

5 013728 000370

Help Greedy Guzzler through the maze in search of the keys that will unlock the food cells. But be careful! The terrible Frobblies heavily guard their food supplies and if Guzzler gets too fat, he won't be able to escape!

WRITTEN BY:
JASON BENHAM
PRODUCED BY:
RICHARD PAUL JONES



© PLAYERS 1986

PLAYERS

Guzzler

amstrad
schneider
464 664 6128

Guzzler



PLAYERS

amstrad/schneider

LOADING INSTRUCTIONS

464: Hold down the **CTRL** and tap the small **ENTER** key.

664/6128: Type **I** (shifted@) **TAPE (ENTER)** then type **RUN"**(ENTER)

THE GAME

Move **GUZZLER** around the maze avoiding the **Frobblies** who patrol the corridors, by picking up a key (50 points) will allow you to enter a food cell and guzzle the item of food inside, however having eaten them Guzzler becomes fat and cannot enter some of the narrower passages, to become thin again he must wait at the maze borders for **Deflator Dennis** who will deflate him, enabling him to get another key to a food cell. After 4 food cells are emptied **Bonus Barry** will appear with the current guzzler bonus letter on his front - if you catch Barry you receive 2000 points, extra points are awarded if you complete the word. (Barry dies if hit by **Deflator Dennis**). Guzzler can defend himself by using a time bomb to stun the **Frobblies** for 1000 points.

You start the game with five bombs and gain extra bombs every 3 screens. Guzzler dies if hit by the **Frobblies**, contacts **Deflator Dennis** when thin or blows himself up with his bombs.

Good Luck - Happy Guzzling

CONTROLS

Joystick or keyboard

DEUTSCH

LADEN

464: Drücken Sie die Taste CTRL, halten Sie diese fest und schlagen Sie die kleine Taste ENTER an.
664, 6128: Tippen Sie I (Umschaltung von @ tape (ENTER), dann "RUN" (ENTER).

Ein super schnelles Spiel, das sowohl an Ihre Geschicklichkeit als auch an Ihr taktisches Können höchste Anforderungen stellt. In verschiedenen Korridoren muß Guzzler einen Schlüssel finden, der ihm die Türen zu den Vorratskammern öffnet. Diese Korridore werden durch die Frobbles bewacht, deren Berührung Guzzler's Leben ein Ende bereitet. Durch das Essen der Früchte wird Guzzler immer dicker und ein Entkommen durch die schmalen Korridore scheint unmöglich. Nur die Berührung mit Dennis, der an den Rändern der Korridore entlangfliegt, läßt ihn wieder dünner werden. Nach dem Öffnen von vier Vorratskammern erscheint Barry, der einen Buchstaben herumträgt. Sammeln Sie diesen Buchstaben ein und Sie erhalten 2000 Punkte, sollten sie das Wort sogar vervollständigen nochmal Sonderpunkte. Gegen die Frobbles kann Guzzler sich nur mit Hilfe einer richtig eingesetzten Zeitbombe verteidigen.

NÖRGE

LASTING

464: hold nede CTRL-tasten og bruk den lille ENTER-tasten.
664, 6128: skriv I (skiftet@) skriv (ENTER) og skriv så RUN" (ENTER).

Beweeg GUZZLER door het doolhof en vermijdt de Frobbles die de gangen bewaken; met een sleutel (50 punten) kunt u een voedsel cel openen en het voedsel opeten. Door het eten wordt GUZZLER dikker en kan niet meer door de nauwere gangen; hij moet dan aan de rand wachten op Deflator Dennis, die hem dunner maakt en hem in staat stelt weer een sleutel voor een andere voedsel cel te vinden. Na 4 voedsel cellen verschijnt Bonus Barry, die 2000 punten waard is; als u het woord afmaakt zijn er extra punten. Barry verdwijnt als hij geraakt wordt door Deflator Dennis. GUZZLER kan zich tegen de Frobbles verdedigen mbv een tijdbom, waarde 1000 punten. U begint het spel met vijf bommen en krijgt extra bommen voor iedere 3 screens. GUZZLER sterft als hij geraakt wordt door de Frobbles, in dunne toestand in contact komt met Deflator Dennis of wanneer hij zichzelf met zijn bommen opblaast.

FRANÇOIS

INSTRUCTIONS POUR CHARGER LE PROGRAMME

464: Abaissez la touche CTRL et appuyez sur la petite touche ENTER
664/6128: Tapez 'I(en position shift @) tape (ENTER)' puis tapez "RUN" (ENTER)

Aidez Guzzler à se grayer un chemin à l'intérieur du labyrinthe, en évitant à tout prix les Frobbles qui patrouillent dans les galeries: danger de mort!
En se saisissant d'une clé (50 points), il pourra pénétrer dans l'une des chambres à provisions. Là, il pourra assouvir sa faim, mais qu'il sache s'arrêter à temps! Sinon, il grossira, grissira et finira par ne plus pouvoir se faufiler dans les galeries les plus étroites. Pour retrouver sa taille fine, il devra attendre l'aide de Dennis, qui le fera "dégonfler", et lui permettra ainsi de trouver une nouvelle clé. Après avoir vidé quatre chambres à provisions, Guzzler recontera Bonus Barry, porteur de lettres de l'alphabet. S'il capture Barry et s'il lui prend ses lettres, Guzzler recevra 2000 points, s'il arrive même à construire un mot entier, il bénéficiera de points supplémentaires. Mais attention: Barry ne doit pas être dévoré par Dennis!
Guzzler échappera aux Frobbles grâce à une bombe à retardement (1000 points).

DUTCH

LAADINSTRUKTIES

464: Druk CTRL toets neer en druk op 'small enter' toets
664/6128: Type I (Shift @) TAPE (ENTER) type dan RUN" (ENTER)
HET SPEL

Leid GUZZLER door het doolhof, maar ontloop de Frobbles die de gangen patrouilleren. Wanneer je een sleutel te pakken krijgt (50 punten) mag je een etenscel binnengaan en het lekkers wat er in zit opeten. Maar daar wordt Guzzler dik van en kan de smallere gangen niet meer door. Om weer dun te worden moet hij aan de rand van het doolhof op Deflator Dennis wachten, die hem zal laten leeglopen en weer een andere sleutel van een etenscel kan bemachtigen. Na het leegeten van 4 etenscellen verschijnt Bonus Barry met een schrokkerbonusletter op z'n borst - als je Barry vangt krijg je 2000 punten. Voor het afmaken van een woord krijg je ook extra punten. (Barry gaat dood als hij tegen Deflator Dennis botst). Guzzler kan zichzelf verdedigen door middel van een tijdbom waarmee bij de Frobbles voor 1000 punten bedwelmt. Je begint het spel met vijf bommen en krijgt om de 3 schermen extra bommen. Guzzles sterft als hij door de Frobbles wordt getroffen, tegen Deflator Dennis botst als hij dun is of als hij zichzelf met z'n bommen opblaast.
Veel sukses en smul ze!
BIEDIENING
Bedieningshendeltje of toetsenbord.

ESPAÑOL

INSTRUCCIONES DE CARGA

464: Mantenga apretada la tecla CTRL y pulse la tecla pequeña de dar entrada
664/6128: Mecnografía I (@cambiado) CENTA (DAR ENTRADA) y luego mecnografía "RUN" (marcha (DAR ENTRADA))

JUEGO

Mueva a Guzzler por el laberinto evitando a los Frobbles que recorren en patrullas los corredores, tomando la llave (50 puntos)

que le permita entrar en el almacén de alimentos y consumir la comida que hay dentro. Pero, al haber comido el Guzzler engorda y no puede entrar por algunos de los pasos más estrechos, y para adelagazar ha de esperar en los límites del laberinto a Deflator Dennis que le deshinchará, permitiéndolo conseguir otra llave para un almacén de alimentos. Vaciados 4 almacenes de alimentos, aparece Bonus Barry con la actual carta de premio en su frente... si usted atrapa a Barry, gana 2000 puntos, y se le conceden puntos extra si completa la palabra. (Barry muere si se golpea Deflator Dennis). Guzzler puede defenderse usando una bomba de relojería para dejar inconscientes a los Frobbles por 1000 puntos. Usted comienza el juego con cinco bombas y cada 3 pantallas gana

bombas extra. Guzzler muere si le golpean los Frobbles, contacta a Deflator Dennis cuando está delgado o si sus bombas lo matan. Buena Suerte - Felices Comidas
CONTROLES
Palanca omnidireccional o teclado.

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