KWIK SNAX

Spectrum	LOAD""
Commodore 64 (Cass)	LOAD
Commodore 64 (Disc)	LOAD"*",8,1
Amstrad (Cass) 464	RUN"
Amstrad (Cass) 664/6128	TAPE (Enter) RUN" (Enter)
Amstrad (Disc)	RUN"DISK

CONTROLS	AMSTRAD	SPECTRUM	COMMODORE
LEFT	O	-	-
RIGHT	P	-	-
UP	Q	-	-
DOWN	A	-	-
FIRE	SPACE	0	FIRE
REDEFINE KEYS	3	1	-
PAUSE	ENTER	P	SPACE
QUIT	ENTER + Q	Q	RESTORE

GAMEPLAY

The aim of the game is to collect all the Fluffles after they have hatched and lead them to the EXIT. The Fluffles will queue up walking behind you, and are vulnerable to hungry monsters. A level is completed once all the Fluffles have been taken to the EXIT. More points are awarded the more Fluffles are taken at once. After a time limit the monsters get STARVING and rush after you at twice the SPEED!

BONUS STAGES - After every 4 levels, there is a scene where you must catch falling Fluffles in your net.

STOMPER will stop and scratch his head
LEAPER will JUMP over walls
GASBAG drops walls
FLAMER breathes fireballs
FOXLING will kidnap a Fluffle

The game is divided into four islands which progress in difficulty-point Dizzy's glove to the required destination and press fire.
Weave around the stationary blocks and push the sliding ones into the approaching henchman to get all the fruit.
5 levels complete an island and free a friend!
There's special features that drop down to help-but sometimes hinder. A special bonus score is awarded if you can get the fruit in the flashing order.
After every level there's the slippery, slidey bonus section.
When Dizzy starts in a direction he's unable to stop until he hits something- it's that slippery!
Plan your moves well - there aren't any henchmen but you're against the clock.

This program, including code graphics, music and artwork are the copyright of CodeMasters Software Co. Ltd and no part may be copied stored, transmitted or reproduced in any form or by any means, hired or lent without the express permission of CodeMasters Software Co. Ltd.

Published by CodeMasters Software Co. Ltd.
PO Box 6, Southam, Leamington Spa, England. CV33 0SH

KWIK SNAX

ISpectrum	LOAD""
Commodore 64 (Cass)	LOAD
Commodore 64 (Disq)	LOAD"*",8,1
Amstrad (Cass) 464	RUN"
Amstrad 664/6128	TAPE (Enter) RUN" (Enter)
Amstrad (Disq)	RUN"DISK

COMMANDES	AMSTRAD	SPECTRUM	COMMODORE
GAUCHE	O	-	-
DROITE	P	-	-
VERS LE HAUT	Q	-	-
VERS LE BAS	A	-	-
TIR	SPACE	0	FIRE
REDEFINIR LES TOUCHES	3	1	-
PAUSE	ENTER	P	SPACE
QUITTER LE JEU	ENTER + Q	Q	RESTORE

LE JEU

Le but du jeu consiste à recueillir tous les Fluffles après leur éclosion, et à les emmener jusqu'à la SORTIE (EXIT). Les Fluffles vont former une file derrière vous et risquent d'être dévorés par des monstres affamés. Une fois tous les Fluffles arrivés à la SORTIE (EXIT), le niveau est terminé. Plus vous emmenez de Fluffles avec vous, plus vous gagnez de points. Après une certaine période, les monstres ont PLUS FAIM QUE JAMAIS et REDOUBLENT DE VITESSE!

POINTS SUPPLEMENTAIRES

Tous les 4 niveaux, l'écran vous présente une scène dans laquelle vous devez attraper dans votre filet des Fluffles qui tombent.

STOMPER s'arrête et se gratte la tête
LEAPER SAUTE au-dessus des murs
GASBAG fait tomber les murs
FLAMER sa bouche lance des boules de feu
FOXLING kidnappe un Fluffle

Le jeu se divise en quatre îles, de plus en plus difficiles. Pointez le gant de Dizzy vers la destination souhaitée et appuyez sur le bouton de tir.

Contournez les blocs stationnaires et poussez ceux qui glissent vers le bandit qui s'approche de vous pour recueillir tous les fruits.

5 niveaux: vous avez terminé une île et vous avez libéré un ami!

Certains objets spéciaux tombent autour de vous pour vous aider - mais parfois pour vous gêner. Vous recevrez des points supplémentaires spéciaux si vous pouvez attraper les fruits dans l'ordre approprié.

Après chaque niveau, la section des points supplémentaires apparaît - mais attention: terrain très glissant!

Quand Dizzy démarre dans une direction quelconque, il ne peut s'arrêter que lorsqu'il frappe quelque chose... c'est tellement glissant!

Planifiez bien vos mouvements - il n'y a plus de bandits, mais vous luttez contre la montre.

KWIK SNAX

Spectrum	LOAD""
Amstrad (Kase) 464	RUN"
Amstrad 664/6128	TAPE (Enter) RUN" (Enter)
Amstrad (Disk)	RUN"DISK
Commodore 64 (Kase)	LOAD
Commodore 64 (Disk)	LOAD"*",8,1

STEUERUNG	AMSTRAD	SPECTRUM	COMMODORE
NACH LINKS	**O**	-	-
NACH RECHTS	**P**	-	-
NACH OBEN	**Q**	-	-
NACH UNTEN	**A**	-	-
FEUERN	**SPACE**	**0**	**FIRE**
TASTEN NEU BELEGEN	**3**	**1**	-
PAUSE	**ENTER**	**P**	**SPACE**
AUSSTEIGEN	**ENTER + Q**	**Q**	**RESTORE**

SPIELREGELN

Das Ziel des Spiels ist, alle Fluffles zusammenzutreiben, nachdem sie ausgeschlüpft sind, und sie zum Ausgang (EXIT) zu führen. Die Fluffles bilden eine Schlange und folgen Ihnen, aber sie werden von hungrigen Monstern bedroht. Eine Schwierigkeitsstufe ist beendet, wenn alle Fluffles zum Ausgang gebracht wurden. Je mehr Fluffles auf einmal mitgenommen werden, desto mehr Punkte werden vergeben. Nach einer gewissen Zeit haben die Monster einen Bärenhunger und kommen zweimal so schnell auf Sie zu!

BONUSSTUFEN

Nach jeweils vier Stufen gibt es ein Spiel, in dem Sie die Fluffles in Ihrem Netz fangen müssen.

STOMPER hält an und kratzt sich am Kopf
LEAPER springt über Mauern
GASBAG reißt Mauern ein
FLAMER spuckt Feuerbälle
FOXLING entführt ein Fluffle

Das Spiel ist in vier Inseln aufgeteilt, die an Schwierigkeit zunehmen. Zeigen Sie mit Dizzys Handschuh auf das jeweilige Ziel und drücken Sie den Feuerknopf. Weichen Sie den festen Blöcken aus und schieben Sie die verschiebbaren dem Bösewicht in den Weg, damit Sie alle Früchte bekommen können.
Nach 5 Stufen ist eine Insel zu Ende gespielt und ein Freund frei!
Es gibt noch einige besonderen Dinge, die herunterfallen und helfen - aber manchmal auch stören. Wenn Sie die Früchte in der Reihenfolge, in der sie blinken, sammeln können, gibt es Bonuspunkte.
Auf jeder Stufe gibt es den glitschigen, rutschigen Bonusteil. Wenn Dizzy in eine Richtung losgeht, dann kann er nicht mehr anhalten, bis er auf etwas aufprallt, so rutschig ist es!
Planen Sie Ihr Vorgehen gut - es gibt zwar keine Bösewichter aber Sie arbeiten gegen die Zeituhr!

KWIK SNAX

Spectrum (Cassetta)	LOAD"" nel mode 48K
Commodore 64 (Cassetta) Premere	LOAD
Commodore 64 (Disco)	LOAD"*",8,1
Amstrad (Cassetta) Premere 464	RUN"
Amstrad (Cass) 664/6128	TAPE (Enter) RUN" (Enter)
Amstrad (Disco)	RUN"DISK

CONTROLS	AMSTRAD	SPECTRUM	COMMODORE
Sinistra	**O**	-	-
Destra	**P**	-	-
Su	**Q**	-	-
Giù	**A**	-	-
Fuoco	**SPACE**	**0**	**FIRE**
Ridefinire questo chiavi	**3**	**1**	-
PAUSA	**ENTER**	**P**	**SPACE**
Abbandona	**ENTER + Q**	**Q**	**RESTORE**

COME SI GIOCO

Lo scopo del gioco è di raccogliere tutti i Fluffles dopo che si sono schiusi e di condurli verso l'USCITA (EXIT). I Fluffles si mettono in fila camminandoti dietro, ma sono esposti a mostri famelici. Quando tutti i Fluffles sono stati prortati all'USCITA, il livello è completo. Più Fluffles porti in una sola volta. più punti ottieni. Dopo un tempo prestabilito, i mostri diventano AFFAMATISSIMI e ti corrono dietro a VELOCITA doppia!

STADI PREMIO- Ogni 4 livelli, c'è una scena dove devi acchiappare i Fluffles che cadono col retino!

STOMPER	(Prestone)	si ferma e si gratta la testa
LEAPER	(Saltapicchio)	SALTA i muri
GASBAG	(Vescica)	emette MELMA
FLAMER	(Sputafuoco)	sputa palle di fuoco
FOXLING	(Volpino)	RAPISCE un fluffles

Il gioco si divide in quattro isole di difficoltà progressiva - punta il guanto di Dizzy sulla destinazione richiesta e premi Fuoco. Passa tra i blocchi fermi e springi quelli scorrevoli sullo scagnozzo in arrivo per ottendere tutti i frutti.

5 livelli completano un'isola e liberano un amico!

Ci sono anche funzioni speciali che scendono giù per aiutarti - ma qualche volta anche per obstacolarti.

Se riesci ad ottenere il frutti in ordine di lampeggio, ottenti un premio speciale.

Dopo ogni livello, c'è una sezione premio scivolosa a scalare. Dizzy si avvia in una direzione in cui non può fermarsi fino a che non sbatte contro qualcosa - è proprio così scivoloso! Cerca di pianificare bene le tue mosse - anche se qui non ci sono scagnozi, dovrai vedertela con il cronometro.

KWIK SNAX
INSTRUCCIONES DE CARGA

Spectrum	LOAD""
Commodore 64 (cassette)	LOAD
Commodore 64 (Disco)	LOAD"*",8,1
Amstrad (cassette) 464	RUN"
Amstrad (Cass) 664/6128	TAPE (Enter) RUN" (Enter)
Amstrad (disco)	RUN"DISK

CONTROLES	AMSTRAD	SPECTRUM	COMMODORE
IZQUIERDA	O	-	-
DERECHA	P	-	-
ARRIBA	Q	-	-
ABAJO	A	-	-
DISPARO	SPACE	0	FIRE
REDEFINIR TECLAS	3	1	-
PAUSA	ENTER	P	SPACE
SALIR	ENTER + Q	Q	RESTORE

EL JUEGO

El objetivo del juego es recoger todos los Fluffles después de haberlos empollado y llevarlos hacia la SALIDA. Los Fluffles caminarán en fila detrás de tí, y son vulnerables a los hambrientos monstruos. Completarás un nivel cada vez que consigues llevar todos los Fluffles hasta la SALIDA. Cuantos más Fluffles lleves de una sola vez, más puntos conseguirás. Después de un determinado tiempo, los monstruos empiezan a sentirse realmente HAMBRIENTOS, así que te perseguirán al doble de VELOCIDAD.

ETAPAS DE BONIFICACION: Cada cuatro niveles aparece una escena en la que debes recoger a los Fluffles que caen en tu red.

STOMPER	Se detendrá y se rascará la cabeza
LEAPER	SALTA sobre las paredes
GASBAG	Derriba las paredes
FLAMER	Desprende bolas de fuego
FOXLING	Secuestra un Fluffle

El juego se divide en cuatro islas, y a medida que se avanza aumenta su dificultad. Apunta el guante de Dizzy hacia el destino deseado y pulsa disparo. Gira alrededor de los ladrillos fijos y empuja los que se deslizan sobre el criado para recoger toda la fruta.

Con cinco niveles se completa una isla y liberas a un amigo.

Hay algunas características especiales que vienen en tu ayuda (aunque a veces son un verdadero estorbo). Se te otorgará una puntuación especial si consigues colocar las frutas en el orden en que parpadean.

Después de cada nivel verás una sección resbaladiza en la que podrás recoger puntos de bonificación.

Cuando Dizzy comienza a caminar en una dirección, no puede detenerse a menos que choque contra algo (¡es todo muy resbaladizo!)

Planifica bien tus movimientos: no hay criados, pero juegas contra el reloj.