

# TREASURE ISLAND DIZZY

## ANLEITUNG

### COMMODORE 64/128 DISK

LOAD "\*", 8  
KONTROLLEN

TASTEN	AKTION	SCHALTHEBEL
Z	LINKS	LINKS
X	RECHTS	RECHTS
SHIFT	SPRINGEN	NACH OBEN
RETURN	AUFHEBEN	FEUERN
	FALLENLASSEN	
	GEBRAUCHEN	

Drücken Sie Q, um während des Spiels auszuscheiden.

### HINWEISE

- Seien Sie vorsichtig im Wasser — jeder weiss, daß Eier atmen.
- Werden Sie nicht zum Spiegelei — vermeiden Sie Feuer!
- Die wilden Tiere sind gefährlich — Dizzy sieht so appetitlich aus . . .
- Die alte Truhe kann gut als Stufe benutzt werden.

Es gibt 2 Wege, um das Spiel zu beenden.

Lösung 1 — SCHWIERIG

Lösung 2 — SEHR SCHWIERIG — Finden Sie einen Weg weg von der Insel und zurück zum Yolkvolk.

Lösung 2 — Sehr schwierig — Es sind auf der Insel 30 Goldmünzen versteckt — finden Sie diese, bevor Sie fliehen können. Einige von ihnen sind sehr gut versteckt.

### AMIGA, A500/A1000/A2000

1. Schalten Sie Ihren AMIGA ein.
2. Legen Sie KICKSTART ein, falls gewünscht.
3. Wenn um WORKBENCH gebeten wird, legen Sie die BMX Simulator Diskette ein.

### KONTROLLEN

AKTION	SCHALTHEBEL
LINKS	LINKS
RECHTS	RECHTS
SPRINGEN	OBEN
AUFHEBEN	FEUERN
FALLEN LASSEN	
GEBRAUCHEN	

### HINWEISE

- Seien Sie vorsichtig im Wasser — jeder weiß, daß Eier atmen.
- Werden Sie nicht zum Spiegelei — vermeiden Sie Feuer!
- Die wilden Tiere sind gefährlich — Dizzy sieht so appetitlich
- Die alte Truhe kann gut als Stufe benutzt werden.

Es gibt 2 Wege, um das Spiel zu beenden.

Lösung 1 — SCHWIERIG — Finden Sie einen Weg weg von der Insel und zurück zum Yolkvolk.

Lösung 2 — SEHR SCHWIERIG — Es sind auf der Insel 30 Goldmünzen versteckt — finden Sie diese, bevor Sie fliehen können. Einige von ihnen sind gut versteckt.

### ATARI ST/E, 520/1040/MEGA

1. Legen Sie die DIZZY Diskette ein
2. Schalten Sie Ihren ATARI St ein

### KONTROLLEN

AKTION	SCHALTHEBEL
LINKS	LINKS
RECHTS	RECHTS
SPRINGEN	NACH OBEN
AUFHEBEN	FEUERN
FALLENLASSEN	
GEBRAUCHEN	

### HINWEISE

- Seien Sie vorsichtig im Wasser — jeder weiß, daß Eier atmen.
- Werden Sie nicht zum Spiegelei — vermeiden Sie Feuer!
- Die wilden Tiere sind gefährlich — Dizzy sieht so appetitlich aus . . .
- Die alte Truhe kann gut als Stufe benutzt werden.

Es gibt 2 Wege, um das Spiel zu beenden.

Lösung 1 — Schwierig — Finden Sie einen Weg weg von der Insel und zum Yolkvolk.

Lösung 2 — Sehr schwierig — Es sind auf der Insel 30 Goldmünzen versteckt — finden Sie diese, bevor Sie fliehen können. Einige von ihnen sind sehr gut versteckt.