

WIZBALL

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 Cateite 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 maléfica 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 Cateite 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 pista verde que quedará fija en la pantalla. Si Wizball pasa por encima de esta pista, 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—Cateite: Wiz obtiene un gato recién entrenado.

DIBUJO 4—Blazers: Tanto Wiz como Cat obtienen armas superpotentes, pero que deberán usarse 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.

PUNTUACION Y STATUS

Alienígenas 10-500 puntos. Recoger perlas: 100 puntos.
 Recoger gotas: 150 puntos. Completar color: 2.000 puntos.
 Completar nivel: 7.500 puntos. Olla extra: otra olla 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 olla 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 completas 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.

© 1987 Ocean Software

RENEGADE

EL JUEGO

Las calles no son seguras. Oscurece rápidamente según llegas a la parte más peligrosa de la ciudad para recoger a tu novia. Por ahora todo va bien, pero según llegas a la estación donde te has de bajar, te das cuenta que no estás solo. La estación y las calles adyacentes están llenas de macarras. Tienes poco tiempo si no quieres llegar tarde, por lo cual cuentas con tus conocimientos de artes marciales y tu velocidad para hacer el recorrido más peligroso de tu vida.

Hay cinco etapas. Primero, en la estación de metro, donde intentarás ya pararte. Luego te encontrarás en los muelles, sitio de reunión de las pandas de motoristas. Luego recorrerás las callejuelas más sórdidas de la ciudad, donde grupos de chicas recorren las calles buscando a hombres que se atreven a entrar en su territorio. De allí pasas a la calle que lleva al sitio donde has quedado con tu chica, donde se han instalado unos tíos que no tienen nada mejor que hacer que atacar a los que pasan por allí con navajas. Por fin llegarás a tu destino. Pero cuidado: los últimos macarras a los que has dado una paliza han pedido refuerzos, y están esperando, junto con su jefe, que tiene una pistola...

En cada nivel, deberás derrotar al jefe de la pandilla de turno; podrás ver su nivel de energía en la barra de energía que está en la parte inferior de la pantalla, justo debajo de la tuya. Cuando su barra esté a cero, le has ganado, y pasarás al nivel siguiente. Ten en cuenta que el jefe no se meterá en el fregado hasta que no

hayas derrotado a varios de sus compinches. En la primera fase, te atacarán tíos armados, y sin armas. Debes darles puñetazos, patadas, o rodillazos repetidamente (normalmente, hay que darle dos veces a cada contrincante). En cuanto les tumbes del primer golpe, sin embargo, puedes ponerte de rodillas sobre ellos, y con unos rápidos golpes, les liquidarás. En el segundo nivel, te encontrarás con cuatro tipos en moto que intentarán arrollarte. Debes tirarlos de sus motos para poder batirlos. Una vez que les hayas tirado al suelo te atacarán macarras con barras de hierro, y eventualmente, su jefe.

En el tercer nivel, las tías estarán armadas con palos y con látigos. Cuando hayas zurrado a varias de ellas, la Gran Berta vendrá a medirse contigo. Ya en el cuarto nivel, tienes un nuevo problema! Hasta entonces, puedes sobrevivir con algún que otro golpe o navajazo que te hayan asestado, pero ahora ya no: cualquier navajazo de estos salvajes te mata seguro. Si logras sobrevivir a estos matones en el cuarto y quinto nivel, podrás salir por ahí con Lucy. Pero tu paseo será corto. Al poco rato, tendrás que volver a recorrer toda la aventura, con mayores dificultades.

Hay un tiempo limitado en cada nivel para matar a los malos. Si lo rebasas perderás una vida. Por tanto, no te servirá de nada evitarles continuamente y pasar desapercibido. Hay varias maneras de atacar a tus enemigos: puñetazos, patadas hacia atrás, patadas hacia delante, rodillazos, y golpear a un contrincante en el suelo.

CONTROLES

Spectrum: Puedes jugar con Joystick, o con teclado redefinible. Las teclas pre-establecidas son:

Ariba = Q

Abajo = A

Izquierda = K

Derecha = L

Salto/golpear = Espacio.

Amstrad: Se puede jugar con teclado o Joystick más teclado. En el Joystick no se usa el botón de disparo.

Teclas

Izquierda = A

Derecha = D

Ariba = W

Abajo = Espacio

Hay tres teclas de ataque:

	464/664	6128
Ataque izquierda	10	←
Ataque derecha	ENTER	→
Salto	*	↑

ESC en la primera pantalla, enciende/apaga música.

ESC durante el juego, es PAUSA

Una vez en PAUSA, un nuevo ESC terminará el juego, cualquier otra tecla hará seguir el juego.

Commodore: Se juega en el joystick en el portal 2, y 3 teclas de ataque:

Ataque derecha = 2

Ataque izquierda = ←

Salto = 1

RUN/STOP = Pausa (vuelve a pulsarlo para seguir).

RUN/STOP/RESTORE = RESET

ESPACIADOR = Música si/no.

SITUACION Y PUNTUACION

Tu energía queda indicada por una barra en la parte superior (AMSTRAD) o inferior (SPECTRUM) de la pantalla, que irá decreciendo cada vez que resultes alcanzado. Debajo de la tuya, en cualquier caso, está la del jefe de tus contrincantes, que sólo se activará cuando éste aparezca en pantalla. Las vidas que te quedan y el número de pandillas que has derrotado se ven en las cabezas en la parte inferior de la pantalla. Conseguirás entre 50 y 100 puntos por cada golpe efectuado, según lo bien hecho que resulte. Cada enemigo derrotado también aporta puntos. Completar los cinco niveles te reportará 10.000 puntos y una vida extra.

SUGERENCIAS

* No te quedes quieto.

* En los dos primeros niveles puedes hacer que tus enemigos caigan por el borde de la pantalla (pero ojo, que tu también te puedes caer!)

* Mata a los enemigos más peligrosos primero, es decir, a los que llevan armas.

* En el tercer nivel conviene evitar a la Gran Berta hasta haber matado a todos sus ayudantes.

© 1987 Imagine Software

© 1986 Taito Corp.



1
POR
2

DISCO
MULTIMEDIA



AMSTRAD
DISCO



Vivir al filo de la navaja significa no tener tiempo para pensar ni para descansar, pero cuidado, siempre hay tiempo para morir!! Tu, el RENEGADO conoces bien los bajos fondos y por eso eres el único que te atreves a adentrarte en sus oscuras y peligrosas calles.



Conviértete en el Hechicero y conquista a los Seres Multicolores. Pon a punto tus poderes mágicos y vuela a los planetas de una nueva galaxia. WIZBALL es un juego fascinante con gráficos sorprendentes y acción a tope.



Prohibida la reproducción, transmisión, alquiler o préstamo de este programa sin la autorización expresa escrita de ERBE Software, S. A.

ERBE SOFTWARE, S. A.

Núñez Morgado, 11 - 28036 Madrid