

COMMODORE 64 · 128

WIZBALL



Ocean

WIZBALL

Per molti anni, Wiz ed il suo gatto fantastico hanno vissuto felicemente nel coloratissimo mondo Wizworld. Almeno fino a quando una forza malvagia lo ha scoperto e ha deciso di eliminarne lo splendore una volta per tutte. Il crudele Zark ed i suoi orribili spiriti hanno deciso di eliminare tutti i colori dello spettro e rendere la natura grigia e triste. Pertanto, salite sulla nostra navetta e con l'aiuto del vostro fedele servitore Catelite riportate Wizworld agli antichi e gloriosi fasti.

Raccogli le icone per ottenere miglioramenti speciali via via che lottate per vincere le forze del male. Gli sbalorditivi effetti grafici creano la giusta atmosfera per un gioco interessante e compulsivo con tonnellate di caratteristiche nascoste e controlli extra.

CARICAMENTO

Inserire la cassetta nel registratore del Commodore con la parte stampata rivolta verso l'alto ed accertarsi che il nastro sia riavvolto all'inizio. Controllare che tutti i cavi siano ben collegati. Premere contemporaneamente il tasto SHIFT e quello RUN/STOP. Seguire le istruzioni che appaiono sullo schermo - **PREMERE IL TASTO PLAY DEL REGISTRATORE**. Il programma adesso caricherà automaticamente. Per caricare con il C128, digitare GO 64 (RETURN), poi seguire le istruzioni a schermo.

DISCO

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

CONTROLLI

Wizball viene controllato tramite joystick o tastiera.

JOYSTICK 1

(La porta viene assegnata una volta premuto il tasto FIRE sul Joystick)

Controlla Wiz e Catelite quando si gioca con un solo giocatore e controlla Wiz soltanto quando giocano due, tre e quattro giocatori.

JOYSTICK 2

Controlla il Catelite quando giocano due, tre o quattro giocatori.

JOYSTICK

Muovere il joystick verso destra fa spostare Wizball verso destra.

Muovere il joystick verso sinistra fa spostare Wizball verso sinistra. Schiacciando il tasto FIRE si aziona l'arma equipaggiata.

Schiacciando FIRE e spostando il joystick si controlla Catelite nella modalità ad un solo giocatore.

Quando si gioca con due, tre o quattro giocatori Cat viene controllato dal secondo joystick. Agitando velocemente la barra di comando da destra a sinistra si attiva l'equipaggiamento lampeggiante nella parte alta dello schermo.

TASTIERA

RUN/STOP - Pausa

↑ - Aumentare il volume del fuoco

= - Diminuire il volume del fuoco

Digitando Q mentre si è in pausa, si esce dalla partita.

OPZIONI CHE APPAIONO SULLO SCHERMO

ONE PLAYER - Un giocatore solo che controlla sia Wizball che il Catelite.

TWO PLAYER - Un giocatore contro un altro, con vite alternate.

TWO PLAYER TEAM - Wiz e il Catelite con controlli separati che giocano insieme

THREE PLAYER - Una squadra contro un giocatore, con vite alternate.

FOUR PLAYER - Una squadra verso un'altra, con vite alternate.

COME GIOCARE

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

ICONE

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

ICONA 1

THRUST - Da a Wiz più controllo Wizball e gli consente di muoverlo verso destra e verso sinistra. ANTI GRAV - Da a Wiz il controllo completo del Wizball, fermandone così il suo saltare continuo

ICONA 2

BEAM - Da a Wiz un'arma con raggio speciale

DOUBLE - Da a Wiz ed a Cat la possibilità di sparare in due direzioni automaticamente

ICONA 3

CATELITE - Da un gatto nuovo a Wiz

ICONA 4

BLAZERS — Da a Wiz e a Cat delle giacchette super potenti (non esagerate nell'uso)

ICONA 5

WIZSPRAY - Da a Wiz una protezione spray.

CATSPRAY — Da a Cat una protezione spray (Cat e Wiz non possono essere protetti contemporaneamente)

ICONA 6

SCUDI — Da a Wiz e a Cat scudi per un periodo limitato

ICONA 7

SMART BOMB - Uccide tutti i seguaci cattivi che si vedono in giro

WIZ-LAB

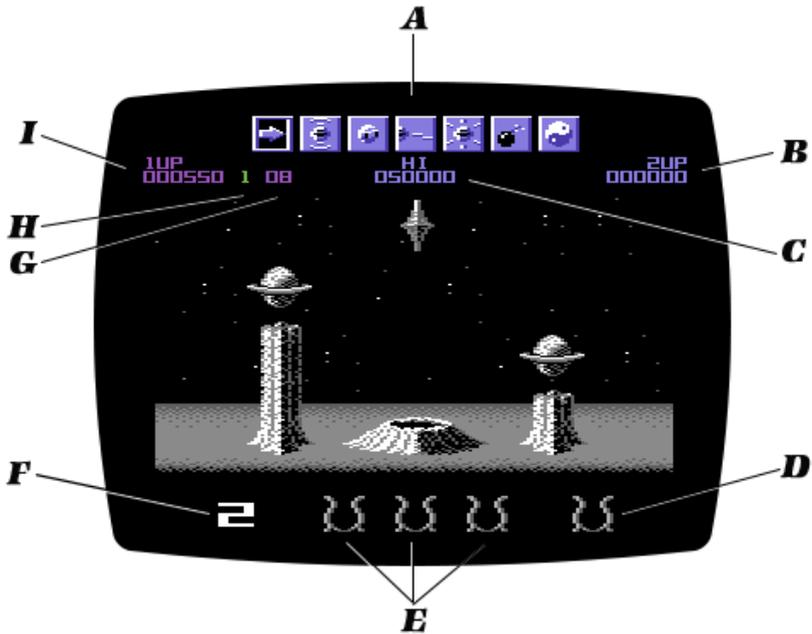
Dopo un livello "buono", Wiz entra nel Wiz-Lab e gli vengono dati poteri magici dal suo angelo protettore. Potrete scegliere un'arma od un comando che verrà poi magicamente dato a tutti gli altri Wizball dalla nascita, oppure potrete scegliere un punteggio "buono" di 1.000 punti x Wiz-Level.

POSIZIONE e PUNTEGGIO

ALIENI	- 10-500 Punti
PERLE RACCOLTE	- 100 Punti
GOCCE RACCOLTE	- 150 Punti
COLORE COMPLETATO	- 2.000 Punti
LIVELLO COMPLETATO	- 7.500 Punti
ONDA "BUONO"	- Un onda "buono" extra
ALIENI UCCISI	- x 40 Punti
PUNTI WIZ	- Numero del Livello x 1.000 Punti

Ogni 10.000 Punti viene assegnato un Wizball. Inoltre si possono ottenere delle vite extra uccidendo il sosia di Wiz (se l'immagine fa rumore viene assegnata una vita extra).

VIDEATA INDICATIVA



TASTI

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

CONSIGLI e SUGGERIMENTI

- ★ Non si può entrare nel Livello 4 finché non si è completato il Livello 1, allo stesso modo non si potrà entrare nel Livello 5 finché non si è completato il Livello 2, ecc.
- ★ Non ci possono essere più di 3 panorami occupati dagli alieni e quando completate un paesaggio tutti gli alieni scompaiono, a parte al Livello 8.
- ★ Vicino ai tubi vi sono delle frecce che indicano se il tubo porterà ad un livello superiore od inferiore.

WIZBALL

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

Wizball funziona con i microcomputers Commodore 64/128.

Questo prodotto Software è stato attentamente sviluppato e realizzato secondo i più alti standard di qualità. Si prega di leggere attentamente le istruzioni per il caricamento. SE PER QUALSIASI MOTIVO AVETE DIFFICOLTA' NELL'ESECUZIONE DEL PROGRAMMA E CREDETE CHE IL PRODOTTO SIA DIFETTOSO, VI PREGHIAMO DI RESTITUIRLO DIRETTAMENTE A:

SIG. YATES, OCEAN SOFTWARE LIMITED, 6 CENTRAL STREET, MANCHESTER M2 5NS.

Il nostro reparto di controllo qualità testerà il prodotto e ne fornirà immediatamente uno sostitutivo se rileverà un difetto. Se non riuscissimo a trovare un difetto, il prodotto ti verrà restituito senza alcun costo. Tieni presente che ciò non pregiudica i tuoi diritti legali.

RICONOSCIMENTI

© 1987 Ocean Software Limited.
Prodotto da D.C. Ward.
Design di Sensible Software.
Programmazione di Chris Yates.
Grafica di John Hare.

Note di adattamento

*Corretti gli errori di traduzione e integrate parti mancanti nella versione originale italiana allegata al gioco. Utilizzati font speculari alla versione inglese. Ricostruzione Videata Indicativa.
Roberto Nicoletti, Ready64.org – Giugno 2024*