

# WOODY'S WORLD



AMIGA 1 MEG



## **THE STORY SO FAR**



Woody stared at the stone floor as the sad tale of the world's demise was told to him by it's king. Distracted by thoughts of the upcoming elf olympics, Woody patiently waited for the king to end his sorry tale. It had taken what seemed forever for his majesty to describe the overthrow of his kingdom ending with the disappearance of the magic crystal.

"Without the crystal I will never be able to regain control, the land will be over-run by evil forces for ever!" the king cried awakening Woody from his fantasies of athletic triumphs.

The king then produced a map of the land, describing each of the castles illustrated and the turmoil that engulfed them. As Woody studied the ancient scroll the king told him of a seventh castle that was missing from the map.

It was here the king thought, that Woody would find the magic crystal. "Where?" thought Woody knowing he was probably going to have to venture far and wide before locating the missing castle.

Tiring of the king's monotonous descriptions of what would await him, Woody agreed to locate the missing castle and the crystal within. With map in hand, Woody promised to hurry.

And hurry he did, with a hop, skip and a jump Woody bounded into his adventure, confident he was not going to miss his big debut in the elfin olympics just to save a world from evil baddies, not that saving the world from evil baddies isn't such a bad thing...

## **SYSTEM REQUIREMENTS**

The game requires an Amiga computer with at least one megabyte of memory and a joystick plugged into gameport two. Woody's World supports the use of a two button joystick (see options screen).

## **LOADING INSTRUCTIONS**

- Reset the Amiga using the Amiga keys and the CTRL key.
- Insert DISK ONE.
- After a short time a Vision logo appears then the game loads.
- WOODY'S WORLD title sequence then follows.
- Press the fire button to begin.

## **GETTING STARTED**

The first screen you will see is the map, this shows all the locations which you can visit. Your current position is indicated by the hand icon. Use the joystick to move the hand.

Unless you have attained other codes, Woody must begin at the "Steam Castle".

Stages you have completed are indicated by a yellow star, whilst the stages you can select are indicated by a question mark.

Select your location, press fire and loading will commence.

## **THE GAME SCREEN**



Once the game is started the score is displayed at the top left of the screen.

Woody begins with three lives indicated in the bottom left hand corner.

Current energy is indicated by the coloured bars to the right of this. Each time Woody collides with a baddy or falls onto something sharp is energy is decreased. When all energy is gone Woody loses a life.

To the bottom right of the screen are the coin and chest counters.

The blue star at the top of the screen turns yellow when you have the ability to fire stars (See POWER UPS).

## **CONTROLLING WOODY**

By pushing the joystick left or right Woody can be made to run in that direction.

Pressing up or using the second button of a two button joystick will make Woody jump. The height of Woody's jump is controlled by the length of time you hold the joystick up.

Pressing down on the joystick will make Woody duck, useful for avoiding enemy fire. If Woody is outside of a door, pressing down will make Woody enter the door.

A special control is available in Prince Woody mode (see power ups), by pulling down on a diagonal Prince Woody can

perform slide kicks- a lethal martial arts maneuver.

Colliding with baddies will drain Woody's energy. However, Woody can jump on the beasties heads to knock them out (except the evil ghosts).

## **GAME PLAY**

To score points Woody must collect coins. Every 25 coins collected will restore one bar of energy. If Woody collects 100 coins he is rewarded with the ability to fire stars using the joystick button.

To finish a level Woody must collect a certain amount of chests. Once he has done this the chest counter turns green. Collecting all the chests on one level makes the counter turn orange and gives Woody a chance to score an extra life.

By bashing Woody's head on heart-blocks Woody can score extra points, often a powerup will fly up from the block.

## **DOORS**

Question marks signify an entrance to a bonus room, stand outside the door and pull down on the joystick to enter.

Doors with a picture of King Woody on them are entrances to the throne rooms, only accessible in King Woody mode. Doors with the word EXIT will return Woody to the entry door as described above.

Once Woody has collected 50 percent of a level's chests EXIT doors in the main level will transport Woody to the next level.

## POWER UPS

Banging heart blocks with Woody's head scores bonus points. Some heart blocks contain special "power ups":



**Sceptres:** transforms Woody into "Prince Woody", giving greater jumping power and the ability to kick enemies (pull diagonally down on the joystick while running).

**Crowns:** transforms Woody into "King Woody", giving greater jumping power and the ability to fire stars at enemies.

**1ups:** scores a bonus life.

**Stars:** scores the ability to fire stars.

## GAME OPTIONS

Woody's World features a code system which allows you to continue play from the last castle you reached in a previous game. Upon completing a castle and having found all chests you will be given a code, enabling you to start from this position in future games.

When the map screen is displayed pressing the *ESC* key will access the *OPTIONS* screen.

The **OPTIONS** screen allows you to select the following:

**LOAD:** restarts the game at a particular castle depending on the code entered. To change the code, move the joystick up and down to change the letter, left and right to move the cursor and fire when the code is correct.

**CONTINUE:** returns to the map.

**BUTTONS:** to select between one and two button joystick

**QUIT:** to return to the title sequence and start over

## ***DEVELOPERS***

PAUL ANDREWS (PROGRAMMING)

RODNEY SMITH (GRAPHICS)

BLAIR ZUPPICICH (MUSIC)

## ***STATS***

DEVELOPEMENT TIME: Seven months

SCREENS: 4000

LEVELS: 60

GRAPHIC STYLES: 22

SOUNDTRACKS: 26

SCREEN UPDATE: 50 frames p/sec

COLOURS ON SCREEN: 32



# **VISION SOFTWARE THANK...**



Mark Sibly, Al King, Aaron Koolen, Roger Lockerby and Graham for their contributions, and a special thanks to all those people who supported our shareware games in the past.

## **REPLACEMENT DISKS**

If your WOODY'S WORLD disks become damaged or rendered useless by a virus please send them and £2.50 replacement cost to :

**KOMPART UK Ltd  
Guildford House  
20 Guildford Road  
St. Albans  
Herts AL1 5JY  
United Kingdom**

"Woody's World" Copyright 1993, Vision Software.

Unauthorized copying or duplication of any part of this product, including code, graphics and music is strictly prohibited. All rights reserved.

## ***So weit die Geschichte***

Woody starte auf den steinernden Fussboden, als er vom Koenig die traurige Geschichte vom Verfall der Welt erfuhr. Noch seinen Gedanken ueber die kommende Olympiade der Elfen nachhaengend, wartete er geduldig darauf, dass der Koenig seine traurige Geschichte beendete. Es schien ihm, der Koenig wollte ewig fortfahren, von der Eroberung seines Koenigreiches zu sprechen, die mit dem Abhandenkommen des magischen Kristalls endete.

"Ohne den Kristall werde ich nie wieder zu Macht kommen, das Land wird fuer immer von ueblen Gewalten ueberrannt werden!" verzweifelte der Koenig und weckte dabei Woody aus seinen Phantasien ueber einen athletischen Triumph auf.

Der Koenig zeigte ihm darauf eine Karte des Landes, die alle Schloesser eingezeichnet hatte, und die ausserdem vermerkte, auf welche Weise die Schloesser von Unruhen umgeben waren. Waehrend Woody die alte Schriftrolle studierte, erzaehte ihm der Koenig von einem siebten Schloss, das nicht auf der Karte zu finden war.

Dort vermutete der Koenig, wuerde Woody den magischen Kristall finden. "Wohin nur?" dachte Woody, der genau wusste, dass er sich wahrscheinlich weit entfernt hinauswagen muesse, bevor er das gesuchte Scloss lokalisieren koennte.

Ermuedet von den monotonen Beschreibungen des Koenigs, die ihm seine bevorstehenden Aufgaben aufzaehlten, sagte er zu, das vermisste Schloss zu lokalisieren und den Kristall ausfindig zu machen. Mit der Karte in der Hand, versprach Woody sich sehr zu beeilen.

Und beeilen tat er sich tatsaechlich, mit einem Sprung, einem Huepfer und einem Satz warf Woody sich in sein Abenteuer, fest davon ueberzeugt, dass er nicht sein grosses Debuet in der Elfenolympiade verpassen wuerde, um nur die Welt vor schlechten Uebeltaetern zu retten, nicht dass jetzt angenommen wird, das es schlecht ist, die Welt vor Uebeltaetern zu bewahren...



## ***Anforderungen fuer das Betreiben des Spiels***

Das Spiel verlangt einen Amiga mit einem Speicher von mindestens einem Megabyte und einen Joystick, der im Port 2 steckt.

Woodys Welt erlaubt den Gebrauch eines Joysticks mit zwei Knoepfen (siehe die Optionen auf dem Bildschirm).

## ***Das Laden von Instruktionen***

- Gehe mit deinem Amiga zurueck ins Startmenue, indem du die 2 Amigatasten und die CTRL Taste betaetigst.
- Fuehre die Diskette 1 ein.
- Nach einer kurzen Zeit erscheint das Sichtfeld, dann wird das Spiel geladen.
- Die Reihenfolge der Titel von Woodys Welt wird folgen, betaetige den Feuerknopf, um zu beginnen.

## ***Zu Beginn des Spiels***

Den ersten Bildschirm siehst du auch auf der Karte, er zeigt dir alle Plaetze an, die du besichtigen kannst.

Deine laufende Position wird durch das Ikon mit der Hand angezeigt. Verwende den Joystick, um die Hand zu bewegen.

Wenn du nicht vorher andere Codes ausgewaehlt hast, muss Woody am "Steam Castle" beginnen.

Atappen, die du bereits durchgefuehrt hast, werden mit einem gelben Stern markiert, waehrend die Gebiete, die du noch auswaehlen kannst, mit einem Fragezeichen versehen sind.

Waehle deine Position, feuere, und das Spiel wird beginnen.

## ***Der Bildschirm waehrend des Spiels***

Sobald das Spiel begonnen hat, wird die Trefferquote am oberen linken Bildschirmrand angezeigt.

Woody beginnt mit drei Leben, die am unteren linken Bildschirmrand verzeichnet sind.

Die bestehende Energie deiner Leben wird durch farbige Saeulen rechts davon angegeben. Jedesmal wenn Woody mit einem Schurken zusammentrifft oder auf etwas Scharfes faellt, verringert sich seine Macht. Wenn all seine Energie verbraucht ist, verliert Woody ein Leben.

Am unteren rechten Ende des Bildschirms befinden sich die Muenzen und Truhen Verzeichnisse.

Der blaue Stern am oberen Bildschirmrand verwandelt sich in einen gelben Stern, sobald du die Faehigkeit besitzt, Sterne abzufeuern (s. power ups).



## ***Die Kontrolle ueber Woody***

Durch das Verschieben des Joysticks kann Woody veranlasst werden, sich in die entsprechende Richtung zu bewegen.

Das Hochdruecken oder das Verwenden des zweiten Joystickknopfes an einem Joystick mit zwei Knoepfen, veranlasst Woody zum Springen. Die Hoehe des Sprungs haengt jeweils davon ab, wie lange du den Joystick hochgedrueckt haelst.

Wenn du den Joystick herunterdrueckst, duckt Woody sich, sehr nuetzlich, um dem Feuer der Feinde zu entgehen. Wenn Woody sich ausserhalb einer Tuer befindet, wird das Pressen des Joysticks Woody dazu veranlassen, durch die Tuer zu treten.

Eine weitere Funktion ist beim Prinz Woody Modus vorhanden (s. power ups), wenn du den Joystick diagonal herunterziehst, kann Prinz Woody gleitende Stoesse ausfuehren, ein toetliches, kriegerisches Kunstmanoever.

Wenn du mit Schurken zusammenstoesst, wird dies Woodys Macht einschraenken. Woody kann auf die Koepfe der Bestien springen, um sie zu zerstoeren (mit Ausnahme der ueblen Geister).

## ***Spielanweisungen***

Um Punkte zu machen, muss Woody Muenzen sammeln. Wann immer 25 Muenzen gesammelt wurden, ersetzt dies eine Saeule, die die Macht anzeigt. Wenn Woody 100 Muenzen gesammelt hat, wird er mit der zusaetzlichen Moeglichkeit belohnt, Sterne abzufeuern, indem der Joystickknopf betaetigt wird.

Um eine Ebene abschliessen zu koennen, muss Woody eine gewisse Anzahl an Schatztruhen sammeln. Sobald dies getan wurde verfaerbt sich der Anzeiger der Truhen gruen. Wenn du alle Truhen auf einer Ebene gesammelt hast, verfaerbt sich der Anzeiger orange und ermoeeglicht Woody die Chance ein weiteres Leben zu erhalten.

Indem du Woodys Kopf auf Herzbloেকে schlaegst, kann Woody weitere Punkte einbringen, oft wird dadurch seine Energie vergroessert werden (s. power ups).

## ***Tueren***

Fragezeichen deuten auf einen Eingang mit einem Bonuszimmer, stehe vor der Tuer und ziehe den Joystick herunter, um einzutreten.

Tueren mit einem Bild von Koenig Woody deuten auf Eingaenge zum Thronzimmer, nur im Koenig Woody Modus zugaenglich. Tueren mit dem Wort Ausgang (EXIT) werden Woody zur Eingangstuer zurueckfuehren, wie oben bereits beschrieben.

Sobald Woody mehr als 50% der Truhen einer Ebene gesammelt hat, werden ihn die EXIT Tueren im Hauptlevel auf die naechst hoehere Ebene befoerdern.

## ***Erweiterung der Macht***



Indem du Woodys Kopf auf Herzbloecke schlaegst, erhaelst du Bonuspunkte. Einige dieser Bloecke enthalten spezielle "power ups":

**Zepter:** verwandeln Woody in "Prinz Woody", wobei er eine hoehere Sprungfaehigkeit erhaelt und die Faehigkeit, Feinde zu treten (ziehe den Joystick diagonal herunter, waehrend er laeuft).

**Kronen:** verwandeln Woody in "Koenig Woody", wobei er noch hoehere Sprundfaehigkeit erhaelt und die Faehigkeit, Sterne auf Feinde abzufeuern.

**Kreise:** ermoeglichen ein extra Leben.

**Sterne:** ermoeglichen Sterne abzufeuern.

## **Spieloptionen:**

"Woodys Welt" ermoeglicht dir auf grund eines spezielles Codesystems, ein frueheres Spiel dort fortzufuehren, wo du es bei einem Schloss das letzte Mal verlassen hast. Wenn du ein weiteres Schloss abgedeckt hast, wird dir dein laufender Code mitgeteilt.

Wenn der Bildschirm mit der Landkarte erscheint, kannst du durch die ESC Taste zum Bildschirm mit den Optionen gelangen.

Der Bildschirm mit den Optionen ermoeglicht dir folgende Auswahlen:

**LOAD (Laden):** beginnt das Spiel von vorn, an genau dem Schloss, dass vorher in den Code eingegeben wurde. Um den Code zu veraendern, musst du den Joystick rauf und runter bewegen, um die Buchstaben zu veraendern, wenn du ihn nach links und rechts bewegst, verschiebst du den Cursor, druecke ab, wenn der Code korrekt ist.

**CONTINUE (Fortfahren):** bringt dich zur Landkarte zurueck.

**BUTTONS (Knoepfe):** bietet dir die Auswahl zwischen dem Joystick mit nur einem oder mit zwei Knoepfen an.

**QUIT (Verlassen):** bringt dich zur Titelsequenz, damit du ganz von vorn beginnen kannst.

## **Entwerfer des Spiels:**

Paul Andrews (Programmieren)

Rodney Smith (Graphiken)

Blair Zuppich (Musik)

## **Statistiken:**

Zeitraum der Erstellung: sieben

Monate Bildschirme: 1000 Ebenen: 60

Graphische Stilebenen: 22

Soundtracks: 26

Bildschirm Update: 50

Bilder pro Sekunde Farben auf dem Bildschirm: 32





## ***Vision Dank***

Clark Sibly, Al King, Aaron Koolen, Roger Lockerby und Graham sei gedankt fuer ihre Beitraege, ganz besonderer Dank gilt auch all den Leuten, die unsere Spiele in der Vergangenheit unterstuetzt haben.

## **L'HISTOIRE**

Le regard de Woody était fixé sur le sol en pierre pendant que son souverain lui contait la sombre histoire de la fin du monde. Distract par la pensée de l'imminence des jeux olympiques elfiques, Woody attendait patiemment que le Roi termine son récit. On aurait cru qu'il avait fallu des siècles au souverain pour décrire la chute de son royaume jusqu'à la disparition du cristal magique.

"Tant que le cristal ne sera pas retrouvé, il me sera impossible de remonter sur le trône et le pays continuera d'être aux mains des forces maléfiques !" s'écria le Roi tirant ainsi Woody de ses rêves d'exploits sportifs.

Le Roi dévoila alors une carte de la contrée et entreprit la description de chacun des châteaux représentés et de la tourmente qui les secouait. Comme Woody se penchait attentivement sur le parchemin, le Roi lui révéla l'existence d'un septième château qui n'apparaissait pas sur la carte.

Selon le souverain, c'était là que Woody pourrait trouver le cristal magique. "Mais où donc ?" songea Woody, sachant pertinemment qu'il lui faudrait sans doute s'aventurer de droite et de gauche avant d'être en mesure de localiser le château manquant.

Fatigue de la monotonie des descriptions que le Roi faisait de ce qui attendait Woody, celui-ci accepta la mission de localiser le château et le cristal devant s'y trouver. C'est avec la carte en main que Woody fit la promesse de hâter sa quête.

Et faisant effectivement preuve de célérité, c'est d'une pirouette qu'il entra dans l'aventure, convaincu qu'il ne manquerait pas ses débuts prometteurs dans les jeux olympiques elfiques juste pour sauver le monde d'affreux

démons; non que sauver le monde d'affreux démons soit une mauvaise chose en soi...



## **MATERIEL NECESSAIRE**

Pour jouer, il faut un Amiga comportant au moins un megabyte de mémoire ainsi qu'un joystick branché sur le port numéro 2.

Le Monde de Woody est compatible avec l'usage d'un joystick a deux boutons. (voir OPTIONS)

## **INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT**

Redémarrer votre Amiga à l'aide des deux touches Amiga et de la touche CTRL.

Inserer DISK 1.

Après quelques instants le logo de présentation apparait, ce qui indique que le jeu est en phase de chargement. \_

Le titre LE MONDE DE WOODY suit. Presser alors le bouton feu pour débiter.

## **COMMENCER LE JEU**

Sur le premier ecran la carte apparait, indiquant tous les endroits ou il est possible de se rendre.

Votre position actuelle est indiquée à l'aide d'un icone représente par une main. Celle-ci peut être deplacee à l'aide du joystick.

A moins que vous n'ayiez introduit un code spécifique, le jeu débute normalement dans le "Chateau des Brumes" (Steam Castle).

Les missions déjà accomplies sont indiquées par une étoile jaune, alors que les missions qui sont toujours à effectuer sont indiquées par un point d'interrogation.

Sélectionner votre emplacement, appuyer sur la touche feu et le chargement débute.

## ***DESCRIPTION DE L'ECRAN***

Une fois que le jeu à débuté, les points comptabilise's sont indique's en haut à gauche de l'écran.

Woody commence avec trois vies qui sont representees en bas à gauche de l'ecran.

Plus à droite, les barres colorées indiquent l'énergie disponible. A chaque fois que Woody entre en contact avec un méchant ou qu'il tombe dans une cavité, l'énergie disponible se réduit. Quand toute l'energie a disparu, une vie est retirée a Woody.

Les pièces et les tresors sont comptabilisés en bas à droite de l'écran.

L'étoile bleue en haut de l'écran devient jaune quand le joueur est en mesure de lancer des boules de feu.(voir POUVOIRS)

## **COMMENT DIRIGER WOODY**



En poussant le manche du joystick, le joueur peut faire courir Woody dans la direction indiquée.

En poussant le manche du joystick vers le haut, ou en utilisant le deuxième bouton dans le cas d'un joystick à deux boutons, Woody peut sauter. La hauteur du saut dépend de la durée de la pression sur le joystick.

En tirant le manche du joystick à soi Woody se baisse, ce qui peut se révéler très utile pour éviter le feu ennemi. Lorsque Woody se trouve devant une porte, tirer le manche du joystick le fera entrer.

Une commande spéciale peut être utilisée lorsque le joueur est en mode "Prince Woody" (voir POUVOIRS). En tirant le manche du joystick à soi diagonalement, Prince Woody effectue un coup de pied balayant qui est une figure mortelle pratiquée dans les arts martiaux.

Si Woody entre en collision avec des méchants, il perd de l'énergie. Toutefois, Woody peut sauter sur leurs têtes et ainsi les assommer (à l'exception des fantômes diaboliques).

## **LE DEROULEMENT DU JEU**

Pour marquer des points Woody doit rassembler des pièces. Il retrouvera une barre d'énergie toutes les 25 pièces collectées. Si Woody parvient à rassembler 100 pièces, il sera récompensé par la possibilité de lancer des boules de feu à l'aide du bouton du joystick.

Afin de terminer un niveau Woody doit rassembler un certain nombre de trésors. A ce moment, le compteur de trésors devient vert. Rassembler tous les trésors d'un niveau rend le compteur orange et donne à Woody la chance d'obtenir une vie supplémentaire.

En cognant la tête de Woody sur des blocs en forme de coeur, Woody peut gagner des points supplémentaires. Très souvent, un pouvoir spécial s'envolera du bloc. (voir POUVOIRS)

## **LES PORTES**

Le point d'interrogation indique l'entrée d'une pièce à bonus. Pour entrer, il faut s'arrêter devant la porte et tirer le manche du joystick vers soi.

Les portes sur lesquelles apparaissent une représentation du Roi Woody indiquent l'entrée de pièces royales, accessibles uniquement si le joueur est en mode "Roi Woody".

Les portes comportant le terme SORTIE (Exit) feront revenir Woody à la porte d'entrée comme décrit ci-dessus.

Des que Woody aura rassemblé 50% des trésors d'un niveau, les portes SORTIE (Exit) du niveau principal le transporteront au niveau suivant.

## **POUVOIRS**

Cogner la tête de Woody sur des blocs en forme de coeur lui permettra de gagner des points. Certain blocs contiennent des pouvoirs spéciaux.

Les sceptres transforment Woody en "Prince Woody" lui permettant ainsi de mieux sauter et de donner des coups de pied (Pour cela, tirer le manche du joystick à soi diagonalement quand il court).



Les couronnes transforment Woody en "Roi Woody" lui permettant ainsi de mieux sauter et de lancer des boules de feu sur ses ennemis.

1UPS octroie une vie supplémentaire.

Les étoiles lui permettent de lancer des boules de feu.

## **LES OPTIONS**

Le Monde de Woody contient un système de code qui permet au joueur de recommencer à jouer en partant du dernier château atteint lors du précédent jeu. A la fin d'une aventure dans un château, un code sera attribué au joueur.

Lorsque la carte apparaît sur l'écran, vous pourrez accéder aux OPTIONS en pressant la touche ESC.

L'écran OPTIONS permet au joueur de choisir:

**LOAD (CHARGEMENT):** permet de recommencer le jeu dans un château particulier à l'aide du code approprié. Pour modifier le code, faire mouvoir le manche du joystick en haut et en bas afin de changer la lettre; de droite et de gauche afin de mouvoir le curseur. Presser alors le bouton feu quand le code composé est correct.

**CONTINUE (CONTINUER):** permet de faire réapparaître la carte.

**BUTTONS (BOUTONS):** permet de choisir entre un joystick à un ou à deux boutons.

**QUIT (QUITTER):** permet de revenir à la séquence de présentation et de redémarrer.

## **AUTEURS**

PAUL ANDREW (programmation)

RODNEY SMITH (graphismes)

BLAIN ZUPPICICH (musique)

## **DONNEES NUMERIQUES**

Temps de mise en place: sept mois.

Ecrans: 1000.

Niveaux: 60.

Styles graphiques: 22.

Bandes son: 26.

50 images par seconde.

Couleurs sur écran: 32.

## **REMERCIEMENTS**

Mark Sibly, Al King, Aaron Koolen, Roger Lockerby and Graham pour leur aide précieuse, et un remerciement particulier à toutes les personnes qui ont apporté leur soutien à nos réalisations ludiques dans le passé.



## LA STORIA FIN QUI



Woody guardava il pavimento di pietra mentre la storia della perdizione del mondo gli veniva raccontata dal suo re. Distratto da fantasie riguardanti le prossime olimpiadi degli elfi, Woody aspettava pazientemente che il suo re finisse il suo triste racconto.

Gli parve che a sua maesta' fosse stata necessaria una infinita' affinche' gli raccontasse di come il suo regno fosse stato rovesciato dopo la scomparsa del cristallo magico.

"Senza il cristallo non potro' mai piu' riacquistare il controllo, e la terra sara' invasa da forze maligne, per sempre!" pianse il re, svegliando Woody dalle sue fantasticherie di vittorie olimpioniche.

Il re produsse allora una mappa delle terre , descrivendo con accuratezza ogni singolo castello ed i tumulti di ognuno. Mentre Woody studiava l'antica pergamena , il re gli disse di un settimo castello che non era rappresentato sulla mappa.

Era li' , penso' il re , che Woody avrebbe trovato il cristallo magico. "Dove?" penso' Woody , sapendo che molto probabilmente avrebbe dovuto avventurarsi molto lontano prima di riuscire a localizzare il castello mancante.

Stanco della monotona descrizione di quel che sarebbe andato incontro , Woody accetto' di partire alla ricerca del castello mancante e del cristallo . Mappa alla mano , Woody promise di fare il piu' in fretta possibile.

E in fretta fece..., con un salto , un balzo e una capriola , Woody si lancio' nella sua avventura , fiducioso del fatto che salvare il mondo dalle brame di esseri maligni non gli avrebbe

impedito di tornare in tempo per il gran debutto delle olimpiadi degli elfi , non che salvare il mondo dai cattivi sia una cosa malvagia.....

## ***REQUISITI DEL SISTEMA***

Il gioco richiede un Amiga con , al minimo , un megabyte di memoria ed un joystick collegato al gameport 2.

Woody's World puo' sopportare l'uso di un joystick a due pulsanti (vedere lo schermo delle opzioni :option screen)

## ***ISTRUZIONI PER IL CARICAMENTO***

- Ri-inizializzate il vostro Amiga , usando i due tasti amiga e il tasto CTRL.
- Inserite il disco 1.
- Dopo un breve istante appare l'emblema della VISION , dopodiche' il gioco comincia a caricare .
- Seguirà la sequenza di titoli di Woody's world, premete il pulsante di fuoco per cominciare.

## ***INCOMINCIARE A GIOCARE***

Il primo schermo che comparirà e' la mappa . Questa vi indicherà tutte le località che potrete visitare.

La vostra posizione attuale e' indicata dal disegno della mano. Usate il joystick per muovere la mano.

A meno che non abbiate raggiunto altri codici , Woody deve cominciare allo "Steam Castle" , il castello dei vapori.



Gli stadi che avete completato sono indicati da una stella gialla, mentre gli stadi che potete ancora selezionare sono indicati da un punto di domanda.

Selezionate il vostro punto di partenza , premete il pulsante di fuoco e il gioco incomincerà a caricare.

## ***LO SCHERMO DI GIOCO***

Non appena comincerete a giocare , il punteggio verrà mostrato nell'angolo in alto a sinistra sullo schermo.

Woody comincia con tre vite , indicate in basso a sinistra. L'energia attuale è indicata dalle sbarre colorate a destra delle vite.

Ogni volta che Woody si scontra con un cattivo o cade su qualcosa di affilato , la sua energia diminuisce. Quando tutta l'energia è esaurita , Woody perde una vita. In basso a destra appaiono tutte le unità di moneta e le unità della cesta.

La stella blu nella parte superiore dello schermo diventa gialla ogni volta che potete lanciare una delle stelle. (vedi POWER UPS, aumenti di potenza).

## **CONTROLLARE WOODY**

Usando il joystick si puo' far correre Woody nella direzione voluta.

Spingendo verso l'alto o usando il secondo pulsante di un joystick a due pulsanti si puo' far saltare woody verso l'alto.

L'altezza del salto di Woody puo' essere controllata dalla quantita' di tempo durante il quale mantenete premuto il joystick verso l'alto.

Tirando il joystick verso il basso permettera' a Woody di abbassarsi , evitando cosi' il fuoco nemico. Se Woody si trova davanti ad una porta , tirando il joystick verso il basso fara' si' che entri.

Un controllo speciale e' disponibile nel modo Prince Woody (Vedi POWER UPS , aumenti di potenza): tirando il joystick diagonalmente verso il basso permettera' a Woody di eseguire calci aerei , una mossa letale di arti marziali.

Ogni qualvolta Woody entrera' in contatto con un nemico perdera' energia. Woody puo' comunque saltare sulla testa dei bestioni per metterli fuori uso ( a parte i fantasmi maligni ).

## **IL GIOCO**

Per aggiudicarsi dei punti Woody deve raccogliere le monete. Ogni 25 monete raccolte gli restituira' una sbarra di energia. Se Woody raccoglie 100 monete , viene premiato con la capacita' di lanciare stelle usando il pulsante di fuoco.

Per finire un livello Woody deve raccogliere un certo numero di ceste.

Quando ci riesce , il conta-ceste diventa verde . Se woody riesce a raccogliere tutte le ceste di un livello il conta-ceste diventa arancione e da' a Woody la possibilita' di guadagnarsi una vita extra.



Facendo cozzare la testa di Woody contro i blocchi-cuore gli permettera' di segnare punti extra.

Spesso , un POWER UP (un aumento di potenza) si stacchera' dal blocco. (Vedi POWER UPS , aumenti di potenza)

## **PORTE**

Punti di domanda indicano l'ingresso ad una bonus room , una stanza-bonus. Piazzate Woody davanti alla porta e tirate il joystick verso il basso.

Porte con una effigie di RE WOODY segnano l'ingresso alle stanze del trono , accessibili solo in modo KING WOODY. Porte con la parola EXIT riportano woody indietro alla porta d'ingresso.

Ogni volta che Woody ha raccolto il 50% delle ceste di un livello, tutte le porte EXIT del livello iniziale lo trasporteranno al prossimo livello.

## **POWER UPS , AUMENTI DI POTENZA**

Facendo cozzare la testa di Woody contro i blocchi-cuore gli permette di segnare punti extra.

Alcuni blocchi-cuore contengono speciali power ups:

**SCETTRI:** trasformano Woody in "Prince Woody" , conferendogli una maggiore potenza nel salto e la possibilita' di calciare i nemici (muovete il joystick diagonalmente mentre correte)

**CORONE:** trasformano Woody in "King Woody" , conferendogli una maggiore potenza nel salto e la possibilita' di lanciare stelle ai nemici.

**1UPS :** conferisce una vita extra.

**STELLE:** conferisce la possibilita' di lanciare stelle.

## ***OPZIONI DI GIOCO***

Woody's world contiene un sistema di codici che vi permette di continuare a giocare partendo dall'ultimo castello raggiunto in un gioco precedente.

Alla fine di ogni castello vi verra' comunicato il vostro codice attuale.

Quando lo schermo della mappa viene mostrato , premendo ESC potrete avere accesso allo schermo delle opzioni , OPTION SCREEN. Lo schermo delle opzioni vi offrira' le scelte seguenti:

**LOAD :** Ricaricare , fara' ricominciare il gioco ad un castello particolare a seconda del codice consegnato.

Per cambiare il codice , muovete il joystick su e giu' per cambiare la lettera , a destra e a sinistra per muovere il cursore e fuoco quando il codice e' corretto.

**CONTINUE :** Continuare , vi riportera' alla mappa.

**BUTTONS** : Pulsanti , per scegliere tra un joystick a uno o due pulsanti.

**QUIT** : Abbandonare , per ritornare alla sequenza di titoli e ricominciare da zero.



## ***CREATORI***

PAUL ANDREWS ( PROGRAMMATORE )

RODNEY SMITHS ( GRAFICA )

BLAIR ZUPPICICH ( MUSICA )

## ***DATI VARI***

TEMPO DI SVILUPPO : sette mesi

SCHERMI : 4000

LIVELLI : 60

STILI DI GRAFICA : 22

COLONNE SONORE : 26

RINNOVAMENTO DELLO SCHERMO : 50 schermi/secondo

COLORI DELLO SCHERMO : 32

## ***VISION ringrazia***

Mark Sibly , Al King , Aaron Koolen , Roger Lockerby e Graham per il loro contributo , ed un ringraziamento speciale per tutte quelle persone che hanno sostenuto i nostri giochi nel passato.

Distributed exclusively by  
**KOMPART UK Ltd**

GUILDFORD HOUSE. 20 GUILDFORD ROAD, ST. ALBANS, HERTS. AL1 5JY. TEL (0727) 868005