

---

# INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

## **AMIGA A500 et A2000**

Branchez l'ordinateur et insérez la disquette de jeu immédiatement.

## **AMIGA A1000**

Insérez le disquette Kickstart 1.2/1.3 et branchez l'ordinateur. Quand le prompt workbench (établi) est affiché insérez votre disquette de jeu.

## **ATARI**

Branchez l'ordinateur et insérez la disquette de jeu immédiatement.

## **Notez:**

S'il y a plus d'un jeu sur la disquette vous aurez à choisir votre jeu tout de suite après le commencement du chargement.

Certains jeux prendront jusqu'à 20 secondes pour se décompresser après la fin du chargement, attendez le commencement du jeu.

## **ATTENTION COPYRIGHT!**

Les copyrights de ces logiciels, y compris le code, les graphismes, la musique et les dessins, sont la seule propriété de Codemaster Software Co. Ltd. Ils ne peuvent pas être copiés, enregistrés, transmis ou reproduits sous aucune forme ou d'aucune manière, ni loués ni prêtés, sans la permission expresse de Codemasters Software Co. Ltd.

# FAST FOOD

## ST & AMIGA

### CONTROLES

**DIZZY** doit manger **TOUTE LA NOURRITURE** dans le **DEDALE** avant d'accéder au niveau suivant. Chaque **DEDALE** est un peu plus difficile. Déplacez **DIZZY** en utilisant le Joystick ou le Clavier.

### JOYSTICK

A Gauche  
A Droite  
En Haut  
En Bas

### CLAVIER

Z Aller à GAUCHE  
X Aller à DROITE  
K Aller en HAUT  
M Aller en BAS

Si vous voulez pauser appuyez sur P, si vous voulez abandonner appuyez sur **ESC**.

### COMMENT JOUER

Déplacez-vous à **GAUCHE** ou à **DROITE** afin de choisir un monde à explorer puis en **HAUT** pour accéder à ce monde. Vous pouvez choisir entre le **PARC** (façile), le **SUPER-MARCHE** (moyen) ou la **VILLE DES JOUETS** (difficile). L'entrée au 4ième monde, le dernier, n'est possible que si vous avez déjà réussi le monde **DIFFICILE!**

### CE QUE VOUS TROUVEREZ DANS LES DEDALES...

Dizzy doit manger toute la nourriture dans le dédale afin de pouvoir accéder au niveau supérieur. Attention aux:

- BURGERS** Parce qu'ils sont aveugles ils se promènent à travers le dédale sans savoir où se trouve Dizzy. Ils sont donc faciles à manger.
- POULETS** Ils ne veulent pas qu'on les mange! Ils sont rapides et s'enfuieront devant vous! Vous ne pouvez les attraper qu'en leur coupant le chemin.
- PIZZAS** Ne se soucient guère d'être mangées - la vie c'est comme ça quand on est pizza. Elles sont assez faciles à attraper.
- MILKSHAKES** Ils sont les plus faciles de tous - ils veulent positivement être bus, ils viennent même vers vous.

De temps en temps d'autre choses mystérieuses tombent dans le dédale, comme:

- DES BOTTES MAGIQUES** Elles font courir Dizzy deux fois plus vite. Vous devez penser très vite mais vous pouvez distancer n'importe quoi.
- SAUCE PIQUANTE** (dans la bouteille VERTE) ralentit les monstres.
- MOUTARDE** (dans la bouteille ORANGE) immobilise les monstres.
- KETCHUP** (dans la bouteille ROUGE) Dites adieu à ces monstre horribles.

Faites attention aussi aux boucliers qui permettent à Dizzy de manger les monstres, aux jetons qui vous rendent **INVISIBLE** et aux jetons pour **RALENTIR** ou **ACCELERER** le jeu.