

# WIZNIZ

The Amiga Manual



EUROPEAN EDITION





## **contents**

**english 2**

**français 15**

**deutsch 29**

**italiano 43**







## STARTING WIZ 'N LIZ

1. To avoid the risk of a virus destroying your game disks, **ALWAYS** keep them write-protected.
2. Wiz 'n' Liz comes on two disks. Insert disk 1 in your boot drive (usually the internal one) and turn on your computer. You can insert disk 2 in any attached floppy drive. If your don't have one, don't worry, because once the data from disk 1 has loaded, you can swap disks and disk 1 is never accessed again during that game!
3. The game requires at least 1Mb of memory to run.
4. To skip the introduction, press the fire button on the joystick (in port 2).



## AMIGA 4000 USERS

Boot up the system and hold down both mouse buttons. When the menu screen is displayed, select **BOOT OPTIONS**. Click on the **DISABLE CPU caches** box, then click on **USE**. Now select **DISPLAY OPTIONS**. From the right hand menu select **ORIGINAL CHIPSET** then click on **USE**. Now click on the **BOOT** box with the Wiz 'n' Liz disk 1 in drive DF0:.







## THE STORY

In another solar system...

Wiz 'n' Liz live on a planet far far away. It's a planet with a strange and mystical name which holds a fabulous secret. You see the planet Pum (okay, perhaps it's not SUCH a strange and mystical name!!) is one of those rare places where magic is a reality. Where people roam around casting spells and where even the fruit on the trees hold magical ingredients.

Wiz 'n' Liz enjoyed their magic immensely and liked nothing more than mixing new potions in their cauldron and seeing what outrageous new concoction they had invented.

In fact, that's a lie.

They did in fact enjoy caring for and tending their pet wabbits slightly more than they enjoyed making potions. And since they had

many many pets, this took up substantially more of their time than making potions...

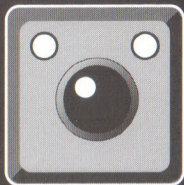
One day Wiz 'n' Liz were messing about near their cauldron, busy throwing ingredients together and watching the potion hubble and bubble in the heat of the fire, when they remembered they'd left the kettle on the hob. They raced back inside.

Meanwhile, the potion bubbled away. It billowed and plumed and kerplopped. It spluttered and glumped and fallopped. And then, all of a sudden, out of the cauldron came a swirling blue light. Wiz 'n' Liz's wabbits stared at it as it broke up into millions of dancing pin pricks of light and swept down upon them, carrying them away into distant parts of the planet.

When Wiz 'n' Liz returned, they saw that the wabbits had gone and set off to look for them...



## CONTROLS



Wiz 'n' Liz can be played as either a 1 player game or simultaneous 2 player game. In a 1 player game, control is by a joystick in port 2. In a 2 player game, control is by joysticks in both ports.

Look up - Joystick up  
Look down - Joystick down  
Move left - Joystick left  
Move right - Joystick right  
Jump - Fire button  
Drop down - Joystick down & fire



## THE GAME

Wiz 'n' Liz have to scour the world in search of their beloved wabbits which are scattered through the many different lands of Pum.

The problem is that they have only a small amount of time to do this before the spell that cast the wabbits across the land begins to destroy them.

As Wiz or Liz, you must enter the many lands and save the wabbits.





## ONE PLAYER OPTIONS

### Player 1



As player 1, you play either Wiz or Liz trying to save all their lovely fluffy bunny wabbits.

Select ONE PLAYER START from menu option.

When 1 player has been selected you will be confronted with six player-setup options:

**Music & SFX** Toggle on/off.

### SINGLE PLAYER OPTIONS



SWAP

PASSWORD

LEVEL - APPRENTICE

SKILL - TAKING

CREDITS!

PLAY

### Swap

Choose to play either Wiz or Liz by highlighting the swap option and pushing left or right to change from Wiz to Liz.

### Password

Once you have saved all the wabbits from a land, you will return to Home World and be given a password. Make a note of it. Entering the password here at a later date will allow





you to restart the game at that level with the same amount of lives and time. But beware, fruit and stars will not be saved!

### **Level**

Highlight the option and move right to increase the skill level from Apprentice to Wizard to Sorcerer. Move left to decrease.

Apprentice level has 8 easier levels with no exploding rabbits and more time. Wizard has double the levels, slightly less time and is a challenge for the more experienced player.

Sorcerer has a huge amount of levels, several real meanies and then, once you've completed the game....?

### **Skill**

Move left or right to change the speed option. Training - slow movement, slow timer countdown. Tame - normal movement, normal countdown. Taxing - The default mode and

not for the faint hearted. Frantic movement, crazy speed, fast countdown.

### **Credits**

To view the game credits, select this.

### **Play**

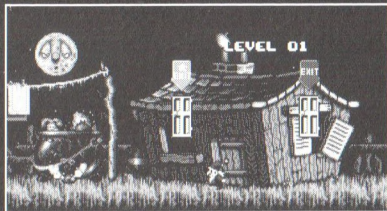
Jump into the Home World and start the game.

The following relates to the 1 player game

### **Home World**

Home world is where Wiz 'n' Liz live and where they mix their spells. When you start the game, you'll find yourself here. Also, when a magic ingredient (in the form of a fruit or vegetable) is collected, it will be found hanging in a tree in Home World.





To exit the Home World, jump through the door marked 'EXIT'. Note that on your first visit to Home World on Apprentice level, the door needs to be created. To do this, simply collect one of the magical fruits and put it in the cauldron. Repeat this procedure using the second fruit, wait for the spell to be mixed and the EXIT door will materialise near to Wiz 'n' Liz's house.

## The Cauldron

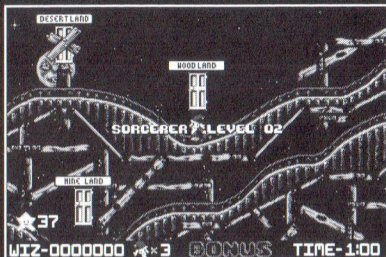


When you have two ingredients, you can mix a spell. To do this, you collect an ingredient and put it in the cauldron. Repeat this with the next ingredient, wait a second and the spell will be created. The result of the spell could be anything from a weird game bonus to a wonderful sub-game but it's up to you to discover exactly how to play or use each bonus. To place an ingredient in the cauldron, simply jump at the fruit to pick it up and then jump towards the cauldron. The ingredients for each spell always remain the same.



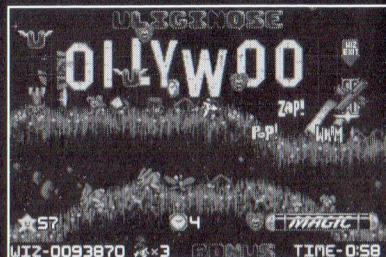


## Rollercoaster World Select Screen



After leaving the Home World, you will enter the Rollercoaster World Select Screen. Here, you will see all the lands you must enter to save all the bunny wabbits. Choose a world by jumping through the entrance door. Once a land has been cleared of wabbits, the door will be nailed closed!

## A day out in the Land of Pum




The wabbits are hopping throughout each land. So you must race around grabbing them all up.

Each time you save a wabbit, it will be replaced by a floating widget. At first, the widgets will be letters. The letters will correspond to the letters of a magic word at the top of the screen. On level 1 of the







Apprentice level, the word will be SNARF. Jump up and collect all the letters and you will have completed the magic - the door from the level will now appear. If it's not boarded up - you can exit. If it is, you're obviously on a later level and have to save more wabbits before you'll be allowed to exit - the number you have left to save will be shown below the completed magic word.



## Wabbits

As an Apprentice, the wabbits do not explode. On later levels they do. If a wabbit is in danger of exploding, it will flash. This means that you have only a few seconds to rescue him - if you don't rescue him and he explodes, then you will lose all the spell letters you have collected so far. The direction in which the flashing wabbit lies is shown by a little sprite that appears hovering around either Wiz or Liz's head. If the sprite is hovering to their left, then the wabbit is to the left. If the sprite is below, then the wabbit is below...

## Juicy Fruit

Plus, each level contains a magical fruit. At first, saving wabbits will release magic word widgets. Once the magic word has been completed, saving wabbits will release fruit. Collect enough fruit to fill up the Magic bar at the bottom of the screen and the magic fruit



will follow you back to Home World with them ready for you to use in a spell. Simply mix two fruit in the cauldron and a spell will be mixed. Make a note of the spell in the back of the manual for future reference.

All the Widgets are shown below



#### Letter

Collect each magic letter to complete the spell.



#### Time

Gives 3 seconds extra time after each level.



#### Star

Stars can be traded for ingredients or game hints on Home World. However, you must first find the spell that opens a shop for you to spend them in.



#### fruit

Used to create spells in the cauldron. If you leave fruit stored on the Home World, be careful not to leave them for too long otherwise they'll spin quicker and quicker and then disappear.



#### Glowing sphere

Gives 30 seconds extra time but you'll have to be quick to find it because it's only released when you have 10 seconds left to go!



#### Invisible letters

Removes that letter from the name of the spell.

Just save all the wabbits from all the lands (that's all!!!). Oh and defeat all the monsters you'll occasionally come across.







## TWO PLAYER OPTIONS

### Monsters

After each set of lands, you'll have to defeat a hideously deformed monster. To defeat them, Wiz 'n' Liz have a magical beam which will automatically fire towards the nearest vulnerable area on the monster. However, the beam only has a limited range of fire and it's your job to get Wiz or Liz as close to the monster's vulnerable spots as possible. If there are no such vulnerable areas within range, then the beam will stop firing. Once these areas have been destroyed, then the monster's on his way out!



In this mode, the screen is split horizontally with player 1 playing on the top screen.

Select **TWO PLAYER START** from the menu option to view the Double Player Options menu:

### Swap

Choose which player plays Wiz and which plays Liz.







## Lives

Select 1, 3, 5, 7 or 9 lives per world.

## Best Of ...

Move the joystick left or right to play the best of 3, 5, 7 or 9 lands. In best of 3, you will need to win 2 lands.

## Skills

Highlight 'Skills' and use the left/right movement to choose either Wiz or Liz. Move the red square over the appropriate difficulty level and press the fire button. 1 is easy, 9 is ultra difficult.

## Speeds

Slow - walking. Fast - running

## Play

Enter the 'Lands Won' screen and then the game. The object of the 2 player game is to beat your opponent in collecting all your wabbits and exiting the level through your

exit (both Wiz & Liz have their own wabbits to save and their own colour coded exits). If you do exit the level, your opponent then has just 10 seconds to exit before losing a life.

If you lose all your lives, you lose a land - plus if you fail to get out within the 10 second limit, you also lose the land. Lose as many lands as you specified in 'Best of' (between 3 & 9) and you lose the overall game. Note that jumping through the Home World door before your opponent means that you have a head start over them on the world select screen.



**NOTE THAT WIZ ALWAYS  
RESCUES THE BROWN WABBITS  
AND LIZ, THE GREY ONES.**



## **KEYBOARD SHORTCUTS**

### **P**

Pause the game. This is only available when the timer is counting down and on certain sub-games. Press P or 'fire' to continue.

### **Esc**

Reset the game (available everywhere)

### **Space**

On some sub games, use space to exit (a prompt is given)

And there you have it. complete all the levels on all the skill levels and Wiz & Liz will have rescued all their bunny wabbits and live happily ever after. Or will they...





## GAME CREDITS

Amiga programming: Lunatic Software -  
James Thomas & Martin Hall

Original game by Martyn Chudley & Mike  
Waterworth

Special thanks to: Dave Beresford for the  
scrolling and bob routines.

Music: Rik Ede

Music Manager: Phil Morris

Music Player: Mike Clarke

Amiga graphics: Dave Bland

Project Manager: Greg Duddle

Disk Routines: Rob Northern Computing

Text: Richard Biltcliffe

Package Design: Keith Hopwood & Top Draw

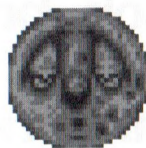
Cover Illustration: Dave Pether

Printing: Hesketh Data, Southport

Sprite Grabber: Graham Stafford







**français**



## DEMARRER WIZ 'N' LIZ

1. Pour éviter tout risque d'infection de tes disquettes, protège-les toujours contre l'écriture.
2. Wiz 'n' Liz se présente sur deux disquettes. Insère la disquette n° 1 dans ton lecteur (le lecteur interne de préférence) et allume ton ordinateur. Si tu possèdes un second lecteur connecté, tu peux y insérer la disquette n° 2. Sinon, invertis les disquettes quand les informations de la première sont chargées. Le programme n'a pas besoin d'accéder à la première disquette en cours de jeu.
3. Le jeu nécessite au moins 1 Mo de mémoire pour s'exécuter.
4. Pour sauter l'introduction, appuie sur le bouton de tir du joystick (connecté au port 2).



## ADVERTISEMENT SUR L'EPILEPSIE.

A lire avant toute utilisation d'un jeu video par vous-même ou votre enfant.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certained images télévisées ou qu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaitre alors meme que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise dæepilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre medicen avante toute utilisation.



Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter votre médecin.



## HISTOIRE

Dans un autre système solaire...

Wiz et Liz vivent sur une lointaine planète. Cette planète, au nom étrange et mystérieux, cache un fabuleux secret. En effet, la planète Pum (d'accord, le nom n'est peut-être pas SI étrange et mystérieux !) est un de ces rares endroits où la magie est réalité, où les gens déambulent en lançant des sortilèges et où même les fruits sur les arbres contiennent des ingrédients magiques.

Wiz et Liz adoraient faire de la magie. Rien ne leur plaisait plus que de mélanger de nouvelles potions dans leur chaudron et d'inventer de terribles mixtures.

En fait, ce n'est pas vrai.

Il y avait autre chose qu'ils aimaient encore plus : s'occuper de leurs lapins. Et comme ils en avaient vraiment beaucoup, ils y passaient plus de temps qu'à préparer des potions...







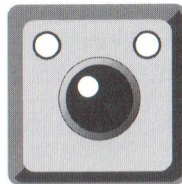
Un jour, Wiz et Liz s'affairaient autour de leur chaudron à jeter des ingrédients et à regarder la potion chauffer à gros bouillons sur le feu, lorsqu'ils se rappelèrent qu'ils avaient oublié la bouilloire sur le fourneau. Ils se précipitèrent alors à l'intérieur de la maison.

Pendant ce temps, la potion déborda. Elle se gonfla, s'enfla, se souleva et se boursouffla, jusqu'à ce qu'un tourbillon bleu lumineux s'élève du chaudron. Les lapins de Wiz et Liz le fixaient du regard lorsqu'il se dissipa en des milliers de petites étincelles dansantes. En retombant sur la cage, le charme dispersa les lapins aux quatre coins de la planète.

Quand Wiz et Liz furent de retour, les lapins avaient disparu. Alors, ils se mirent à leur recherche...



## COMMANDES



Tu peux jouer à Wiz 'n' Liz tout seul ou avec un ami. Si tu es seul aux commandes, dirige le jeu à partir du joystick connecté au port 2. Si vous êtes deux, les deux joysticks mènent le jeu.

Regarder en haut : joystick vers le haut

Regarder en bas : joystick vers le bas

Aller à gauche : joystick à gauche

Aller à droite : joystick à droite

Sauter : bouton de tir

Lâcher un objet : joystick vers le bas et bouton de tir





## JEU

Wiz et Liz doivent parcourir le monde à la recherche de leurs petits animaux préférés dispersés dans tous les pays de Pum.

L'ennui, c'est qu'ils ne disposent que de peu de temps avant que le sortilège ne commence à détruire leurs chères petites créatures au museau frétilant. Tout comme Wiz et Liz, tu dois pénétrer dans les nombreux pays pour sauver les lapins.



## OPTIONS 1 JOUEUR

### Joueur 1



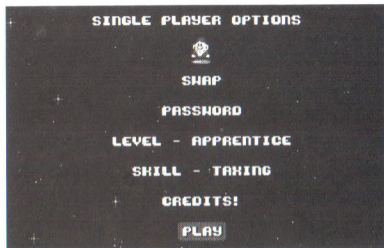
Le joueur 1 prend le rôle de Wiz ou de Liz pour essayer de sauver leurs charmants animaux aux longues oreilles.



Sélectionne ONE PLAYER START (Start 1 joueur) dans l'option du menu.

Après cette sélection, cinq options sont proposées :





### Swap (Permutation)

Choisis entre le rôle de Wiz ou de Liz en mettant en surbrillance l'option de permutation et en poussant le manche du joystick à gauche ou à droite pour passer de Wiz à Liz.

### Password (Mot de passe)

Quand tu as sauvé tous les lapins d'un pays, tu retournes au pays natal où tu reçois un mot de passe. Note-le. En donnant le mot de

passé, tu reprends le jeu là où tu l'as quitté, avec le même nombre de vies et la même durée. Mais les fruits et les étoiles ne sont pas enregistrés.

### Level (Niveau)

Mets l'option en surbrillance et déplace le curseur vers la droite pour augmenter la difficulté et passer d'Apprentice (Apprenti) à Wizard (Magicien) jusqu'à Sorcerer (Sorcier). Déplace le curseur à gauche pour réduire le niveau de difficulté.

Le niveau Apprenti englobe 8 niveaux sans lapins explosifs et avec plus de temps.

Magicien comprend deux fois plus de niveaux, avec un peu moins de temps et plus de défis.

Sorcier comporte encore plus de niveaux, de véritables méchants et une fois que tu as terminé le jeu ?...



## Skills (Habilité)

Va de gauche à droite pour changer la vitesse. Training (Entraînement) est assez lent, ainsi que le compte à rebours. Tame (Modéré) va à une vitesse normale avec un compte à rebours classique. Taxing (Déchaîné) est le mode par défaut et n'est pas pour les dégonflés. Le rythme est infernal, la vitesse folle et le compte à rebours incontrôlable.

## Credits (Remerciements)

Sélectionne cette option pour afficher les remerciements.

## Jeu

Saute dans le Pays natal et commence le jeu.

Ce qui suit se rapporte au mode 1 joueur.

## Home World (Pays natal)



Le Pays natal est le pays où Wiz et Liz vivent et préparent leurs sortilèges. C'est le point de départ du jeu. Tu ne trouves d'ingrédients magiques (fruits ou légumes) que dans les arbres du Pays natal.



Pour sortir du Pays natal, passe par la porte "EXIT". Lors de ta première visite dans le Pays natal au niveau Apprenti, tu dois créer la porte. Pour ce faire, ramasse l'un des fruits magiques et mets le dans le chaudron.







Recommence avec un second fruit, attends que le charme opère et la porte EXIT se matérialise près de la maison de Wiz et Liz.

### **Cauldron (Chaudron)**

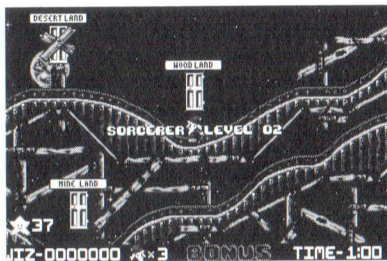


mettre un ingrédient dans le chaudron, saute vers le fruit pour le cueillir, puis saute vers le chaudron. Les ingrédients de chaque sortilège ne changent pas.

Dès que tu as deux ingrédients, tu peux préparer un sort. Tu dois ramasser un premier ingrédient et le mettre dans le chaudron et en faire de même avec un second ingrédient. Attends une seconde que le charme se crée. Le résultat du sortilège peut être un étrange bonus de jeu, un sous-jeu merveilleux ou bien d'autres choses encore. A toi de découvrir exactement comment jouer et utiliser chaque bonus. Pour

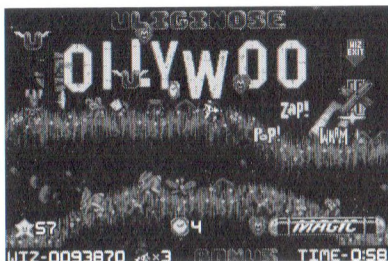


## Rollercoaster World Select Screen (Ecran de sélection du pays en montagnes russes)



Après avoir quitté le Pays natal, tu accèdes à l'écran de sélection du pays en montagnes russes d'où tu peux voir tous les pays dans lesquels tu dois aller pour sauver tous les lapins. D'un bond, passe la porte du pays de ton choix. Quand un pays ne contient plus de lapins, sa porte est condamnée.

## Excursion au pays de Pum



Les lapins gambadent dans les différents pays. Tu dois donc courir pour les attraper. Chaque fois que tu sauves un lapin, il est remplacé par un élément. Au départ, les éléments sont les lettres d'un mot magique affiché en haut de l'écran. Au niveau 1 du niveau Apprenti, le mot est SNARF. Saute pour ramasser toutes les lettres d'un pays et compléter le mot magique : la porte du niveau







apparaît. Si elle n'est pas obstruée, tu peux sortir. Si elle est condamnée, il te reste des lapins à sauver avant de pouvoir sortir. Le nombre restant s'affiche sous le mot magique.



### Wabbits (Lapins)

Au niveau Apprenti, les lapins n'explorent pas, contrairement aux autres niveaux. Si un lapin est sur le point d'exploser, il clignote. Tu n'as plus que quelques secondes pour le sauver. Si tu échoues et qu'il explose, tu perds toutes les lettres que tu as accumulées jusque là. La direction où se trouve le lapin

sur le point d'exploser est indiquée par une petite étincelle près de la tête de Wiz ou de Liz. Si l'étincelle se trouve à gauche de leur tête, le lapin se trouve vers la gauche. Si l'étincelle est en dessous, le lapin se trouve en bas...

### Juicy Fruit (Fruits juteux)



Chaque niveau contient un fruit magique. Au départ, en sauvant les lapins tu fais apparaître un mot magique. Quand le mot magique est complété, ce sont des fruits qui sont émis. Ramasse suffisamment de fruits pour remplir la barre magique au bas de l'écran. Les fruits magiques te suivent sur le chemin du retour au Pays natal pour que tu puisses en faire un sortilège. Pour cela, mélange deux fruits dans le chaudron. Note ce sortilège à la fin du manuel pour t'y référer ultérieurement.



Tous les éléments sont présentés ci-dessous.



**Letter (Lettre)**  
ramasse toutes les lettres magiques pour compléter le sortilège.



**Time (Temps)**  
te donne 3 secondes supplémentaires après chaque niveau.



**Star (Etoile)**  
tu peux échanger les étoiles contre des ingrédients ou des indices de jeu sur le Pays natal. Mais tu dois d'abord trouver le sortilège qui ouvre le magasin où tu peux les échanger.



**Fruit (Fruits)**  
permettent de créer des sortilèges dans le chaudron. Ne laisse pas trop longtemps des fruits stockés dans le Pays natal ou ils se mettront à tourner et à tourner sur eux-même pour finalement disparaître.



**Glowing sphere (Sphère luisante)**  
te donne 30 secondes supplémentaires. Mais tu dois la trouver très rapidement car elle n'apparaît que lors des 10 dernières secondes de jeu.



**Invisible letters (Lettres invisibles) :**  
cette lettre est retirée du nom du sortilège.

Il te suffit de sauver tous les lapins de tous les pays, tout simplement !!! Oh ! et vaincre les monstres que tu peux éventuellement rencontrer.





## Monstres

Après l'exploration de divers pays, tu dois vaincre d'affreux monstres difformes. Pour les terrasser, Wiz et Liz disposent d'un rayon magique qui atteint automatiquement la partie la plus vulnérable du monstre. Cependant, sa portée est assez courte et c'est à toi d'approcher Wiz ou Liz le plus près possible du monstre. Si le monstre se tient trop loin, le rayon s'interrompt automatiquement. Une fois touché à un point vulnérable, le monstre s'évanouit.

En mode 2 joueurs, l'écran se divise horizontalement, la partie supérieure étant celle du joueur 1.

Sélectionne TWO PLAYER START (Start 2 joueurs) dans l'option du menu pour afficher le menu Double Player Options (Options 2 joueurs).



## OPTIONS 2 JOUEURS



### Swap (Permutation)

Chaque joueur choisit son rôle : Wiz ou Liz.

### Lives (Vies)

Sélectionne 1, 3, 5, 7 ou 9 vies par pays.

### Best Of... (Le meilleur de...)

Dirige le joystick à droite ou à gauche pour sélectionner le meilleur de 3, 5, 7 ou 9 pays. Pour le meilleur de 3, tu dois remporter 2 pays.





## Skills (Habilité)

Mets Skills en surbrillance et dirige le joystick à droite ou à gauche pour sélectionner Wiz ou Liz. Place la case rouge sur le niveau de difficulté approprié et appuie sur le bouton de tir. 1 est facile, 9 super difficile.

## Speeds (Vitesse)

Slow (lent) correspond à une vitesse de marche, Fast (rapide) à une course.

## Play (Jeu)

Va à l'écran Lands Won (Pays gagnés), puis à l'écran de jeu. L'objectif du jeu à deux joueurs consiste à battre ton adversaire en retrouvant tous tes lapins et en quittant le niveau par ta sortie. Wiz et Liz ont chacun leurs lapins et leur sortie de couleur distincte. Si tu quittes le niveau le premier, ton adversaire dispose de dix secondes pour sortir avant de perdre une vie.

Si tu perds toutes tes vies ou si tu ne sors pas dans la limite des 10 secondes, tu perds également un pays. Si tu perds plus de pays qu'il n'est permis en fonction de ta sélection dans Best Of (entre 3 et 9), tu perds le jeu. Si tu passes la porte du Pays natal avant ton adversaire, tu as l'avantage sur lui à l'écran de sélection de pays.

Wiz sauve les lapins bruns, Liz les lapins gris.





## RACCOURCIS CLAVIER

### P

Interrompt le jeu. Cette option n'est disponible que pour certains sous-jeux et si le chronomètre est en marche. Appuie sur tir ou sur P pour reprendre le jeu.

### Esc

Réinitialise le jeu (disponible dans tous les cas).

### Barre d'espace

Quitte le jeu (à l'invite) lors de certains sous-jeux.

Et voilà ! Joue à tous les niveaux avec tous les niveaux de difficulté pour que Wiz et Liz sauvent leurs lapins adorés et vivent longtemps et heureux. A moins que...



## REMERCIEMENTS

Programmation Amiga : Lunatic Software - James Thomas et Martin Hall

Jeu original : Martyn Chudley et Mike Waterworth

Remerciements spéciaux à : Dave Beresford pour les routines de défilement

Musique : Rik Ede



Directeur musical : Phil Morris

Musicien : Mike Clarke

Graphiques Amiga : Dave Bland

Directeur de projet : Greg Duddle

Routines de disque : Rob Northern Computing

Manuel : Richard Biltcliffe

Création artistique: Keith Hopwood et Top Draw, Birmingham

Illustration couverture: Dave Pether

Saisie des sprites : Graham Stafford





**deutschland**





## SPIELVORBEREITUNG

1. Um zu verhindern, daß Deine Spieldisketten durch einen Virus zerstört werden, mußt Du sie immer schreibschützen.
2. Wiz 'n' Liz wird auf zwei Disketten geliefert. Lege Diskette 1 in das Startlaufwerk des Computers ein. Diskette 2 kannst Du in jedes beliebige angeschlossene Diskettenlaufwerk einlegen. Wenn Du kein zusätzliches Laufwerk hast, macht das weiter nichts: Sobald die Daten von Diskette 1 geladen worden sind, kannst Du anstelle von Diskette 1 die Diskette 2 einlegen. Diskette 1 brauchst Du während dieses Spiels nicht mehr!
3. Für das Spiel brauchst Du mind. 1 MB Hauptspeicher (RAM).
4. Wenn Du die Einführung überspringen möchtest, drück einfach auf die Feuertaste am Joystick (an Port 2).



## VORGESCHICHTE

In einem anderen Sonnensystem ...



Wiz und Liz leben auf einem Planeten weit, weit weg. Der Planet hat einen seltsamen, mystischen Namen und birgt ein fantastisches Geheimnis in sich. Also, dieser Planet Bumm (na ja, ist vielleicht doch nicht ein so seltsamer, mystischer Name!) gehört zu den seltenen Orten, wo Zauber kein Schein, sondern Wirklichkeit ist. Wo die Menschen zum Frühstück schon den ersten Zauberspruch murmeln und selbst das Obst auf den Bäumen magische Kräfte besitzt.



Das Zaubern machte Wiz und Liz ungeheuer großen Spaß, und nichts bereitete ihnen mehr Vergnügen, als in ihrem großen Zauberkessel einen neuen Trank zu brauen und sich überraschen zu lassen, auf was für eine neue, verblüffende Wirkung sie diesmal wohl stoßen würden.

In Wirklichkeit aber ist das gar nicht wahr.





Denn eigentlich mochten sie das Streicheln und Füttern ihrer Hasen noch etwas lieber als das Brauen von Zaubertränken. Und da sie von diesen Kuscheiltierchen sehr, sehr viele besaßen, nahm das von ihrer Zeit eine ganze Menge mehr in Anspruch als die Zauberei ...

Eines Tages standen Wiz und Liz wieder an ihrem Zauberkessel und warfen fleißig die verschiedensten Zutaten hinein. Gespannt schauten sie zu, wie das unter dem Kessel prasselnde Feuer den Trank in dicken Blasen aufwallen ließ, als ihnen plötzlich einfiel, daß sie drinnen im Haus die Milch auf dem Herd hatten stehen lassen. Im Feuerwehrt tempo rannten sie hinein.

Unterdessen brodelte der Trank vor sich hin. Darinnen dehnte und blähte sich das schäumende Gebräu. Platzende Blasen spuckten zischend zähflüssige Tropfen in die Höhe. Da plötzlich stieg eine wirbelnde Wolke bläulichen Lichts aus dem Kessel heraus. Arglos blickten Wiz' und Liz' Hasen auf die

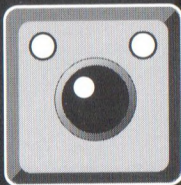
ungewöhnlichen Vorgänge. Die Lichtwolke löste sich in Millionen kleiner, tanzender Lichter auf, die wie Regen auf die flauschigen Tierchen niedergingen und sie zu den entlegensten Gebieten des Planeten hinwegtrugen.

Als Wiz und Liz zurückkamen, mußten sie feststellen, daß ihre langohrigen Gefährten verschwunden waren, und sie machten sich auf die Suche nach ihnen ...





## STEUERUNG



Wiz 'n' Liz kann entweder mit einem oder zwei Spielern gespielt werden. Beim Spiel mit einem Spieler erfolgt die Steuerung durch Joystick an Port 2. Beim Spiel mit zwei Spielern erfolgt die Steuerung durch je einen Joystick an beiden Ports.

Oben - Joystick nach oben  
Unten - Joystick nach unten  
Links - Joystick nach links  
Rechts - Joystick nach rechts  
Springen - Feuertast  
Herunterfallen lassen - Joystick nach unten und feuern



## DAS SPIEL

Wiz und Liz müssen alle Länder des Planeten Bumm nach ihren geliebten Kuschelhasen absuchen, die über den ganzen Planeten verstreut sind.

Das Problem dabei ist, daß die beiden nur sehr wenig Zeit zur Verfügung haben, weil der Zauber die armen Tiere nicht nur in die entferntesten Länder getragen hat, sondern sie nun auch noch zum Platzen bringt. – Bumm!

Als Wiz oder Liz mußt Du die vielen Länder des Planeten durchstreifen und die Hasen retten.







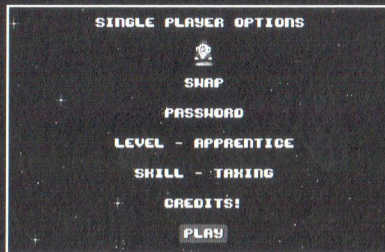
## OPTIONEN FÜR EINEN SPIELER



### Player 1 (Spieler 1)

Als Spieler 1 übernimmst Du die Rolle von Wiz oder Liz und versuchst, alle ihre niedlichen, kuscheligen Häschen zu retten. Wähle „One Player Start“ (Start mit einem Spieler) aus dem Anfangsmenü.

Danach wird ein Menü mit fünf Spieloptionen eingeblendet:



### Swap (Wechsel)

Du bestimmst, ob Du lieber Wiz oder Liz sein möchtest. Dazu markierst Du die Option „Swap“ und drückst den Joystick nach rechts oder links, um von Wiz zu Liz zu wechseln.

### Password (Paßwort)

Wenn es Dir gelungen ist, aus einem Land alle Kuschelhasen zu retten, kommst Du zurück in Deine Heimatwelt und erhältst ein Paßwort. Schreibe Dir das Wort auf. Wenn Du hier später das Paßwort eingibst, kannst Du



das Spiel in dieser Ebene mit der gleichen Menge Zeit und der gleichen Anzahl an Leben wiederaufnehmen. Aber Achtung – Früchte und Sterne werden nicht gespeichert!

### **Level (Schwierigkeitsgrad)**

Markiere die Option und erhöhe mit dem Joystick nach rechts den Schwierigkeitsgrad von „Apprentice“ (Zauberlehrling) über „Wizard“ (Zaubergeselle) bis hin zu „Sorcerer“ (Zaubermeister). Der Schwierigkeitsgrad „Apprentice“ hat für den Lehrling acht leichtere Ebenen, in denen mehr Zeit zur Verfügung steht und es noch keine platzenden Hasen gibt. Der Schwierigkeitsgrad „Wizard“ hat doppelt so viele Ebenen mit etwas knapperer Zeit und bietet dem erfahreneren Zaubergesellen eine echte Herausforderung. Im Schwierigkeitsgrad „Sorcerer“ machst Du Deine Hexenmeisterprüfung. Es gibt eine riesige Menge Ebenen, einige richtige üble Gemeinheiten, und wenn Du das Spiel abgeschlossen hast, gibt es ... ?

### **Speed (Geschwindigkeit)**

Ändere die Geschwindigkeitsoption mit dem Joystick nach rechts oder links. „Training“ – langsamere Bewegungen, langsamerer Lauf der Stoppuhr. „Tame“ (zahn) – normales Tempo der Bewegungen und der Uhr. „Taxing“ (wild) – die Standardeinstellung; nichts für schwache Nerven; rasend schnelle Bewegungen, irre Geschwindigkeit, unbarmherzig schnelles Rückwärtslaufen der Uhr.

### **Credits (Mitwirkende)**

Mit dieser Option kannst Du Dir die Liste der Mitwirkenden anzeigen lassen.



### **Play (Spiel)**

Springe in die Heimatwelt und laß das Spiel losgehen ...

Die folgenden Hinweise beziehen sich auf das Spiel mit einem Spieler.







## Heimatwelt

Die Heimatwelt ist der Ort, wo Wiz und Liz zu Hause sind und ihre Zaubertränke rühren. Wenn Du das Spiel startest, ist hier Deine erste Station. Außerdem hängen alle Zauberzutaten, die Du im Spiel in der Form von Früchten oder Gemüse einsammelst, an einem Baum in der Heimatwelt.

Zum Verlassen der Heimatwelt springst Du durch die Tür mit der Aufschrift „Exit“ (Ausgang). Wenn Du in der Schwierigkeitsstufe „Apprentice“ (Zauberlehrling) zum ersten Mal in der

Heimatwelt bist, mußt diese Tür erst noch hergezaubert werden. Pflücke dazu einfach eine magische Frucht, und wirf sie in den Kessel. Füge auf die gleiche Weise die zweite Frucht hinzu, und warte, bis der Zauber seine Wirkung tut und die Exit-Tür in der Nähe des Hauses von Wiz und Liz erscheint.

## Zauberkesel

Wenn Du zwei magische Zutaten gesammelt hast, kannst Du einen Zaubertrank kochen. Dazu nimm die erste Zutat, und wirf sie in den Kessel. Gib die nächste Frucht hinzu, warte ein Sekündchen, und die Zauberkraft fängt an zu wirken ... Das Ergebnis der Zauberei kann



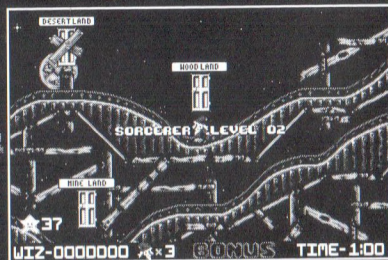




alles von einem geheimnisvollen Spielbonus bis hin zu einem tollen Zusatzspiel sein, aber finde selber heraus, wie und wann ein bestimmter Bonus zu verwenden ist. Auf folgende Weise gibst Du eine Zutat in den Topf: Spring einfach zur Frucht hoch, um sie abzupflücken, und gehe dann zum Kessel. Für einen bestimmten Zauber bleiben die Zutaten immer dieselben.

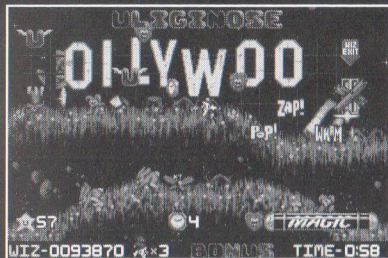
## Achterbahnwelt- Auswahlbildschirm

Nachdem Du die Heimatwelt verlassen hast, gelangst Du zum Achterbahnwelt-Bildschirm. Hier siehst Du alle Länder, in die Du gehen mußt, um die armen Kuschehasen zu retten. Ein Land wählst Du, indem Du durch die Eingangstür springst. Wenn Du aus einem Land alle Langohren herausgeholt hast, wird die Tür zugenagelt!



## Ausflug ins Land von Bumm

In jedem Land hoppeln überall die verzauberten Hasen umher. Du mußt also hinter ihnen herjagen und alle einsammeln.



Jedesmal, wenn Du einen Hasen gerettet hast, tritt ein kleines, herumfliegendes Etwas an seine Stelle. Am Anfang sind das Buchstaben. Diese entsprechen den Buchstaben eines magischen Wortes am oberen Bildschirmrand. Auf Ebene 1 des Schwierigkeitsgrads „Apprentice“ heißt

dieses Wort „Snarf“. Spring schnell dorthin und sammle alle Buchstaben ein. Wenn Dir das gelingt, hast Du etwas herbeigezaubert: die Ausgangstür aus der Ebene! Wenn sie nicht noch mit Brettern versperrt ist, kannst Du hindurchgehen. Wenn doch, dann bist Du schon auf einer späteren Ebene und mußt noch ein paar Streicheltiere mehr retten, ehe Dir der Ausgang gestattet wird. – Die genaue Anzahl der noch zu rettenden Tiere steht unter dem vollständigen Zauberwort.







## Kuschelhasen

Solange Du noch Zauberlehrling („Apprentice“) bist, platzen die Hasen nicht. Auf späteren Ebenen aber wohl. Wenn ein Hase kurz vor dem Platzen steht, blinkt er. Das heißt, daß Du nur noch wenige Sekunden hast, ihn zu retten. Wenn Du ihm nicht zur Hilfe kommst und er platzt, dann verlierst Du alle magischen Buchstaben, die Du bis dahin gesammelt hast. Die Richtung, in der sich der blinkende Kuschelhase befindet, wird von einem kleinen Sprite angezeigt, der über Wiz' bzw. Liz' Kopf herumschwebt. Wenn der Sprite links vom Kopf schwebt, befindet sich auch der gefährdete Hase links. Wenn der Sprite unten ist, ist auch der Hase unten ...

## Süße Früchte

Zusätzlich gibt es auf jeder Ebene magische Früchte zu sammeln. Zu Beginn gibt es für gerettete Hasen Buchstaben. Sobald das Zauberwort vollständig ist, gibt es statt der Buchstaben Früchte. Mit den gesammelten Früchten wird die Zauberleiste am unteren

Bildschirmrand aufgefüllt. Wenn die Leiste voll ist, folgen Dir die Früchte in die Heimatwelt, wo Du daraus einen neuen Zaubertrank brauen kannst. Rühre im Kessel einfach zwei Zauberfrüchte zusammen, und ein neuer Zaubertrank ist fertig. Notiere Dir hinten im Handbuch die Zutaten und die Wirkung der Zauberei, damit Du sie später nachschlagen kannst.

Alle Etwasdinge, die vorkommen können:



{Letter (Buchstabe –)  
zum Vervollständigen des  
Zauberworts



{Time (Zeit –)  
gibt drei Sekunden zusätzliche Zeit  
für jede Ebene



{Star (Stern –)  
Sterne können in der Heimatwelt  
gegen Zutaten oder Spieltips  
eingetauscht werden; zunächst  
jedoch mußt Du den Zauber finden,





der den Zugang zu dem Laden öffnet, wo Du die Sterne eintauschen kannst



{Fruit (Frucht) –}  
zum Zusammenbrauen von  
Zaubertränken im Kessel; wenn Du  
eine Frucht in der Heimatwelt  
aufbewahrst, achte darauf, sie nicht  
zu lange aufzuheben, denn sonst  
fangen sie an zu drehen und  
verschwinden



{Glowing sphere (glühende  
Kugel) gibt dreißig Sekunden  
zusätzliche Zeit, aber Du mußt  
äußerst schnell sein, die Kugel zu  
finden, denn sie erscheint nur dann,  
wenn Du nur noch zehn Sekunden  
Zeit hast



{Invisible Letters (unsichtbarer  
Buchstabe –)} entfernt den  
entsprechenden Buchstaben aus  
dem Zauberwort

Du brauchst nur aus jedem Land alle  
Kuschelhasen zu retten – das ist schon  
alles!!! Ach, und zwischendurch laufen Dir  
auch noch ein paar Monster über den Weg,  
die Du unschädlich machen mußt.

## Monster

Immer nach einer gewissen Anzahl Ländern  
stellt sich Dir ein garstig-häßliches Monster in  
den Weg. Um es unschädlich zu machen,  
benutzen Wiz und Liz einen Zauberstrahl, der  
automatisch auf die nächstgelegene  
verwundbare Stelle des Monsters gerichtet  
wird. Die Reichweite des Strahls ist allerdings  
begrenzt, und Du mußt deshalb versuchen,  
Wiz oder Liz so nahe wie möglich an die  
verwundbaren Stellen des Monsters  
heranzubringen. Wenn sich keine derartigen  
verwundbaren Stellen in Reichweite befinden,  
kann der Strahl nicht in Aktion treten. Sobald  
das Monster an allen seinen verwundbaren  
Stellen getroffen worden ist, hast Du es  
bezwungen.



## OPTIONEN FÜR ZWEI SPIELER



In diesem Modus ist der Bildschirm waagerecht geteilt, wobei Spieler 1 auf der oberen Bildschirmhälfte spielt.

Wähle „Two Player Start“ (Start mit zwei Spielern) aus dem Anfangsmenü, um das Menü mit den Spieloptionen für zwei Spieler aufzurufen.

### Swap (Wechsel)

Hier bestimmst Du, welcher Spieler Wiz spielt und wer die Rolle von Liz übernimmt.

### Lives (Leben)

Hier können 1, 3, 5, 7 oder 9 Leben pro Welt gewählt werden.

### Best of ... (Sieger aus ...)

Drück den Joystick nach rechts oder links, je nachdem, ob nach dem Modus Sieger aus 3, 5, 7 oder 9 Ländern gespielt werden soll. Beim Modus Sieger aus 5 z. B. mußt Du drei Länder für Dich entscheiden, um das ganze Spiel zu gewinnen.

### Skills (Schwierigkeitsgrad)

Markiere die Option „Skills“, und wähle mit dem Joystick nach rechts/links entweder Wiz oder Liz. Bewege für die gewählte Figur das rote Viereck auf den gewünschten Schwierigkeitsgrad und drück die Feuertaste. 1 steht für einfach, 9 für ultraschwierig.

### Speeds (Geschwindigkeit)

„Slow“ steht für langsam, „Fast“ für schnell.





## Play (Spiel)

Gehe zum Übersichtsbildschirm mit den gewonnenen Ländern und dann zum Spiel. Das Ziel beim Zweier-Spiel ist es, schneller als der Gegner alle Kuschelhasen einzufangen und die Ebene durch den Ausgang zu verlassen. (Wiz und Liz haben jeweils eigene Hasen zu retten und eigene farbcodierte Ausgangstüren.) Wenn Du die Ebene verläßt, hat Dein Gegner nur noch zehn Sekunden Zeit, die Ebene zu beenden. Wenn er das nicht schafft, verliert er ein Leben.

Wenn ein Spieler alle Leben verloren hat, verliert er ein Land. Wenn er den Ausgang nicht innerhalb von 10 Sekunden erreichst, verliert er auch ein Land. Sobald ein Spieler so viele Länder verloren hat, wie sich aus der Einstellung der Option „Best of ...“ ergibt, hat er das ganze Spiel verloren. Wenn man von der Gegner durch die Heimwelt-Tür springt, hat man übrigens auch auf dem Weltbildschirm einen Vorsprung vor seinem Gegner.

Wiz hat stets die braunen Hasen und Liz die grauen zu retten.







## SCHELLTASTEN

### P

Spiel unterbrechen. Das ist nur bei bestimmten Zusatzspielen möglich bzw. wenn der Zeitschalter rückwärtsläuft. Weiter geht's durch Drücken auf P oder 'Feuer'.

### Esc

Spiel rücksetzen (an jeder beliebigen Stelle möglich)

### Leertaste

Bei bestimmten Zusatzspielen wird das Spiel mittels Druck auf die Leertaste beendet (Du erhältst eine Eingabeaufforderung.)

### M

Musik und SFX ein und ausschalten

Und das wär's auch schon. Schließe einfach sämtliche Ebenen aller Schwierigkeitsgrade ab, dann haben Liz und Wiz alle ihre niedlichen, flauschigen Häschen gerettet und können glücklich und zufrieden für ewige Zeiten ihrem Zauberergewerbe nachgehen. Oder kommt ihnen da etwa ...



## MITWIRKENDE

Amiga-Programmierung: Lunatic Software - James Thomas & Martin Hall

Erfinder des ursprünglichen Spiels: Martyn Chudley & Mike Waterworth

Unser besonderer Dank gilt Dave Beresford für die Bildlauf- und Springroutinen

Musik: Rik Ede

Musikalische Direktion: Phil Morris

Musikalische Ausführung: Mike Clarke



Amiga-Grafik: Dave Bland

Projektleiter: Greg Duddle

Disketten-Routinen: Rob Northern Computing

Handbuch: Richard Bitcliffe

Grafikzauberer: Graham Stafford

Kaffee: Nescafé



italia



## COME AVVIARE WIZ'N'LIZ

1. Per evitare il rischio di distruggere i dischi del gioco, tenerli SEMPRE protetti da scrittura.

2. Wiz'n'Liz viene fornito con due dischi. Inserisci il disco 1 nell'unità di avvio (di solito quella interna) e accendi il computer. Puoi inserire il disco 2 in qualsiasi unità floppy collegata. Se non ne hai una a disposizione, non preoccuparti, perché una volta che i dati del disco 1 sono stati caricati, puoi scambiare i dischi e non si accede di nuovo al disco 1 durante quel gioco!

3. Il gioco richiede almeno 1Mb di memoria per essere eseguito.

4. Per saltare l'introduzione, premere avvio finché non appare lo schermo di selezione del giocatore.



## LA STORIA

In un altro sistema solare...Wiz'n'Liz vivono su un pianeta molto molto lontano, dal mistico nome strano che racchiude in sé un grande segreto. Sai, il pianeta Pum (va bene, forse il nome non è proprio così mistico e strano!!!) è uno di quei rari posti dove la magia è realtà, dove la gente vagabonda gettando incantesimi e dove perfino i frutti degli alberi contengono ingredienti magici.



Wiz'n'Liz si diletta con la loro magia e si crogiolano per tutto il tempo nel preparare nuove pozioni sconosciute nel loro calderone, costatandone effetti...

In realtà, tutto è una menzogna.

I Wiz'n'Liz si diletta di più ad accudire e a prendersi cura dei loro coniglietti che a preparare pozioni magiche e poiché hanno migliaia e migliaia di coniglietti, dedicano molto più tempo a loro che alle pozioni stesse...

Un giorno, mentre i Wiz'n'Liz erano tutti





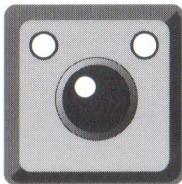


## COMANDI

affaccendati accanto al loro calderone, posto sul fuoco, indaffarati a gettarvi dentro ingredienti e a vederli bollire, si ricordarono di aver dimenticato il bollitore sul fuoco, per cui si precipitarono in casa.

Nel frattempo, la pozione bolliva e ribolliva, si gonfiava, scoppiettava, facendo glu-glu, splish-splash, plop-plop. All'improvviso, un vortice di luce azzurra uscì dal calderone. I coniglietti di Wiz'n'Liz rimasero ad osservarla mentre questa, originando milioni di scintille luminose danzanti, spazzò via i coniglietti, portandoli nelle regioni più distanti del pianeta.

Wiz'n'Liz, al loro ritorno, videro che i coniglietti erano scomparsi: si misero quindi alla loro ricerca...



Wiz'n'Liz può essere giocato da 1 giocatore o da 2 giocatori simultaneamente. Nel gioco da 1 giocatore, il controllo è dato dal joystick nella porta. Nel gioco da 2 giocatori, il controllo è dato da joystick in entrambe le porte.



Guarda su- Joystick in su  
Guarda giù- Joystick in giù  
Spostati a sinistra- Joystick a sinistra  
Spostati a destra- Joystick a destra  
Salta- Pulsante del fuoco  
Cadi giù- Joystick in giù





## IL GIOCO

Wiz'n'Liz hanno perlustrato tutto il pianeta alla ricerca dei loro amati coniglietti, scaraventati via nelle varie terre di Pum. Il problema è che questi hanno soltanto poco tempo a disposizione prima che l'incantesimo, che ha sparpagliato i coniglietti per il pianeta, inizi a distruggerli. Come Wiz o Liz, spetta a te perlustrare molte terre e salvare i coniglietti.



## OPZIONI PER GIOCATORE 1



### Giacatore 1

Come giocatore 1, hai il ruolo di Wiz o Liz che cerca di salvare tutti i suoi piccoli amabili coniglietti.

Seleziona Avvio giocatore 1 dal menu opzioni.

Dopo aver selezionato giocatore 1, appariranno le cinque opzioni di impostazione:





## Passa a

Scegli "Passa a" per avere il ruolo di Wiz o di Liz. A tal fine, evidenzia l'opzione "Passa a" e spingi a sinistra o a destra per passare da Wiz a Liz.

## Parola d'ordine

Dopo aver salvato tutti i coniglietti da una terra, ritorna sul Mondo di Origine e fornisci una parola d'ordine. Prendene nota. Inserendo la parola d'ordine più in avanti, si potrà riavviare il gioco da questo livello con

la stessa quantità di tempo e di vite. Ma fai attenzione, sia la frutta che le stelle non verranno salvate!

## Livello

Evidenzia l'opzione e spostati verso destra per aumentare il grado di livello da Apprendista a Mago e a Stregone. Spostati verso sinistra per diminuire di livello. Il livello Apprendista comporta 8 livelli più facili, dove non ci sono coniglietti che esplodono e dove si dispone di più tempo. Il livello Mago comprende 16 livelli, dove si dispone di meno tempo; questi livelli costituiscono una sfida per il giocatore più esperto. Il livello Stregone presenta una grande quantità di livelli, molti dei quali sono veramente pieni di insidie, e poi, dopo che hai completato il gioco...?



## Addestramento

Spostati verso sinistra o verso destra per cambiare l'opzione velocità. Addestramento - movimento lento, conto alla rovescia lento. Addomesticare - movimento normale, conto







alla rovescia normale. Mettere alla prova - modalità predefinita, non adatta ai deboli di cuore. Movimento frenetico, velocità pazzesca, conto alla rovescia rapido.

### **Punteggio**

Selezionare Punteggio per visualizzare il punteggio del gioco.

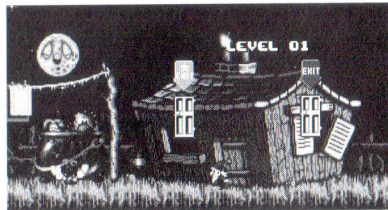
### **Gioco**

Consente di saltare nel Mondo di Origine e di iniziare il gioco.

Quanto segue si riferisce al gioco con un giocatore.

### **Mondo di Origine**

Il mondo di Origine è dove Wiz'n'Liz vivono e dove preparano i loro incantesimi. Quando inizi a giocare, è qui che ti trovi. Inoltre, quando un ingrediente magico (sotto forma di frutto od ortaggio) viene raccolto, questo verrà trovato appeso in un albero del Mondo di Origine.



Per uscire dal Mondo di Origine, salta passando per la porta "EXIT" (USCITA). Nota che durante la prima visita nel Mondo di Origine nel livello Apprendista, la porta va creata. A tal fine, raccogli semplicemente uno dei frutti magici e gettalo nel calderone. Ripeti tale procedura con il secondo frutto, attendi che la pozione venga mescolata: la porta EXIT si materializzerà vicino alla casa di Wiz'n'Liz.



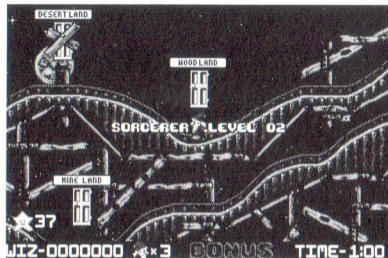
## Il calderone

Quando hai due ingredienti, puoi preparare una pozione magica. A tal fine, raccogli un ingrediente e mettilo nel calderone. Ripeti lo stesso con il prossimo ingrediente, attendi un secondo finché non viene creato un incantesimo. Il risultato dell'incantesimo può



essere vario: da un bonus fatale ad un meraviglioso subgame, ma comunque dipende da te scoprire esattamente come giocare o usare il bonus. Per mettere un ingrediente nel calderone, basta semplicemente saltare per afferrare il frutto e saltare verso il calderone. Gli ingredienti per ogni mistura rimangono sempre gli stessi.

## Schermo Selezione Mondo Montagne russe (

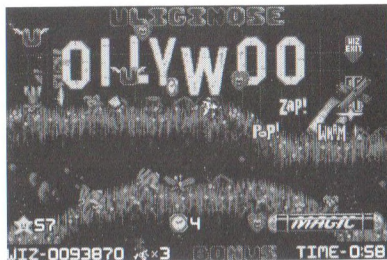


Dopo aver lasciato il Mondo di Origine, entri nello Schermo Selezione Mondo Montagne russe. Qui, vedi tutte le terre che devi perlustrare per salvare tutti i coniglietti. Scegli una terra sulla quale saltare passando attraverso la porta di entrata. Dopo aver ripulito la terra dai coniglietti, la porta verrà chiusa, inchiodandola!





## Un giorno all'aperto nella terra di Pum



Ogni volta che salvi un coniglietto, questo verrà sostituito da un elemento premio. Dapprima gli elementi premi saranno lettere. Le lettere corrispondono alle lettere di una parola magica nella parte superiore dello schermo. Nel livello 1 del livello Apprendista, la parola sarà SNARF. Salta e raccogli tutte le lettere della parola per completare un incantesimo: apparirà la porta del livello.

Qualora non si possa entrare, esci. Se invece puoi entrarvici, ti troverai in un livello avanzato e dovrai quindi salvare più coniglietti di prima per poter uscire; il numero di coniglietti da salvare appare sotto alla parola magica completata.



## Coniglietti

Nel livello Apprendista, i coniglietti non esplodono come nei livelli superiori. Quando un coniglietto corre il pericolo di esplodere, inizia a lampeggiare. Questo significa che hai solamente alcuni secondi per salvarlo. Se non lo salvi ed esplode, perderai tutte le lettere dell'incantesimo raccolte fino ad ora. La





direzione nella quale il coniglietto lampeggiante giace è indicata da un folletto che si muove intorno alla testa di Wiz o di Liz. Quando il folletto si muove verso la sua sinistra, il coniglietto si trova alla sua sinistra. Quando il folletto è in basso, anche il coniglietto sarà in basso...

### **Frutto succoso**

Inoltre, ogni livello contiene un frutto magico. Innanzitutto, salvando i coniglietti si disporrà delle lettere della parola magica. Una volta completata la parola magica, salvando i coniglietti si disporrà di frutti. Raccogli frutti a sufficienza per riempire la barra magica in fondo allo schermo: apparirà un frutto magico che ti segue fino al Mondo di Origine per usarlo nell'incantesimo. Basta mescolare semplicemente due frutti in un calderone affinché si abbia un incantesimo. Prendi nota dell'incantesimo alla fine del manuale per riferimenti futuri.

Tutti gli elementi premio sono mostrati a seguito



(Lettera)  
Raccogli le lettere magiche per completare l'incantesimo.



(Tempo)  
Concede tre secondi extra dopo ogni livello.



(Stella)  
Le stelle possono venire barattate con ingredienti o con punti nel Mondo di Origine. Tuttavia, dapprima devi trovare l'incantesimo che apre una bottega dove poterli spendere.



(Frutti) Usati per creare incantesimi nel calderone. Se immagazzini i frutti nel Mondo di Origine, fai attenzione a non lasciarli così per molto tempo, altrimenti inizieranno a muoversi sempre più velocemente fino a scomparire.





(Sfera incandescente)  
Concede 30 secondi di tempo extra.  
Sii svelto nel trovarla perché viene  
rilasciata solo quando disponi  
ancora di 10 secondi per andare!



(Lettere invisibili)  
Rimuove le lettere dal nome  
dell'incantesimo.



Il tuo compito è di salvare tutti i coniglietti da  
tutte le terre (è questo tutto!!!). Resisti e  
sconfiggi tutti i mostri che incontri di tanto in  
tanto.

## Mostri

Dopo ogni set di terre, devi sconfiggere un  
mostro dall'aspetto orribile. Per sconfiggerli,  
Wiz'n'Liz hanno un raggio magico che fa  
fuoco automaticamente sulla zona vulnerabile  
più vicina del mostro. Tuttavia, il raggio ha  
solo un raggio limitato di fuoco e sta a te fare  
andare Wiz'n'Liz più vicino possibile ai punti  
più vulnerabili del mostro. Se non ci sono tali

punti vulnerabili entro il raggio, il raggio  
cessa di fare fuoco. Una volta che queste  
zone sono state distrutte, il mostro sta per  
essere annientato!





## OPZIONI GIOCATORI 2



In tal modo, lo schermo è suddiviso in due parti orizzontali; il giocatore 1 si trova nella parte superiore. Seleziona avvio giocatori 2 dall'opzione di menu pre visualizzare il menu Opzioni giocatori 2.

### **Passa a**

Scegli quale giocatore ha il ruolo di Wiz e quale quello di Liz.

### **Vite**

Seleziona 1, 3, 5, 7 o 9 vite per ogni mondo.

### **Vinci il set di...**

Sposta il joystick a destra o a sinistra per vincere il set di 3, 5, 7 o 9 terre. In un set di 3 terre, avrai bisogno di vincerne due.

### **Addestramento**

Evidenzia "Addestramento" e il comando di movimento destra/sinistra per scegliere Wiz o Liz. Porta il cursore rosso sul giusto livello di difficoltà e premi il pulsante del fuoco. 1 sta per facile, 9 per super difficile.

### **Velocità**

Lento - cammina. Svelto - corre.

### **Gioco**

Entra nello schermo "Terre vinte" e quindi nel gioco. Lo scopo del gioco a due è di sconfiggere l'avversario nel raccogliere tutti i coniglietti e di uscire dal livello attraverso la porta Uscita (sia Wiz che Liz hanno i loro propri coniglietti da salvare e le loro proprie uscite colorate). Quando esci dal livello, il tuo avversario ha solo 10 secondi per uscire prima di perdere la vita.







Se perdi tutte le tue vite, perdi una terra; inoltre perdi la terra anche quando non riesci a uscire prima del limite di 10 secondi. Perdendo il numero di terre specificate in "Vinci il set di" (tra 3 e 9), avrai perso il gioco complessivo. Nota che saltare attraverso la porta del Mondo di Origine prima dell'avversario significa avere un vantaggio su di lui nello schermo selezione mondo.

Nota che Wiz salva sempre i coniglietti marroni mentre Liz quelli grigi.



## COMANDI RAPIDI DELLA TASTIERA

### P

Mette in pausa il gioco. È disponibile solo quando il timer conta alla rovescia e in alcuni sottogiochi. Premi 'P' o il pulsante del fuoco per continuare.



### Esc

Reimposta il gioco (disponibile ovunque)

### Barra spaziatrice

In alcuni sottogiochi, utilizza la barra spaziatrice per uscire (appare un prompt)

### M

Attiva/Disattiva la musica e gli effetti sonori

Ed ecco fatto. Completa tutti i livelli di tutti i gradi di addestramento e Wiz e Liz salveranno tutti i loro coniglietti e vivranno felici. Altrimenti...



## TITOLI DI CODA

Programmazione Amiga: Lunatic Software -  
James Thomas e Martin Hall

Gioco originale di Martin Chudley e Mike  
Waterworth

Ringraziamenti speciali a: Dave Beresford per  
le routine di scorrimento

Musica: Rik Ede

Direzione musica: Phil Morris

Esecuzione musica: Mike Clarke

Grafica Amiga: Dave Bland

Direzione progetto: Greg Duddle

Routine di accesso al disco: Rob Northern  
Computing

Acchiappaoggetti: Graham Stafford

Caffè: Nescafé



## CE PRODUIT EST SOUS COPYRIGHT

Ici, chez Psygnosis, nous sommes dévoués à la tâche de vous présenter ce qu'il y a de meilleur dans les divertissements sur ordinateur. Nous investissons, dans chaque jeu que nous publions, des mois de travail assidu, que nous vouons à l'amélioration de la qualité des jeux que vous jouez. Veuillez respecter nos efforts et vous souvenir que si vous copiez des logiciels vous diminuez par là l'investissement disponible à la production de jeux nouveaux et innovateurs; c'est aussi un crime.

Ce produit logiciel, y compris toutes les images sur écran, les concepts, les bruitages, les parties musicales et le code du logiciel, est vendu par Psygnosis Ltd. à qui appartiennent tous les droits y compris le copyright. Le fait que ce produit a été vendu ne confère à l'acheteur légal à tout moment que le droit de l'utiliser, ce qui veut dire de lire le logiciel de l'unité magnétique vendue dans la mémoire d'un système ordinateur pour lequel il a été spécifiquement conçu et prévu par celui-ci. Toute autre utilisation, ou suite d'utilisation, y compris la fabrication de copies ou de doubles, la vente, la location, les prêts ou toute autre forme de distribution, de transmission ou de transfert de ce produit est une infraction aux droits de Psygnosis si ce n'est pas spécifiquement autorisé par écrit par Psygnosis Ltd.

Le produit WIZ N LIZ, le code du logiciel, le mode d'emploi et tout le matériel accessoire du produit font partie du copyright de Psygnosis Ltd. qui se garde tous les droits. Ces documents, ce code logiciel et les autres matériels ne peuvent, ni entièrement ni en partie, être copiés, reproduits, loués, prêtés ou transmis d'aucune manière, ni traduits ou réduits à une unité électronique ou à une forme lisible par machine sans l'accord préalable, reçu par écrit, de Psygnosis Ltd.



Psygnosis © et les sigles associés sont des marques déposées de Psygnosis Ltd.

L'illustration de la couverture de WIZ N LIZ est Copyright © 1993 Psygnosis et Dave Pether.

Psygnosis Ltd., South Harrington Building, Sefton Street, Liverpool L3 4BQ. Tel: +44 - 51 - 709 5755 Copyright © 1993 par Psygnosis Ltd. Tous Droits Réservés

## LIMITATIONS DE LA GARANTIE

Nous garantissons que les disquettes qui font partie de ce produit sont en bon état et ne sont en aucune manière atteintes par le 'Virus'. Il incombe à l'acheteur d'empêcher toute infestation de ce produit par un virus quelconque, ce qui, bien que cela n'arrive pas souvent, l'empêchera inmanquablement de fonctionner. Toute disquette ayant un défaut de fabrication ou de copie sera remplacée gratuitement par Psygnosis Ltd. Dans ce cas les disquettes doivent être renvoyées directement à Psygnosis et seront remplacées immédiatement.

Psygnosis décline toute responsabilité pour les dommages causés par un 'Virus', que l'utilisateur peut toujours prévenir s'il éteint son ordinateur pendant au moins 30 secondes avant de charger ce produit. Si, dû à des circonstances exceptionnelles, des disquettes ont été détruites par un 'Virus', veuillez renvoyer les disquettes directement à Psygnosis avec la somme de 2,50 livres sterling pour défrayer les frais de remplacement. Quand vous renvoyez un produit endommagé veuillez renvoyer SEULEMENT LES DISQUETTES à Psygnosis.





## DIESES PRODUKT IST COPYRIGHT

Hier bei Psygnosis sind wir ständig darum bemüht, Ihnen das Beste an Computer-Unterhaltung zu bringen. Jedes Spiel, das wir veröffentlichen, ist das Ergebnis von Monaten harter Arbeit, die wir darauf verwenden, den Standard der Spiele, die Sie spielen, zu verbessern. Bitte respektieren Sie unsere Mühe und denken Sie daran, daß unerlaubtes Kopieren von Software die Investitionen zur Produktion neuer und origineller Spiele reduziert. Es ist außerdem strafbar.

Dieses Software-Produkt, einschließlich aller Bildschirminhalte, Konzepte, Geräusch-Effekte, Musik-Material und Programm-Kode wird vertrieben von Psygnosis Ltd, die alle Rechte daran besitzt, einschließlich des Urheberrechts. Nur der rechtmäßige Besitzer des Produkts hat zu jeder Zeit das Recht, dieses Programm zu benutzen, jedoch ausschließlich, um es von dem Medium, auf dem es vertrieben wurde, in den Speicher des Computersystems einzuladen, für das dieses Produkt speziell adaptiert ist. Jegliche andere Verwendung oder Weiterverwendung, einschließlich Kopie, Vervielfältigung, Verkauf, Verleih, Vermietung oder andersartige Verteilung, Sendung oder Transfer dieses Produkts unter Mißachtung dieser Bedingungen ist ein Bruch von Psygnosis Ltd's Rechten, sofern nicht eine schriftliche Genehmigung von Psygnosis Ltd. vorliegt.

Das Produkt WIZ N LIZ, sein Programm-Kode, Handbuch und alle zugehörigen Produkte sind Copyright von Psygnosis Ltd, die alle Rechte vorbehält. Diese Dokumente, Programm-Kode oder andere Elemente dürfen weder ganz noch teilweise kopiert, vervielfältigt, verliehen, vermietet oder anderswie übertragen, noch in irgendeiner elektronischen Medium oder maschinenlesbare Form übersetzt oder reduziert werden, ohne eine vorherige schriftliche Genehmigung von Psygnosis Ltd.

Psygnosis ® und ihre Logos sind eingetragene Warenzeichen von Psygnosis Ltd.

WIZ N LIZ Einbandillustration Copyright © 1993 Psygnosis Ltd/Dave Pether

Psygnosis Ltd, South Harrington Building

Sefton Street, Liverpool L3 4BQ

Tel: +44 - 51 - 709 5755

Copyright © 1993 Psygnosis Ltd. Alle Rechte vorbehalten

## GARANTIE

Die Diskette(n), die mit diesem Produkt geliefert werden, sind dahingehend garantiert, daß sie korrekt lauffähig und frei von allen Erscheinungen des 'Virus' sind. Es liegt in der Verantwortung des Käufers, die Infektion dieses Produkts mit einem 'Virus' zu verhindern, der das Produkt immer am Laufen hindern würde. Psygnosis Ltd ersetzt kostenlos alle Disketten, die Herstellungs- oder Duplikationsfehler aufweisen. Solche Disketten sollten direkt an Psygnosis Ltd zum unverzüglichen Ersatz zurückgeschickt werden.



Psygnosis Ltd übernimmt in keinem Fall Verantwortung oder Haftung für 'Virus'-Schäden, die immer dadurch vermieden werden können, daß Sie den Computer für mindestens 30 Sekunden ausgeschaltet halten, bevor Sie dieses Produkt laden. Falls Disketten durch einen 'Virus' zerstört worden sind, senden Sie sie bitte direkt an Psygnosis Ltd und legen Sie £2.50 bei, um die Ersatzkosten zu decken. Wenn Sie beschädigte Produkte zurückschicken, senden Sie bitte **NUR DIE DISKETTEN** an Psygnosis Ltd.



## QUESTO UN PRODOTTO CON COPYRIGHT

La Psygnosis è un'azienda dedicata a fornire il meglio dei video giochi. Ogni gioco pubblicato rappresenta mesi di intenso lavoro dedicato ad elevare lo standard dei prodotti che il cliente esegue. Si prega di voler dare il dovuto rispetto a questi sforzi e di ricordare che il software che viene copiato abusivamente riduce gli investimenti disponibili alla produzione di nuovi giochi originali e costituisce, inoltre, un reato penale.

Il presente prodotto di software, ivi compresi le immagini sullo schermo, i concetti, gli effetti audio, il materiale musicale e il codice di programma, sono commercializzati dalla Psygnosis Ltd, che ne detiene, altresì, tutti i diritti inerenti unitamente ai copyrights. Tale commercializzazione del presente prodotto consente solamente al suo legittimo possessore il diritto di usare, in ogni momento, il suddetto programma limitatamente alla lettura del medium, così come distribuito, nella memoria del sistema di computer previsto per il quale il suddetto prodotto è stato specificamente adattato. Ogni e qualsiasi altro utilizzo o sua continuazione comprendente copiatura, riproduzione, vendita, noleggio, affitto, prestito o altra forma di distribuzione, ovvero la trasmissione o trasferimento del prodotto in contravvenzione alle predette condizioni, costituiscono infrazione dei diritti della Psygnosis Ltd, a meno che non siano stati esplicitamente autorizzati dalla medesima Psygnosis Ltd.

Il prodotto denominato WIZ N LIZ, il suo codice di programma, il manuale, nonché ogni materiale associato, sono copyright della Psygnosis Ltd che ne riserva d'ora in avanti tutti i diritti. La loro parziale o totale copiatura, riproduzione, noleggio, affitto, prestito o trasmissione in qualsivoglia maniera, nonché la traduzione o riduzione a qualunque forma leggibile da ogni e qualsiasi mezzo

elettronico, sono vietati senza il previo assenso scritto della Psygnosis Ltd. Psygnosis® e i simboli associati sono marchi registrati della Psygnosis Ltd. L'illustrazione di copertina di WIZ N LIZ è Copyright© 1993 della Psygnosis Ltd/Dave Pether

Psygnosis Ltd, South Harrington Building Sefton Street, Liverpool L3 4BQ Tel: +44 - 51 - 709 5755

Copyright© 1993 della Psygnosis Ltd. Tutti i Diritti Riservati

### LIMITI DI GARANZIA:

I dischetti acclusi al presente prodotto sono garantiti in perfetto funzionamento ed esenti da ogni manifestazione di 'Virus'. E' responsabilità dell'acquirente prevenire l'infezione del prodotto da parte di un 'Virus' che, anche se occorre di rado, ne provocherà sempre la cessazione del funzionamento. La Psygnosis Ltd sostituirà gratuitamente qualunque dischetto che presenti difetti di fabbricazione o di riproduzione. Tali dischetti dovranno essere restituiti direttamente alla Psygnosis Ltd per una immediata sostituzione.

La Psygnosis Ltd non assume alcuna responsabilità per danni da 'Virus' che possono essere sempre evitati dall'utente mediante lo spegnimento del computer per almeno 30 secondi prima di caricare il prodotto. Qualora dischetti venissero distrutti da un 'Virus', si prega di restituirli direttamente alla Psygnosis Ltd accludendo la somma di £2.50 (sterline) a copertura dei costi di sostituzione. Nel restituire prodotti danneggiati, si prega di voler inviare alla Psygnosis Ltd SOLO I DISCHETTI.

La garanzia della Psygnosis Ltd è aggiuntiva e non influenza i normali diritti statutori.



## THIS PRODUCT IS COPYRIGHT

Here at Psygnosis we are dedicated to bringing you the best in computer entertainment. Every game we publish represents months of hard work dedicated to raising the standard of the games you play. Please respect our endeavours and remember that copying software reduces the investment available for producing new and original games; it is also a criminal offence.

This software product, including all screen images, concepts, audio effects, musical material and program code is marketed by Psygnosis Ltd who own all rights therein including copyrights. Such marketing of this product gives only the lawful possessor at any time the right to use this program limited to being read from its medium as marketed into the memory of, and expected by, the computer system to which this product is specifically adapted. Any other use or continuation of use including copying, duplicating, selling, hiring, renting, lending or otherwise distributing, transmitting or transferring this product in contravention of these conditions is in breach of Psygnosis Ltd's rights unless specifically authorised in writing by Psygnosis Ltd.

The product WIZ N LIZ its program code, manual and all associated product materials are the copyright of Psygnosis Ltd who reserve all rights therein. These documents, program code and other items may not in whole or part be copied, reproduced, hired, rented, lent or transmitted in any way nor translated or reduced to any electronic medium or machine-readable form without prior consent in writing from Psygnosis Ltd.



Psygnosis ® and associated logos are registered trademarks of Psygnosis Ltd.

All images are taken from both Mega Drive and Amiga versions. WIZ 'N' LIZ cover illustration is Copyright © 1993 Psygnosis Ltd/Dave Pether.

Psygnosis Ltd, South Harrington Building

Sefton Street, Liverpool L3 4BQ

Tel: (051) 709 5755

Copyright © 1993 by Psygnosis Ltd. All Rights Reserved

## WARRANTY LIMITATIONS

The disk(s) included with this product are guaranteed to be in correct working order and free from all manifestations of the 'Virus'. It is the purchasers responsibility to prevent infection of this product with a 'Virus' which will always cause the product to cease working. Psygnosis Ltd will replace, free of charge, any disks which have manufacturing or duplication defects. These disk should be returned directly to Psygnosis Ltd for immediate replacement.

Psygnosis Ltd will in no way assume responsibility or liability for 'Virus' damage which can always be avoided by the user switching off the computer for at least 30 seconds before loading this product. If disks have been destroyed by a 'Virus' then please return the disk(s) directly to Psygnosis Ltd and enclose £2.50 to cover replacement costs. When returning damaged product please return DISKS ONLY to Psygnosis Ltd.

The Psygnosis Ltd warranty is in addition to, and does not affect your, statutory rights.







