LOADING THE GAME

1. **Switch on your Atari ST.**
2. **Insert GAME disc.**
3. **Leave GAME disc in computer whilst you play the game.**

PLAYING THE GAME

Mouse in port 0. Joystick in port 1.

IMPORTANT: Watch the scrolling message display when you are playing. It will lead you through the game and explain what is happening.

Press 1 to start game, or press 2, 3, or 4 if you want more players.

You can use the **mouse** or **joystick** to move the little arrow pointer around to control the game, or use the **keys** shown below.

Mouse or Joystick Control

Move the arrow around the screen and press either mouse button or fire ("click") when the arrow is pointing where you want.

Inserting coins: Click on the coin pictures at the top of the display. When you've finished, click on the **end** icon to the right of the coins, or on **START**, or on **TAKE**. Also, you can click on the **reject** or **give-up** icons if you want.

During the game: When one of the Fruit Machine's buttons is **flashing** you can press it by clicking on it.

Keyboard Control

Inserting coins:

KEY	COIN
1	10p
2	20p
5	50p
0	£1
T	Token
R	Reject coins already inserted.
G	Give up.

ENTER/RETURN when finished.

During the game:

KEY	FRUIT-MACHINE BUTTON (When flashing)
SPACE	Start/Gamble
ENTER/RETURN	Take/Stop
1 2 3	Hold reel 1, 2, or 3
C	Cancel
SPACE	Shuffle
S	Stake coin

When one of the Fruit Machine's buttons is **flashing**, you can press the corresponding key.

FRUIT WINS:

	2 Reels	3 Reels
Cherries	20p	80p
Bananas	30p	80p
Grapes	40p	£1
Pears	50p	£1
Plums	60p	£2
Bars	£2	£5
Pound signs	£5	£10-£100

REEL LAYOUTS:

Cherry 3	Grape 3	Cherry
Banana 1	Plum 2	Grape
Pear 2	Banana	Banana 3
Plum	Cherry 1	BAR 2
Banana 3	Banana 3	POUND SIGN
BAR 2	Cherry	Grape 1
Cherry 1	Grape 1	Plum 2
Grape 1	Cherry	Cherry 3
Cherry	BAR 2	Pear 2
BAR	Pear 3	BAR
Pear 3	Banana 1	Cherry 1
Banana 1	POUND SIGN	Plum
Cherry	Banana	Pear 3
Plum 2	Cherry 1	BAR 2
Banana	Pear 2	Banana 1
Pear 2	Grape 1	Cherry 1
Grape 3	BAR	Grape 3
Cherry	Cherry 3	Plum
POUND SIGN	Plum 2	Banana 1
Grape 1	Pear	Pear

EXTRA INFO:

Coins: You can see how many of each coin you have at the top of the reels screen. And you can see your total money – but tokens don't count – just like real life!

The Greatest Gamblers: (In a multi-player game, only the winner can register his name as one of the greatest gamblers.) To register, when asked to insert coins, don't insert any, just end (by pressing **START** or **TAKE** or clicking on **end**). Then walk away with the money you've got.

Multi-Player Game: The players take it in turn. Each turn you can put in between 4 and 20 credits. You are out of the game when you go broke. The winner is the last one left.

(**To end your turn:** when asked to insert coins, don't insert any, just end by pressing **START** or **TAKE** or clicking on **end**).

CARICARE IL GIOCO

1. **Accendi il tuo Atari ST.**
2. **Inserisci id disco GAME**
3. **Lascia il disco GAME nel computer mentre giochi.**

IL GIOCO

Mouse nella porta 0. Joystick nella porta 1.

IMPORTANTE: Controlla il messaggio rontane che appare sullo schermo mentra giochi. Ti darà informazioni sul gioco e ti spiegherà cosa succede.

Premi 1 per iniziare il gioco, o premi 2, 3, o 4 se vuoi piu giocatori.

Puoi usare il **mouse** o la **joystick** per muovere le piccole frecce per controllare il gioco, o usa le **keys**.

Mouse o Joystick Controls

Muovi le frecce sullo schermo e premi a tua scelta o il tasto mouse of fuoco ('click') quando la freccia è puntata nella direzione che vuoi.

Inserimento delle monete: colpisci le figure delle monete nella parte alta dello schermo. Quando hai finito, spara sulla figure **end** (fine) alla destra delle monete, o su **START** o **TAKE**. Puoi anche sparara su **reject** o **give-up** se vuoi.

Durante il gioco: quando uno dei tasti della Fruit Machine, **lampeggia** puoi battere sparandolo.

Keyboard Control

Inserimento delle monete:

TASTO	MONETE
1	10p
2	20p
5	50p
0	£1
T	Gettone
R	Restituisce monete gia inserite
G	Abbandono

ENTER/RETURN quando hai finito

Durante il gioco:

TASTO	PULSANTE DELLA FRUIT-MACHINE (quando lampeggia)
SPACE	Start/Gamble (Inizio/Scommesse)
ENTER/RETURN	Take/Stop (Presa/Stop)
1 2 3	Hold 1, 2, or 3 (Mantieni 1, 2, o 3)
C	Cancel (Cancella)
SPACE	Shuffle (Muovi)
S	Stake coin (Moneta scommessa)

Quando uno dei tasti della Fruit Machine **lampeggia**, puoi battere il corrispondente tasto.

FINCITE:

	2 Reels	3 Reels
Ciliege	20p	80p
Banane	30p	80p
Uva	40p	£1
Pere	50p	£1
Prugne	60p	£2
Bars	£2	£5
Pound signs	£5	£10-£100

RUOTAS:

Ciliegia 3	Uva 3	Ciliegia
Banana 1	Prugna 2	Uva
Pera 2	Banana	Banana 3
Prugna	Ciliegia 1	BAR 2
Banana 3	Banana 3	POUND SIGN
BAR 2	Ciliegia	Uva 1
Ciliegia 1	Uva 1	Prugna 2
Uva 1	Ciliegia	Ciliegia 3
Ciliegia	BAR 2	Pera 2
BAR	Pera 3	BAR
Pera 3	Banana 1	Ciliegia 1
Banana 1	POUND SIGN	Prugna
Ciliegia	Banana	Pera 3
Prugna 2	Ciliegia 1	BAR 2
Banana	Pera 2	Banana 1
Pera 2	Uva 1	Ciliegia 1
Uva 3	BAR	Uva 3
Ciliegia	Ciliegia 3	Prugna
POUND SIGN	Prugna 2	Banana 1
Uva 1	Pera	Pera

INFORMAZIONI EXTRA

Monete: puoi vedere quante delle singole monete puoi avere nella parte alta dello schermo. E puoi verdere la tua somma totale – ma i gettoni non contano – proprio come nella vita!

The Greatest Gamblers: (I grandi giocatori d'azzardo): (in una partita a più giocatori, solo il vincitore può iscrivere il suo nome tra il grandi giocatori d'azzardo). Per iscriverti, quando ti si chiede di inserire le monete, non farlo, e lascia il gioco (premendo **START** o **TAKE** o battendo **end** (fine). Poi puoi andar via con il denerao che hai avuto.

Multi-Player Game: (Partita a più Giocatori): I partecipanti giocano a turno. In ogni turno puoi giocare tra i 4 e i 20 credits. Sei fuori del gioco se resti senza soldi. Il vincitore è l'ultimo rimasto.

(**Per terminare il tuo turno:** quando ti viene chiesto di inserire le monete, non farlo, e termina premendo **START** o **TAKE** o battendo su **end**).

HELP LINES

If you can't get any further in any of these games and would like us to give Hints & Tips on how to solve all the puzzles just phone the numbers below. Please don't phone unless you are really stuck and make sure you get permission from the person who pays the phone bill first!

Calls cost 33p per minute during off-peak time and 44p per minute at all other times. (GREAT BRITAIN ONLY)

SPECTRUM, AMSTRAD, C64

DIZZY	0898 555 093
TREASURE ISLAND DIZZY	0898 555 091
FANTASY WORLD DIZZY	0898 555 078
LITTLE PUFF	0898 555 094
ROCKSTAR	0898 555 090

ATARI ST AND AMIGA

TREASURE ISLAND DIZZY	0898 555 092
LITTLE PUFF	0898 555 095
ROCKSTAR	0898 555 090

CREDITS

Programming	*— Tim Mann*
Game Design	*— Mark Baldock*
Graphics	*— Damon Redmond & James Hunt*
Music	*— Lyndon Sharp*
Project Manager	*Mark Baldock*
Production	*Stewart Regan & Shân Savage*
Illustration	*Alastair Graham*

This program including code, graphics, music and artwork is the copyright of the Code Masters 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 the Code Masters Software Co Ltd.

Code Masters are always on the look out for good machine code games programmers, and computer artists. If you have written a game which you think is publisable, or have a good graphics demo, please sent it to:

David Darling, Code Masters, P.O. Box 6, Southam, Warks, CV33 0SH. (England).