



FANTASTIC DIZZY™

INSTRUCTION MANUAL



Instructions en Français

Codemasters™ 

Licensed by Sega Enterprises Ltd. for play on the
SEGA MEGADRIVE SYSTEM

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.



COMMENT JOUER AUX FANTASTIC DIZZY™
INDICATIONS ET CONSEILS
LES CONTROLES
L'HISTOIRE JUSQU'À MAINTENANT
RECONTREZ LES AMIS DE DIZZY



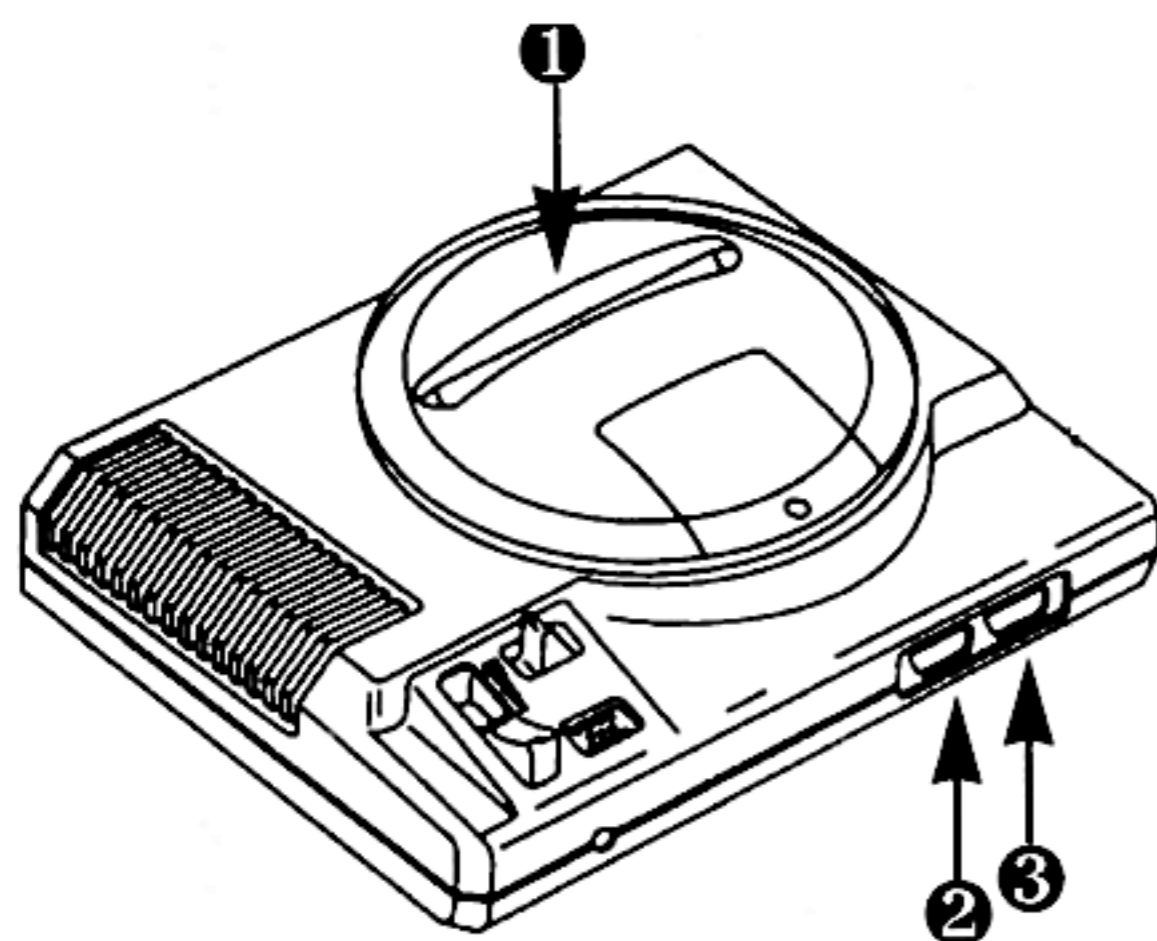
Dizzy

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.

- (1) Cartouche
- (2) Bloc de commande 1.
- (3) Bloc de commande 2.



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 B. Dizzy ne peut tenir que 3 objets à la fois. Pour avoir une meilleure vision à leur sujet appuyez sur le bouton A. 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.

CLOUD CASTLE



Zaks

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.

CASTLE STREET



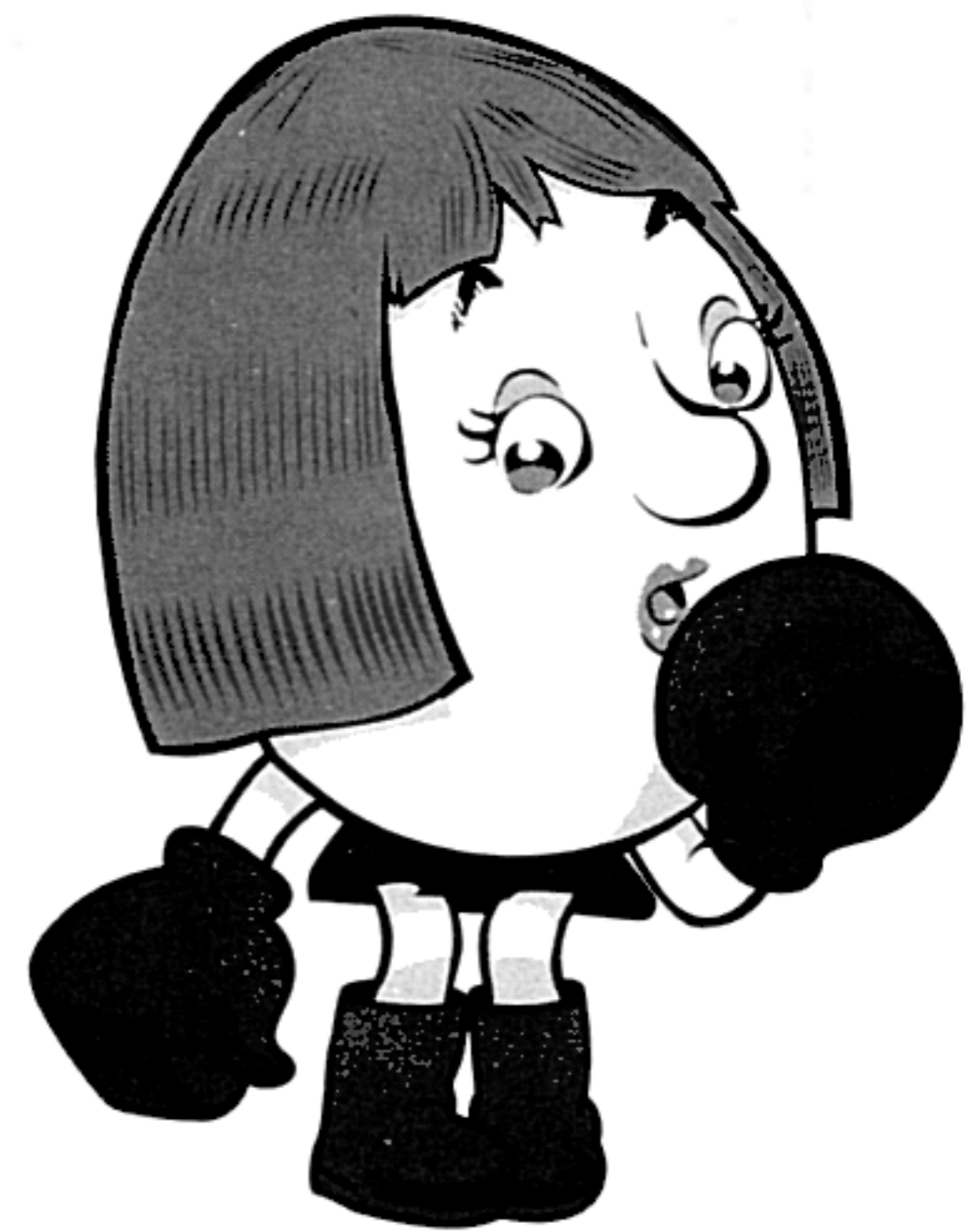
Palace Guard

UN EXEMPLE DE PROBLEME

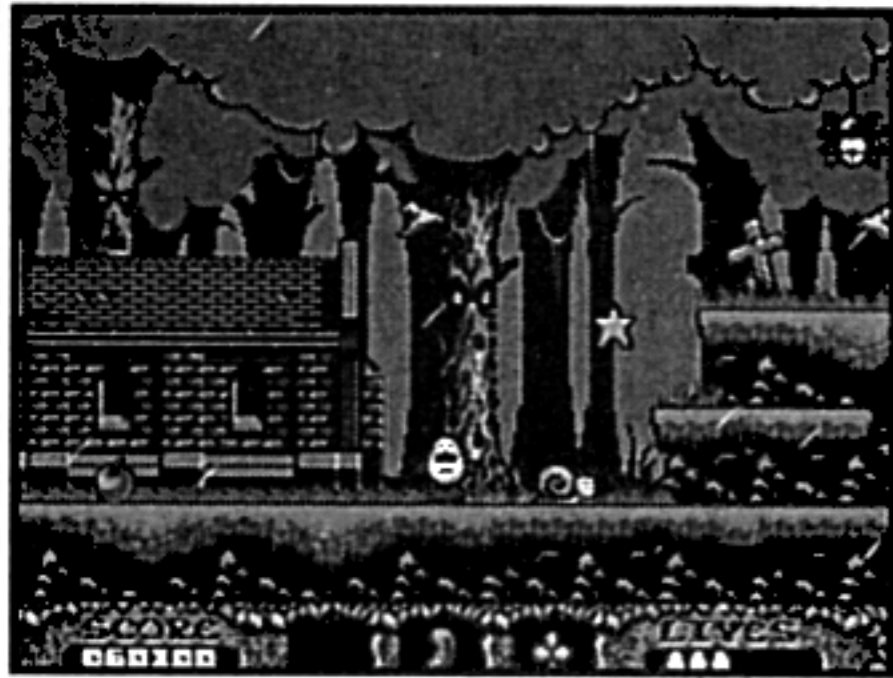
Juste après la cabane de Dizzy, vous pouvez trouver une large planche de bois. Si vous la prenez et la déposez sur le trou rempli de piques, cela créera un pont et Dizzy pourra alors traverser.



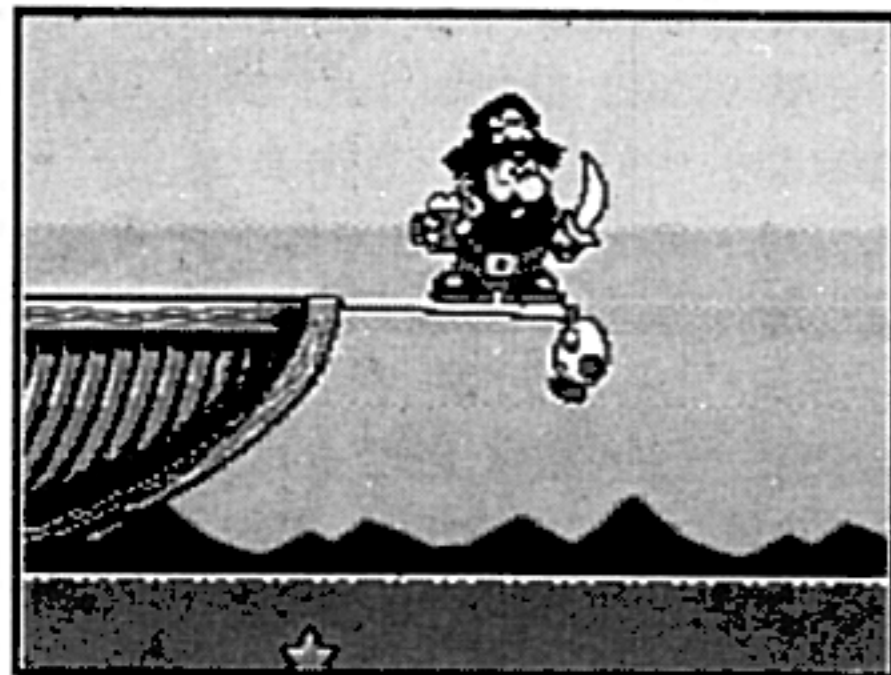
Rockwart the Troll



Dora



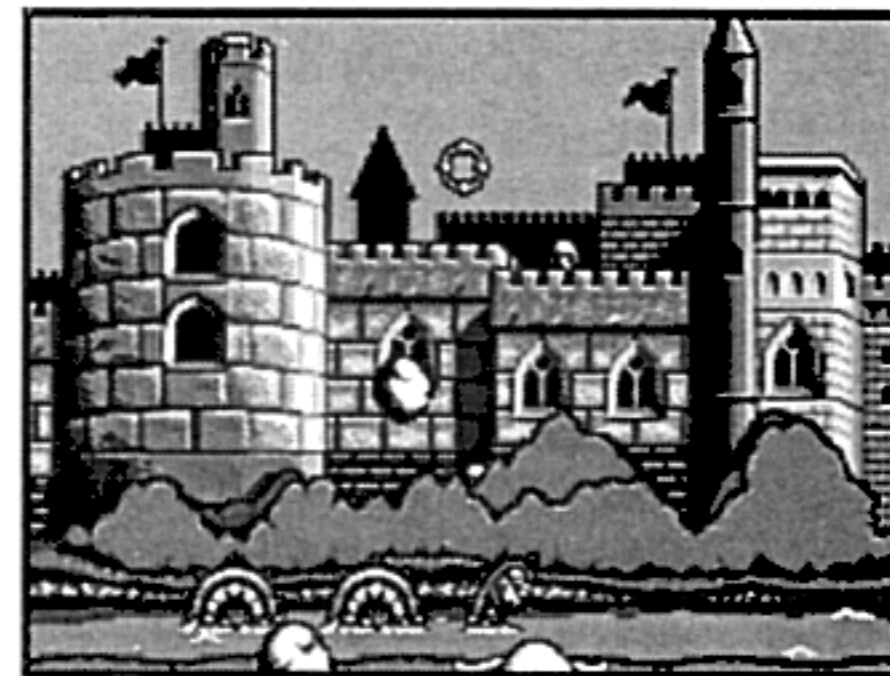
SPOOKY FOREST



WALK THE PLANK



HELP ME DIZZY!



CASTLE CAPERS

COMMENT JOUER À L'ENIGME GLISSANTE MAGIQUE DE THEO

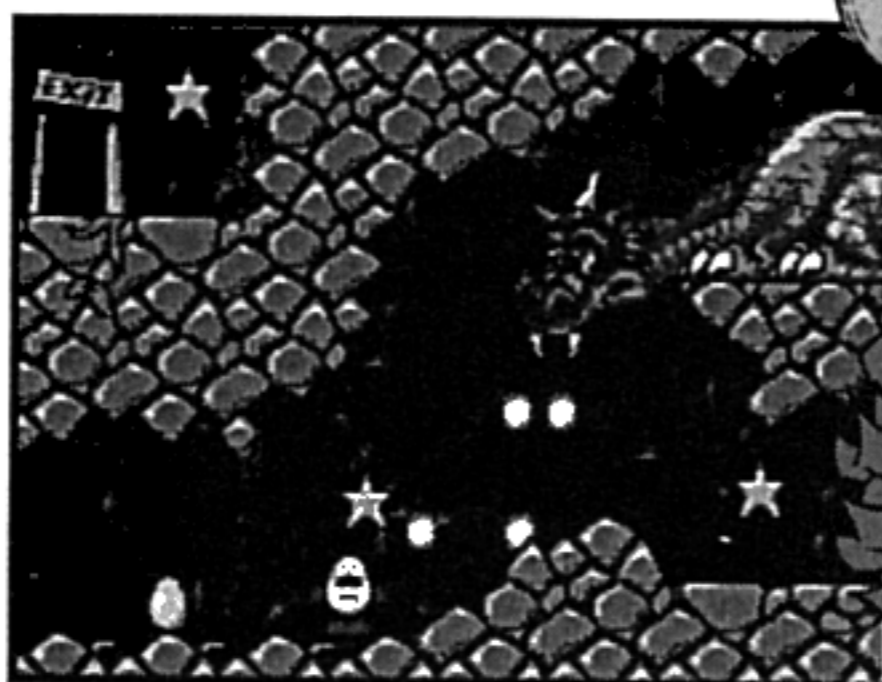
Pour remporter une extra vie vous devez faire glisser tous les blocs dans leur position correcte avant que le sablier à œufs ne se soit écoulé!

Vous pouvez déplacer le carré brillant en utilisant HAUT, BAS, GAUCHE ou DROITE sur votre bloc de contrôle. Appuyez sur le bouton A en même temps que sur une direction pour échanger le bloc sur lequel vous vous trouvez avec le carré adjacent.

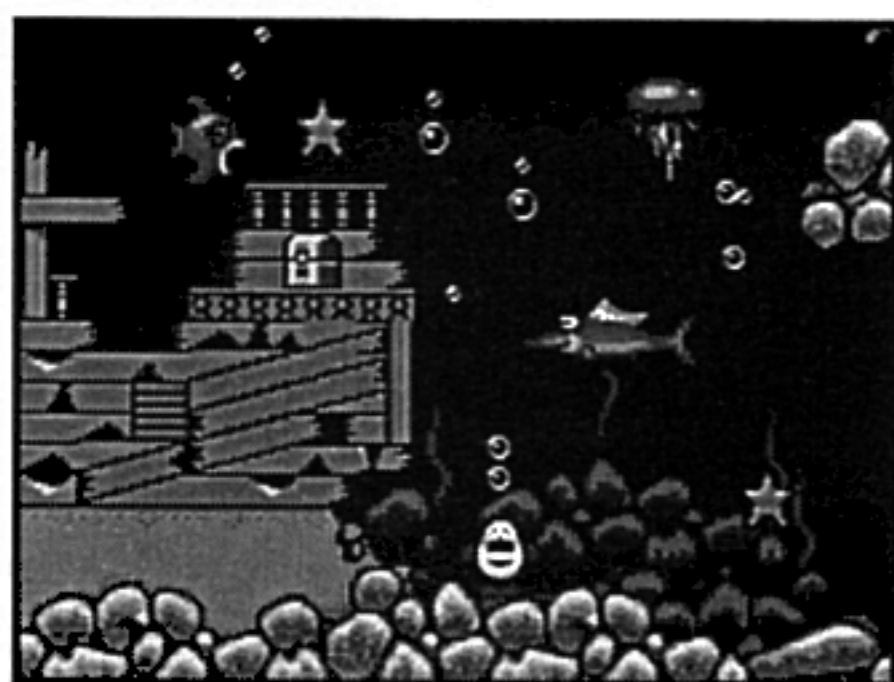
COMMENT UTILISER LA CORDE

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 B.

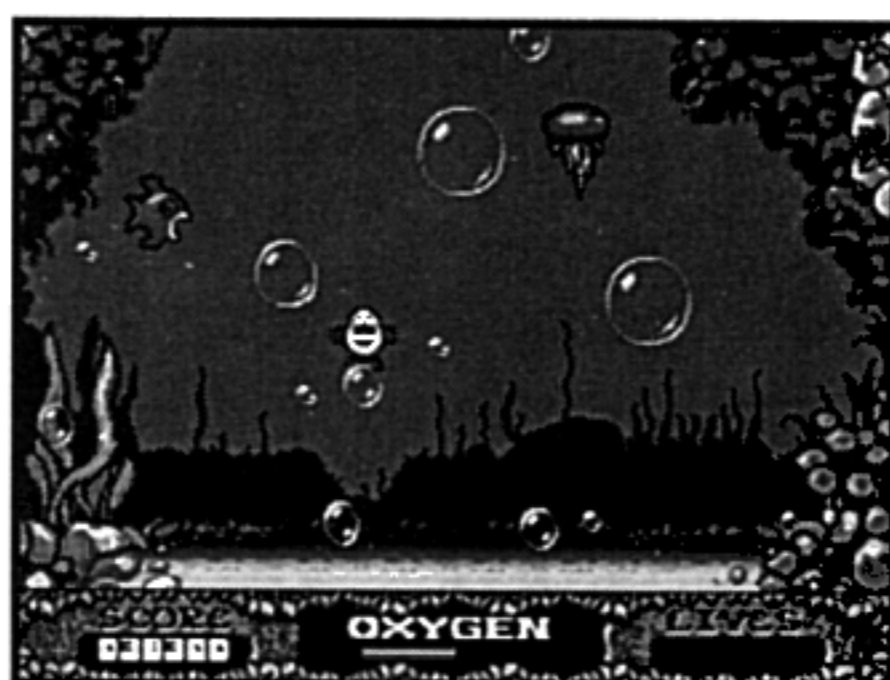
HOT STUFF



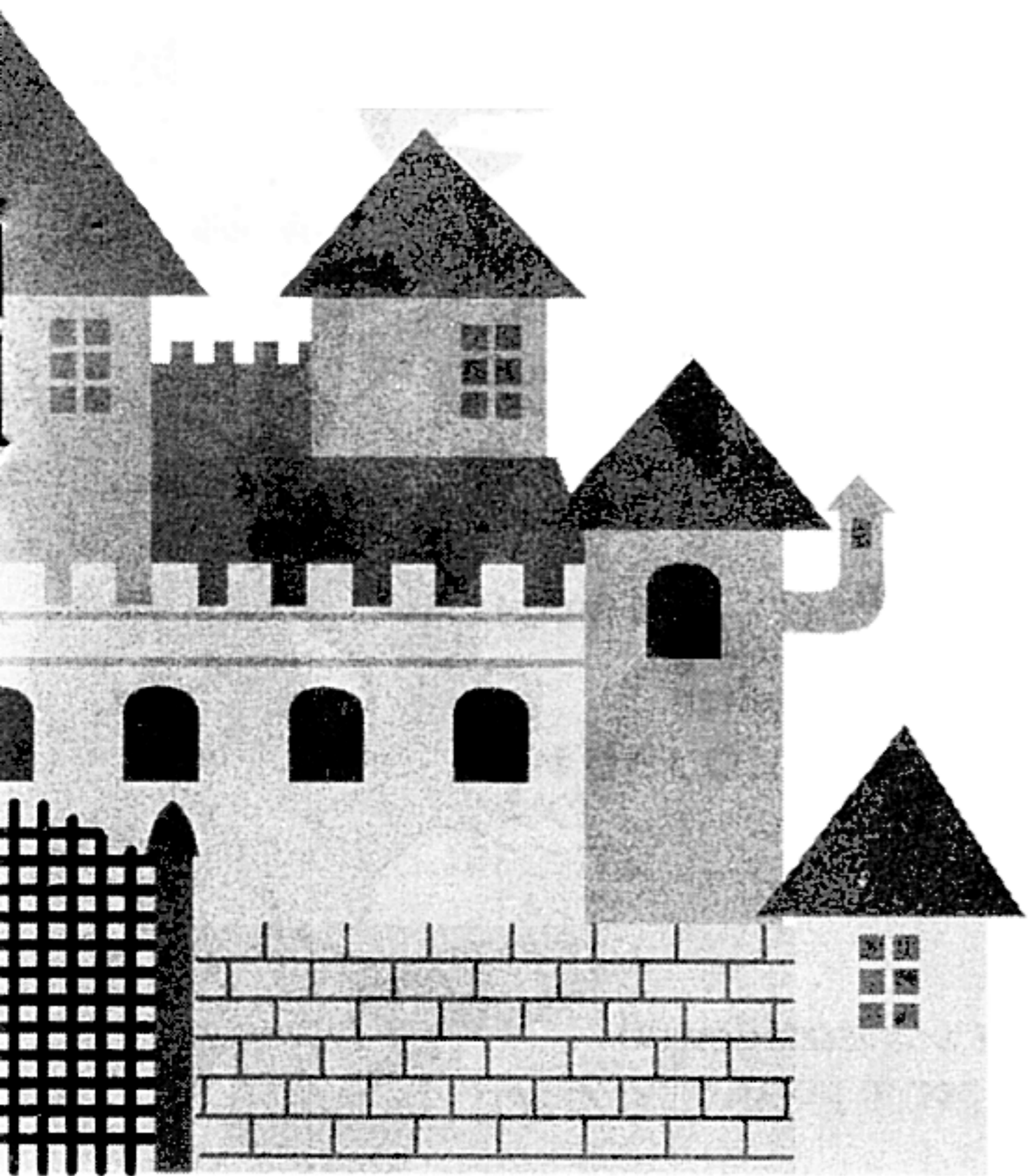
Daisy



SHIP WRECK



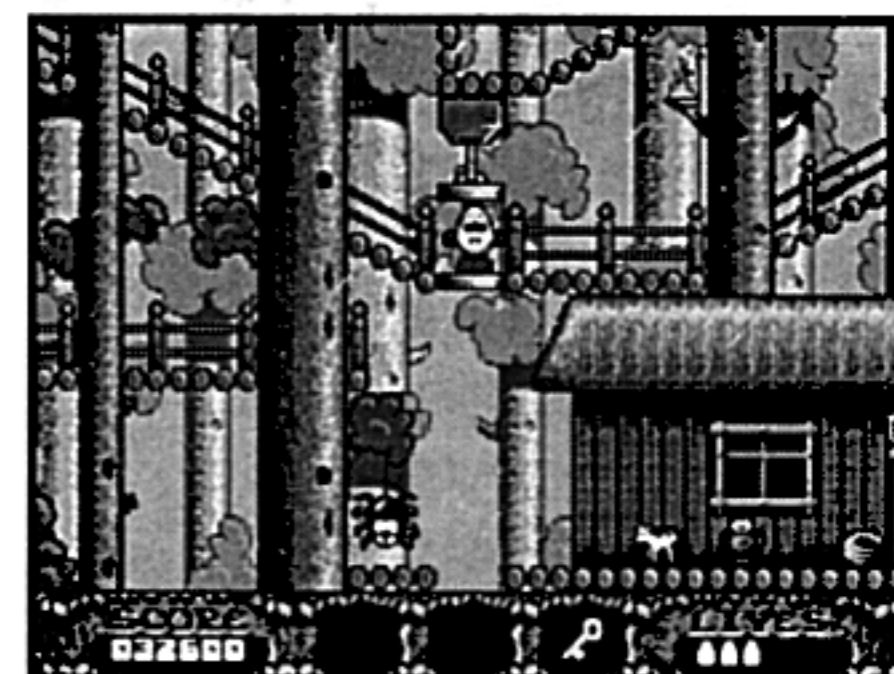
BUBBLE TROUBLE



Pogie



GOING UP



COMMENT CONTROLER DIZZY

GAUCHE

DROITE

START.....

Bouton-A

Bouton-C

Déplacement vers la Gauche

Déplacement vers la Droite

Début/Pause/Fin de Pause

Examiner les Objets Trouvés

Sauter (utilisez-le avec gauche/droite pour un saut en diagonale)

Bouton-B

Prendre/Laisser Tomber/Traverser les Portes

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.

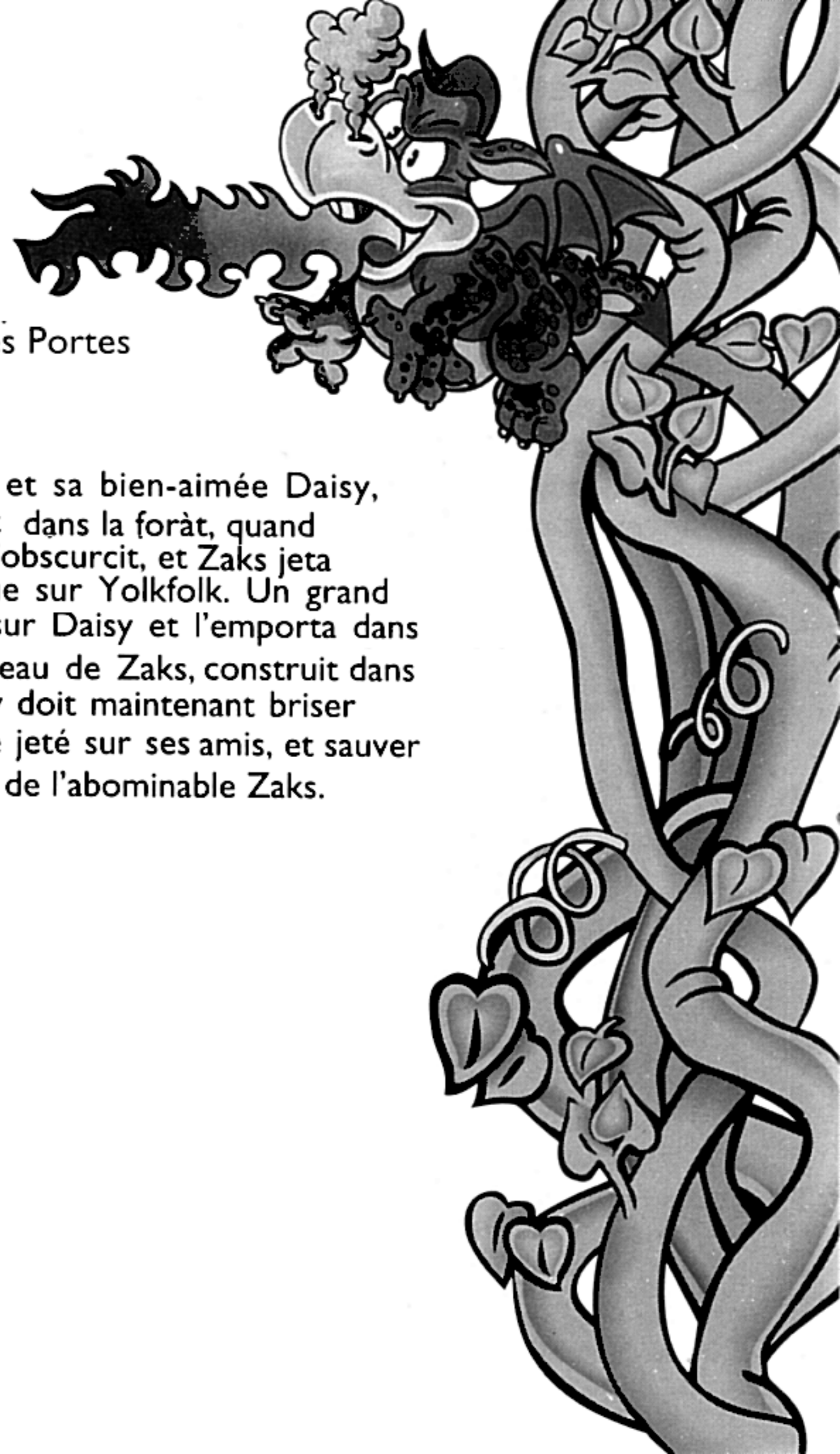
Ils passaient leurs journées à explorer la forêt et exploiter les mines de diamants, afin de faire du commerce avec les trolls de la ville voisine de Keldor. C'était une tradition de longue date... qui allait durer jusqu'à ce jour fatal où un sinistre étranger arriva dans le pays.

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.



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

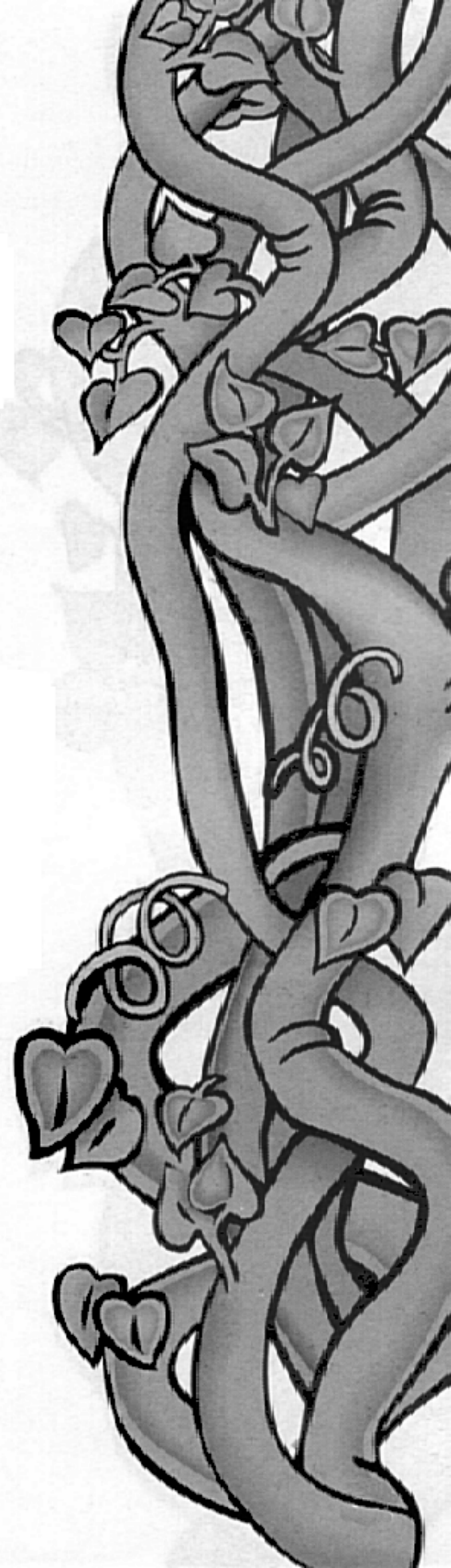


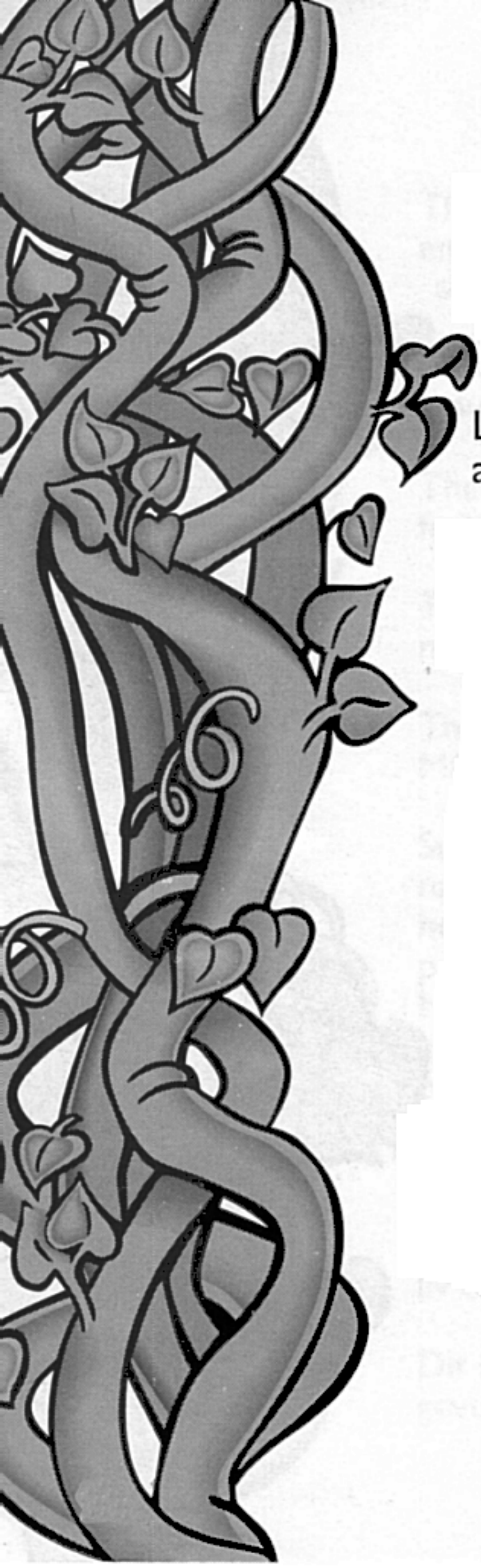
The good magician Theodore



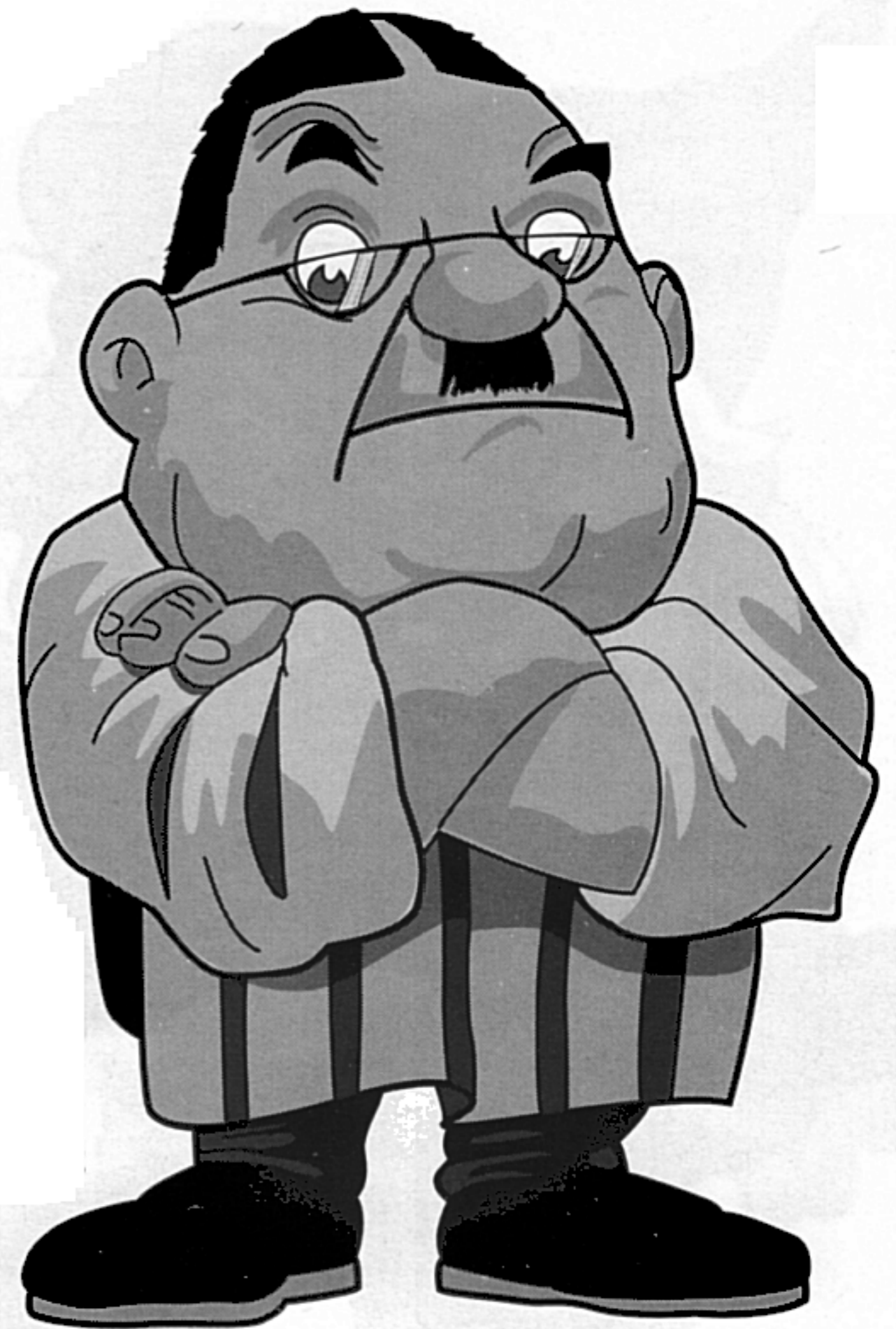
Shamus le Farfadet. Vous aurez besoin de son or!

Shamus the leprechaun

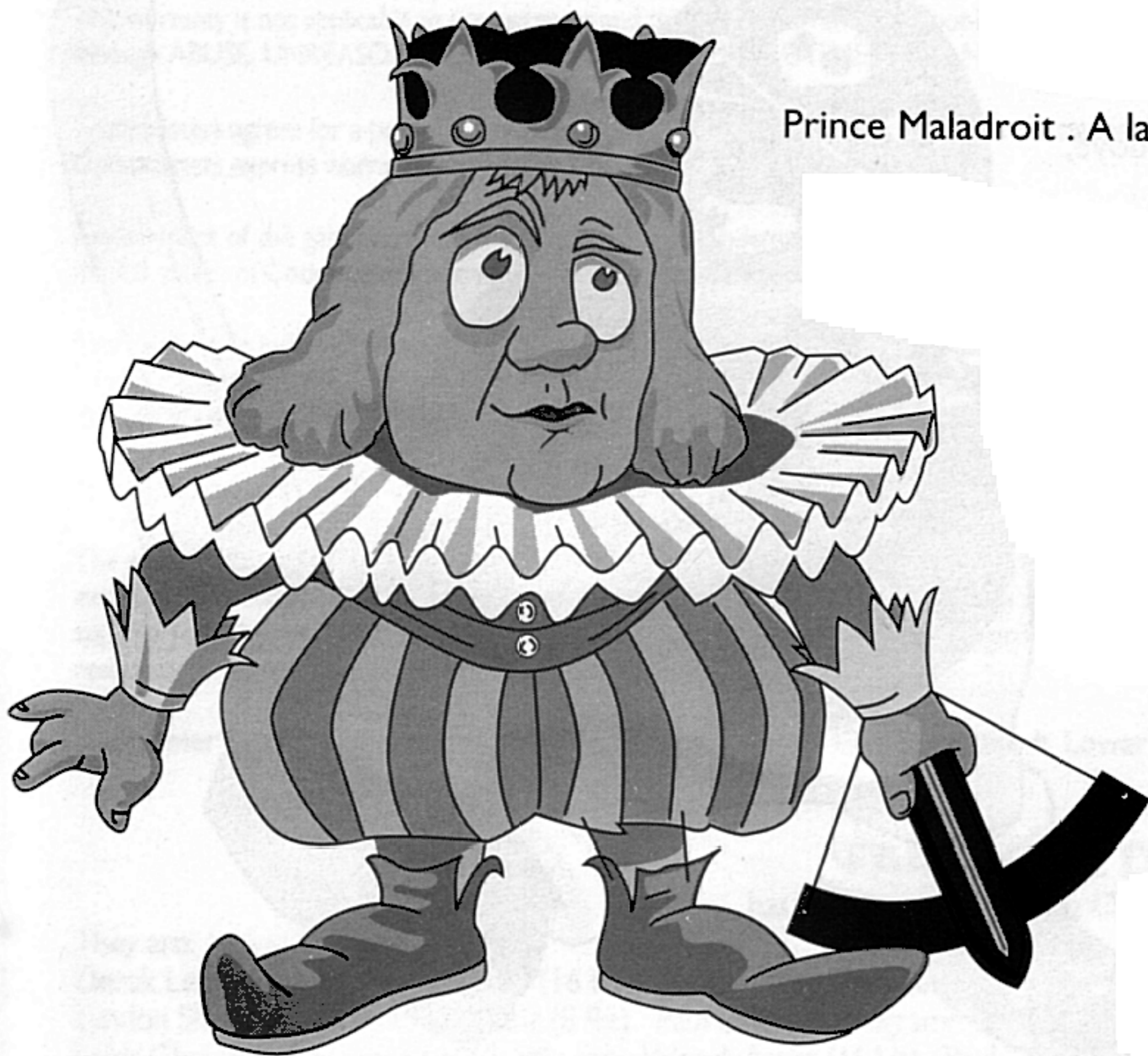




Le Garde-magasin. Vous aurez besoin de faire
affaire avec ses prix!



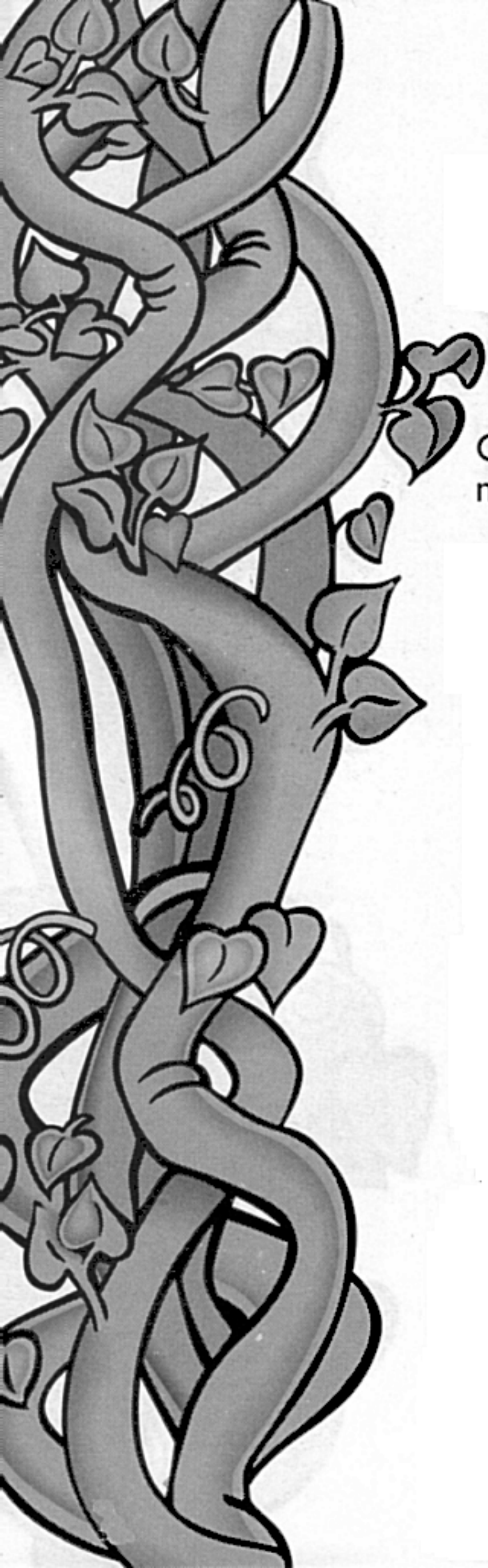
The Shopkeeper



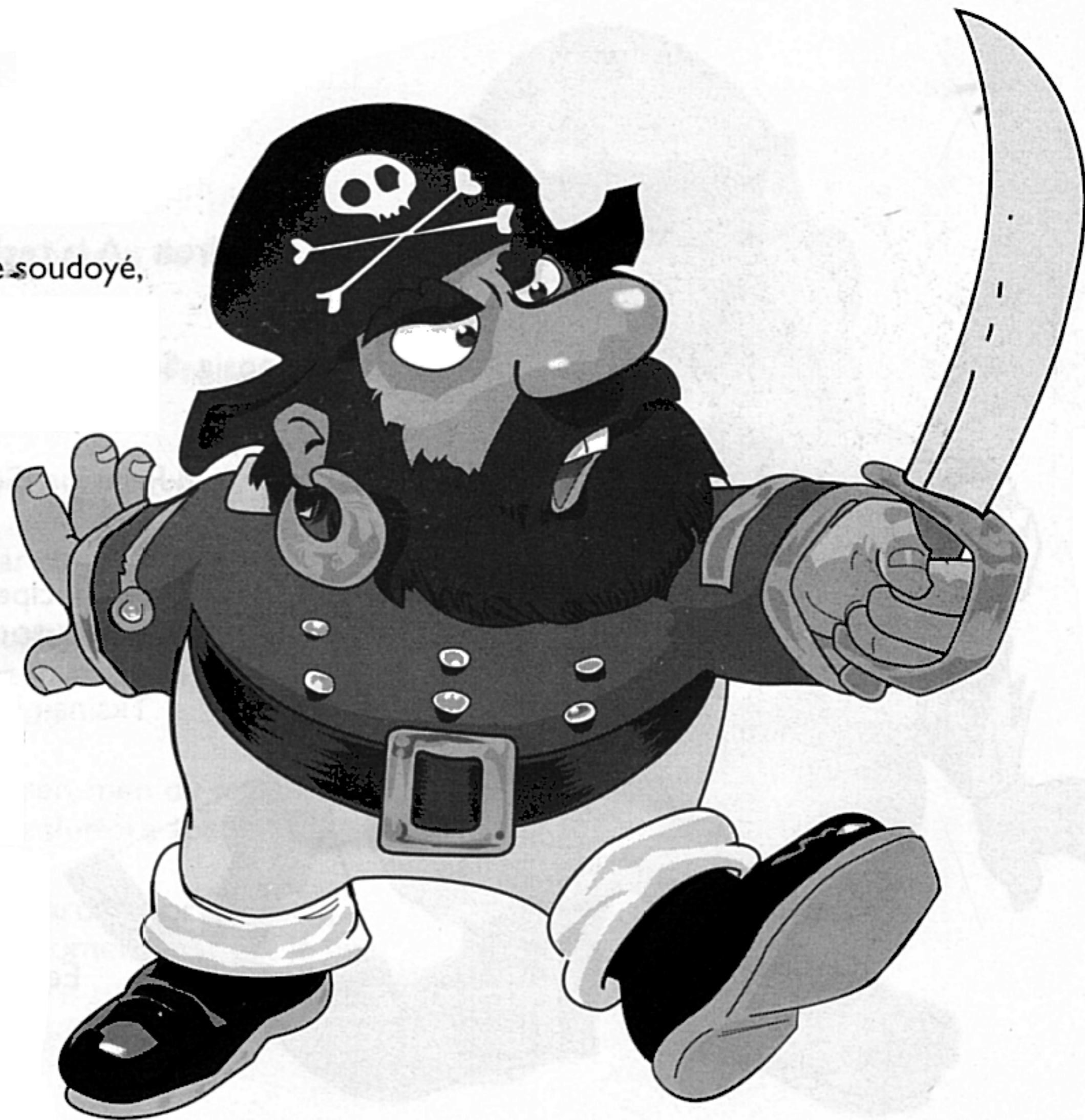
Prince Clumsy

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





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



Blackheart the Pirate

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 and Megadrive are trademarks of Sega Enterprises Ltd. Codemasters, PO Box 6, Leamington Spa, Warks, UK. Printed in UK.

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