

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 the 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

Switch on the power to the computer and disk drive then insert the disk into the drive. This program will then load automatically.

CONTROLS

Wizball is controlled by joystick with keyboard.

JOYSTICK 1 (PORT 1)

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

JOYSTICK 2 (PORT 0)

Controls Cat on team option.

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 team 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

SPACE BAR — PAUSE
FIRE BUTTON — RESTART
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, alternative lives.
TWO PLAYER TEAM — Wiz and Cat with separate controls playing together.
THREE PLAYER — One team V one player alternate lives.
FOUR PLAYER — One team V another team alternate lives. Select between the options with the joystick and press FIRE to start.

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 Wizball 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 the 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 supa-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.

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 upon all subsequent Wizballs from birth or opt for the bonus of 1000 points x Wiz-Level number.

DROPLETS

Sometimes droplets of a different colour will be produced by the bubbles. These are as follows:-

WHITE — Will award you an extra Wizball life.
GREY — Awards you 128 lives for Cat.
MAGENTA — Mutant Cat.
BLACK — Blackout.
BLUE — Filth Raid.

STATUS and SCORING

ALIENS — 10-500 Points
COLLECTING PEARLS — 100 Points
COLLECTING DROPLETS — 150 Points
COMPLETING COLOUR — 2000 Point
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 an extra life is awarded).

DISPLAY SCREEN



KEY

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

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 program 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 Atari ST micro computers with colour monitor or TV. 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, Graphics and Music by Peter Johnson.

WIZBALL

Pendant bien des années, Wiz et son chat fantastique coulèrent des jours heureux dans l'univers coloré de WIZ. Le malfaisant Zark n'aime pas les couleurs, et lui et ses horribles lutins l'avaient laissé terne et gris. Tout n'allait toutefois pas pour le mieux car une force maléfique avait découvert cet horizon et entendait se débarrasser une fois pour toute de l'éclat. Le malfaisant Zark et ses lutins s'étaient employés à éliminer le spectre des couleurs et à rendre tous les paysages gris et ternes. A vous de sauter dans votre transporteur et avec de votre fidèle serviteur Catelite de rendre l'univers de WIZ à sa gloire passée. Collectez les icônes pour obtenir des effets spéciaux alors que vous manœuvrez afin de semer les forces étrangères. Vous serez tenté par la graphique étonnante et ne pourrez résister à ce jeu passionnant qui comporte une multitude de caractéristiques cachées et de commandes supplémentaires.

CHARGEMENT

Mettez l'ordinateur et le lecteur de disquette sous tension, puis introduisez la disquette dans le lecteur. Ce programme se chargera alors automatiquement.

COMMANDES

Le jeu se joue avec levier et clavier.

LEVIER 1 (Port 1)

Permet de contrôler Wiz et Catelite pour l'option un joueur et et Wiz seulement pour les options deux, trois et quatre joueurs.

LEVIER 2 (Port 0)

Permet de contrôler Catelite pour les options équipe.

LEVIER

En déplaçant le levier vers la droite, vous imprimez à la balle Wiz un mouvement de rotation vers la droite. En déplaçant le levier vers la gauche, vous imprimez à la balle Wiz un mouvement de rotation vers la gauche. En appuyant sur FEU, vous activez les armes que vous transportez. En appuyant sur FEU et en déplaçant le levier, vous contrôlez Catelite pour l'option un joueur seulement. Pour les options équipe, le Chat est contrôlé par un levier séparé. En agitant le levier de la gauche vers la droite, vous pourrez choisir la caractéristique représentée par une icône lumineuse en haut de l'écran.

CLAVIER

BARRE D'ESPACEMENT — PAUSE
BOUTON FEU — RECOMMENCEZ LE JEU.
Pour abandonner le jeu, appuyez sur Q pendant la pause.

TITRES DES OPTIONS A L'ECRAN

ONE PLAYER (UN JOUEUR) — Un joueur contrôle à la fois la balle Wiz et Catelite
TWO PLAYER (DEUX JOUEURS) — Un joueur affronte un autre joueur, vies alternées.
TWO PLAYER TEAM (EQUIPE DE DEUX JOUEURS) — Wiz et le Chat jouent ensemble avec des commandes séparées.
THREE PLAYERS (TROIS JOUEURS) — Une équipe contre un joueur, vies alternées.
FOUR PLAYERS (QUATRE JOUEURS) — Une équipe contre une autre équipe, vies alternées. Sélectionnez l'option désirée à l'aide du levier, puis appuyez sur FIRE pour commencer.

LE JEU

Les paysages de l'univers Wiz contiennent chacun trois couleurs. Votre objectif consiste à leur rendre leurs couleurs d'origine en tirant sur les bulles de couleur ROUGE, VERTE et BLEU, puis à recueillir en utilisant le Chat les gouttelettes de substance chimique à mesure qu'elles tombent sur le sol. Ces gouttelettes seront ensuite entreposées dans les chaudrons affichés au bas de l'écran et ce jusqu'à ce que vous en ayez assez de chaque couleur pour fabriquer la couleur affichée dans le chaudron tout à droite de l'écran. Des trois niveaux où se trouvent des formes de vies étrangères, l'un contient le rouge, l'autre le vert et le troisième le bleu. Afin de collecter ces trois couleurs, vous devez donc vous déplacer entre les trois niveaux en utilisant les tunnels. Un niveau sera terminé quand vous aurez entièrement coloré les trois nuances de gris, en commençant par la plus sombre. Après que chaque couleur ait été terminée, il y a un stade de bonus. Il y a là trois types de créatures étrangères et chacune a un score différent. Ceux-ci se multiplient ensemble et à la fin du stade, un méga-bonus est accordé.

ICONES

Quand certaines créatures étrangères sont tuées, elles déposent une perle verte qui restera immobile sur l'écran. Si la balle Wiz passe au-dessus de cette perle et la ramasse, la première icône située en haut de l'écran s'éclairera, cela indique que Wiz peut choisir de sélectionner une caractéristique représentée sur l'icône. Si vous souhaitez sélectionner une autre caractéristique, collectez d'autres perles jusqu'à ce que l'icône désirée s'allume.

ICONE 1
THRUST — Donne à Wiz un meilleur contrôle de la balle et lui permet de la déplacer vers la gauche ou vers la droite.
ANTI GRAV — Donne à Wiz un contrôle parfait de la balle, arrête son rebondissement perpétuel.
ICONE 2
BEAM — Arme Wiz d'un super-faisceau
DOUBLE — Dote Wiz et le Chat d'une puissance de tir bi-directionnelle
ICONE 3
CATELITE — Dote Wiz d'un chat sorti tout frais émoulu de l'université
ICONE 4
BLAZERS — Dote Wiz et le Chat d'armes super puissantes (à utiliser avec modération)
ICONE 5
WIZZ SPRAY — Dote Wiz d'un super vaporisateur de protection
CAT SPRAY — Dote notre ami le chat du même système (Wiz et le Chat ne peuvent posséder le vaporisateur au même moment)
ICONE 6
SMART BOMB — Tue tous les lutins en vue.
ICONE 7
SHIELDS — Dote temporairement Wiz et le Chat de boucliers.

LAB – WIZ

Après un stade de bonús, Wiz entre dans le laboratoire Wiz et son ange gardien lui fait un don. Vous pouvez sélectionner une arme ou un contrôle qui sera conférée magiquement à toutes les balles suivantes à la naissance ou bien choisir un bonus de 1000 points x par le numéro de niveau — Wiz.

GOUTTELETTES

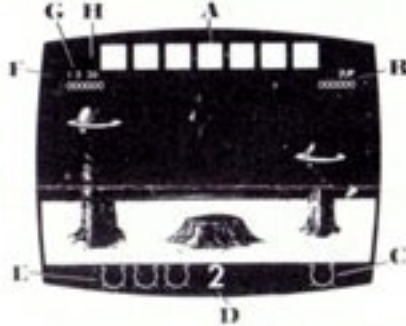
La bulle produira parfois des gouttelettes de couleur différents. Ces couleurs sont les suivantes:
BLANC — Vous accordera une vie WIZBALL supplémentaire
GRIS — Vous accord 128 vies pour le chat
MAGENTA — Chat mutant
NOIR — Coupure la lumière
BLEU — Niveau de grisaille

STATUT ET SCORE

CREATURES ETRANGERES	— 10-500 Points
RAMASSAGE DES PERLES	— 100 Points
RAMASSAGE DES GOUTTELETTES	— 150 Points
COULEUR TERMINEE	— 2000 Points
NIVEAU TERMINE	— 7500 Points
VAGUE DE BONUS	— vague de bonus supplem.
DESTRUCTION CREATURES ETRANG.	— x 40 Points
POINTS WIZ EN MAIN	— Num.de niveau x 1000 Points

Une balle Wiz est accordée tous les 100,000 points. Des vies supplémentaires peuvent également être obtenues durant la vague de bonus en tirant sur un sosie de Wiz (une vie supplémentaire est accordée si l'image produit un son).

AFFICHAGE ECRAN



LEGENDE

A — Icônes	E — Chaudron où collecter la couleur
B — Score joueur 2	F — Score joueur 1
C — Chaudron affichant la couleur cible	G — Nombre de Wiz restants étrang. restantes
D — niveau	H — Nombre de créatures

CONSEILS UTILES

- ★ On ne peut entrer au niveau 4 avant d'avoir terminé le niveau 1, de même on ne peut entrer au niveau 5 avant d'avoir terminé le niveau 2 etc . . .
- ★ Les créatures étrangères ne peuvent jamais occuper plus de trois niveaux et quand vous terminez un paysage, tous ces créatures disparaissent sauf au niveau 8.
- ★ Près de tous les tubes vous verrez des flèches qui vous indiqueront si le tube vous amène à un niveau inférieur ou supérieur.
- ★ Si une créature étrangère ressemblant à un cerveau apparait et que vous l'éliminez, vous passerez automatiquement à la fonction "smart bomb."

WIZBALL

Son programme, sa représentation graphique et la conception artistique sont la propriété de Ocean Software Limited et ils ne peuvent être reproduits, stockés, loués ou diffusés sous quelque forme que ce soit sans la permission écrite de Ocean Software Limited. Tous droits réservés dans le monde entier. La balle Wiz passe sur les micro-ordinateurs Atari ST Avec moniteur couleur ou télévision.

WIZBALL

Während vielen Jahren haben Wiz und seine phantastische Katze glücklich in der vielfarbigen Wizwelt gelebt. Der böse Zark jedoch mag Farbe nicht, und er und seine schrecklichen Kobolde machen alles farblos und grau. Das Schlimme ist nun, daß eine böswillige Macht diese Aussicht entdeckt und sich vorgenommen hat, den Glanz ein für allemal auszulöschen. Der böse Zark und seine schrecklichen Kobolde sind nun erschienen, um die Farbenpracht zu zerstören und die ganze Landschaft grau und farblos zu machen. Also spring in Deinen Transporter und mach Dich auf, mit Hilfe Deines treuen Dieners Catelite die frühere Schönheit von Wizwelt wieder herzustellen. Während Du versuchst, die fremden Mächte loszuwerden, kannst Du Fähigkeits-Abbildungen für besondere Effekte sammeln. Tolle Graphiken machen Lust auf ein aufregendes und fesselndes Spiel mit jeder Menge versteckten Eigenheiten und zusätzlichen Steuerungen.

LADEN

Computer und Diskettenlaufwerk einschalten. Diskette in das Diskettenlaufwerk einlegen. Dieses Programm wird sich dann automatisch laden.

STEUERUNGEN

Wizball wird mit Joystick und Tastatur gesteuert.

JOYSTICK 1 (Port 1)

Steuert Wiz und Catelite beim 1-Spieler Spiel, und nur Wiz beim 2—, 3— und 4-Spieler Spiel.

JOYSTICK 2 (Port 0)

Steuert Catelite beim Team Spiel.

JOYSTICK

Joystick nach rechts bewegen gibt dem Wizball einen Dreh nach rechts.
Joystick nach links bewegen gibt dem Wizball einen Dreh nach links.
FIRE drücken und den Joystick bewegen steuert Catelite beim 1-Spieler Spiel.
Beim Team Spiel wird Catelite mit einem separaten Joystick gesteuert.
Durch Hin— und Herbewegen des Joysticks kann die Fähigkeit, die in der Abbildung oben im Bildschirm aufleuchtet, selektioniert werden.

TASTATUR

LEERTASTE — PAUSE
FIRE KNOPF — NEU BEGINNEN.
Wenn Q während der Pause gedrückt wird, wird das Spiel abgebrochen.

OPTIONEN IN DER TITELANZEIGE

EIN SPIELER — Ein Spieler steuert sowohl Wizball und Catelite
ZWEI SPIELER — Ein Spieler gegen einen andern, mit abwechslungsweisen Leben.
ZWEI SPIELER TEAM — Wiz und Cat werden zusammen, aber mit separater Steuerung gespielt.
DREI SPIELER — Ein Team gegen einen Spieler, mit abwechslungsweisen Leben.
VIER SPIELER — Ein Team gegen ein anderes, mit abwechslungsweisen Leben.
Mittels Joystick die gewünschte Option auswählen und Fire drücken, um zu beginnen.

DAS SPIEL

Die Landschaften in der Wizwelt haben je drei Farben. Du versuchst, diese zu restaurieren, indem Du die ROTEN, GRÜNEN und BLAUEN Farbblasen abschießt, und dann Catelite losschickst, um die auf den Boden gefallen Chemikaliotropfen einzusammeln. Diese werden in den Kesseln unten im Bild gesammelt, bis Du von jeder Farbe genug hast, und diße Zielfarbe zu machen, die im Kessel ganz rechts dargestellt ist.
Auf den drei Stufen mit den Außerirdischen hat die eine Rot, die andere Grün und die dritte Blau. Deshalb mußt Du die Tunnels zwischen allen drei benutzen, um alle drei Farben einsammeln zu können.
Um eine Spielstufe zu beenden, mußt Du alle drei Graustufen einfärben, die dunkelste zuerst. Sobald ein Farbtyp beendet ist, gibt es eine Bonusszene. Es gibt drei Typen von Außerirdischen in der Bonusszene, und jeder hat eine andere Punktzahl. Diese werden zusammen multipliziert, und am Ende der Szene gibt es einen Mega-Bonus.

ABBILDUNGEN

Bestimmte Außerirdische deponieren, wenn sie getötet werden, eine grüne Perle, die auf dem Bildschirm festbleibt. Wenn der Wizball darüber rollt und sie aufhebt, leuchtet die erste Abbildung oben im Bild auf. Wiz kann nun die abgebildete Fähigkeit selektionieren. Wenn Du lieber eine andere Fähigkeit möchtest, sammle weitere Perlen ein, bis die gewünschte Abbildung aufleuchtet.

ABBILDUNG 1

SCHUB — Gibt Wiz mehr Kontrolle über den Wizball und erlaubt ihm, diesen nach rechts und links zu bewegen.
ANTI GRAV — Gibt Wiz totale Kontrolle über den Wizball, stoppt das ewige Aufspringen.

ABBILDUNG 2

STRAHL — Gibt Wiz die Supa-Strahl Waffe.
DOPPEL — Gibt Wiz und Catelite automatische Feuerkraft in zwei Richtungen.

ABBILDUNG 3

CATELITE — Gibt Wiz eine neue Katze vom Trainingscollege.

ABBILDUNG 4

FEUERWERFER — Gibt Wiz und Catelite superkräftige Feuerwerfer (sparsam benützen).

ABBILDUNG 5

WIZ SPRAY — Gibt Wiz Mega-Spray-Schutz.
CAT SPRAY — Dasselbe für Catelite (Wiz und die Katze können den Spray nicht gleichzeitig haben).

ABBILDUNG 6

SCHILDER — Gibt Wiz und Catelite Schilder für eine begrenzte Zeit.

ABBILDUNG 7

INTELLIGENZBOMBE — Tötet jeden Kobold in Sicht.

WIZ-LAB

Nach einer Bonusszene betritt Wiz das Wiz-Lab und erhält von seinem Schutzengel Wiz-Schwung. Du kannst entweder eine Waffe oder Steuerung, die auf magische Weise auf alle Wizbälle von der Geburt weg übertragen wird auswählen, oder aber den 1000 Punkte Bonus mal die Wiz-Stufen Nummer.

TROPFCHEN

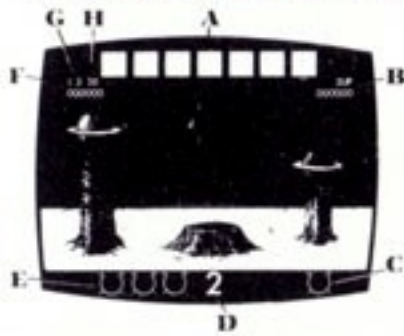
Aus den Blasen entstehen manchmal Tropfchen mit unterschiedlichen Farben, nämlich:
WEISS — bringt ein zusätzliches WIZBALL Leben
GRAU — bringt Dir 128 leben für Katze
TIEFROT — Mutationskatze
SCHARZ — Verdunkelung
BLAU — Polizeirazzia

STATUS UND PUNKTEGEWINN

AUSSERIRDISCHE	— 10 —500 Punkte
PRELEN EINSAMMELN	— 100 Punkte
TROPFEN EINSAMMELN	— 150 Punkte
FARBE BEENDEN	— 2000 Punkte
STUFE BEENDEN	— 7500 Punkte
BONUS WELLE	— Extra Bonus Welle
GETÖTETE AUSSERIRDISCHE	— x 40 Punkte
WIZ-PUNKTE IN DER HAND	— Stufen Nummer x 1000 Punkte

Pro 100.000 Punkte gibt es einen Wizball. Zusätzlich können während der Bonus Welle durch Abschießen von Wiz's Ebenbildern extra Leben gewonnen werden (wenn das Ebenbild ein Geräusch macht, gibt es ein zusätzliches Leben).

ANZEIGETAFEL



SCHLÜSSEL

A — Abbildungen
B — Punktzahl für Spieler 2
C — Kessel mit Zielfarbe
D — Stufe
E — Kessel zum Sammeln der Farbe
F — Anzahl der verbleibenden Außerirdischen
G — Anzahl der verbleibenden Wizies
H — Punktzahl für Spieler 1

SPIELTIPS

- ★ Stufe 4 kann erst nach Beendigung von Stufe 1 betreten werden, ebenso Stufe 5 erst nach Beendigung von Stufe 2 usw.
- ★ Es sind nie mehr als 3 Landschaften von Außerirdischen besetzt. Sobald Du eine Landschaft beendet hast, verschwinden alle Außerirdischen, außer auf Stufe 8.
- ★ In der Nähe von allen Tunnels sind Pfeile, die angeben, ob der Tunnel Dich nach oben oder nach unten bringt.
- ★ Wenn ein Außerirdischer aussieht wie ein Gehirn, und Du ihn eliminiert, bist Du automatisch im Intelligenzbomben-Modus.

WIZBALL

Programmcode, grafische Darstellung und Druckvorlagen sind Copyright der Ocean Software Limited und dürfen ohne schriftliche Genehmigung der vorgenannten Firma nicht vervielfältigt, gespeichert, ausgeliehen oder in irgendeiner Form über Rundfunk gesendet werden. Alle Rechte sind weltweit vorbehalten. Wizball kann an den Atari St Microcomputern abgespielt werden Mit Farbbildschirm oder TV.