

WIZBALL



ocean

WIZBALL

For many years, Wiz and his fantastic cat lived happily in brightly coloured Wizworld. All was not well however as a malevolent force had discovered this vista and intended to stamp out brilliance once and for all.
The evil Zark and his horrible sprites have moved in to eliminate the spectrum and render all landscapes drab and grey. So jump in your transporter and with the help of your faithful servant Catelite restore Wizworld to its former glory. Collect icons for special effects as you manoeuvre to shake off the alien forces. Stunning graphics create the mood for a thrilling and compulsive game with hordes of hidden features and extra controls.

LOADING

Position the cassette in your Commodore recorder with the printed side upwards and make sure that it is rewound to the beginning. Ensure that all the leads are connected. Press the SHIFT key and the RUN/STOP key simultaneously. Follow the screen instruction — PRESS PLAY ON TAPE. This program will then load automatically. For C128 loading type GO 64 (RETURN), then follow C64 instruction.

DISK

Select 64 mode. Turn on the disk drive insert the program into the drive with the label facing upwards type LOAD "*",8,1 (RETURN) the introductory screen will appear and the program will then load automatically.

CONTROLS

Wizball is controlled by joystick with keyboard.

JOYSTICK 1

(Port designated by pressing FIRE on Joystick)

Controls Wiz and Catelite on one player option and controls Wiz only on two, three and four player options.

JOYSTICK 2

Controls Cat on two, three and four player options.

JOYSTICK

Moving the joystick right puts right hand spin on Wizball. Moving the joystick left puts left hand spin on Wizball.

Pressing FIRE activates the weapons you are carrying. Press FIRE and moving the joystick controls Cat on one player option only.
On two, three and four player options Cat is controlled by a separate joystick.
Wiggling the joystick from left to right selects the feature represented on the glowing Icon at the top of the screen.

KEYBOARD

- RUN/STOP — PAUSE
- ↑ — Increase Firing Volume
- — Decrease Firing Volume
- Pressing Q while paused will quit the game.

TITLE SCREEN OPTIONS

- ONE PLAYER — One Player controlling both Wizball and Catelite
- TWO PLAYER — One Player V another player, alternate lives.
- TWO PLAYER TEAM — Wiz and Cat with separate controls playing together.
- THREE PLAYER — One team V on player alternate lives.
- FOUR PLAYER — One team V another team alternate lives.

GAME PLAY

The landscapes in Wizworld are comprised of three colours each. Your objective is to restore these original colours by shooting the RED, GREEN and BLUE colour bubbles and then use Cat to collect the droplets of chemicals as they fall to the ground. Droplets collected will be stored in the cauldrons displayed at the bottom of the screen, until such time as you have enough of each colour to make the target colour displayed in the cauldron to the far right.
In the three levels which have aliens on: one has red, one has green and one has blue. It is therefore necessary to move between the three levels using the tunnels to collect all three colours.
To complete a level you must colour in all three shades of grey, darkest first. After each type of colour is completed there is a bonus stage.

ICONS

When certain aliens are killed they will deposit a green pearl which will remain stationary on the screen. If Wizzball passes over this pearl and picks it up the first Icon on the top of the screen will glow, this indicates Wiz has the option to select a feature represented on the Icon. If you want to select another feature collect more pearls until the Icon you want is glowing.

- ICON 1** THRUST — Gives Wiz more control over the Wizball and allows him to move it left or right.
- ANTI GRAV** — Gives Wiz total control over the Wizball, stops perpetual bouncing.
- ICON 2** BEAM — Gives Wiz supra-beam weapon.
- DOUBLE** — Gives Wiz and Cat automatic two directional fire power.
- ICON 3** CATELITE — Gives Wiz a cat fresh from training college.
- ICON 4** BLAZERS — Gives Wiz and Cat super power blazers (use sparingly).
- ICON 5** WIZZ SPRAY — Gives Wiz mega spray protection.
- CAT SPRAY** — Does the same for our feline friend (Wiz and Cat cannot have a spray at same time).
- ICON 6** SMART BOMB — Kill every sprite in sight.
- ICON 7** SHIELDS — Gives Wiz and Cat shields for a limited period only.

WIZ-LAB

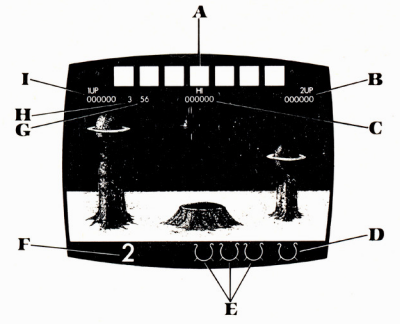
After a bonus stage Wiz enters Wiz-Lab and is given Wiz-Perk by his guardian angel. You may select one weapon or control which will be magically endowed up on all subsequent Wizballs from birth or opt for the bonus of 1000 points x Wiz-Level number.

STATUS and SCORING

- ALIENS — 10-500 Points
- COLLECTING PEARLS — 100 Points
- COLLECTING DROPLETS — 150 Points
- COMPLETING COLOUR — 2000 Points
- COMPLETING LEVEL — 7500 Points
- BONUS WAVE — Extra Bonus Wave
- ALIENS KILLED — x 40 Points
- WIZ POINTS IN HAND — Level No. x 1000 Points

A Wizball is awarded every 100,000 points. Extra lives can also be gained on the bonus wave by shooting Wiz's lookalike (if the image makes a noise and extra life is awarded).

DISPLAY SCREEN



KEY

- A — Icons
- B — Player two's score
- C — High score
- D — Cauldron showing target colour
- E — Cauldrons in which to collect colour
- F — Level
- G — Number of aliens remaining
- H — Number of Wizzes remaining
- I — Player one's score

HINTS and TIPS

- ★ Level 4 cannot be entered until Level 1 is completed, likewise Level 5 cannot be entered until Level 2 is completed etc.
- ★ There can never be more than 3 landscapes occupied by aliens and when you complete a landscape all aliens disappear, that is except on Level 8.
- ★ Near to all the tubes there are arrows which indicate whether the tube will take you to a level below or a level above.

WIZBALL

It's programme code, graphic representation and artwork are the copyright of Ocean Software Limited and may not be reproduced, stored, hired or broadcast in any form whatsoever without the written permission of Ocean Software Limited. All rights reserved worldwide. Wizball runs on the Commodore 64/128 micro computers.

This software product has been carefully developed and manufactured to the highest quality standards. Please read carefully the instructions for loading. IF FOR ANY REASON YOU HAVE DIFFICULTY IN RUNNING THE PROGRAM, AND BELIEVE THAT THE PRODUCT IS DEFECTIVE, PLEASE RETURN IT DIRECT TO:
MR. YATES, OCEAN SOFTWARE LIMITED, 6 CENTRAL STREET, MANCHESTER M2 5NS.
Our quality control department will test the product and supply an immediate replacement if we find a fault. If we cannot find a fault the product will be returned to you at no charge. Please note that this does not affect your statutory rights.

CREDITS

© 1987 Ocean Software Limited.
Produced by D.C. Ward.
Design by Sensible Software.
Coding by Chris Yates.
Graphics by John Hare.

WIZBALL

Per molti anni, Wiz ed il suo gatto fantastico hanno vissuto felicemente nel coloratissimo mondo Wizworld. Al crudele Zark non piacciono i colori ed egli ed i suoi terribili seguaci lo hanno fatto diventare grigio e triste. Il crudele Zark ed i suoi orribili seguaci hanno deciso di eliminare tutti i colori dello spettro e rendere la natura grigia e triste. Pertanto, salite nella vostra navicella spaziale e con l'aiuto del vostro fedele seguace Catelite riportate Wizworld al suo meraviglioso stato colorato. Raccolgete le icone per avere effetti speciali via via che lottate per vincere le forze del male. Vi sono effetti grafici splendidi che consentono di ottenere un gioco eccitante ed interessante con tantissime qualità nascoste e comandi extra.

COME CARICARE

Inserire la cassetta nel registratore del Commodore con la parte stampata rivolta verso l'alto ed accertarsi che il nastro sia all'inizio. Controllare che tutti i cavi siano ben collegati. Schiacciare contemporaneamente il tasto SHIFT e quello RUN/STOP. Seguire le istruzioni che appaiono sullo schermo —

SCHIACCIARE IL TASTO PLAY DEL REGISTRATORE. Questo programma adesso caricherà automaticamente. Per caricare il C128, scrivere GO 64(RETURN), poi seguire le istruzioni del C64.

DISCO

Scegliere modo 64. Accendere il disk drive, inserire il programma nel drive con l'etichetta rivolta verso l'alto. Scrivere LOAD "*",8,1(RETURN). Questo farà apparire il videata d'introduzione ed il programma verrà caricato automaticamente.

COMANDI

Wizball viene controllato tramite barra di comando o tastiera.

BARRA DI COMANDO 1

(Per scegliere il Portello, premete FIRE sulla Barra de Comando. Comanda Wiz e Catelite quando si gioca con un solo giocatore e comanda Wiz soltanto quando giocano due, tre e quattro giocatori.

BARRA DI COMANDO 2

Comanda Catelite quando giocano due, tre e quattro giocatori.

BARRA DI COMANDO

Spostando la barra di comando verso destra fa spostare Wizball verso destra. Spostando la barra di comando verso sinistra fa spostare Wizball verso sinistra. Schiacciando il tasto FIRE si aziona l'arma che portate. Schiacciando FIRE e spostando la barra di comando si controlla Catelite quando si gioca con un solo giocatore. Quando si gioca con due, tre o quattro giocatori Catelite viene controllato usando barre di comando separate. Spostando continuamente la barra di comando da destra a sinistra si sceglie quanto offerto dall'Icona accesa che appare sullo schermo in alto.

TASTIERA

- RUN/STOP — Pausa
 - ↑ — Aumentare il volume del fuoco
 - — Diminuire il volume del fuoco
- Se si schiaccia Q mentre si è in pausa, si esce dalla partita.

OPZIONI CHE APPAIONO SULLO SCHERMO

- ONE PLAYER — Un giocatore solo che controlla sia Wizball che Catelite.
- TWO PLAYER — Un giocatore contro un altro, con vite alternate.
- TWO PLAYER TEAM — Wiz e Catelite con controlli separati che giocano insieme.
- THREE PLAYER — Una squadra contro un giocatore, con vite alternate.
- FOUR PLAYER — Una squadra verso un'altra, con vite alternate.

COME GIOCARE

I paesaggi che compongono Wizworld hanno ciascuno tre colori. Voi dovrete riportare questi colori originali sparando le capsule ROSSE, VERDI e BLU, e poi dovrete usare Catelite per raccogliere le gocce di colore via via che cadono. Le gocce raccolte verranno tenute nel calderone che appare sullo schermo in basso, finchè ne avrete a sufficienza per raggiungere il numero delle gocce di colore che appare nel calderone sulla destra.
Dei tre livelli dove vi sono alieni, uno è rosso, uno è verde ed uno è blu. pertanto necessario spostarsi tra i diversi livelli usando i tunnels per raccogliere i diversi colori. Per completare un livello dovrete colorare tutte le parti in grigio, cominciando dalle parti più scure. Dopo aver completato un colore si ottiene un "buono."
Nel livello "buono" sono presenti tre tipi diversi di alieno, ed ognuno ha un valore diverso. Questi vengono moltiplicati insieme, ed alla fine viene assegnato un punteggio "buono" enorme.

ICONE

Quando si uccidono certi alieni, questi depositano una perla verde che rimarrà ferma sullo schermo. Se Wizball ci passa sopra e la raccoglie, si accenderà la prima Icona sullo schermo in alto. A questo punto Wiz può scegliere quello che rappresenta l'Icona. Se invece ne volete scegliere un'altra, raccogliete altre perle finchè arrivate a far accendere l'Icona che volete.

- ICONA 1** THRUST — Dà a Wiz più controllo sul Wizball e gli consente di muoverlo verso destra e verso sinistra.
- ANTI GRAV** — Dà a Wiz il controllo completo del Wizball, fermanone così il suo saltare continuo.
- ICONA 2** BEAM — Dà a Wiz un'arma con raggio speciale
- DOUBLE** — Dà a Wiz ed a Cat la possibilità di sparare in due direzioni automaticamente
- ICONA 3** CATELITE — Dà un gatto nuovo a Wiz

- ICONA 4** BLAZERS — Dà a Wiz e a Cat delle giacchette super potenti (non esagerate nell'uso)
- ICONA 5** WIZZ SPRAY — Dà a Wiz una protezione spray.
- CAT SPRAY** — Dà a Cat una protezione spray (Cat e Wiz non possono essere protetti contemporaneamente)
- ICONA 6** SCUDI — Dà a Wiz e a Cat scudi per un periodo limitato
- ICONA 7** SMART BOMB — Uccide tutti i seguace cattivi che si vedono in giro

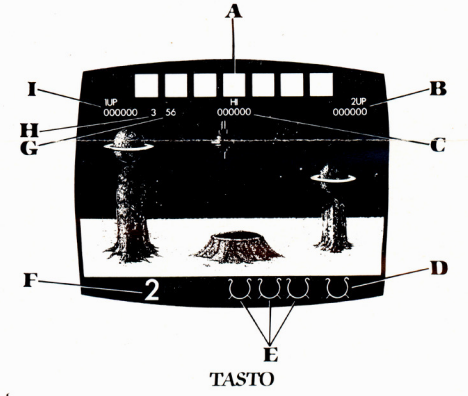
WIZ-LAB

Dopo un livello "buono," Wiz entra nel Wiz-Lab e gli vengono dati poteri magici dal suo angelo protettore. Potrete scegliere un'arma od un comando che verrà poi magicamente dato a tutti gli altri Wizballs dalla nascita, oppure potrete scegliere un punteggio "buono" di 1000 punti x Wiz-Level.

POSIZIONE E PUNTEGGIO

- ALIENI — 10-500 Punti
 - PERLE RACCOLTE — 100 Punti
 - GOCCIE RACCOLTE — 150 Punti
 - COLORE COMPLETATO — 2000 Punti
 - LIVELLO COMPLETATO — 7500 Punti
 - ONDA "BUONO" — Un'ondata "buono" extra
 - ALIENI UCCISI — x 40 Punti
 - PUNTI WIZ — Numero del Livello x 1000 Punti
- Ogni 10.000 Punti viene assegnato un Wizball. Inoltre si possono ottenere delle vite extra uccidendo il sosia di Wiz (se l'immagine fa rumore viene assegnata una vita extra).

VIDEATA INDICATIVO



- A — Icona
- B — Punteggio del giocatore due
- C — Punteggio più alto
- D — Calderone con il colore da completare
- E — Calderoni dove si conservano i colori
- F — Livello
- G — Numero di alieni restanti
- H — Numero di Wiz restanti
- I — Punteggio del giocatore uno

SUGGERIMENTI

- ★ Non si può entrare nel Livello 4 finchè non si è completato il Livello 1, allo stesso modo non si potrà entrare nel Livello 5 finchè non si è completato il Livello 2, ecc.
- ★ Non ci possono essere più di 3 panorami occupati dagli alieni e quando completate un paesaggio tutti gli alieni scompaiono, a parte al Livello 8.
- ★ Vicino ai tubi vi sono delle frecce che indicano se il tubo vi porterà ad un livello superiore od inferiore.
- ★ Se compare un alieno che ha la forma di un cervello, e lo eliminate, passerete automaticamente nel modo "bomba intelligente."

WIZBALL

Il codice, la rappresentazione grafica e la parte artistica di questo programma sono il copyright di Ocean Software Limited e non potranno essere riprodotti, tenuti in memoria, dati in affitto o trasmessi in pubblico sotto qualsiasi forma senza il permesso scritto di Ocean Software Limited. Tutti i diritti sono riservati in tutto il mondo. Wizball funziona con i microcomputers Commodore 64/128.

