



*Fruit Machine Simulator was brought to
your Atari by . . .*

Coding & FX

Director

Production

Artwork

Illustration

Steve Williamson

Tim Miller

Stew Regan

Yvonne Priest

Nigel Fletcher

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.

MADE IN ENGLAND

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

THE GAME

The object of the game is to win as much money as possible. You are given 2 pounds at the start of the game, the rest is up to you!

Send **DIZZY** walking round the maze, by collecting fruits with numbers on them. **DIZZY HELD** keeps him there for the next spin, otherwise he is sent back to the start. When **DIZZY** lands on a letter, you will be given a **NUDGE**, a **SKILL** chance, or a **BOOST** to send **DIZZY** further round the maze.

CASH BANKS Money in the **CASH BANK** is given as credit.

NUDGES Use as many as shown by **NUDGES LEFT**.

BOOST Try to press **FIRE** when all letters are lit.

FREE SPIN An extra spin at no extra cost.

GAME CONTROL

The game is played by using the joystick only. Move joystick **LEFT/RIGHT/UP/DOWN** to move your **HAND** onto the appropriate button. Press **FIRE** to hit that button.

SPIN
COLLECT
GAMBLE

Spin reels
Collect win money
Press **STOP** when money is
lit up.

HOLD
NUDGE UP

Hold each reel
Then press **NUDGE** under
one of the reels.

NUDGE DOWN As above.

WIN VALUE

REELS 1&2 All 3 REELS

Dizzy	20p	2.00
Bar	20p	1.50
Apples	20p	70p
Grapes	20p	70p
Bells	20p	50p
Pairs	20p	50p
Cherries	20p	30p
Plumbs	20p	30p

DEUTSCH DAS SPIEL

Das Ziel des Spieles ist es, soviel Geld wie möglich zu gewinnen. Sie bekommen £2.00 am Spielanfang, das weiters bleibt Ihnen überlassen.

Lassen Sie DIZZY im Irrgarten Herumgehen und Früchte mit Nummern darauf sammeln. DIZZY HELD hält ihn da für das nächste Spinnen, andernfalls wird er zum Start zurückgeschickt. Wenn DIZZY auf einem Buchstaben landet, bekommen Sie einen NUDGE, eine Fähigkeits-Chance, oder einen BOOST, um DIZZY weiter im Irrgarten herumzusenden.

CASH BANK (Kasse) Geld in der CASH BANK (Kasse) wird als Kredit gegeben.

NUDGES (Anstöße) Gebrauchen Sie so viele wie bei NUDGES LEFT (Anstöße links)

BOOST (Verstärkung) Versuchen Sie FEUERN zu drücken, wenn alle angezeigt.

Buchstaben erleuchtet sind.

FREE SPIN (Freies Spinnen) Ein kostenloses extra Spinnen.

SPIEL KONTROLLEN

Das Spiel wird gespielt, indem man nur den Schalthebel benutzt. Bewegen Sie den hebel nach links/rechts/rechts/nach oben/hereunter, um Ihre HAND auf den entsprechenden Knopf zu rücken. Drücken Sie FEUERN, um jenen Knopf zu treffen.

SPIN (spinnen) Spinnen Sie die Spulen

COLLECT (sammeln) Sammeln Sie das Gewinnngeld ein

GAMBLE (spielen) Drücken Sie STOP (HALT), wenn das Geld erleuchtet ist.

HOLD (halten) Halten Sie jede Spule

NUDGE UP (nach oben anstossen) dann drücken Sie NUDGE (anstossen) unter einer der Spulen

NUDGE DOWN (nach unten anstossen) wie oben.

GEWINNWERTE	Spule 1 & 2	Alle 3 Spulen
DIZZY	20p	£2.00
BAR	20p	£1.50
MELONE	2p	£1.00
APEEL	20p	70p
WEINTRAUBEN	20p	70p
GLOCKEN	20p	50p
BIRNEN	20p	50p
KIRSCHEN	20p	30p
PFLAUMEN	20p	30p



*Fruit Machine Simulator was brought to
your Atari by . . .*

Coding & FX

Director

Production

Artwork

Illustration

Steve Williamson

Tim Miller

Stew Regan

Yvonne Priest

Nigel Fletcher

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.

MADE IN ENGLAND

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