en knap genoeg om haar voor een vreselijk lot te behoeden. Dizzy behoort tot het volk van de Yolkfolks, dat in een dorp van boomhutten woont. Hij verlaat de veilige beslotenheid van het dorp en gaat op weg naar het grootste avontuur dat hij ooit beleefd heeft.

Terwijl je met Dizzy rondloopt, doet hij onderweg diverse puzzels, om te voorkomen dat hij te ver op avontuur gaat.

Je kunt deze puzzels oplossen door voorwerpen te gebruiken die je langs de weg kunt vinden. Om een voorwerp op te rapen, zet je Dizzy er overheen en druk je op toets B. Dizzy kan 3 voorwerpen tegelijk vasthouden. Om deze voorwerpen nader te bekijken, druk je op toets A.

Om een puzzel op te lossen, moet je het juiste voorwerp vinden en het op de juiste plaats zetten, bijv. leg de sleutel over de deur heen om hem open te maken.

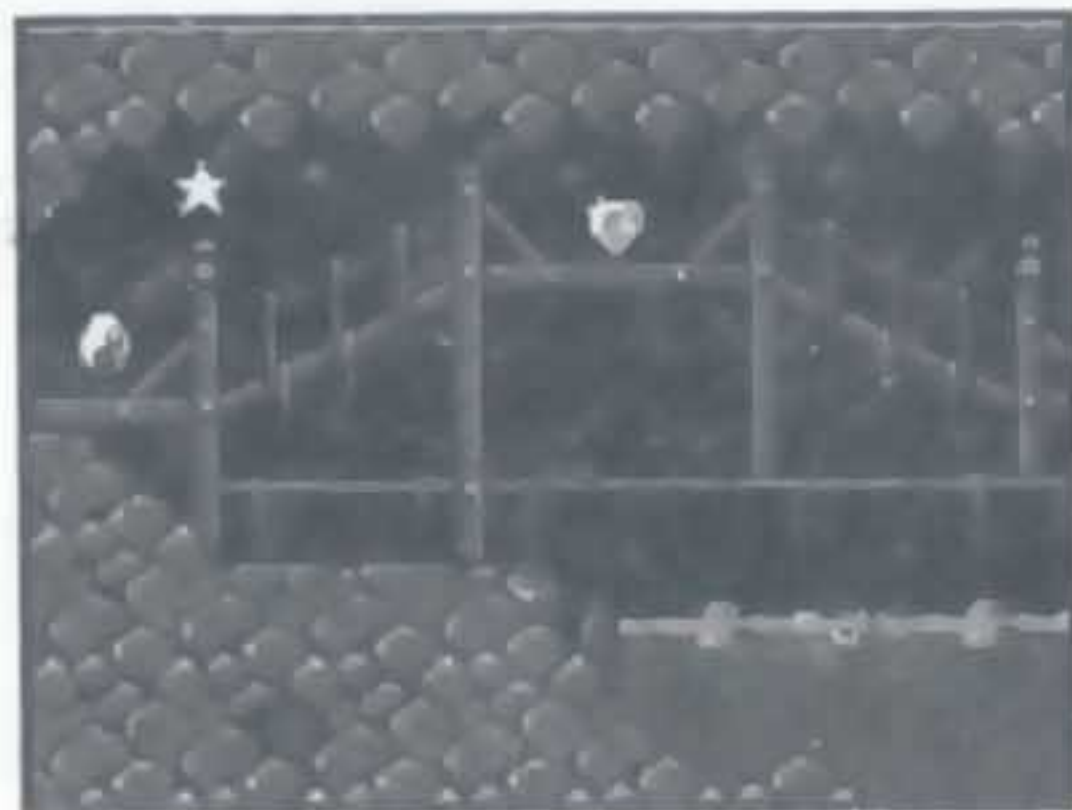
HINTS AND TIPS

LIFE FORCE AND DAMAGE.

Dizzy starts the adventure with three lives. Dizzy will meet all kinds of evil creatures. Some may kill Dizzy immediately while others will only damage him a little bit. If Dizzy takes too much damage he will lose one of his lives. Eating fruit found along the way will heal some of his damage. You can also win bonus lives by solving the sliding puzzles.

250 MAGIC STARS.

Around the map there are 250 spinning stars. Each of these represents one magic unit. You must eventually collect all 250 in order to enter Zaks' magic castle and complete the game. You can use the number of stars remaining as a guide to how far through the game you are.



THE CAVES

FORCE DE VIE ET DOMMAGES

Dizzy débute son aventure avec trois vies. Tout le long du parcours, il rencontrera des créatures maléfiques ou des situations dangereuses qui peuvent immédiatement le tuer ou bien augmenter ses dommages. Il est possible de réduire les dommages en mangeant des fruits. Une vie bonus peut être gagnée en résolvant l'Enigme Glissante Magique de Theo.

250 ETOILES MAGIQUES

Autour de la carte vous serez capable de trouver et collecter 250 Etoiles Magiques. Vous devez toutes les collecter pour rentrer dans la tour du château de Zaks. Vous pouvez voir de combien vous êtes éloigné du jeu grâce au nombre d'étoiles restantes.

LEBENSKRAFT UND SCHADEN

Dizzy beginnt sein Abenteuer mit drei Leben. Auf seinem Weg wird er bössartigen Kreaturen begegnen oder in gefährliche Situationen geraten, die ihn sofort töten oder ihn Schaden erleiden lassen. Schaden kann durch Essen von Obst verringert werden. Bonusleben können Sie gewinnen, indem Sie Theo's Magic Sliding Puzzle (das magische Schiebepuzzle) lösen.

250 MAGISCHE STERNE

Auf der Landkarte verstreut können Sie 250 magische Sterne finden und aufsammeln. Um in Zaks's Turm im Schloß hineinzukommen, müssen Sie alle 250 gesammelt haben. An der Anzahl der verbleibenden Sterne sehen Sie, wie weit Sie im Spiel gelangt sind.



SPOOKY FOREST

HINTS AND TIPS

LINFA VITALE E DANNI

Dizzy inizia la sua avventura con tre vite. Lungo la strada, incontrerà creature malvagie o situazioni pericolose che potranno ucciderlo all'istante oppure aggravarne i danni. I danni si possono ridurre mangiando frutta. Si possono vincere vite premio resolvendo il Rompicapo Magico a Incastro di Theo.

250 STELLE MAGICHE

Sulla mappa potrai trovare e raccogliere 250 Stelle Magiche. Le dovrai raccogliere tutte per poter penetrare nella Torre di Zaks all'interno del suo castello. Controllando il numero di stelle rimaste, potrai vedere a che punto del gioco ti trovi.

FUERZA DE VIDA Y DAÑOS

Dizzy inizia su aventura con tres vidas. A lo largo del camino se encontrará con malvadas criaturas o peligrosas situaciones que pueden matarle inmediatamente o aumentar su daño. El daño puede ser reducido comiendo fruta. Se pueden ganar vidas extra resolviendo el Mágico Enigma Corredizo de Theo.

250 ESTRELLAS MAGICAS

Alrededor del mapa podrás encontrar y recoger 250 Estrellas Mágicas. Debes recogerlas todas para entrar en la Torre de Zaks en su castillo. Puedes ver en qué punto del juego te encuentras por el número de estrellas que quedan.

CASTLE STREET

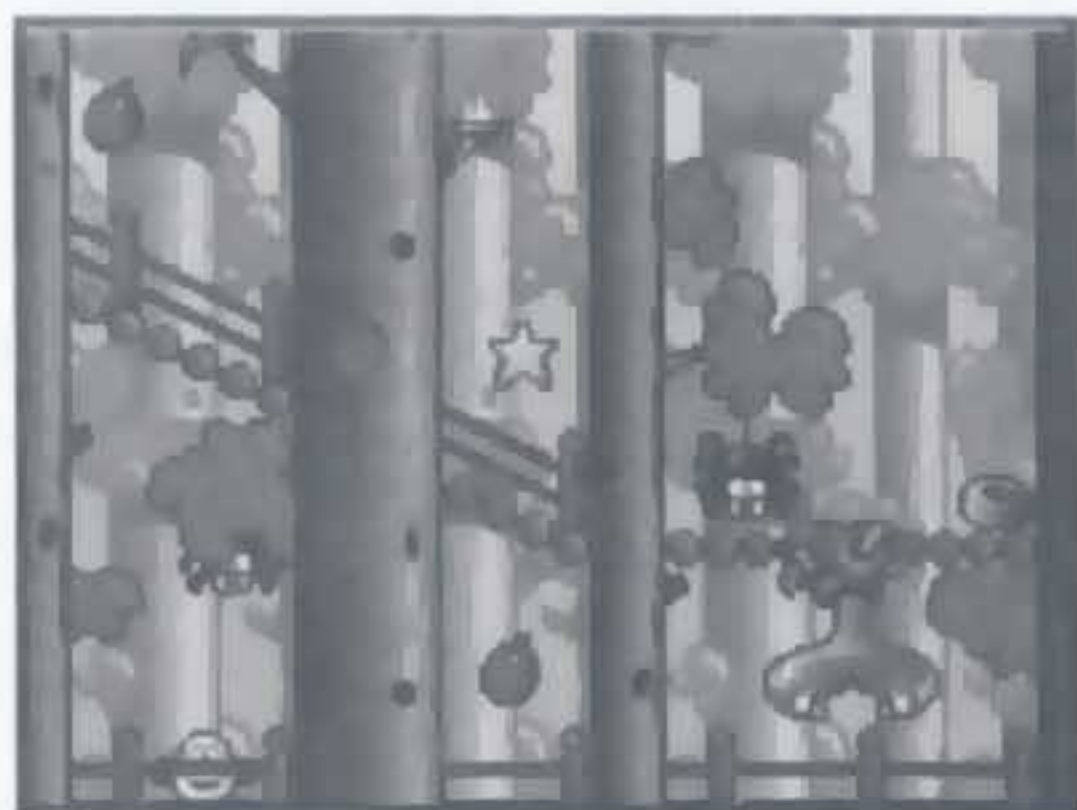


Palace Guard

HINTS AND TIPS

AN EXAMPLE PROBLEM AND HOW TO SOLVE IT.

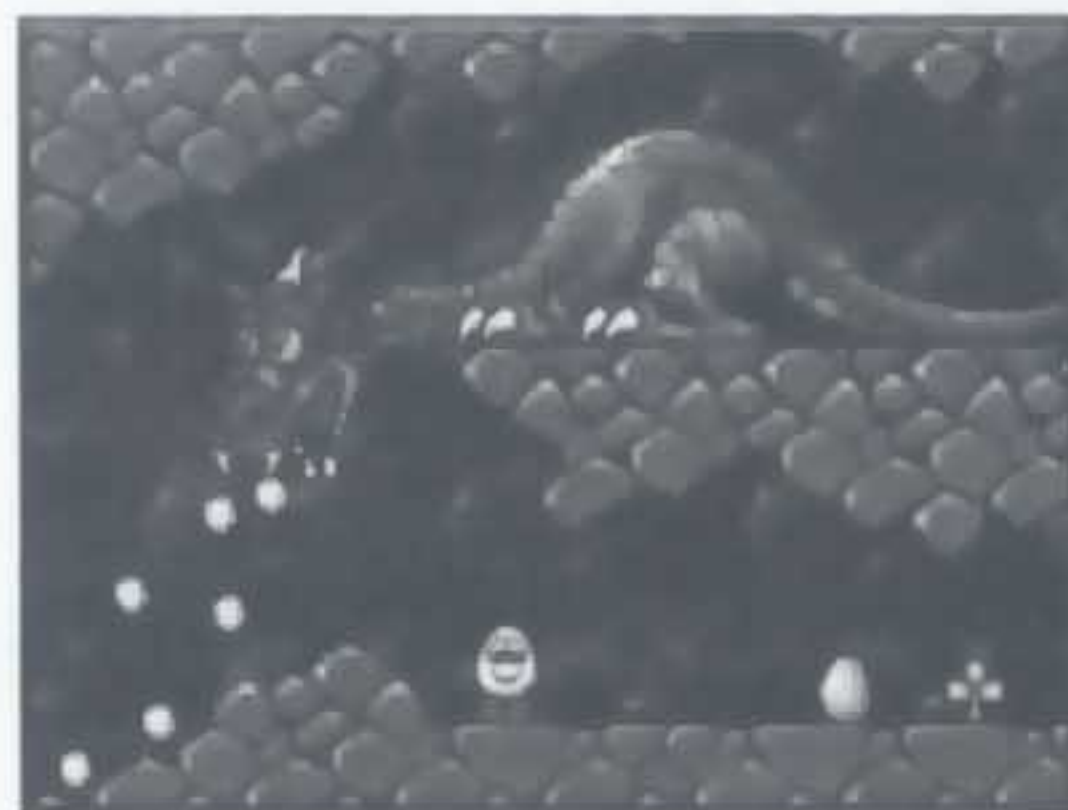
Later on in the game, high in the tree house there is a platform which is too high to jump onto. Attached to this platform is a rope and a hook. At another part of the map close by there is a weight. You can pick up the weight, take it to the tree house, attach it to the hook and bring the ramp down to where you can jump on it.



9 TREEHOUSE VILLAGE

UN EXEMPLE DE PROBLEME

Juste après la cabane de Dizzy, vous pouvez trouver une large planche de bois. Si vous la prenez et la déposez sur le trou rempli de piques, cela créera un pont et Dizzy pourra alors traverser.



DRAGON'S LAIR

EIN BEISPIELPROBLEM

Neben Dizzy's Hütte finden Sie eine breite Holzplanke. Wenn Sie diese zur lanzengespickten Fallgrube tragen und darüberlegen, gibt das eine Brücke und Dizzy kann hinüber.

ESEMPIO DI PROBLEMA

Proprio accanto alla capanna di Dizzy, troverai una Grossa Tavola di Legno. Se la porti giù alla fossa degli spunzoni e ce la appoggi sopra, formi una passerella e Dizzy può così attraversare.



Rockwart the Troll

HINTS AND TIPS

UN EJEMPLO DE UN PROBLEMA

Justo al lado de la cabaña de Dizzy, puedes encontrar un Gran Tablón de Madera. Si lo llevas al foso de los pinchos abajo y lo colocas en el suelo, creará un puente y Dizzy puede cruzar entonces.



Dora

ESIMERK- KI-ONGEL- MA JA KUINKA RATKAISET SEN

Myöhemmin pelissä, korkealla puuhun rakennetussa majassa on tasanne, mikä on liian korkealla hypättäväksi. Kiinnitettynä tähän tasanteeseen on köysi ja koukku. Kartan toisessa osassa lähellä on paino. Voit poimia painon, viedä sen puuhun rakennettuun majaan, kiinnittää sen koukkuun ja tuoda rampin alas paikkaan, josta voit hypätä siihen.

ETT PROBLEM-EXEM- PEL, OCH HUR MAN LÖSER DET

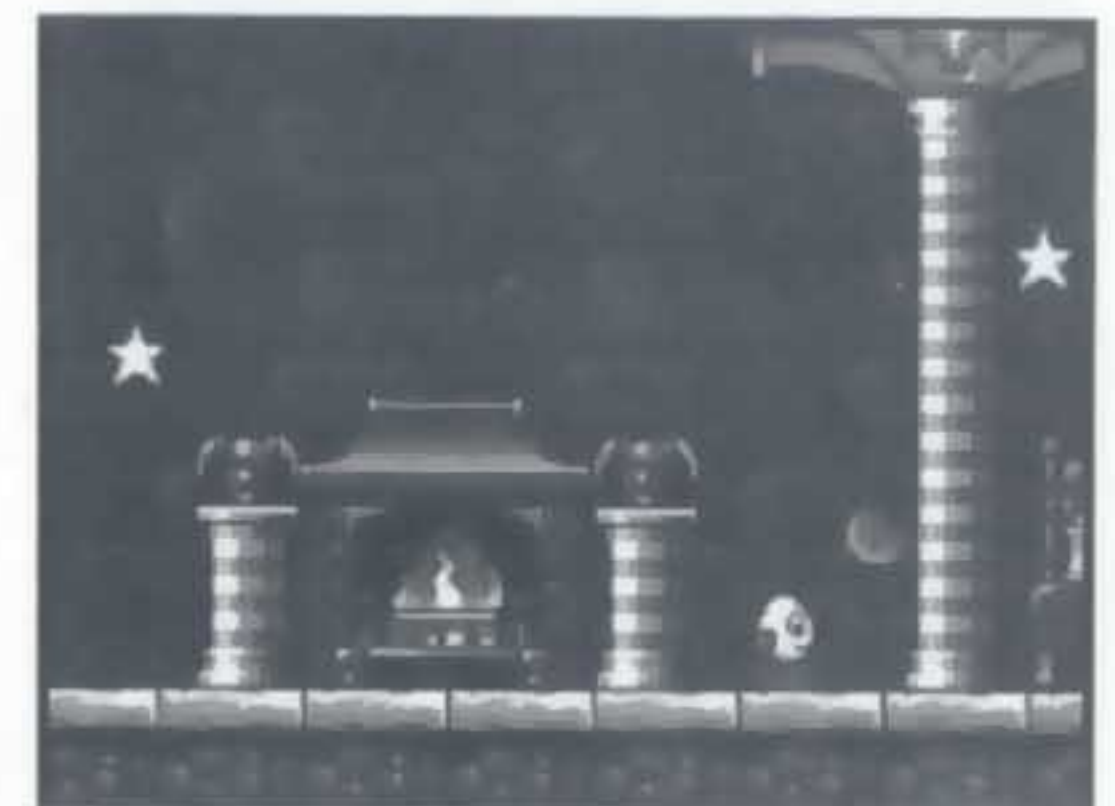
Senare i spelet kommer det högt uppe i trädhuset att finnas en avsats som befinner sig för högt upp för att man ska kunna hoppa upp på den. Fastsatt på denna avsats är ett rep och en krok. Vid en annan plats på kartan alldeles i närheten finns en vikt. Du kan plocka upp vikten, föra den till trädhuset, fästa den på kroken och därmed få ner rampen till en nivå du kan nå när du hoppar upp.

DIT IS EEN VOOR- BEELD OM JE TE LATEN ZIEN HOE JE PROBLEMEN OP KUNT LOSSEN.

Verderop in het spel zal je hoog in de boomhut een platform zien. Er is een touw met een haak aan dit platform vastge maakt. Niet ver daar vandaan, op een ander gedeelte van de kaart zie je een gewicht. Je kunt het gewicht oppikken en het meenemen naar de boomhut, het aan de haak bevestigen om de hellingbaan ver genoeg naar beneden te brengen, om erop te kunnen springen.



FLOWER POWER



CASTLE CAPERS

HOW TO PLAY THE SLIDING/SWAPPING PUZZLE

If you come across one of these, there is a bonus life to be had if you can solve it before the egg-timer runs out! You'll see a flashing square over the top left block of the scroll. You can move this **UP, DOWN, LEFT** or **RIGHT** using your Joystick. Press and hold the Fire Button whilst pushing in a direction to swap the square you are on with the adjacent square. In this way you can unscramble the picture. Watch out for some variations on this puzzle - you'll have to work them out for yourself!

COMMENT JOUER À L'ENIGME GLISSANTE MAGIQUE DE THEO

Pour remporter une extra vie vous devez faire glisser tous les blocs dans leur position correcte avant que le sablier à œufs ne se soit écoulé! Vous pouvez le faire boucher **HAUT, BAS, GAUCHE** ou **DROITE**, en utilisant votre Joystick. Pressez continuellement le bouton de tir en même temps que sur une direction pour échanger le bloc sur lequel vous trouvez avec le carré adjacent.

HINTS AND TIPS

THEO'S MAGISCHES SCHIEBEPUZZLE

Um ein Extraleben zu gewinnen, müssen Sie alle Blöcke in die korrekte Position schieben, bevor die Eieruhr abläuft! Sie können das blinkende Quadrat bewegen, indem Sie **OBEN, UNTEN, LINKS** oder **RECHTS** auf Ihrem Steuerpult drücken. Halten Sie die A-Taste zusammen mit einer Richtung gedrückt, um den Block, über dem Sie sich befinden, auf sein Nachbarfeld zu bewegen.

COME ESEGUIRE IL ROMPICAPO MAGICO A INCASTRO DI THEO

Per ottenere una vita in più, dovrai incastrare tutti i blocchi nella posizione giusta prima che scada il contasecondi! Puoi muovere la casella lampeggiante usando **SU, GIÙ, SINISTRA** o **DESTRA** usando il tuo Joystick. Per spostare il blocco su cui ti trovi su una casella adiacente, - tieni premuto il pulsante "Fire" e premi contemporaneamente la direzione.



BUBBLING FUN



MACHINE ROOM

HINTS AND TIPS

COMO JUGAR EL MAGICO ENIGMA CORREDIZO DE THEO

Para ganar una vida extra debes deslizar todos los bloques en su posición correcta antes de que expire el tiempo en el huev-reloj!

Puedes mover el cuadrado destelleante utilizando ARRIBA, ABAJO, IZQUIERDA o DERECHA en tu plataforma de mandos. Mantén el Botón A apretado al mismo tiempo que una dirección para cambiar del bloque sobre el que te encuentras al cuadrado adyacente.

KUINKA PELAAT LIUKU/VAIH- TOPELIÄ

Jos löydät yhden näistä, palkintona on bonuselämä, jos osaat ratkaista sen ennen munakellon loppumista! Näet vilkkuvan neliön käärön vasemman ylälohkon yllä. Voit liikuttaa tätä YLÖS, ALAS, VASEMMALLE tai OIKEALLE säätölaippasi avulla. Paina A-painiketta ja pidä sitä alaspainettuna työntäessäsi yhteen suuntaan vaihtaaksesi neliön, jolla olet, vierekkäiseen neliöön. Tällä tavoin voit selvittää kuvan. Pidä silmällä tämän pulman muunnelmia - sinun on ratkaistava ne itse!

HUR MAN SPELAR GLID-PUS- SLET

Om du träffar på ett av dessa kan du vinna ett bonusliv, om du löser det innan äggklockan räknar ned till noll! Du kommer att se en blinkande ruta över den övre vänstra delen av pergamentet. Du kan flytta den uppåt, nedåt, till vänster eller höger genom att använda din styrplatta. Tryck på, och håll ner, Knapp A medan du trycker i valfri riktning för att kunna byta ut den ruta du står på mot rutan intill. På så sätt kan du bringa reda i bilden. Se upp för variationer på detta spel - du måste lösa dem på egen hand!

DE GLIJDENDE WIS- SELPUZZEL

Als je een glijdende wisselpuzzel ziet en je kunt hem oplossen voordat de zandloper leeg is, krijg je een extra leven. Je ziet een rol met linksboven een flitsend vierkant over een blokje heen. Je kunt dit blokje met gebruik van de richtingtoets naar BOVEN, BENEDEN, LINKS of RECHTS bewegen. Druk op toets A en houd hem ingedrukt terwijl je op een richting drukt om het vierkantje waarop je bent, te verwisselen met een aangrenzend vierkantje. Op deze manier kun je de vierkantjes aan elkaar passen, zodat ze een plaatje vormen. Kijk uit naar variaties op deze puzzel - je moet ze zelf zien op te lossen!

HOW TO USE THE ROPE

The rope is handy for getting across chasms which are too wide to jump. Unfortunately, there has to be a hook over the chasm for Dizzy to attach his rope to. Put Dizzy in a good position for starting his swing, and then use the rope by pushing your Fire Button while the rope is in any space on your OBJECTS HELD window in the bottom panel.

COMMENT UTILISER LA CORDE

Dizzy ne peut utiliser la corde que lorsqu'il y a un crochet au dessus du trou à sauter. Mettez Dizzy en position afin qu'il se balance, et alors utilisez la corde en pressant le bouton de tir.

VERWENDEN DES SEILS

Dizzy kann das Seil nur dann benutzen, wenn sich über der Spalte, über die er springen muß, ein Haken befindet. Geben Sie Dizzy eine gute Ausgangsstellung, um den Schwung zu beginnen, während er das Seil hält; dann benutzen Sie es durch Drücken der Feuer Taste

COME USARE LA CORDA

Dizzy può usare la Corda per saltare un vuoto solo quando vi è un gancio sospeso sopra. Metti Dizzy in una buona posizione per iniziare l'oscillazione e poi usa la corda premendo il pulsante "Fire".

WHAT'S UP SHAMUS



Daisy



COMO USAR LA CUERDA

Dizzy sólo puede usar la Cuerda cuando hay un gancho sobre la brecha a saltar. Coloca a Dizzy en una buena posición para empezar su balanceo mientras está agarrado a la cuerda y entonces úsala apretando el Botón Fire.

KUINKA KÄYTÄT KÖYTTÄ

Köydellä pääset kätevästi yli kuilujen, jotka ovat liian leveitä hypättäväksi. Valitettavasti kuilun yläpuolella on oltava koukku, johon Dizzy voi kiinnittää köytensä. Sijoita Dizzy hyvin aloitukseen heilumisensa, ja sitten käytä köyttä painamalla Fire-painiketta köyden ollessa missä tahansa tilassa alapaneelissa olevassa HALLUSSA OLEVAT ARTIKKELIT ikkunassa.

HUR MAN ANVÄNDER REPET

Repet är bra att ha när man ska ta sig över klyftor som är för breda för att hoppa över. Det måste dock finnas en krok över klyftan där Dizzy kan fästa sitt rep. Placera honom i en lämplig position inför svinget, och använd dig sedan av repet genom att trycka på din Fire-knapp medan repet befinner sig var som helst i fönstret OBJECTS HELD (Hållna Föremål), i fältet längst ned.

HET TOUW GEBRUIKEN

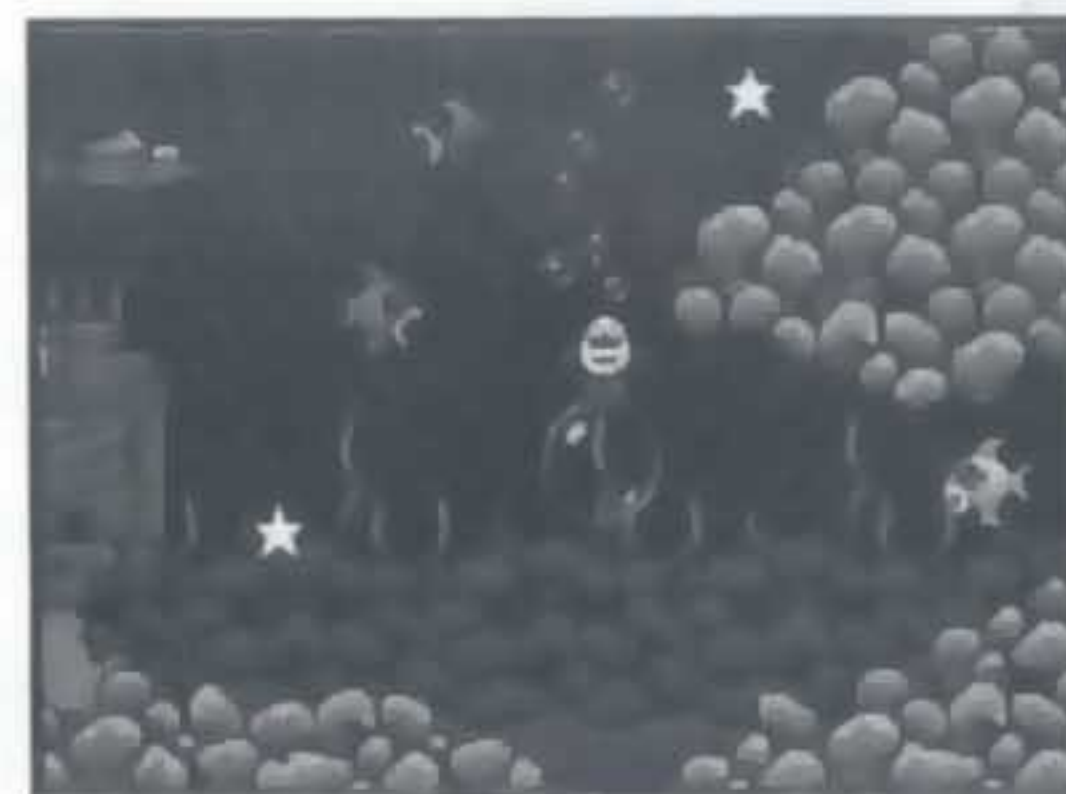
Als je een kloof moet oversteken, die zo breed is dat je er niet overheen kunt springen, komt het touw goed van pas. Jammer genoeg moet er boven de kloof een haak zijn, waaraan Dizzy z'n touw kan vastmaken. Zet Dizzy in een goede positie om z'n zwaai te beginnen en gebruik dan het touw door op toets Fire te drukken, terwijl het touw in het venster te zien is. Zie onderste regel op het scherm: OBJECTS HELD (VASTGEHOUDEN VOORWERPEN).



Pogie



SHIP WRECKED



PARTS OF THE CONTROLLER AND HOW TO USE THEM...

LEFT	Move left
RIGHT	Move right
P	Pause/unpause
SHIFT	Status Screen
UP	Jump (Use with left and right to jump diagonally)
FIRE	Pickup/drop objects/open doors/talk to characters/use lift

COMMENT CONTROLER DIZZY

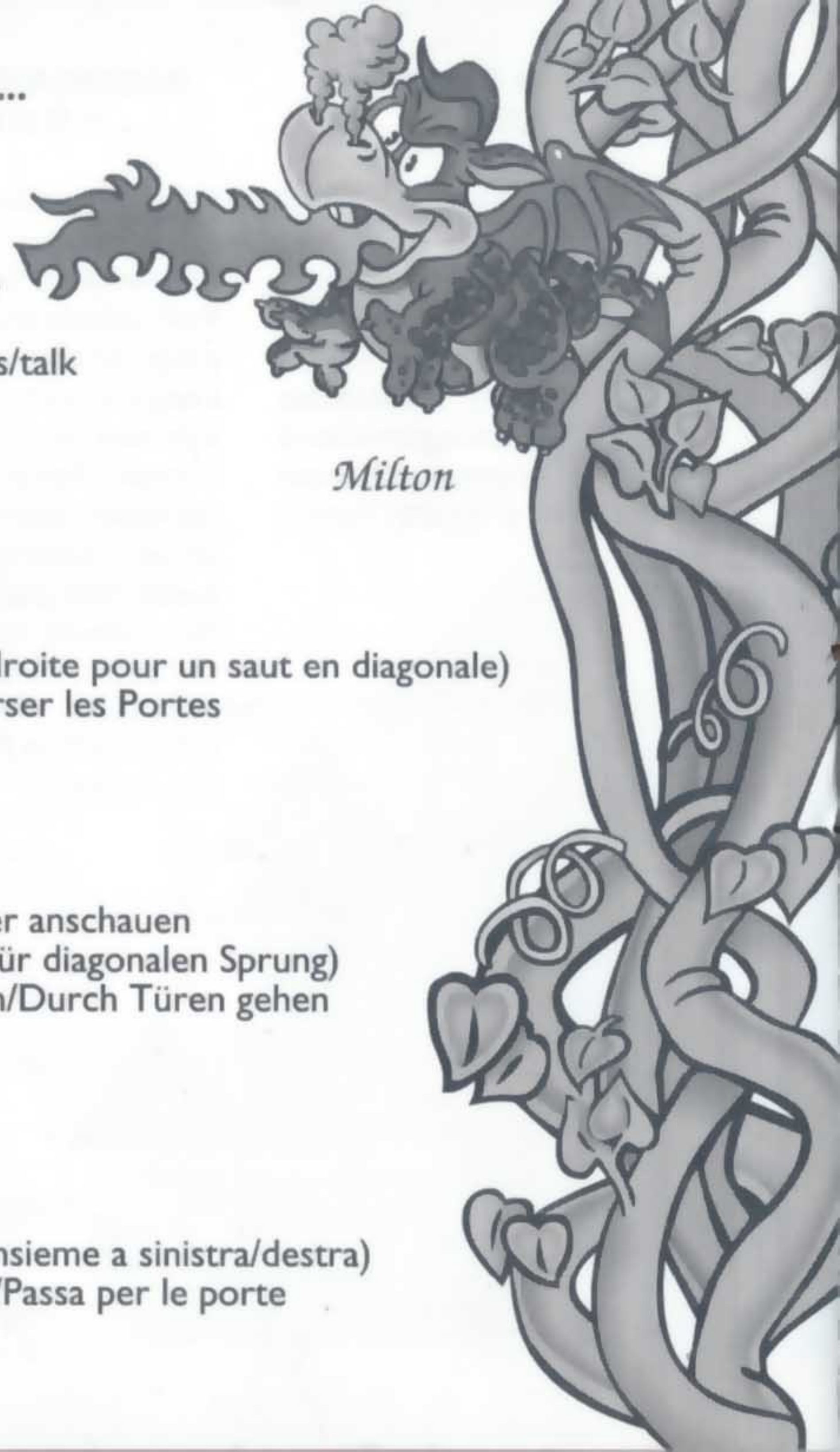
GAUCHE	Déplacement vers la Gauche
DROITE	Déplacement vers la Droite
START	Début/Pause/Fin de Pause
SHIFT	Examiner les Objets Trouvés
HAUT	Sauter (utilisez-le avec gauche/droite pour un saut en diagonale)
BAS	Prendre/Laisser Tomber/Traverser les Portes

STEUERUNG VON DIZZY

LINKS	Nach links bewegen
RECHTS	Nach rechts bewegen
P	Start/Pause/Weiter
SHIFT	Getragene Gegenstände genauer anschauen
UP	Springen (mit LINKS/RECHTS für diagonalen Sprung)
FIRE	Aufheben/Ablegen/Lift benutzen/Durch Türen gehen

COME CONTROLLARE DIZZY

SINISTRA	Muove a sinistra
DESTRA	Muove a destra
P	Avvia/Pausa/Ripresa
SHIFT	Esamina oggetto in possesso
GIÙ	Salta (per salti diagonali, usalo insieme a sinistra/destra)
FIRE	Raccoglie/Lascia/Usa ascensore/Passa per le porte



Milton

COMO CONTROLAR DIZZY

IZQUIERDA
DERECHA
P
SHIFT
ARRIBA

FIRE

Mover hacia la Izquierda
Mover hacia la Derecha
Empezar/Pausa/Finalizar la Pausa
Examinar los Objetos que Mantiene
Saltar (usar con izquierda/derecha
para saltos en diagonal)
Recoger/Arrojar/usar ascensor/Pasar
por puertas

SÄÄTIMEN OSAT JA KUINKA KÄYTÄT NIITÄ

VASEN
OIKEA
P
SHIFT
UP

FIRE

Liiku vasemmalle.
Liiku oikealle.
Tauko/uudelleen aloitus.
Status-ruutu.
Hyppää (käytä vasen ja oikea suuntien kanssa
hypätäksesi vinottain).
Poimi/pudota artikkeleita/avaa ovia/puhu hahmoille/käytä hissiä.

DELAR AV KONTROLLEN OCH HUR MAN ANVÄNDER DEM...

LEFT (Vänster)
RIGHT (Höger)
P
SHIFT
UP

FIRE

Flyttar till höger
Flyttar till vänster
Paus av/på
Statusskärm
Hoppar (Används tillsammans med Vänster och Höger
för att hoppa diagonalt)
Plockar upp/släpper föremål/öppnar dörrar/pratar med
figurer/använder hiss

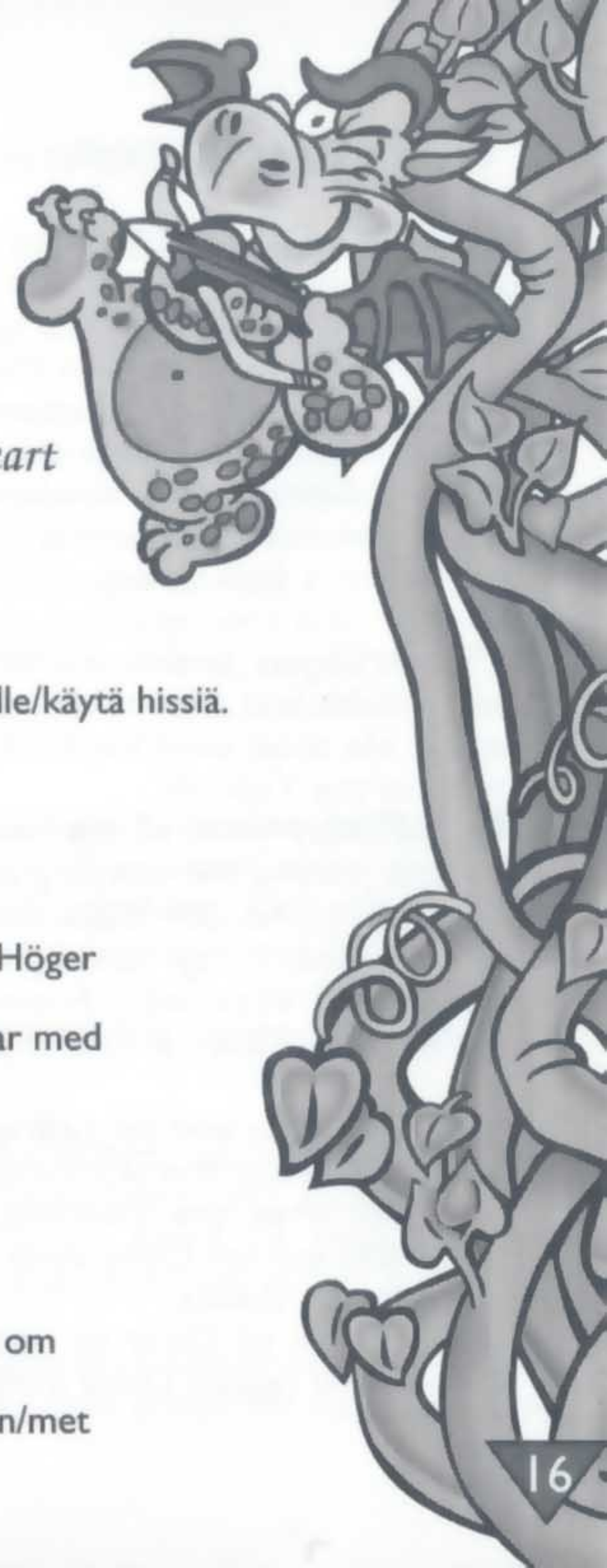
DE DELEN VAN DE CONTROLLER EN HOE DEZE GEBRUIKT WORDEN...

LINKS
RECHTS
P
SHIFT
UP

FIRE

Naar links bewegen
naar rechts bewegen
Pauzeren/verder spelen
Het statusscherm
Springen (Tegelijk met links en rechts gebruiken om
diagonaal te springen).
Voorwerpen oprapen/laten vallen/deuren openen/met
andere figuren praten/de lift gebruiken.

Bleart



THE STORY SO FAR

THE STORY SO FAR.....

The land of the Yolkfolk had always been a safe and peaceful place. The Yolkfolk themselves, with their oval shaped bodies and bright red gloves and boots, lived in treehouses high in the forest.

They spent their days exploring the forest and mining diamonds, to trade with the trolls in the neighbouring town of Keldor. This had been the tradition for as long as anyone could remember.....that was until that fateful day, when a dark stranger came to the land.

The stranger, known as Wizard Zaks, wore a long black cloak and a pointed hat which shaded his glowing eyes. He took over Keldor Castle, and summoned the head of the Yolkfolk.

Grand Dizzy went to the castle, only to be greeted by armour clad trolls carrying axes. He introduced himself as a friend, but Zaks ordered the guards to seize him. Grand Dizzy cunningly somersaulted over their heads and escaped. From that day forward, the Yolkfolk have lived in fear of Zaks and his evil powers.

One day, Dizzy and his girlfriend Daisy, were walking in the forest when the sky turned black, and Zaks cast an evil spell over the Yolkfolk. A large bird swooped down and carried Daisy away to Zaks' newly built castle in the clouds.

It is now up to Dizzy to undo Zaks' evil spells on his friends, and rescue Daisy from his evil clutches.

L'HISTOIRE JUSQU'À MAINTENANT

Le pays de Yolkfolk avait toujours été un endroit sûr et paisible. Ses habitants, caractérisés par leurs corps ovales, leurs gants et leurs bottes rouges, vivaient dans des maisons nichées au sommet des arbres de la forêt.

Ils passaient leurs journées à explorer la forêt et exploiter les mines de diamants, afin de faire du commerce avec les trolls de la ville voisine de Keldor. C'était une tradition de longue date... qui allait durer jusqu'à ce jour fatal où un sinistre étranger arriva dans le pays.

L'étranger, connu sous le nom de Sorcier Zaks, portait une longue cape noire et un chapeau pointu qui cachait ses yeux luisants. Il s'empara du château de Keldor, et fit venir le chef de Yolkfolk.

Le Grand Dizzy se rendit au château, et y fut accueilli par des trolls armés de haches et protégés d'armures. Il se présenta comme un ami, mais Zaks ordonna aux gardes de s'emparer de lui. Le Grand Dizzy réussit à faire un saut périlleux au-dessus de leurs têtes et s'enfuit.

Depuis ce jour, les habitants de Yolkfolk ont vécu dans la peur, redoutant les pouvoirs maléfiques de Zaks.

Un jour, Dizzy et sa bien-aimée Daisy, se promenaient dans la forêt, quand soudain, le ciel s'obscurcit, et Zaks jeta un sort maléfique sur Yolkfolk. Un grand oiseau s'abattit sur Daisy et l'emporta dans le nouveau château de Zaks, construit dans les nuages.

Dizzy doit maintenant briser le sort qui a été jeté sur ses amis, et sauver Daisy des griffes de l'abominable Zaks.

THE STORY SO FAR

WAS BISHER GESCHAH..

Das Yolkfolk-Land war stets ein Ort des Friedens und der Geborgenheit gewesen. Die Yolkfolks, leicht zu erkennen an ihren ovalen Körpern und den leuchtend roten Handschuhen und Stiefeln, lebten in Baumhäusern hoch über der Erde.

Sie verbrachten ihre Tage damit, den Wald zu erforschen und in ihren Minen Diamanten zu fördern, um dann mit den Trollen in der benachbarten Stadt Keldor Handel zu treiben. Seit Yolkfolk-Gedenken war dies nun schon Tradition... bis zu jenem schicksalhaften Tag, an dem ein düsterer Fremder in ihrem Land auftauchte.

Dieser unheimliche Fremde, bekannt als der Zauberer Zaks, trug einen langen, schwarzen Umhang und einen großen, spitzen Hut, unter dem er seine durchdringenden Augen verbarg. Er riß die Burg Keldor an sich und befahl dem Anführer der Yolkfolks, sich sofort bei ihm einzufinden.

Opa Dizzy machte sich auf den Weg zur Burg, wo er bereits von mit Äxten bewaffneten Trollen in schweren Rüstungen erwartet wurde. Er gab ihnen zu verstehen, daß er als Freund gekommen war, aber Zaks befahl den Wachen, ihn gefangenzunehmen. Dem schlauen Opa Dizzy gelang es jedoch, sich über ihre Köpfe hinwegzukatapultieren und so zu entkommen.

Seit diesem Tag fürchten die Yolkfolks den bösen Zauberer Zaks und seine schwarze Magie.

Eines Tages machten Dizzy und seine Freundin Daisy einen Spaziergang durch den Wald, als sich plötzlich der Himmel verdunkelte und Zaks die Yolkfolks mit einem furchtbaren Fluch belegte. Ein riesiger Vogel stürzte sich auf Daisy und flog mit ihr davon - direkt zu Zaks neu erbauter Wolkenburg.

Jetzt liegt es an DIR, jenen grausamen Fluch aufzuheben, mit dem Zaks Dizzys Freunde belegt hat, und Daisy aus den Krallen des bösen Zauberers zu befreien.

I PRECEDENTI DELLE STORIA...

La terra del popolo dei Tuorli è sempre stato un luogo pacifico e sicuro. Il popolo dei Tuorli, creature dal corpo ovale con guanti e stivali color rosso vivo, abitava nelle case sugli alberi.

Passavano le giornate ad esplorare la foresta e ad estrarre diamanti dalle miniere che poi vendevano ai Troll nella vicina città di Keldor. Questa era stata da tempo immemorabile la loro vita quotidiana...fino a quel giorno fatale in cui un misterioso forestiero era giunto in quella terra.

Il forestiero indossava un lungo mantello nero e un cappello a punta che nascondeva i suoi furbi occhietti. Era il Mago Zaks. Questi si era subito insediato nel castello di Keldor e aveva convocato il capo del popolo dei Tuorli.

Grand Dizzy si recò al castello dove fu accolto dai Troll coperti di corazze e armati di asce. Si presentò come un amico, ma Zaks ordinò alle guardie di prenderlo. Con una capriola, Grand Dizzy riuscì a scappare passando sopra le teste delle guardie.

Da quel giorno in poi, i Tuorli hanno vissuto temendo Zaks e i suoi poteri malefici.

Un giorno Dizzy e Daisy, la sua ragazza, stavano passeggiando nella foresta quando il cielo si fece scuro; era Zack che aveva lanciato un incantesimo malefico sui Tuorli. Un grosso uccello si gettò in picchiata su Daisy e la portò nel nuovo castello di Zaks tra le nuvole.

Adesso sarà Dizzy che dovrà liberare i suoi amici dall'incantesimo e salvare Daisy dalle grinfie del malvagio Zaks.

THE STORY SO FAR

LA HISTORIA HASTA AHORA...

La tierra de los Yolkfolk siempre había sido un lugar seguro y pacífico. Los Yolkfolk, con sus cuerpos ovales y sus botas y guantes de color rojo brillante, vivían en el bosque, en altas cabañas construidas en los árboles.

Se pasaban el día explorando el bosque y trabajando en las minas de diamantes, los cuales utilizaban para comerciar con los trolls de la vecina ciudad de Keldor. Hasta donde la memoria alcanzaba la tradición había sido siempre así... hasta aquel fatídico día en que un oscuro y extraño personaje llegó a la tierra de los Yolkfolk.

El extraño, conocido como Wizard Zaks, llevaba una larga capa de color negro y un sombrero puntiagudo que ensombrecía sus ojos de fuego. Tomó posesión del castillo de Keldor y llamó a su presencia al jefe de los Yolkfolk.

Grand Dizzy fue al castillo y le recibieron trolls, portando hachas y vestidos con armaduras. El se presentó como un amigo, pero Zaks ordenó a los guardias que le prendieran. Grand Dizzy, de forma muy astuta, pasó por encima de sus cabezas con un salto mortal y escapó.

Desde ese día los Yolkfolk han vivido atemorizados por Zaks y sus diabólicos poderes.

Un día Dizzy y su novia Daisy iban paseando por el bosque cuando de repente el cielo se ennegreció, y Zaks hechizó a los Yolkfolk. Entonces un gran pájaro descendió y se llevó a Daisy al castillo que Zaks había construido en las nubes.

Ahora depende de Dizzy el romper el hechizo que Zaks ha lanzado sobre sus amigos y rescatar a Daisy de sus malvadas garras.

WAT ER TOT NU TOE IS GEBEURD...

Het land van de Yolkfolk was altijd een veilig land geweest, want er heerst vrede. De Yolkfolk zelf zagen er leuk uit: ze hadden ovale lichamen en droegen helderrode handschoenen en laarzen, ze woonden in boomhutten, diep in het woud.

Ze brachten hun dagen door met het verkennen van het woud en het zoeken naar diamanten in de diamantmijnen. Ze gebruikten de diamanten om handel te drijven met de trollen in het nabij gelegen plaatsje Keldor. Dit deden ze al zolang als ze zich herinneren konden... tot die noodlottige dag, toen er een donkere vreemdeling in het land arriveerde.

De vreemdeling heette Wizard Zaks; hij droeg een lange zwarte cape en op zijn hoofd had hij een puntige hoed, waaronder zijn glimmende oogjes verscholen zaten. Hij installeerde zich in het kasteel van Keldor en ontbood het hoofd van de Yolkfolk.

Grand Dizzy ging naar het kasteel. Hij werd onthaald door de trollen die wapenrusting droegen en beilen bij zich hadden.

Hij stelde zich voor en zei dat hij een vriend was, maar Zaks gaf zijn mannen het bevel hem gevangen te nemen. Gelukkig sprong Grand Dizzy met een grote sprong over hen heen en ontsnapte.

Vanaf die dag leefden de Yolkfolk in angst voor Zaks en zijn boze krachten.

Op een dag waren Dizzy en z'n vriendin Daisy in het woud aan het wandelen. Plotseling werd de hemel donker en Zaks betoverde de Yolkfolk. Er kwam een grote vogel uit de lucht die Daisy met zich mee voerde naar het kasteel in de wolken, dat Zak pas had laten bouwen.

Nu moet Dizzy de betovering van Zak verbreken en Daisy uit zijn klauwen redden.

TÄHÄN MENNESSÄ TAPAHTUNUT

Yolkfolkin maa oli aina ollut turvallinen ja rauhallinen paikka. Itse Yolkfolkkilaiset, munanmuotoisine kehoineen ja kirkkaan punaisine käsineineen ja saappaineen, asuivat puihin rakennetuissa majoissa korkealla metsässä.

He viettivät päivänsä tutkimalla metsää ja louhimalla timantteja hieroakseen kauppaa peikkojen kanssa Keldorin naapurikaupungissa. Näin oli ollut tapana niin kauan kuin kukaan pystyi muistamaan . . . siihen kohtalokkaaseen päivään asti, kun tumma vieras saapui maahan.

Wizark Zaks nimellä tunnetun vieraan yllä oli pitkä musta viitta ja päässä oli suippo hattu, mikä varjosti hänen hehkuvia silmiä. Hän valtasi Keldorin linnan ja kutsui Yolkfolk-kansan päämiehen luokseen.

Suur-Dizzy meni linnaan, missä haarniskoidut ja kirveitä kantavat peikot ottivat hänet vastaan. Hän esittäytyi ystävänä, mutta Zaks antoi vartijoille käskyn vangita hänet. Suur-Dizzy tekikin viekkaasti kuperkeikan näitten päitten yli ja pakeni.

Siitä päivästä lähtien Yolkfolkkilaiset ovat pelänneet Zaksia ja hänen pahoja voimiaan.

Eräänä päivänä Dizzyn ja hänen tyttöystävänsä Daisyn kävellessä metsässä taivas muuttui mustaksi ja Zaks saattoi Yolkfolkkilaiset pahan lumouksen valtaan. Iso lintu syöksyi alas ja kantoi Daisyn Zaksin vastarakennettuun, pilvissä olevaan linnaan.

Dizzyn tehtävänä on nyt kumota Zaksin pahat lumoukset ja pelastaa Daisy hänen kynsistä

DETTA HAR HÄNT.....

Yolkfolk-landet hade alltid varit en lugn och fridfull plats. Yolk-folket själva, med sina äggformade kroppar och ljusröda handskar och stövlar, bodde i skogens högt belägna trädhus.

De tillbringade dagarna med att utforska skogen samt bryta diamanter i gruvorna, vilka användes till handel med trollen i den närbelägna staden Keldor. Detta hade varit tradition så länge någon kunde minnas... tills den ödestigra dagen då en mystisk främling kom till trakten.

Främlingen, känd som Wizard Zaks, bar en lång svart kappa och en spetsig hatt vars skugga täckte hans glödande ögon. Han slog sig ned i Keldors slott och kallade till sig Yolk-folkets ledare.

Gamle Dizzy begav sig till slottet, där han möttes av yx-beväpnade troll i stridsmundering. Han sa att han kom som vän, men Zaks gav vakterna order om att fängsla honom. Gamle Dizzy gjorde skickligt en saltomortal över deras huvuden, och flydde.

Från den dagen har Yolk-folket levat i skräck för Zaks och dennes ondskefulla krafter.

En dag tog Dizzy och hans flickvän Daisy en promenad i skogen när himlen plötsligt färgades svart och Zak uttalade en förbannelse över

Yolk-folket. En stor fågel slog ned och flög iväg med Daisy till Zak's nyligen resta slott uppe bland molnen.

Nu blir det Dizzys uppgift att lösa Zaks ondskefulla förbannelse över hans vänner, och att rädda Daisy ur Zaks ondskefulla grepp.

MEET DIZZY'S FRIENDS

This is the guy who can give you an extra life if you complete a sliding puzzle.

Theo le Bon Génie. Complétez son énigme magique pour une extra vie!

Theo, der gute Zauberer. Stellen Sie sein magisches Puzzle fertig, und Sie gewinnen ein Extraleben!

Theo il Mago Buono. Completa il suo rompicapo magico per avere una vita in più!

Theo el Brujo Bueno. Completa su enigma Mágico para conseguir una vida extra!

Suur-Dizzy meni linnaan selittämään heidän timanttikaupan ehdot. Haarniskoidut ja kirveitä kantavat peikot ottivat hänet vastaan.

Tämä on se kaveri, joka voi antaa sinulle ylimääräisen elämän, jos suoritat liukupelin loppuun.

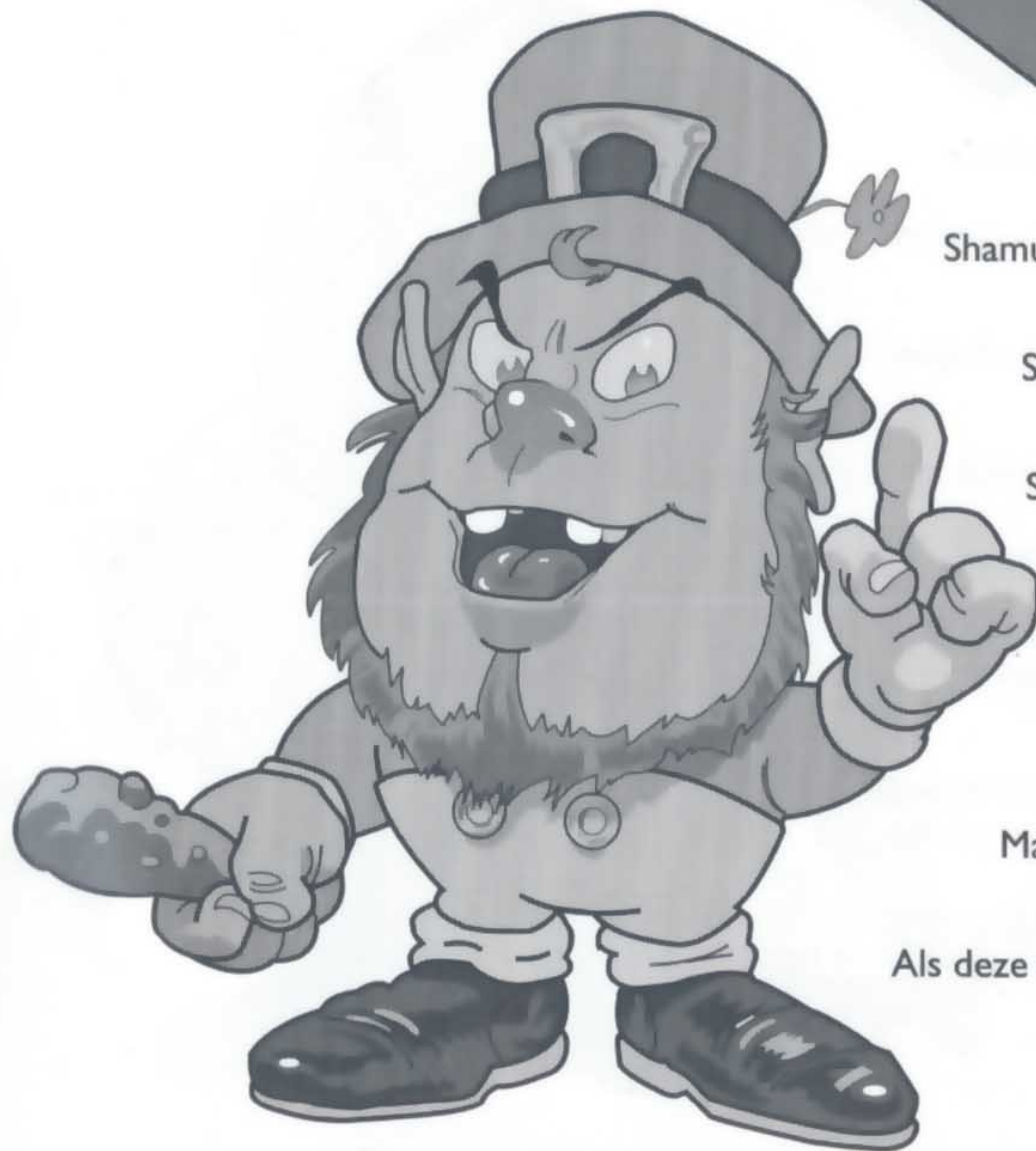
Det här är den kille som kan ge dig ett extra liv om du fullgör ett glid-pussel.

Dit is degene die je een extra leven kan geven als je een wisselpuzzel afmaakt.



The good magician Theodore

MEET DIZZY'S FRIENDS



Shamus the leprechaun

Things are never boring while
this happy
Irishman is around.

Shamus le Farfadet. Vous aurez besoin de
son or!

Shamus der Kobold. Sie werden sein
Gold brauchen!

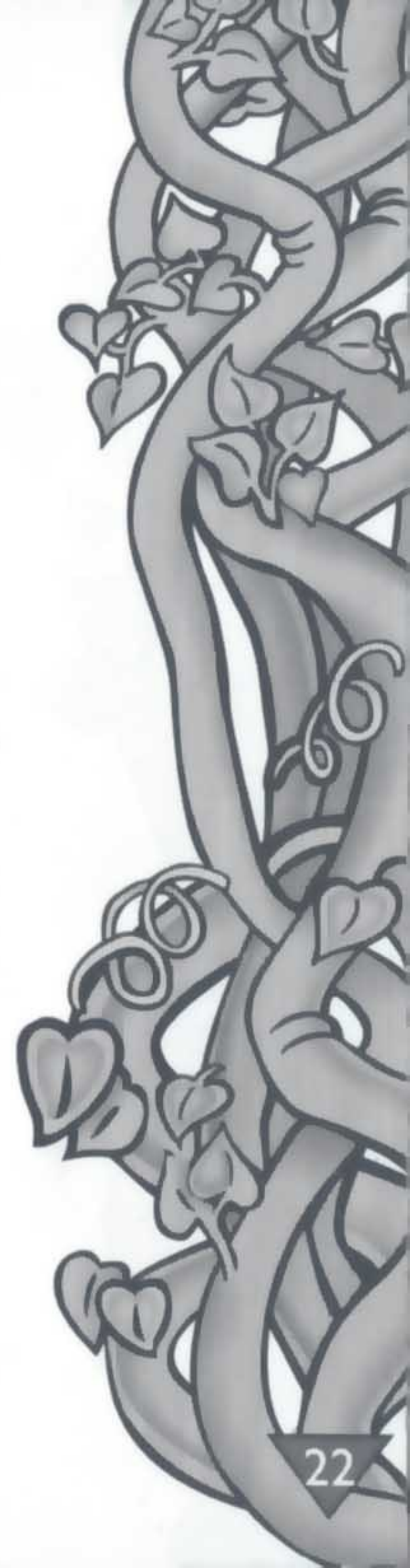
Shamus il Folletto. Avrai bisogno del
suo oro!

Shamus el Duende. Necesitarás
su oro!

Et ikävysty tämän onnellisen irlanti-
laisen ollessa paikalla.

Man har aldrig tråkigt när denne glade
irländare är i närheten.

Als deze aardige Ier er is, verveel je je nooit.



MEET DIZZY'S FRIENDS

This angry character drives a hard bargain but you'll need to meet his terms before you can complete the game.

Le Garde-magasin. Vous aurez besoin de faire affaire avec ses prix!

Der Kaufmann. Sie müssen wohl seine Preise zahlen!

Il Bottegaio. Dovrai pagare il suo prezzo!

El tendero. Tendrás que pagar su precio!

Tämä vihainen hahmo pitää lujasti puoliaan, mutta sinun on täytettävä hänen ehtonsa, ennen kuin voit suorittaa pelin loppuun.

Denna arga figur är hård i affärer, men du måste visa dig ännu hårdare för att kunna slutföra spelet.

Deze boosaardige figuur stelt harde voorwaarden, maar je moet eraan tegemoet komen, voordat je het spel kunt afmaken.



The Shopkeeper

MEET DIZZY'S FRIENDS



Prince Clumsy

A lonely Prince in search of true love.

Prince Maladroit . A la recherche de l'amour, toujours
aux mauvais endroits!

Prinz Tapsig. Sucht nach Liebe, aber immer am falsch
en Ort!

Il Principe Goffo. Cerca l'amore in tutti i
posti sbagliati!

El Príncipe Torpe. Buscando amor, en
todos los lugares equivocados!

Yksinäinen prinssi etsimässä todellista
rakkautta.

En ensam prins på jakt efter
äka kärlek.

Een eenzame prins, op zoek naar
de ware liefde.



MEET DIZZY'S FRIENDS

'Mean, evil and nasty.'
That's how his friends describe his good
points.

Cœur-noir le Pirate. Peut être soudoyé,
mais ne jamais se fier à lui!

Schwarzherz der Pirat. Kann bestochen
werden,
verdient aber keinerlei
Vertrauen!

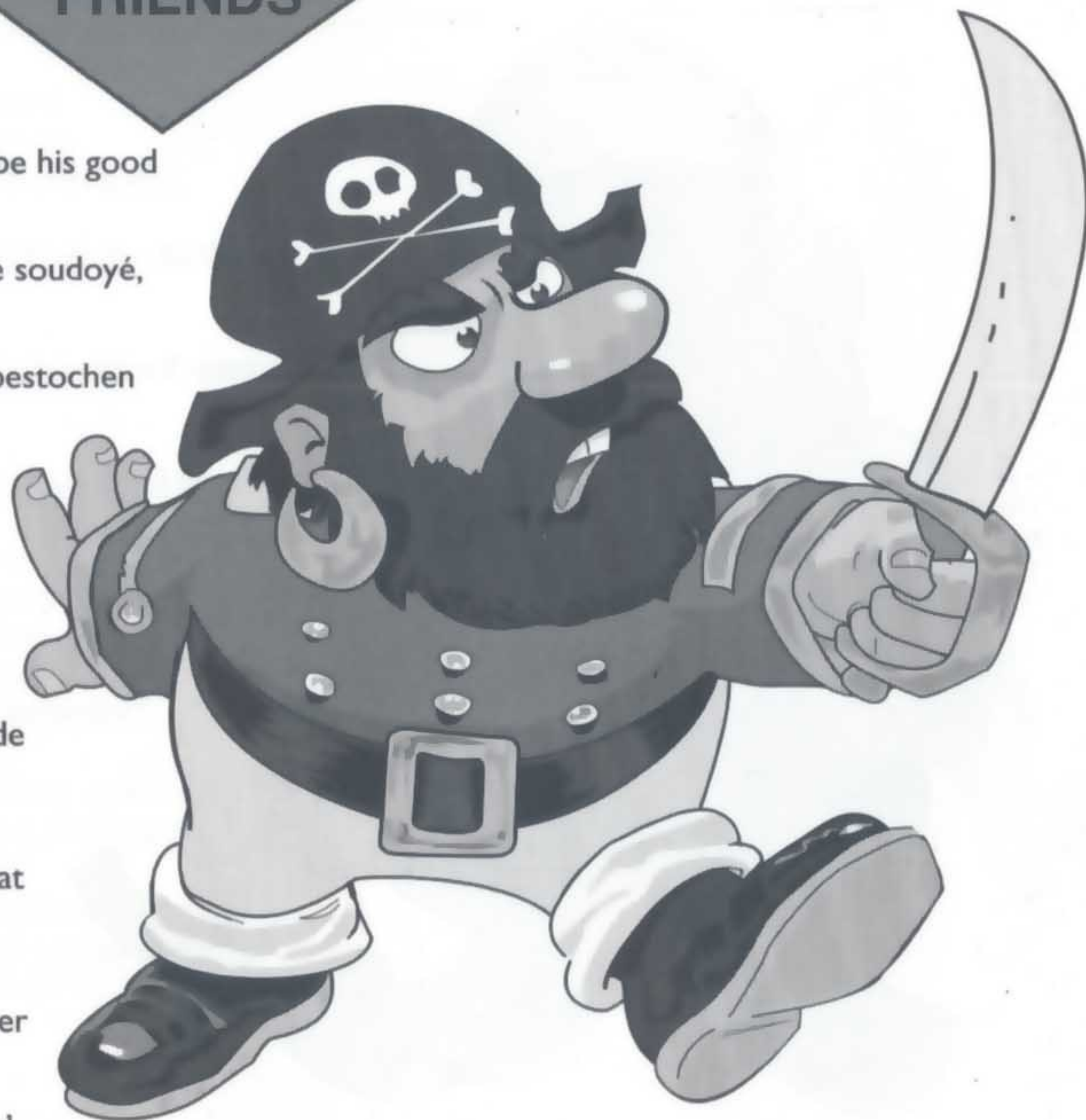
Il Pirata Cuore Nero.
Può essere corrotto, ma
mai fidarsi!

El Pirata Perverso. Puede ser
sobornado, pero nunca se puede
confiar en él!

'Ilkeä, paha ja häijy.'
Täten hänen ystävänsä kuvaavat
hänen hyviä puoliaan.

'Elak, grym och otäck.'
Det är så hans vänner beskriver
hans goda sidor.

'Gierig, boosaardig en gemeen'.
Dat zeggen zijn vrienden over zijn
goede eigenschappen.



Blackheart the Pirate



Bleart



The Treehouse Village



The Caves



Castle Street



The Beaches



Dizzy

FANTASTIC

DIZZY™

has been produced by...

Derek Leigh-Gilchrist: Programmer. Ashley Hogg: Original Subgame Programming. The Oliver Twins: Original Design/Original SPC 8bit
Joby Wood: Graphic Artist-Amiga Graphics. Leigh Christian: Graphic Artist-Original 16bit Graphics. Matt Simmonds: Music/SFX.
Art Manager - Shân Savage. Packaging - Victoria Healey. Production - Stewart Regan, Pat Stanley.

Codemasters™



© Codemasters Limited 1993