

# 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.

## COMMANDES

Le jeu se joue avec levier avec clavier

### 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. En appuyant sur la BARRE D'ESPACEMENT vous pourrez choisir la caractéristique représentée par une icône lumineuse en haut de l'écran.

### CLAVIER

ESC — PAUSE

Pour abandonner le jeu, appuyez sur Q pendant la pause

## 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

DOUBLE — Dote Wiz d'une puissance de tir bi-directionnelle

### ICONE 3

CATELITE — Dote Wiz d'un chat sorti tout frais émoulu de l'université

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

SHIELDS — Dote temporairement Wiz et le Chat de boucliers.

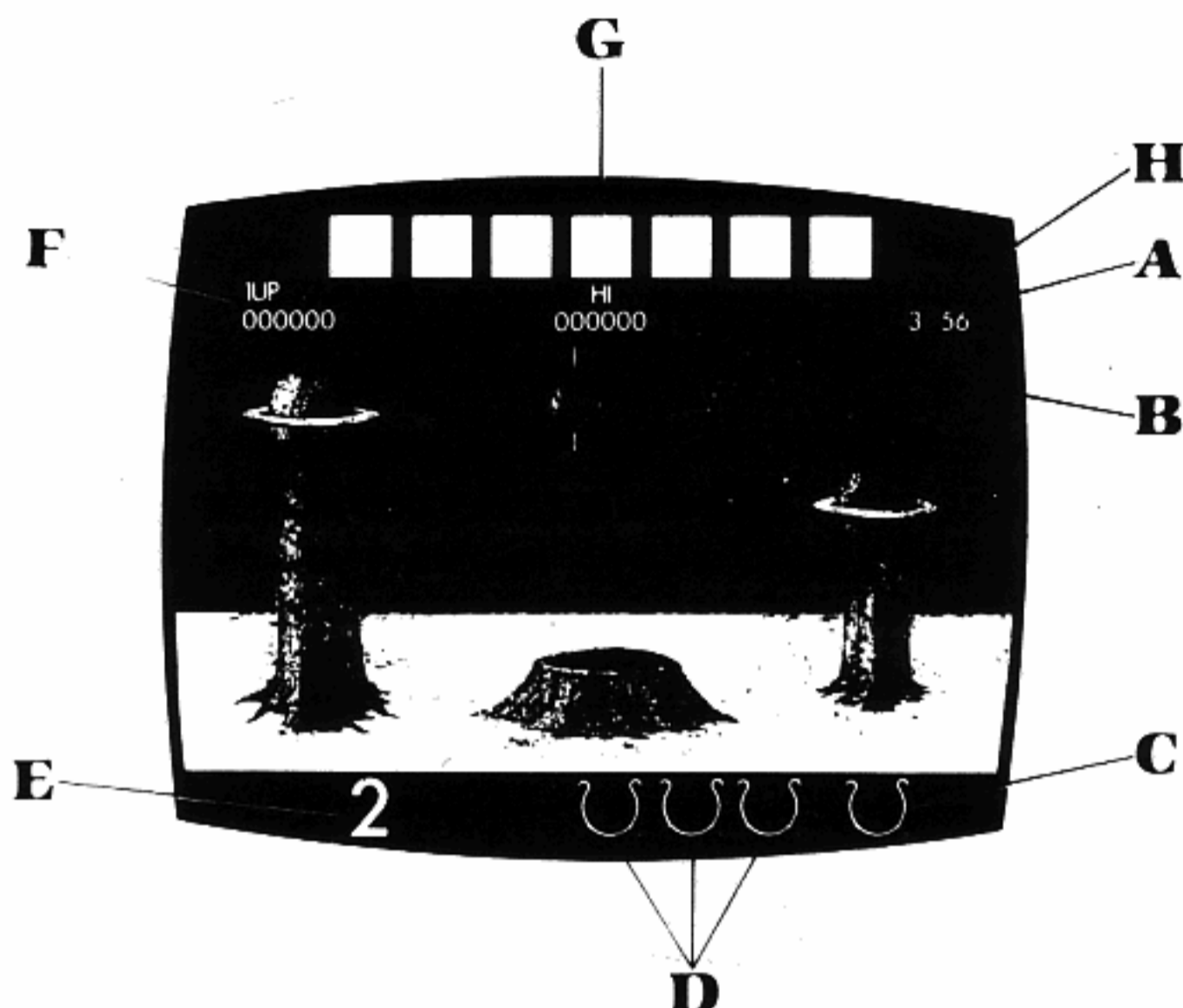
### ICONE 7

SMART BOMB — Tue tous les lutins en vue.

# LAB — WIZ

Après un stade de bonus, 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.

## AFFICHAGE ECRAN



## LEGENDE

- |  |                                   |
|--|-----------------------------------|
| <b>A</b> — Nombre de créatures étrang. restantes | <b>E</b> — niveau                 |
| <b>B</b> — Score élevé                           | <b>F</b> — Score joueur 1         |
| <b>C</b> — Chaudron affichant la couleur cible   | <b>G</b> — Icônes                 |
| <b>D</b> — Chaudron où collecter la couleur      | <b>H</b> — Nombre de Wiz restants |

## STATUT ET SCORE

- |                               |                                |
|-------------------------------|--------------------------------|
| CREATURES ETRANGERES          | — 10-500 Points                |
| RAMASSAGE DES PERLES          | — 100 Points                   |
| RAMASSAGE DES GOUTTELETES     | — 150 Points                   |
| COULEUR TERMINEE              | — 2000 Points                  |
| NIVEAU TERMINE                | — 7500 Points                  |
| VAGUE DE BONUS                | — vague de bonus supplém.      |
| 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).

## 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 6.
- ★ 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 apparaît 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 Amstrad CPC 464, 664 et 6128.