

KWIK SNAX

CONTROLES

Si vous voulez redéfinir les clés appuyez sur 3.

Action	Touches	Joystick
A gauche	O	Gauche
A droite	P	Droite
En haut	Q	Haut
En bas	A	Bas
Tirer	Barre	Tir
Pauser	Entree	Entree
Quitter	Entree + Q	Entree + Q

PARTICULARITES

RALENTIT LES ACOLYTES DE ZAKS

ENDORT ET RALENTIT DIZZY

INVERSE VOTRE CONTROLE DE DIZZY

FAIT DISPARAITRE RAPIDEMENT DES BLOCS

CHANGE TOUS LES BLOCS GLISSANTS EN FRUITS

BARRIERE FRONTIERE - VOUS EMPECHE D'ALLER EN DEHORS DE L'ECRAN

PRIME DE POINTS MYSTERE

COUTEAU ET FOURCHETTE AVEC LESQUELS VOUS POUVEZ MANGER LES ACOLYTES

POUR TOUS LES 10,000 POINTS MARQUES VOUS AUREZ UN AUTRE DIZZY

Le jeu se divise en quatre îles, de difficulté croissante - indiquez la destination voulue avec le gant de Dizzy et appuyez sur Tir. Faufilez-vous entre les blocs fixes et poussez les blocs glissants dans le chemin des acolytes afin d'avoir tous les fruits.

Chaque île a cinq niveaux qu'il faut réussir pour libérer un ami.

Il y a les particularités du jeu qui apparaissent pour vous aider - et de temps en temps vous gêner.

Vous aurez une prime spéciale si vous réussissez à prendre les fruits dans l'ordre du clignotement.

Après chaque niveau il y a un parcours glissant de prime. Quand Dizzy commence à bouger il ne peut s'arrêter que lorsqu'il entre en collision avec quelque chose, tellement c'est glissant! Il faut donc préparer chaque mouvement avec soin - il n'y a pas d'acolytes mais vous êtes contre la montre.