

WIZARD WARZ

INSTRUCCIONES DE CARGA

CBM 64/128, Cassette

Pulsa las teclas SHIFT y RUN/STOP al mismo tiempo y pulsa PLAY en el cassette.

CBM 64/128, Disco

Tecllea LOAD "*", 8,1 y pulsa RETURN. El juego se cargará y funcionará automáticamente.

Spectrum + 3, Disco

Mete el disco, enciende el ordenador y pulsa ENTER. El juego se cargará y funcionará automáticamente.

Amstrad CPC, Cassette

Pulsa CTRL y la pequeña tecla ENTER. Pulsa PLAY en el cassette.

Amstrad CPC, Disco

Tecllea RUN/DISC y pulsa ENTER. El juego se cargará y funcionará automáticamente.

Atari ST, Disco

Enciende el ordenador, mete el disco y el juego se cargará automáticamente. Cuando el juego se acabe, el juego se recargará automáticamente.

Usuarios de Cassette

Pon atención, por favor: Wizard Warz es un juego de multicarga. Una vez que un nivel se ha cargado, para el cassette. Cuando hayas completado el nivel pulsa PLAY para cargar el nivel siguiente. Si no completas el nivel 2 o el 3 y quieres volver a jugar el juego, rebobina la cinta y pulsa PLAY. Volverás a empezar el juego desde el nivel 1.

OBJETIVO

El jugador empieza con un «Wizard Junior», con relativamente poco poder y pocos hechizos para empezar el juego con ellos. Su objetivo final es convertirse en Jefe Wizard, venciendo a los siete grandes magos del mundo.

Cuando un monstruo está cerca, su dibujo aparece a mano derecha de la pantalla. El dibujo del jugador, a mano izquierda de la pantalla está siempre visible. Hay tres ilustraciones diferentes del jugador, que muestran hasta qué nivel ha llegado el jugador. Cuando un jugador entra en contacto con un monstruo en los niveles 1, 2 y 3, o selecciona un monstruo en el nivel 2, se muestra una arena de combate en vez del mapa. La arena de combate muestra al jugador y a los duendes enemigos, y tiene obstáculos en forma de agujeros en el área de juego delimitada.

El combate presenta las dos formas. El jugador y el monstruo tiran y arrojan hechizos (los monstruos también pueden causar daño tocando el personaje del jugador).

Los hechizos pueden alterar la visión del blanco, haciendo el combate y el movimiento más difícil; causando daño al blanco se previene el daño de algún ataque enemigo; suprimir o robar los hechizos enemigos, altera la capacidad de movimiento del blanco.

El jugador o el monstruo tienen un límite máximo en el número de hechizos. A medida que el monstruo avanza, el jugador llenará su libro de hechizos y tendrá que tomar ciertas decisiones para ver qué hechizos son los más útiles. Esto dependerá de la habilidad con la que el juego se juegue. El jugador y sus enemigos tienen energía en tres áreas, que es desgastada por los movimientos y hechizos.

PHI - FISICA, SPI - ESPIRITUAL, MEN - MENTAL. La energía se puede volver a ganar durante el juego mediante ciertas formas, tales como comiendo comida, ganando combates y trasladándose de categoría a categoría.

NIVEL 1

El jugador se mueve alrededor de un largo mapa que se desplaza, y en el cual se encuentran siete ciudades y seis monstruos. Cada monstruo es el guardián de un tesoro, y cada tesoro pertenece a una ciudad. Cuando el jugador visita por primera vez una ciudad recibirá un alimento, si el jugador devuelve un tesoro a la ciudad a la que pertenece, obtendrá dos alimentos. Cuando los seis tesoros hayan sido devueltos a las ciudades pertinentes, el jugador puede ir al segundo nivel, visitando la séptima ciudad.

NIVEL 2

Hay una serie de combates que están proyectados para decidir si el jugador es el adecuado para desafiar a los siete Wizards. Este nivel permitirá al jugador conseguir más hechizos, que le serán necesarios en las batallas

finales. En este nivel hay aproximadamente 30 monstruos diferentes que tienen amplias diferencias en cuanto a fuerzas y vulnerabilidades. Tres de los monstruos, poseen cada uno un objeto mágico que cualquier Wizard debe poseer, y sólo cuando éstos se hayan conseguido, podrá el jugador acceder al tercero y último nivel. El jugador puede elegir combatir con los monstruos en cualquier orden, y a medida que vaya conociendo el juego, puede decidir no luchar con determinados monstruos, si en su estrategia o estilo de juego no usa el hechizo que un monstruo le dará como recompensa por su victoria.

NIVEL 3

Este nivel llevará al jugador por turno, a las fortalezas de los siete Wizards. El jugador explorará las guaridas de los Wizards y encontrará las criaturas que el Wizard en cuestión tiene como guardias. Estos monstruos son nuevos y desconocidos para él. Finalmente, cuando los guardianes hayan sido vencidos, encontrará al Wizard y luchará contra él. Los Wizard están dispuestos en orden de dureza.

EL JUEGO

Controles

Joystick en Puerta 1.

FIRE: Lanzar un hechizo (ver al próximo monstruo en la parte 2, seleccionar fase).

Teclas

S: Seleccionar página del libro de hechizos.

E: Comer (coger PHY máxima) o entrar en combate para resolver las fases en el nivel 2.

T: Trasladar MEN a 2.SPI.

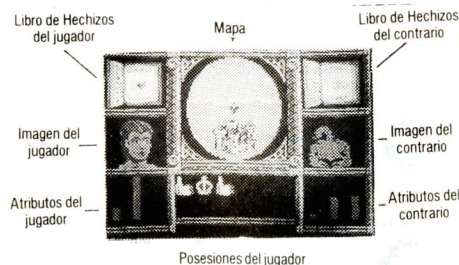
X: Borrar el hechizo del momento (o aceptar el precio de la victoria que se muestra).

V: Rechazar el precio de la victoria cuando se muestra.

F: Trasladar 1SPI a 2PHY.

HELP: (Solo en Atari ST.) Muestra las soluciones disponibles.

Disposición de la pantalla



Nivel 1

a) Para empezar tu conquista debes seleccionar cuatro hechizos. Una vez que los hayas seleccionado puedes empezar.

Los hechizos disponibles se muestran sucesivamente en la parte derecha del libro de hechizos.

Pulsa FIRE para obtener el hechizo que se muestra en ese momento. Pulsa S para llevar tu libro de hechizos a una página en blanco antes de hacer la selección.

Pulsa X para dejar un hechizo que no quieras. Cuando el jugador tenga cuatro hechizos pulsa E para continuar el juego.

Entonces te encontrarás en un paisaje que se desplaza. Puedes explorar el paisaje y encontrarás una variedad de terrenos así como ciudades y monstruos. (Los monstruos se presentan como figuras.) Para luchar contra un monstruo, párate cerca de él. Para visitar una ciudad, camina a través de ella. Una vez que hayas encontrado y vencido a un monstruo, serás recompensado con un objeto.

b) Coge y devuelve seis objetos (CALIZ, ORBE, ESPADA, CORONA, LLAVE y ARMIÑO) a sus ciudades correspondientes, después ve a la séptima ciudad para cruzar al nivel 2.

Los puntos PHY se descuentan al llegar a un índice, determinado por el tipo de terreno que está ocupando en ese momento el jugador.

Visitando las ciudades

Visitar el (desconocido) puerto no tiene efectos a menos que la totalidad de los seis objetos hayan sido devueltos. Si se visita una ciudad, que no sea el puerto, por primera vez, el jugador consigue un alimento.

Si el jugador la visita con el objeto adecuado, éste se cambia por dos alimentos.

Hay seis monstruos que encontrar en el mapa y cada uno de ellos posee uno de los seis objetos.

Combate

A menos que un jugador haya lanzado «VUELO», caerá a través de las brechas del mapa sufriendo daños PHY y abandonando el combate.

El jugador no recibirá daños por contacto, sino que todos sus contrarios reducirán su PHY y/o su SPI a algún punto de contacto.

El jugador morirá si alguno de sus atributos caen hasta cero. Date cuenta de que muchos monstruos empiezan a combatir con uno de sus atributos ya a cero, esto significa que en estas categorías son inmunes al daño y que para ellos no cuenta la condición anterior.

NIVEL 2

NOTA: Una vez que se ha vencido a un monstruo no debe ser reelegido.

a) SELECCION DE LA FASE: Pulsa FIRE para ver a los monstruos y E para entrar en combate con ellos.

b) Cuando el jugador mate a un monstruo será recompensado con una de las siguientes cosas:

1. UN HECHIZO: Se muestra en la parte derecha de tu libro de hechizos.

Usa S para volver tu libro de hechizos a una página en blanco o a un hechizo que no desees. Entonces o bien pulsa X para aceptarlo (con lo cual el hechizo se copiará en la página en la que estés en ese momento en el libro de hechizos, y el hechizo que esté en ese momento en la página se perderá) o pulsa V para rechazarlo, obteniendo una bonificación en el atributo apropiado como compensación.

NOTA: No se puede aceptar un hechizo si el libro está en la página de demonios.

2. UN DEMONIO: Se muestra en la parte derecha del libro de hechizos. Pulsa X para aceptarlo (con lo cual cualquier demonio que esté en ese

momento se pierde) o V para rechazarlo, consiguiendo una bonificación en el atributo adecuado como compensación.

3. REJUVENECIMIENTO COMPLETO: (es decir, 46 puntos) en una categoría de atributo.

4. OBJETO: Se añade inmediatamente al inventario del jugador.

Se requieren tres objetos: VARITA MAGICA, ANILLO Y PUÑAL, antes de que puedas pasar al nivel 3.

DEMONIOS: Se muestran inmediatamente al principio de cada combate:

Criatura	Efecto
Gato	El propietario pasa por alto el ATURDIMIENTO.
Cuervo	El propietario siempre tiene VISION MAXIMA.
Rata	El propietario pasa por alto el MIEDO.
Rana	El propietario pasa por alto OLVIDAR.

NIVEL 3

El jugador debe vencer por orden a siete Magos.

Cada mago también tiene un demonio. Los atributos de un Mago NO SE REDUCEN a sus propios LANZAMIENTOS DE HECHIZOS, sólo por los daños recibidos de los hechizos del jugador.

Después de haber vencido a un Mago, los atributos de un Mago NO SE REDUCEN a sus propios LANZAMIENTOS DE HECHIZOS, sólo por los daños recibidos de los hechizos del jugador.

Después de haber vencido a un Mago, los atributos del jugador aumentarán, si no lo han hecho lo suficiente todavía, para enfrentarse a aquellos de su próximo encuentro.

Magos (por orden de aparición)

LORD LOBO.
LORD OSO.
LORD DIABLO.
LORD OGR0.
LORD GRIFO.
LORD DE CRISTAL.
LORD DRAGON.

Monstruos

Tecla:
P - FISICA, S - ESPIRITUAL, M - MENTAL.

Criatura	Atributo principal	Hechizos	Dañó por contacto
Hombre Lobo	P/S Medio	2	Medio
Serpiente	P/M Bajo	1	Medio
Escorpión	P Medio	0	Medio
Araña Gig.	P Bajo	1	Bajo
Monstruo	M Muy alto	4	Muy bajo
Yeti	P Alto	2	Medio
Gnomo	P Muy alto	6	Medio
Vampiro	S Muy alto	6	Muy alto
Bruja	M Alto	10	Muy bajo
Mono	P Medio	0	Bajo
Sanguijuela Gig.	P Muy alto	1	Medio
Sapo Gig.	P Medio	1	Medio
Avispa Gig.	P Muy bajo	0	Bajo
Unicornio	M Alto	6	Alto
Guerrero	P Alto	1	Medio
Esqueleto	S Medio	2	Alto
Espiritu	S Alto	5	Alto
Hombre Pegote	P Alto	2	Medio
Hombre Rata	P Medio	2	Bajo
Ojo	Todos Bajo	5	Muy bajo
Amazona	P/M Medio	1	Medio
Minotauro	P Alto	1	Medio
Zombie	S Medio	1	Alto
Gorgona	Todos bajo	5	Alto
Fuego Elemental	P Muy alto	2	Medio
Arpia	P Medio	2	Bajo
Ciempies Gig.	P Medio	0	Muy bajo
Murciélago Gig.	P Muy bajo	0	Muy bajo
Genio	M Medio	7	Muy bajo
Esfera	M Alto	4	Muy bajo
Armadura	P Muy alto	2	Medio
Momia	S Alto	3	Muy alto
Hombre insecto	P Alto	3	Medio
Enano	M Muy alto	1	Bajo
Duende	M Medio	3	Bajo
Cuchillas	M Bajo	1	Medio
Hombre de Cristal	P Muy alto	5	Medio
Oso	P Alto	0	Medio

Criatura	Atributo principal	Hechizos	Dañó por contacto
Lobo	P Bajo	0	Bajo
Dragón	Todos muy alto	7	Medio
Grifo	P Muy alto	4	Bajo
Ogro	P Muy alto	2	Medio
Diablo de Fuego	P Medio	1	Bajo
Mago	? ? ? ? ?	10	Bajo

Imagen	Nombre	Costo	Tipo	Efecto
	Lento	1 p	M	Reduce el índice de blanco durante ? segundos.
	Bola de Fuego	2 p	M	-6 Físicos.
	Ráfaga Helada	2 p	M	-6 Físicos.
	Avalancha de Rocas	2 p	M	-6 Físicos.
	Misil Mágico	1 p	M	-6 Físicos.
	Escupitajo	2 p	M	-3 Físicos.
	Muro de Fuego	5 p	R	Detiene a los misiles PHY, pero no hay daños por contacto PHY. Se puede destruir con una

Imagen	Nombre	Costo	Tipo	Efecto
	Muro de Hielo	5 p	R	Detiene todos los daños PHY. Se destruye con una bola de fuego.
	Muro de piedras	5 p	R	Detiene todos los daños PHY. Se destruye con una ráfaga helada.

Imagen	Nombre	Costo	Tipo	Efecto
	Visión Lejana	2 s	I	Aumenta el radio de visión.
	Ceguera	1 s	M	Reduce el radio de visión.
	Miedo	1 s	M	Retira el blanco.
	Ojo Maligno	1 s	M	-3 espirituales.
	Rayo Divino	1 s	M	-3 espirituales.
	Protección/Maligna	4 s	M	Detiene todos los daños SPI.
	Ver lo invisible	1 m	I	Capacita al Jugador para ver a los adversarios invisibles.

Imagen	Nombre	Costo	Tipo	Efecto
	Invisible	4 m	I	Da invisibilidad al jugador.
	Teleport	1 m		Jugador: deja el combate/monstruo: vuelve a tomar posición.
	Vuelo	6 m	I	Permite al jugador pasar por encima de los agujeros en la pantalla de combate.
	Destrucción Mental	1 m	M	-3 Mentales.
	Aturdimiento	1 m	M	Inmoviliza al blanco durante ? segundos.
	Neutralizar Magia	6 m	M	-6 Mentales, destruye los anillos. Anula «Lento» en el repertorio.
	Olvidar	3 m	M	El contrario olvida el hechizo (es decir, el hechizo se pierde).
	Robar hechizo	3 m	M	Se consigue el hechizo que muestra el oponente, si lo detiene con un espejo, entonces se consigue espejo. NOTA: Robar hechizo no funciona si tu libro de hechizos está lleno. El «Ojo Maligno» no se puede robar.

Imagen	Nombre	Costo	Tipo	Efecto
	Torre de voluntad	4 m	R	Detiene todos los hechizos mentales excepto el «Neutralizar Magia».
	Espejo	6 m	R	El repertorio de los hechizos entrantes sufre el resultado (se destruye con «Neutralizar Magia»).

