

WIZBALL

AMSTRAD, SPECTRUM, COMMODORE

CARGA

Amstrad: CTRL + ENTER.

Spectrum: LOAD ** ENTER.

Commodore: Pulsa simultáneamente SHIFT y RUN/ STOP, y luego PLAY en el reproductor.

CONTROLES

Se controla en todos los casos con el joystick y el teclado.

Spectrum: Para seleccionar el dibujo más brillante de la parte superior de la pantalla, pulsa el Espaciador. Pueden jugar de uno a cuatro jugadores (ver más abajo).

Commodore: Joystick 1 en el portal que designes pulsando el botón de disparo. Controla a Wiz y a Catelite cuando sólo hay un jugador, y controla a Wiz cuando juegan dos, tres o cuatro jugadores. El joystick 2 controla a Cat cuando juegan dos o más jugadores. Si agitas el joystick de derecha a izquierda, puedes seleccionar el dibujo que más brilla en la parte superior de la pantalla.

Amstrad: Pueden jugar uno o dos jugadores. Para seleccionar el dibujo más brillante de la parte superior de la pantalla pulsa el Espaciador.

Todos los ordenadores:

Mover joystick a la derecha: Dar giro a la bola a la derecha.

Mover joystick a la izquierda: Dar giro a la bola a la izquierda.

Disparo: Activas las armas que llevas

Pulsando DISPARO y moviendo el joystick controlas a Cat si juegas solo

Teclado (en Spectrum define tus propias teclas).

Pausa: RUN/STOP (Commodore), ESC (Amstrad).

↑: Subir volumen disparo (sólo Commodore)

=: Bajar volumen disparo (sólo Commodore)

Q: Abandonar partida.

Opciones de la pantalla inicial (Commodore y Spectrum):

ONE PLAYER: Un solo jugador

TWO PLAYER: un jugador contra otro, alternándose

TWO PLAYER TEAM: Wiz y Cat tienen controles separados, pero juegan juntos.

THREE PLAYER: Un equipo contra un solo jugador, alternándose.

FOUR PLAYER: Un equipo contra otro, alternándose.

EL JUEGO

Durante muchos años Wiz y su gato vivían muy contentos en su multicolor mundo Wizworld. No todo iba tan bien como parecía, ya que una fuerza malévola había descubierto este paraíso y quería poner fin al colorido. El malvado Zark y sus horribles sprites han llegado para eliminar el espectro de colores y hacer todo de un gris uniforme. Por tanto, súbete a tu transportador, y con la ayuda de tu amigo Catelite devuélvele toda su gloria al Wizworld.

Las pantallas del Wizworld se componen de tres colores cada una. Tu objetivo es recuperar esos tres colores disparando a las gotas de color ROJO, AZUL y VERDE, y utilizando a Cat para recoger las gotas una vez que caen hacia el suelo. Las gotas recuperadas se guardan en unos calderos que aparecen en la parte inferior de la pantalla, hasta que tengas suficiente de cada color para imitar el color que aparece en el caldero de la extrema derecha.

Los colores se encuentran en tres niveles diferentes llenos de enemigos. Deberás, por tanto, moverte entre niveles, usando los túneles para poder conseguir los tres colores. Para completar un nivel debes colorear las tres tonalidades de gris, empezando por el más oscuro. Al terminar cada tipo de color hay una pantalla de bonificación.

DIBUJOS

Cuando se mata a ciertos alienígenas, éstos dejarán una perla verde que quedará fija en la pantalla. Si Wizball pasa por encima de esta perla, y la recoge, el primer dibujo en la parte superior de la pantalla se iluminará. Esto indica que Wiz tiene la opción de seleccionar dicho dibujo. Si lo que quieres es seleccionar otra cosa, sigue recogiendo perlas hasta que se ilumine el dibujo que te interesa.

DIBUJO 1 — **Thrust:** Da a Wiz más control sobre el Wizball y le permite moverla a derecha o izquierda

Antigrav: Le da a Wiz control total sobre la bola, deteniendo su rebote.

DIBUJO 2. — **Beam:** Obtiene un arma con superfoco.

Double: Obtiene un tiro bidireccional automático.

DIBUJO 3. — **Catelite:** Wiz obtiene un gato recién entrenado.

DIBUJO 4. — **Blazers:** Tanto Wiz como Cat obtienen armas superpotentes, pero que deberán usar con cuidado.

DIBUJO 5. — **Wizz Spray:** Wiz obtiene un potente spray

Cat Spray: El gato obtiene dicho spray (no lo pueden tener ambos a la vez).

DIBUJO 6— **Smart Bomb:** Bomba inteligente que mata todos los sprites a la vista.

DIBUJO 7 — **Shields:** Proporciona un escudo a ambos durante un corto período de tiempo.

LABORATORIO WIZ

Después de la pantalla de bonificación, Wiz entra en el Laboratorio y obtiene poderes mágicos. Puedes seleccionar un arma o control que valdrá para todas las bolas desde su creación, o, por el contrario, elegir la posibilidad de tener 1 000 puntos por el número del nivel en concepto de bonificación especial.

PUNTUACIÓN Y STATUS

Alienígenas: 10-500 puntos. Recoger perlas: 100 puntos
Recoger gotas: 150 puntos. Completar color: 2.000 puntos.
Completar nivel; 7.500 puntos Ola extra: otra ola extra. Alienígenas matados: por 40 puntos. Puntos Wiz: nivel por 1.000.

Obtienes un Wizball cada 10.000 puntos. Se pueden conseguir vidas extra en la ola extra, disparando al doble de Wiz (si la imagen emite un sonido, tienes una vida extra).

SUGERENCIAS

— El nivel 4 no se puede empezar hasta que se termine el nivel 1. De la misma manera el 5 debe esperar hasta que termine el 2, etc.

— No puede haber nunca más de tres fondos ocupados por enemigos, y cuando completes un fondo, desaparecen los enemigos (salvo en el nivel 8).

— Cerca de los tubos hay flechas que indican si el tubo te lleva a un nivel superior o a uno inferior.