

FANTASTIC DIZZY™

INSTRUCTION MANUAL

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

Codemasters

Licensed by Sega Enterprises Ltd. for play on the

SEGA MASTER SYSTEM
& SEGA MASTER SYSTEM II

FANTASTIC DIZZY™



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 PELAAT
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 PRECEDEENTI 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



STARTING UP

1. Set up your System as described in its instruction manual.

2. Make sure the power switch is OFF. Then insert the cartridge into the console.

3. Turn the power switch ON. In a few moments, the title screen appears.

4. If the title screen doesn't appear, turn the power switch OFF. Make sure your system is set up correctly and the cartridge is properly inserted. Then turn the power switch ON again.

Important: Always make sure that the Console is turned OFF when inserting or removing your Cartridge.

VORBEREITUNG

1. Schließen sie ihr Gerät wie in der Anleitung beschrieben an.

2. Vergewissern Sie sich, dass der Neczschalter auf OFF gestellt ist, und stecken Sie die Spielkassette in das Gerät ein.

3. Schalten Sie das Gerät ein (Netzschalter auf ON). Kurz darauf erscheint automatitsch der Titelbildschirm.

4 Falls der Titebild nicht erscheint, schalten Sie das Gerät wieder aus (Netzschalter auf OFF). Überprüfen Sie die Anschlüsse und ob die Spielkassette korrekt eingeschoben ist. Stellen Sie dann den Netzschalter wieder auf ON.

Wichtig: Den Netzschalter vor dem Einschieben oder Herausnehmen einer Spielkassette stets auf OFF stellen.

MISE EN ROUTE

1. Installez votre système de la manière décrite dans ce mode d'emploi.

2. Assurez-vous que l'interrupteur d'alimentation est sur OFF. Ensuite introduisez la cartouche dans la console.

3. Mettez l'interrupteur d'alimentation sur ON. Peu après, l'écran de titre apparaît.

4. Si l'écran de titre n'apparaît pas mettez l'interrupteur sur OFF. Vérifiez que le système est installé correctement et que la cartouche est bien insérée. Remettez l'interrupteur sur ON.

Important: Assurez-vous toujours que l'interrupteur d'alimentation est sur OFF avant d'insérer ou de retirer la cartouche.

N.B. Screenshots in this manual are from Sega MegaDrive version

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. Prepare su sistema como se describe en su manual de instrucciones.

2. Asegúrese de que el interruptor de alimentación está en la posición OFF. Inserte entonces el cartucho en la consola.

3. Ponga el interruptor de alimentación en ON. Después de un momento, aparecerá la pantalla del título.

4. Si no aparece la pantalla del título, ponga en OFF el interruptor de alimentación. Asegúrese de que el cartucho esté correctamente insertado. Entonces, vuelva a poner en ON el interruptor de alimentación.

Impotante: Asegúrese siempre de que el interruptor de alimentación esté en OFF antes de insertar o de sacar el cartucho.

PREPARATIVI

1. Montate il vostro sistema come descritto in questo manuale di instruzioni.

2. Assicurarsi che l'alimentazione sia disattivata (OFF). Quindi inserire la cartuccia nella console.

3. Attivare l'alimentazione (ON). In breve tempo apparirà lo schermo del titolo.

4. Se lo schermo del titolo non appare, spegnere l'apparecchio (OFF).

Accertarsi che il sistema sia montato correttamente e che la cartuccia sia inserita nel modo appropriato. Quindi attivare di nuovo l'alimentazone(ON).

Importante: Assicuratevi sempre che l'apparecchio sia spento (OFF) prima di inserire la cartuccia o quando la si toglie.

FÖRBEREDELSER FÖR SPELSTART

1. Utför anslutningarna enligt anvisningarna i bruksanvisningen för.

2. Kontrollera att strömbrytaren står i frånslaget läge. Efter några sekunder visas rubrikscenen på bildskämen.

3. Slå ifran strömbrytaren. Efter några sekunder visas rubrikscenen på bildskämen.

4. Slå ifrån strömbrytaren när rubrikscenen inte visas på bildskämen. Kontrollera anslutningarna och att kassetten har satts i på korrekt sätt. Slå till strömbrytaren igen.

Important: Kontrollera alltid att strömbytaren har slagits ifrån innan spelkassetten sätts i/tas ut ur speldatorn.

STARTEN

1. Sluit je Systeem aan zoals dat beschreven staat in de handleiding.

2. Zet de Systeem UIT. Stop nu de Cassette erin.

3. Zet de Systeem AAN. Na een moment zie je het Titelscherm.

4. Als je geen titescherm ziet, moet je de Systeem weer UIT zetten. Kijk goed na of alles goed is aangesloten en of de cassette er goed in zit. Zet hem daarna weer AAN.

Let op: Zorg ervoor dat de altijd Systeem UIT staat als je een cassette erin stopt of eruit haalt.

(1) Cassette
(2) Controller 1.
(3) Controller 2.

ALOITUS

1. Kytke System-järjestelmäsi kayttoohjekirjasen ohjeiden mukaisesti.

2. Varmista, että virtakytkin on kytketty pois toiminnasta (OFF). Työnnä sen jälkeen kasetti konsoliin.

3. Kythe virtakytkin toimintaan (ON). Otsikkokuvaruutu ilmestyy esiin hetken kuluttua.

4. Jos otsikkokuvaruutu ei ilmesty esiin, kytke virtakytkin pois toiminnasta (OFF). Varmista, että järjestelmäsi on kytketty oikein ja että kasetti on kunnollisesti konsolin sisalla. Kytke virtakytkin sen jalkeen uudelleen toimintaan (ON).

Tärkeää:
Pidä aina huolta siitä, että kytket virtakytkimen pois toiminnasta (OFF), ennenkuin asetat kasetin sisään tai otat sen ulos.

(1) kasetti
(2) Säätölaippa 1.
(3) Säätölaippa 2.



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 the 1 button. Dizzy can only hold 3 objects at a time.
Use UP and DOWN to select the object to DROP or USE and press the 2 button. If you want to exit this screen without dropping any objects, simply press the 1 Button. 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 1. Dizzy ne peut tenir que 3 objets à la fois. 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. Appuyez sur HAUT et BAS pour sélectionner l'objet à LACHER (DROP) ou UTILISER (USE) et appuyez sur le bouton 2. Si vous voulez quitter cet écran sans lâcher d'objets, appuyez simplement sur le bouton 1

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 1-Taste. Dizzy kann 3 Gegenstände gleichzeitig tragen. Um eine Rätselaufgabe zu lösen, finden Sie den korrekten Gegenstand und plazieren Sie ihn an die korrekte Stelle, z.B. legen Sie den Schlüssel uber der Tür ab, um sie zu öffnen.Drücke den Richtungsknopf OBEN/UNTEN und 2-Taste, um einen Gegenstand FALLEN ZU LASSEN (DROP) oder zu VERWENDEN (USE). Willst du diesen Bildschirm verlassen, ohne irgendwelche Gegenstände fallen zu lassen, dann drücke einfach 1-Taste.

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 1. Dizzy può tenere solo 3 oggetti alla volta. Per risolvere un rompicapo, trova l'oggetto giusto e mettilo nel posto giusto, ad esempio, metti la chiave sulla porta per aprirla. Utiliza ARRIBA y ABAJO para seleccionar los objetos que desees ABANDONAR (DROP) o USAR (USE) y pulsa el Botón 2. Si quieres salir de esta pantalla sin dejar ningún objeto, pulsa solamente el Botón 1

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 1. Dizzy sólo puede sostener tres objetos a la vez.
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. Utilizza le frecce in SU ed in GIU' per selezionare l'oggetto che desideri LASCIARE (DROP) o UTILIZZARE (USE), quindi premi il pulsante 2. Se desideri abbandonare questa videata senza lasciare nessuno degli oggetti, premi il pulsante 1

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 puihin 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 1-painiketta. Dizzy voi pitää hallussaan vain 3 artikkelia kerrallaan. Ratkaistaksesi pulman, löydä oikea artikkeli ja pane se oikeaan paikkaan, esim. pane avain oven päälle avataksesi sen lukon.Käytä YLÖS ja ALAS suuntia valitaksesi artikkelin, josta LUOVUT (DROP) tai jota KÄYTÄT (USE), ja paina painiketta 2. Jos haluat poistua tästä ruudusta artikkeleista luopumatta, paina vain painiketta 1.

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 1-knappen. Dizzy kan bara bära på 3 föremål åt gången.
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. Använd UP (upp) och DOWN (ner) för att välja föremål att SLÄPPA (DROP) eller ANVÄNDA (USE), samt tryck på Knapp 2. Om du vill lämna denna skärm utan att släppa några föremål trycker du helt enkelt på Knapp 1

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 1. Dizzy kan 3 voorwerpen tegelijk vasthouden.
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. Gebruik BOVEN en BENEDEN om het voorwerp dat je wilt LATEN VALLEN (DROP) of GEBRUIKEN (USE) te selecteren en druk op toets 2. Als je uit dit scherm wilt gaan, zonder voorwerpen te laten vallen, druk je gewoon op toets 1

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.

FORCE DE VIE ET DOMMAGES

Dizzy débute son aventure avec trois vies. Tout le long du parcours, il rencontrera des crèatures 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 gagné 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 bösartigen 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.

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 risolvendo 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 inicia 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.



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.

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.

EIN BEISPIELPROBLEM

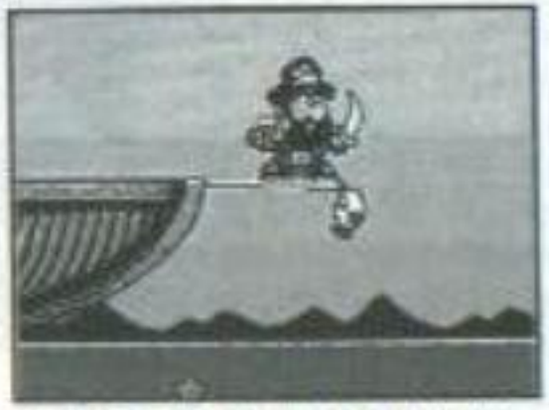
Neben Dizzy's Hütte finden Sie eine breite Holzplanke. Wenn Sie diese zur lanzengespickten Fallgrube tragen und darüberlegen, gibt das eine Brücke und Dizzy kann hinüber.

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.



SPOOKY FOREST



WALK THE PLANK



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

ESIMERKKI-ONGELMA 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-EXEMPEL, 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 VOORBEELD 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 vastgemaakt. 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.



HELP ME DIZZY!



CASTLE CAPERS

HINTS AND TIPS

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 control pad. Press and hold the 1 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 déplacer le carré brillant en utilisant HAUT, BAS, GAUCHE ou DROITE sur votre bloc de contrôle. Appuyez sur le bouton 1 en même temps que sur une direction pour échanger le bloc sur lequel vous vous trouvez avec le carré adjacent.

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 1-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, GIU', SINISTRA o DESTRA sulla pulsantiera. Per spostare il blocco su cui ti trovi su una casella adiacente, tieni premuto il Bottone 1 e premi contemporaneamente la direzione.



SHIP WRECK



BUBBLE TROUBLE

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 1 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 1-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-PUSSLET

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 1 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 WISSELPUZZEL

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 1 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 1 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. Placez Dizzy dans une bonne position pour commencer son balancement, tandis que vous tenez la corde utilisez la en appuyant sur le bouton 1.

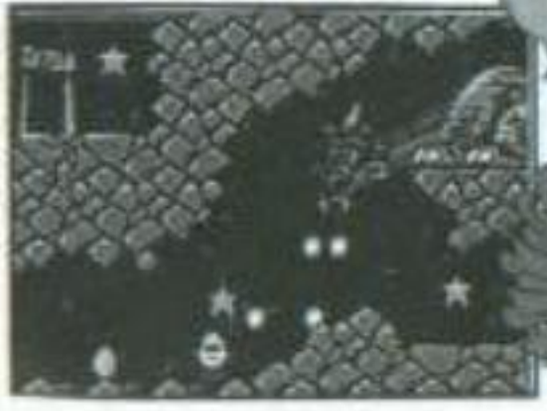
VERWENDEN DES SEILS

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 1-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 mentre tiene la corda e poi esegui premendo il Bottone 1.

HOT STUFF







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 1.

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 aloittaakseen heilumisensa, ja sitten käytä köyttä painamalla 1-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 1-knapp medan repet befinner sig var som helst i fönstret OBJECTS HELD (Hållna Föremål), i fältet längst ned.

HET TOUW GEBRUIKEN

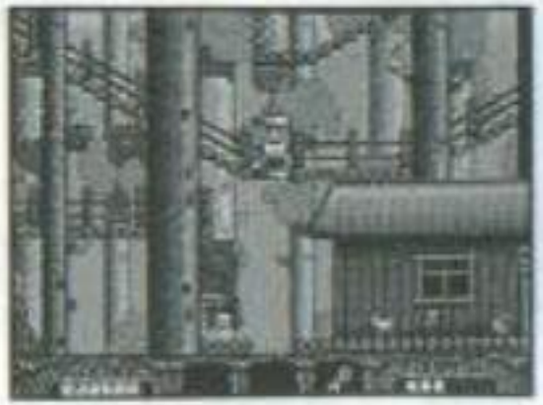
Als je een kloof moet oversteken, die zo breed is dat je er niet overheen kunt springen, komt het touw goed van pas. Jammer genoeg moet er boven de kloof een haak zijn, waaraan Dizzy z'n touw kan vastmaken. Zet Dizzy in een goede positie om z'n zwaai te beginnen en gebruik dan het touw door op toets 1 te drukken, terwijl het touw in het venster te zien is. Zie onderste regel op het scherm: OBJECTS HELD (VASTGEHOUDEN VOORWERPEN).





Pogie

GOING UP



COMO CONTROLAR DIZZY

IZQUIERDA Mover hacia la Izquierda
DERECHA Mover hacia la Derecha
PAUSE Empezar/Pausa/Finalizar la Pausa
Botón-2 Saltar (usar con izquierda/derecha para saltos en diagonal)
Botón-1 Recoger/Arrojar/usar ascensor/Pasar por puertas. Utiliza ARRIBA y ABAJO para seleccionar el objeto que desees ABANDONAR o USAR. Pulsa el Botón 1 para SALIR sin dejarlo atrás, o el Botón 2 para ABANDONAR/USAR

SÄÄTIMEN OSAT JA KUINKA KÄYTÄT NIITÄ

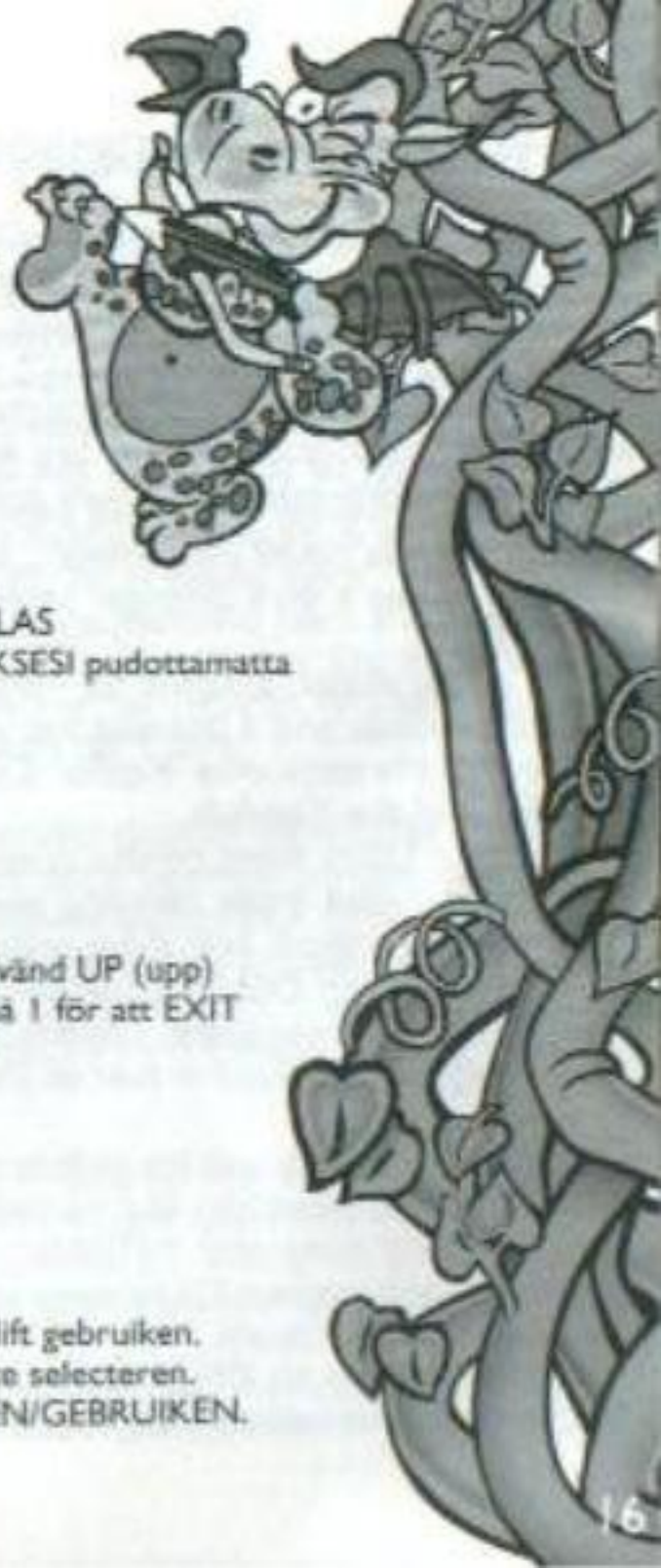
VASEN Liiku vasemmalle.
OIKEA Liiku oikealle.
PAUSE Tauko/uudelleen aloitus.
2-PAINIKE Hyppää (käytä vasen ja oikea suuntien kanssa hypätäksesi vinottain).
1-PAINIKE Poimi/pudota artikkeleita/avaa ovia/puhu hahmoille/käytä hissiä. Käytä YLÖS ja ALAS suuntia valitaksesi artikkelin, minkä PUDOTAT tai mitä KÄYTÄT. Paina painiketta 1 POISTUAKSESI pudottamatta mitään tai paina painiketta 2 PUDOTTAAKSESI/KÄYTTÄÄKSESI.

DELAR AV KONTROLLEN OCH HUR MAN ANVÄNDER DEM...

LEFT (Vänster)Flyttar till höger
RIGHT (Höger)Flyttar till vänster
PAUSE Paus av/på
KNAPP 2 Hoppar (Används tillsammans med Vänster och Höger för att hoppa diagonalt)
KNAPP 1 Plockar upp/släpper föremål/öppnar dörrar/pratar med figurer/använder hiss. Använd UP (upp) och DOWN (ner) för att välja de föremål som ska släppas eller användas (DROP/USE). Tryck på 1 för att EXIT (gå ur) utan att släppa något, eller tryck på 2 för att släppa/använda.

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

LINKS Naar links bewegen
RECHTS naar rechts bewegen
PAUSE Pauzeren/verder spelen
TOETS 2 Springen (Tegelijk met links en rechts gebruiken om diagonaal te springen).
TOETS 1 Voorwerpen oprapen/laten vallen/deuren openen/met andere figuren praten/de lift gebruiken. Gebruik BOVEN en BENEDEN om het voorwerp om TE LATEN VALLEN of te GEBRUIKEN te selecteren. Druk op 1 om verder te gaan zonder het te laten vallen en druk op 2 om het te LATEN VALLEN/GEBRUIKEN.



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 Zak's newly built castle in the clouds.
It is now up to Dizzy to undo Zak's 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 einen 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 foresterio 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 riuscç 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.

THE STORY SO FAR

TÄHÄN MENNESSÄ TAPAHTUNUT

Yolkfolkin maa oli aina ollut turvallinen ja rauhallinen paikka. Itse Yolkfolkkilaiset, munanmuotoisine kehoineen ja kirkkaan punaisine käsineineen ja saappaineen, asuivat pulhin 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 irlantilaisen 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.

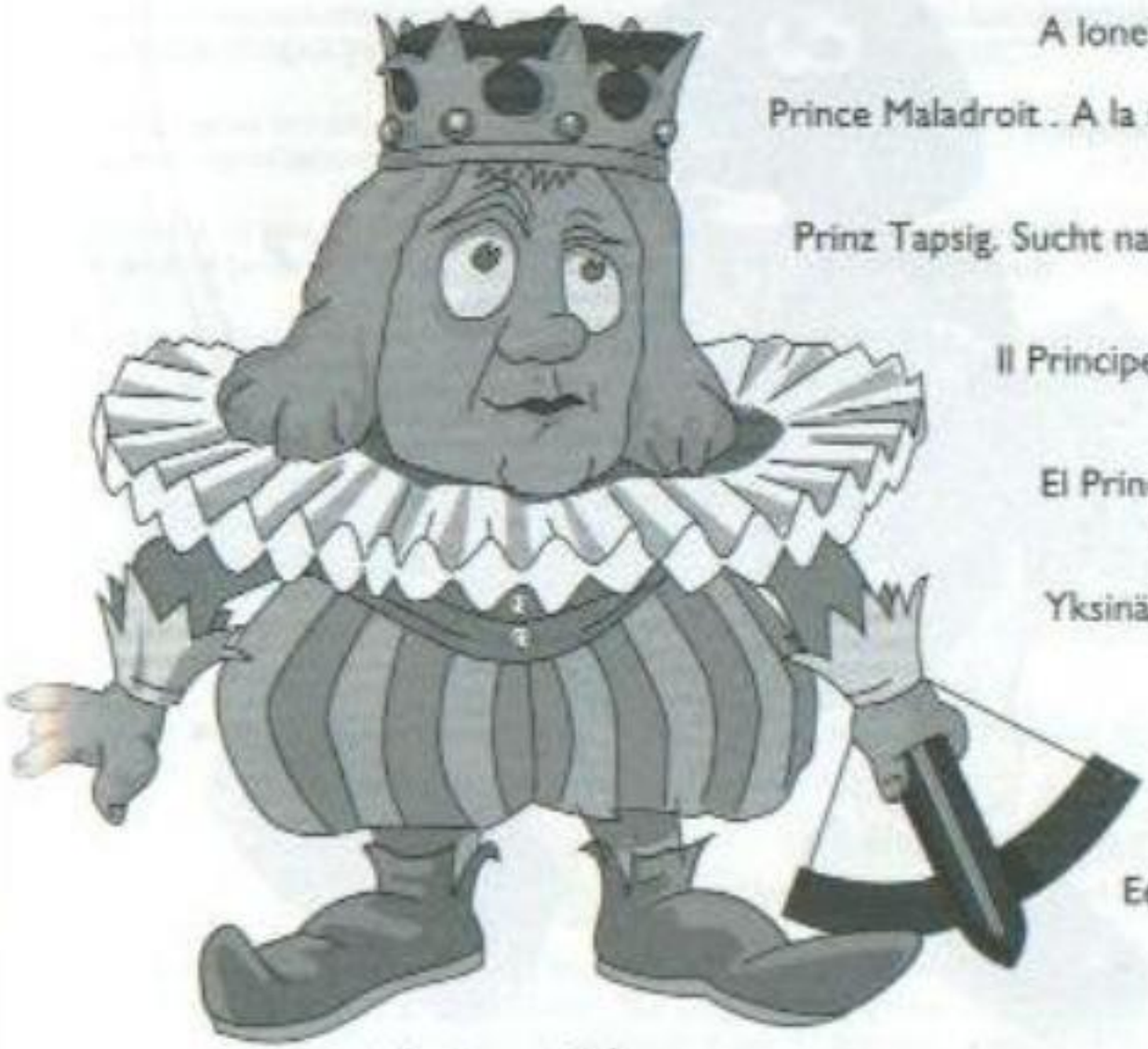
Denna arga figur är hård i affärer, men du måste visa dig ännu hårdare för att kunna slutföra spelet.

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 Principe Torpe. Buscando amor, en todos los lugares equivocados!

Yksinäinen prinssi etsimässä todellista rakkautta.

En ensam prins på jakt efter äkta 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 pude 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

CODEMASTERS SOFTWARE COMPANY LTD -

5 YEAR GUARANTEE

Codemasters Software Company Ltd. warrants to the original purchaser only of this Codemasters game that the medium on which this computer program is recorded (the cartridge) is free from defects in materials and workmanship and it will continue to function for a period of 5 years from the date of purchase.

This warranty is not applicable to normal wear and tear. This warranty shall not be applicable and shall be void if the defect in the Codemasters game cartridge has arisen through ABUSE, UNREASONABLE USE, TAMPERING, MISTREATMENT OR NEGLECT.

Codemasters agrees for a period of 5 years to either replace or repair, at Codemasters option, free of charge, the Codemasters game cartridge found not to meet Codemasters express warranty, postage paid with proof of date of purchase.

Replacement of the game cartridge found not to meet Codemasters express warranty and returned to Codemasters by the original purchaser within 5 years of purchase, is the full extent of Codemasters warranty obligations and is the purchaser's exclusive remedy.

This warranty is in lieu of all other warranties and conditions and all warranties and conditions express or implied, including but not limited to, implied warranties and conditions of merchantability and fitness for a particular purpose and those arising by statute or otherwise in law or from a course of dealing or uses of trade are all expressly disclaimed.

In no event will Codemasters be liable for any special incidental or consequential damages resulting from possession, use or malfunction of this Codemasters game cartridge.

The express warranty above gives you specific rights and you may also have other rights which vary from jurisdiction to jurisdiction. Some jurisdictions do not allow the exclusion or limitation of incidental or consequential damages or limitation on how long an implied warranty or conditions last, so the above limitation or exclusion may not apply to you. Any exclusion or limitation shall not be applicable to the extent it is prohibited by the law if any jurisdiction and such provision shall be severed from the rest of these terms.

Customer Service Department • Codemasters Software Company Ltd • Lower Farm House • Stoneythorpe • Southam • Warks • CV33 0DL.

FANTASTIC DIZZY

has been produced by the CHAMELEON team

They are:
Derek Leigh-Gilchrist: Programmer (16 bit) Ashley Hogg: Programmer (16 bit) The Oliver Twins: Original Design & Programming (8 bit)
Lyndon Sharp: Programmer & Music (8 Bit) Paul Griffiths: Programmer (8 bit) Ed Hickman: Programmer (8 bit)
Leigh Christian: Artist (8 bit & 16 bit) Joby Wood: Artist (16 bit) Paul Oglesby: (8 bit) Khalid Karmoun: Artist (8 bit) Darren Yeomans: Artist (8bit)
The CHAMELEON Associates involved in this project are:
Peter Williamson: Programmer (8 bit) Matt Simmonds: Music (16 bit) Matt Gray: Music (8 bit)

Codemasters™

© The Codemasters Software Company Ltd. ("Codemasters") 1993. All Rights Reserved. Codemasters and Fantastic Dizzy are trademarks being used under license by Codemasters Software Company Ltd. SEGA is a trademark of Sega Enterprises Ltd. Codemasters, PO Box 6, Leamington Spa, Warks, UK. Printed in UK.

SEGA is a trademark of Sega Enterprises Ltd.

© Codemasters Software Company Ltd.1993 - Tel INT.(44) 926 814132

MK-27074-50