



THIRTY  
DIFFERENT  
MAZES

AMSTRAD  
464/664/6128

Help DIZZY eat the pepperoni pizza, finger lickin' chicken and big juicy burgers, then catch desert - a milkshake, ketchup and relish! YUK!! But watch out for BONZO, FIDO, WIZZA and PIPPA 'cos they're after you!

"Easy to pick up, but remains challenging to the end. Great value ... 77%"  
Trenton Webb, AMSTRAD ACTION

MODE D'EMPLOI  
ANLEITUNG  
INSTRUCCIONS



ACTUAL  
AMSTRAD  
SCREENSHOTS

# FAST FOOD



3168



BY THE  
BESTSELLING  
OLIVER TWINS

AMSTRAD  
464/664/6128

Dizzy's back! In Fast Food, Dizzy, must run around mazes scoffing loadsa food - chickens, burgers, pizzas, milkshakes - but there's a complication... look out for these monsters...

**BONZO** He's slow and stupid, but he could catch you if you don't keep an eye on him. Bonzo is **GREEN**

**WIZZA** He's fast, but not too clever - run if he follows you, and he'll probably take the wrong turn at one of the junctions. Wizza is **YELLOW**

**PIPPA** She's cute and deadly - she's dead clever, but if you're quick you can outrun her. Pippa is **ORANGE**

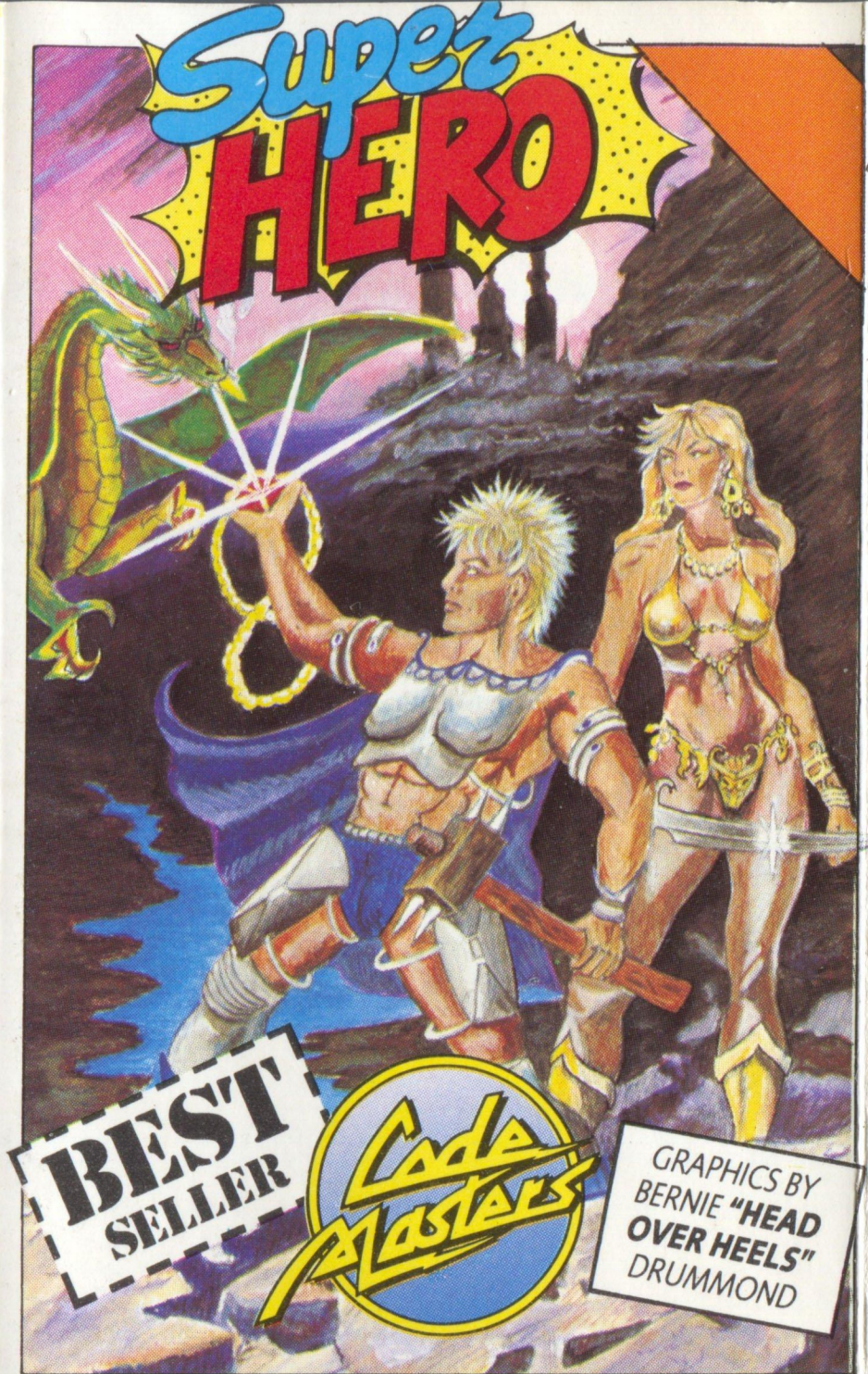
**FIDO** He's dead sneaky - he'll try and head you off at junctions, so you should watch him carefully! Fido is **BLUE**

As well as **KETCHUP, MUSTARD, RELISH, MAGIC BOOTS** and more!

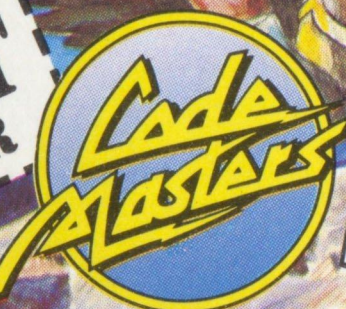
10 MINI  
CARTOONS  
TO WATCH!

LOADING: On the 464 type **RUN** (ENTER)  
on the 664/128 type **:TAPE (ENTER) RUN** (ENTER)

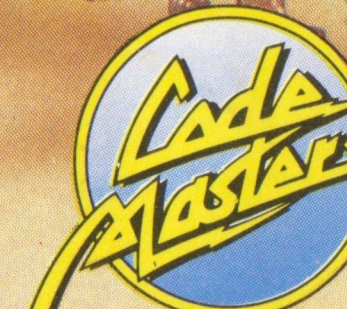
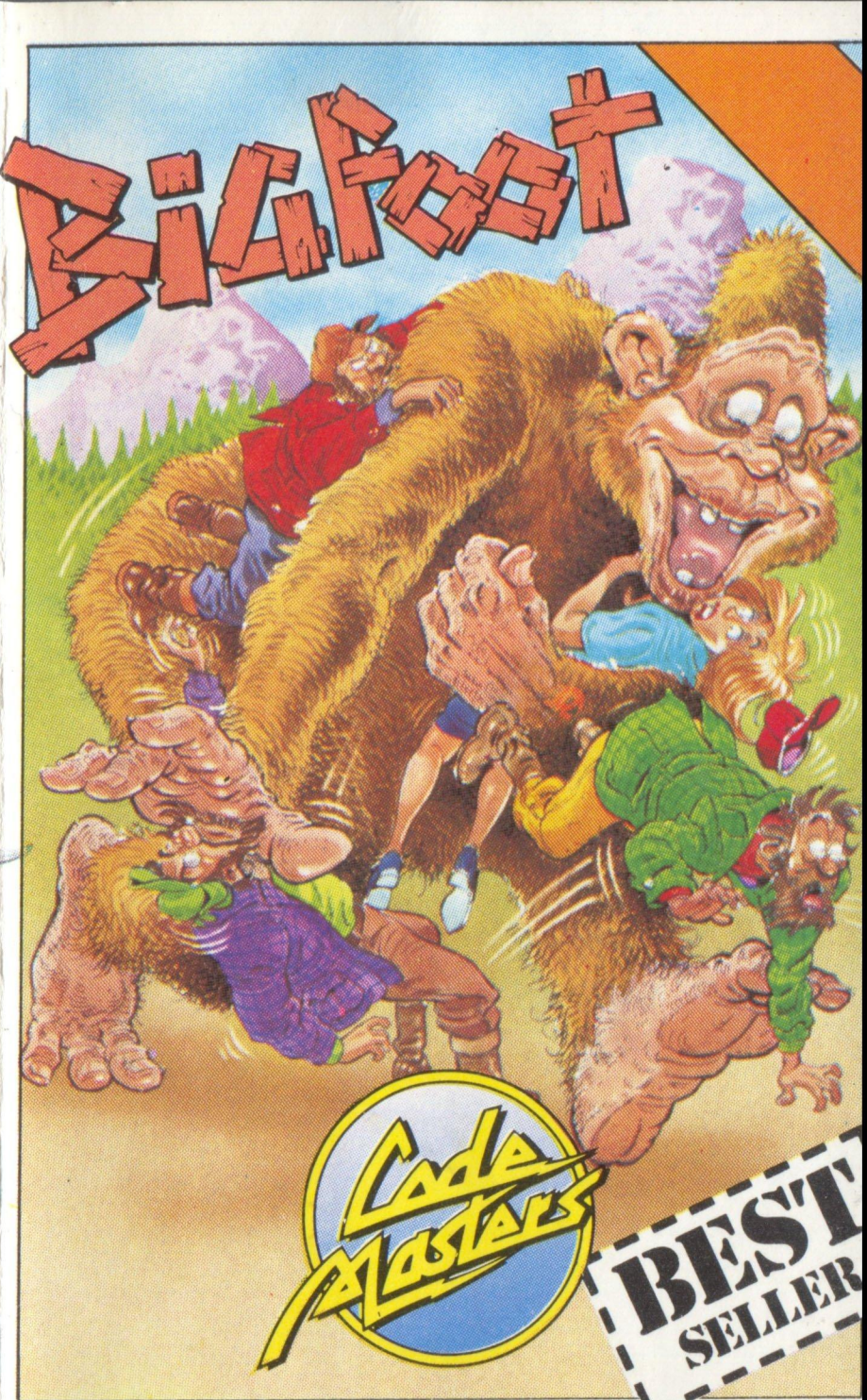
CHOOSE  
YOUR  
START  
LEVEL!



BEST  
SELLER



GRAPHICS BY  
BERNIE "HEAD  
OVER HEELS"  
DRUMMOND



BEST  
SELLER



## CONTROLS

Press L to change the level that you start at. You can start anywhere between 1 (a piece of cake) and level 20 (getting tricky!)

Press **SPACE** or **FIRE** on your joystick to start the game.

	Keys	Joystick
Left	Z	LEFT
Right	X	RIGHT
Up	K	UP
Down	M	DOWN

Press **P** to pause during play.

Press **Q** to quit the title screen.

## PLAYING THE GAME

You get a 50 point bonus for finishing a level. After every third level completed there is a cartoon to watch, and you're given an extra life.

On higher levels there are thin hedges that only Dizzy can go thru which are obviously useful.

There are also dead hedges which Dizzy can kick down if he gets a good run-up.

If you find a way to beat a level, chances are that it will work next time too. For anyone clever enough to reach level 30, there's a big surprise!!!

## WHAT YOU'LL FIND IN THE MAZES . . .

Dizzy must eat all the food in a maze so that he can move on to the next level. Watch out for . . .

### BURGERS

are blind, so they travel around the maze not knowing where Dizzy is. This makes them easy to eat.

### CHICKENS

just DON'T want to be eaten. They're fast and will run away from you! The only way to catch them is to head them off.

### PIZZAS

don't mind being eaten - that's life when you're a pizza. They are fairly easy to catch.

### MILKSHAKES

are the easiest of all - they want to be drunk, they actually come to you!

Sometimes other mysterious things fall into the maze, like:

### MAGIC BOOTS

which double Dizzy's running speed. You'll have to think fast, but you can outrun everything.

### RELISH

(in a GREEN bottle) slows down the monsters.

### MUSTARD

(in a ORANGE bottle) freezes the monsters.

### KETCHUP

(in a RED bottle) Wave bye-bye to those horrible monsters!

Also look out for **SHIELDS** which let Dizzy eat the monsters, tokens to make you **INVISIBLE** and tokens to **SLOW DOWN** or **SPEED UP** the game.

## FRANCAIS CONTROLES

Appuyez sur L pour changer le niveau de depart. Vous pouvez commencer n'importe où entre le niveau 1 (très facile) et le niveau 20 (devient plus ardu!)

Appuyez sur ESCAPE ou FEU sur votre manette pour commencer le jeu.

	Touches	Manettes
Gauche	Z	GAUCHE
Droite	X	DROITE
Haut	K	HAUT
Bas	M	BAS

Appuyez sur **P** pour vous arrêter pendant le jeu.

Appuyez sur **Q** pour retourner à l'écran-titre.

## COMMENT JOUER

Dizzy doit manger toute la nourriture dans un labyrinthe avant de passer au niveau suivant.

Vous avez une bonification de 50 points quand vous terminez un niveau.

Après la fin de chaque troisième niveau il y a un dessin animé à regarder et on vous donne un supplément de vie.

Aux niveaux supérieurs il y a de minces haies que seul Dizzy peut traverser et qui sont évidemment très utiles.

Il y a aussi des haies mortes que Dizzy peut renverser avec un bon élan.

Si vous trouvez un moyen de battre un niveau, il y a des chances que cela marchera la prochaine fois aussi.

Pour celui qui est capable d'atteindre le niveau 30 il y a une grande surprise!

Parfois d'autres choses mystérieuses tomberont dans le labyrinthe comme:

DES BOTTES qui doublent la vitesse de course de Dizzy.

MAGIQUES Il vous faudra penser rapidement, mais vous pouvez tout dépasser.

CONDIMENT (dans une bouteille VERTE)

ralentit les monstres.

MOUTARDE (dans une bouteille ORANGE)

gèle les monstres

KETCHUP (dans une bouteille ROUGE)

Faites signe au revoir à ces monstres horribles!

Cherchez aussi des BOUCHLIERS qui permettent à Dizzy de manger les monstres, des jetons qui vous rendent invisibles et des jetons pour ralentir ou accélérer le jeu.

## ESPAÑOL CONTROLES

Pulsar L para cambiar el nivel con que empezéis. Podéis empezar en cualquier nivel entre 1 (algo muy fácil) y el nivel 20 (un hueso difícil de roer).

Pulsar space (ESPACIO) O (FUEGO) en vuestra palanca para empezar el juego.

	Teclas	Palanca
(Izquierda)	Z	IZQUIERDA
(Derecha)	X	DERECHA
(Arriba)	K	ARRIBA
(Abajo)	M	ABAJO

Pulsar **P** para hacer una pausa durante el juego.

Pulsar **Q** para parar y regresar a la pequeña pantalla.

## EL JUEGO

Dizzy debe comer toda la comida en el laberinto antes de que pueda ir al próximo nivel.

Conseguiréis una prima de 50 puntos por terminar un nivel.

Después de cada tercer nivel completado hay un dibujo animado que ver, y se os da una vida extra.

En niveles más altos hay setos poco densos que sólo puede atravesar Dizzy y que son claramente útiles.

Hay también setos muertos que Dizzy puede echar abajo a puntapiés si consigue una buena carrera cuesta arriba.

Si descubres un modo de sobrepasar un nivel, lo más probable es que funcione también la próxima vez.

Para el que sea suficientemente listo y alcance el nivel 30, hay una gran sorpresa!!!

A veces otras cosas misteriosas caerán en el laberinto, como:-

BOTAS que doblan la velocidad de Dizzy cuando corre. Tendrás que pensar rápidamente, pero puedes dejarlo todo atrás!

MAGICAS (en una botella VERDE) hace que los monstruos vayan más despacio

MOSTAZA (en una botella NARANJA) congela a los monstruos.

SALSA DE TOMATE (en una botella ROJA) dice adiós a los monstruos

También busca los ESCUDOS que permiten a Dizzy que como a los monstruos, insignias que te hacen INVISIBLE e insignias para DISMINUIR O AUMENTAR la velocidad del juego.

## DEUTSCH STEUERUNG

Drücke auf 1, um Deine jeweilige Ausgangsstufe zu erhalten. Du kannst überall zwischen Stufe 1 (kinderleicht) und Stufe 20 (jetzt wird's knifflig!) beginnen. Drücke auf **SPACE** oder auf **"Fire"** (Feuern) auf Deinem Joystick, um das Spiel zu beginnen.

Drücke auf **P** während des Spieles zu pausieren. Drücke, um zurück zum Titelbild zu gelangen.

	Tasten	Joystick
Links	Z	LINKS
Rechts	X	RECHTS
Rauf	K	RAUF
Runter	M	RUNTER

**P** drücken um während des Spieles zu pausieren.

**Q** drücken, um zurück zum Titelbild zu gelangen.

## SPIELVERLAUF

Bevor Dizzy zur nächsten Ebene gehen kann, muß er sämtliche Nahrungsmittel in einem Labyrinth aufessen.

Für das Beenden einer Stufe bekommst Du einen Trickfilm anschauen und bekommst, ein Extra-Leben.

In den höheren Stufen gibt es dünne Hecken, welche eindeutig hilfreich sind, da nur Dizzy durch sie hindurchgehen kann.

Es gibt auch vertrocknete Hecken, die Dizzy mit entsprechendem Anlauf niederlecken kann.

Wenn Du eine gute Methode gefunden hast, eine Stufe zu überwinden, bestehen gute Chancen, diese Methode bei der nächsten Stufe auch anwenden zu können.

Für jeden, der schlaue Gehweg war, Stufe 30 zu erreichen, gibt es eine Riesenüberraschung!!!

Manchesmal werden noch andere mysteriöse Dinge in das Labyrinth einfallen, wie zum Beispiel:

ZAUBERSTIEFEL verdoppeln Dizzys Laufgeschwindigkeit. Du mußt dann schnell denken, aber Du kannst allem davonlaufen.

GEWÜRZSOßE (in einer GRÜNEN Flasche) verlangsamt die Monster.

SENF (in einer ORANGENEN Flasche) friert die Monster ein.

KETCHUP (in einer ROTEN Flasche) läßt Dich den schrecklichen Monstern endgültig Auf Wiedersehen zuwinken!

Achte auch auf **Schilde**, mit deren Hilfe Dizzy die Monster essen kann, auf **Bons**, um ihn **unsichtbar** zu machen und auf **Bons**, um das Spiel **schneller** oder **langsamer** zu machen.

*These are other great CodeMasters games available for your Amstrad . . .*

## SIMULATORS

BMX Simulator · Grand Prix Simulator

Fruit Machine Simulator · Pro Snooker Simulator

Pro Ski Simulator · ATV Simulator

Advanced Pinball Simulator · BMX Freestyle

SAS Combat Simulator · International Rugby Simulator

## ARCADE ACTION

Transmuter · Super Stunt Man · 3D Starfighter

Super Hero · Death Stalker · Ninja Massacre

## PLATFORM ACTION

Ghost Hunters · Super Robin Hood · Vampire

## CARTOON ADVENTURE

Dizzy · Treasure Island Dizzy · BigFoot

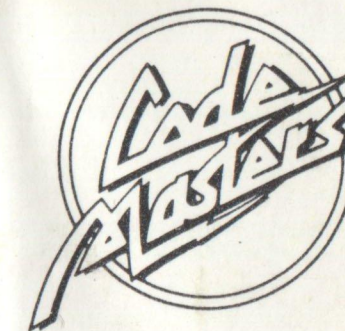
## In our PLUS range . . .

Jet Bike Simulator · The Race Against Time

Pro BMX Simulator

## And in the new GOLD range . . .

4 Soccer Simulators



*Fast Food was brought to you by . . .*

*Design and coding The Oliver Twins*

*Graphics Neil Adamson*

*Music/FX David Whittaker*

*Project director David Darling*

*Production Mike Clark/Stew Regan*

*Design and Artwork Nigel Fletcher*

*Thanks to West Wiltshire Micros.*

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 Company Ltd.,  
PO Box 6, Southam, Warwickshire, England CV33 0SH.