



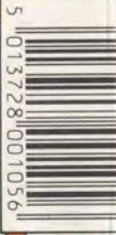
Dizzy Dice is probably the most realistic fruit machine simulator ever written. "It's got to be the best one-armed bandit game around, **BAR none**".
YOUR SINCLAIR

WRITTEN BY:
KEES BEEKHUIS
PRODUCED BY:
RICHARD PAUL JONES
© PLAYERS 1987



CBM 64/128

DIZZY DICE



SPECTRUM SCREENS

PLAYERS

DIZZY DICE



PLAYERS

COMMODORE 64/128

LOADING INSTRUCTIONS

To load Dizzy Dice hold down SHIFT and press RUN/STOP.

THE GAME

Dizzy Dice is played like a modern club type fruit machine. You pay from your account to spin the reels and if you get a winning combination then you have the option of collecting or gambling your winnings. There is also a feature Dice game which can be played if you successfully get all the fruit in the correct order while the feature is held.

CONTROLS

- S to Start
- 1-4 to Hold
- 5 to Cancel
- C to Collect
- G to Gamble

THE DICE GAME

If you complete the fruit feature then you can win upto \$200 by guessing if the next spin on the dice will higher or lower, or the same as the last. At any time you can collect your winnings so far, unless of course you get it wrong: then you'll lose everything.

CONTROLS

- H for Higher
- L for Lower
- S for The same
- T to Take winnings so far

There are two ways to play Dizzy Dice. Firstly you can play it as a normal fruit machine or, if you want even more fun you can play in bank mode where you start with \$20 and try to turn it into \$100 —and break the bank! Then try the second bank and so on:

- To blow bank 1 you must score \$100
- To blow bank 2 you must score \$200
- To blow bank 3 you must score \$300
- To blow bank 4 you must score \$500
- To blow bank 5 you must score \$1000

In either game you start with \$10

To Gamble

To gamble your winnings you must stop the left hand option on the fruit you think the roulette wheel will land on. Remember that the higher the odds then the less chance of winning but the bigger the win, so be careful!

DÅNSK INDÆLSNING AF SPILLET

Hold SHIFT-tasten nede og tryk samtidig på RUN/STOP.

SPILLET

Dizzy Dice spilles på samme måde som de moderne spilleautomater, der findes i nogls klubber. Du betaler fra din konto for at få billederne til at køre rundt og vinder hvis du får den rigtige kombination. Du kan så enten få gevinsten udbetalt eller spille med den. Der er også et terningspil der kan spilles, hvis det lykkes dig at få alle frugterne i den rigtige rækkefølge, mens maskinen står på 'hold'.

KONTROLTASTER

S for at starte
1-4 for at holde
5 for at afbryde
C for at få gevinsten udbetalt
G for at spille med gevinsten

TERNINGSPILLET

Hvis det lykkes dig at få de rigtige frugter, kan du vinde op til 200\$ ved at gætte om det næste kast med terningen vil blive højere eller lavere end det sidste, eller det samme. Du kan på ethvert tidspunkt få udbetalt den gevinst du har vundet indtil da, medindre du gætter forkert for så taber du naturligvis det hele.

KONTROLTASTER

H for højere
L for lavere
S for det samme
T for at få gevinsten udbetalt

Der er to forskellige måder at spille Dizzy Dice på. Du kan enten bruge det som en normal spilleautomat, eller hvis du vil have det endnu mere sjovt, kan du bruge bankindstillingen, hvor du begynder med 20\$ og forsøger at gøre dem til 100\$ - og så sprænger banken! Derefter prøver du bank nr.2. o.s.v.

For at sprænge bank nr. 1 må du vinde 100\$
For at sprænge bank nr. 2 må du vinde 200\$
For at sprænge bank nr. 3 må du vinde 300\$
For at sprænge bank nr. 4 må du vinde 500\$
For at sprænge bank nr. 5 må du vinde 1000\$

I begge spil begynder du med 10\$.

Hvordan du spiller

For at spille med din gevinst skal du vælge hvilken frugt du mener rouletthjulet vil lande på og så stoppe på den frugt til venstre. Husk at jo højere 'odds', jo mindre chance har du for at vinde, men jo større gevinst kan du få, så pas på!

DEUTSCH LADUNGSVORSCHRIFTEN

SHIFT herunte halten und RUN/STOP kurz drücken.

DAS SPIEL

Bei WILDEN WÜRFEL spielen Sie wie bei siner normalen.Fruit Maschine in einem Klub. Sie zehlen aus Ihrem Konto, um die Räder zu drehen. Erreichen Sie sine gewinnende Kombination, dann haben Sie die Wahl, Ihren Gewinn her auszunehmen, oder weiter zu spielen. Ausserdem gibt es ein Würfelspiel walches Sie erreichen, nachdem Sie das ganze Obst in richtiger Reihenfolge erreicht haben, während dieses Aufgabenmerkmal erhalten bleibt.

KONTROLLEN

S zum Start
1-4 zum Halten
5 zum Löschen
C zum Gewinn Einkassieren
G zum Spekulieren

DAS WÜRFELSPIEL

Haben Sie die Fruitmaschine-Aufgabe erfolgreich durchgeführt, dann können Sie bis \$200 gewinnen, indem sie erraten ob die nächste Drehung eine höhere oder niedrigere, oder dieselbe Ziffer wie vorher ergeben wird. Sie können jeder Zeit Ihren jetzigen Gewinn einkassieren, es sel denn dass Sie es falsch gemacht haben. Dann verlieren Sie natürlich Alles.

KONTROLLEN

H für Höner
L für Niedriger
S für Das Selbe
T Jetzigen Gewinn einkassieren

Sie können WILDE WÜRFEL auf zwei Arten spielen. Erstens so wie bei einer normalen Obstmaschine oder, welches noch lustiger ist, können Sie wie auf der Art einer Bank spielen. Dabei fangen Sie mit \$20 an und haben die Aufgabe, diese Summe auf \$100 zu steigern - wodurch Sie die Bank brechen! Dann versuchen Sie es bei der zweiten Bank, und so weiter.

Erste Bank Brechen Sie müssen \$100 gewinnen
Zweite Bank Brechen Sie müssen \$200 gewinnen
Dritte Bank Brechen Sie müssen \$300 gewinnen
Vierte Bank Brechen Sie müssen \$500 gewinnen
Fünfte Bank Brechen Sie müssen \$1000 gewinnen
Bei jeder Spielart fangen sie mit \$10 an.

PLAYERS - Mercury House, Calleva Park,
Aldermaston, Berks. RG7 4QW

ZUM SPEKULIEREN

Um mit Ihrem Gewinn zu spekulieren, haben Sie die linke Option des Obststückes, auf dem Sie glauben, das Rouletterad landen wird, zu stoppen. Vergessen sie nicht, dass Ihre Chancen eines Gewinnes kleiner werden, je grösser die Vorgabezahl, aber dagegen kann der Gewinn viel höher sein. Also Aufpassen!