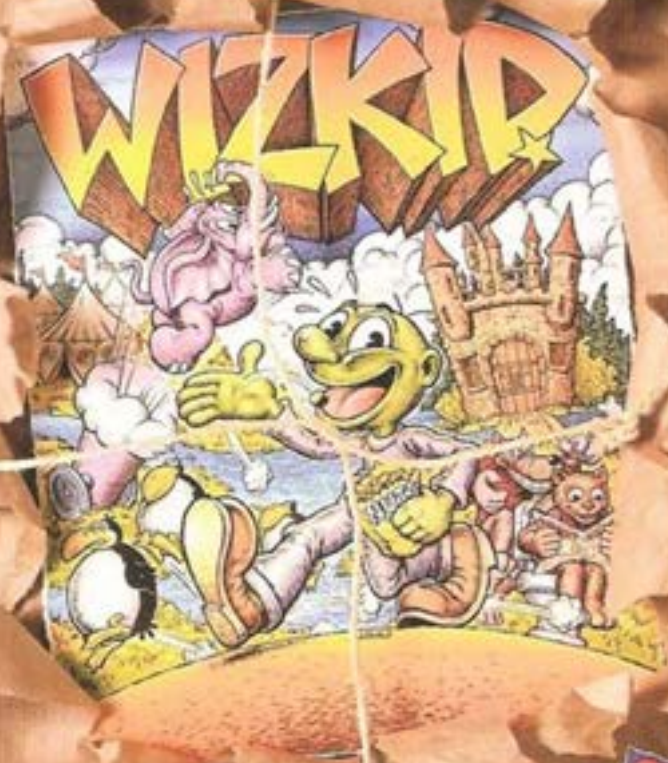


EmuMovies

ocean is a registered trademark of Ocean Software Limited.

ATARI ST - CBM AMIGA

WIZKID



Sensible SOFTWARE



ocean

WIZKID

CONTENTS

English ..... page 1

Français 19

Deutsch 37

Loading

ATARI ST

Insert the game disk into the internal disk drive and turn the machine on.

A 1Mbyte machine is recommended to cut down disk access. To allow the program to save hi-scores to disk, the write protect tab on the game disk should be covering the hole.

COMMODORE AMIGA

Insert disk No.1 into the internal disk drive and turn the machine on.

A 1Mbyte machine is recommended to cut down disk access and greatly improve the sound effects within Wizkid. A second disk drive would also eliminate the need for disk swopping.

To allow the program to save hi-scores to disk, the write protect tab on disk No.2 should be covering the hole.

WIZKID

THE STORY

A long, long time ago (1987), Wizball, Wizard and Nifta the cat banished Zark from the land of Wiz for being naughty.





Everyone lived happily ever after. Nifta had 8 kittens, and Wizard and Wizball got married and had a kid...



Wizkid.

Well, Zark came back one night and kidnapped Wizard, Wizball and Nifta.



He threw Wizard and Wizball into dungeons in his castle and put Nifta in the turtle jail on round 9.







WIZKID

THE MISSION

Your mission as Wizkid is to collect as many kittens as possible, release Nifta from Chokey and battle on to Zark's castle.

THE ISLANDS OF WIZ

ROUND 1 - The first level.

ROUND 5 - One of the many different rounds.

ROUND 9 - Get Nifta out of Chokey!

ZARK'S CASTLE - Who knows what horrors await.





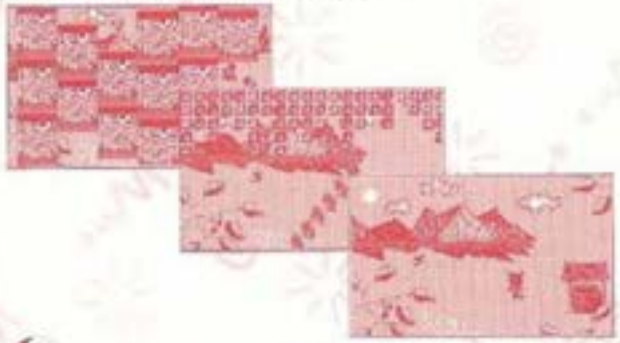
WIZKID

THE GAMEPLAY

Each round consists of several screens each with several waves of Zark's minions. Destroy the enemies by bouncing bricks on them.



Clear the screen by eliminating all the aliens before you run out of bricks. If you fail to get rid of all the nasties, you will go on to the next screen but will re-try the screen you just failed later on.



Once all the screens have been cleared, one of Nifta's kittens will present himself. Touch him to pick him up and continue your travels, or wait for him to go away so you can continue on the same level.

WIZKID

HEADMANIA

When aliens are hit several times with one brick, a prize bubble is produced.



Popping the bubble by touching it will:

Give Wizkid a clown's juggling nose.



Nose

Dislodged tiles can be bounced on Wizkid's head.



Holding down fire and pointing in a direction will direct a juggled tile.



Give Wizkid Thunder Choppers™.



Teeth

Tiles can be plucked from the screen by holding down fire and touching them.



The tile will be thrown in the direction of the joystick when fire is released.



WIZKID

HEAD MANIA

A flying tile can be caught by holding fire.



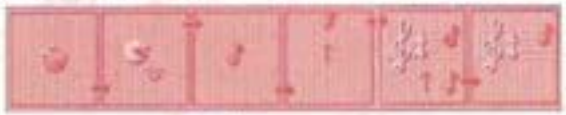
*Wizkid will lose his clown's nose or Thunder Choppers if he fails to properly complete a tile screen.

Contains one of 4 colours.



Colour

When popped it sends a coloured note to the stave at the top of the screen.



The coloured note fills in empty notes of the same colour. 

WIZKID

GOLDEN SHOWER™

Once all the notes in the stave have been filled, a bonus tune is played and the notes rain down and explode into coins.

CASH TABLE



Ten Wizdollars

Five Wizdollars

Two Wizdollars

One Wizdollar





Pick up all that dosh!

WIZKID

SHOP

After the Golden Shower, the shop menu appears. Various items are offered for sale.



SOLD!

To buy an item, move the pointer to it and press fire.



If you have enough cash the object will be yours.



To exit the shop menu, select either head or body.



This continues the game of hitting aliens with bricks.



This gives Wizkid his body and opens up a whole new dimension in Wideo entertainment...namely...

WIZKID

BODY MODE

Move Wizkid around the landscape with left/right and up to jump.



Some bits of the landscape can be manipulated by jumping on them or hitting them from underneath.



Hold the joystick down to summon the shop balloon.



Pressing fire in body mode:

Pressing fire in body mode will....

If near a part of the background that requires an object:

1. Bring up a menu telling you your pockets are bare.
2. Bring up a menu telling you what you have in your pockets, but also saying something else is required.
3. Bring up a menu telling you what you have in your pockets and also telling you which object to use.

If not:

1. Do nothing.
2. Make Wizkid operate a part of the background (e.g."Ring this bell").



WIZKID

FEATURES & TOP

Lives and Stars

When Wizkid touches an alien, he loses one of his stars. When he loses all of his stars he loses a life. A life is 5 stars.

Bonus stave

Empty notes

Filled notes

Score

Extra star every 100,000 points.

Extra Wizkid every 500,000 points.

Cash

Pockets help-line

POCKETS - Wizkid pockets are empty.

POCKETS - Shows the contents of Wizkid's pockets. Wizkid can carry a maximum of nine different objects.

USING - Wizkid is now using the newspaper.

ACQUIRE - Wizkid has picked up the token!

Passing over an object will also make Wizkid pick it up.

CLUE! - Wizkid is over a place of interest. Press FIRE!

WIZKID

THE ROUNDS

Each of the first 8 rounds have a kitten hidden in them, try to find as many as possible.

If Wizkid is played in head mode only, you will only see 4 of the 9 rounds: (rounds 1,4,7,9) and therefore only collect 3 kittens which may not be enough.



The link from round 1 to round 2 and round 3 can only be accessed by solving puzzles in body mode.

Round 1
Sunset Wizivard



Secret Way



Round 3
Mount Wizimanjaro



WIZKID

CROSSWORD 2091

When Wizkid fails to eliminate all the aliens on a tile screen, the program might offer you a game of **Crossword 2091.**



Selecting 'yes' will bring up the puzzle board:



Number of words left until puzzle complete.

This is the first word. Select a starting position and press fire.

Time left on this word in seconds until you fail.

This is the second word. Moving the joy-stick will position the word on the board.



Pressing fire while it is yellow will rotate it.



WIZKID

CROSSWORD 2091



* Position the second word so that it crosses through the first word on a common letter.
* The second word will then turn red.
* Pressing fire will now place this word on the board and summon the next one.
* Continue with the following words until they have all been placed.

If you fail the puzzle, you will be given the chance to have another go.



If you are successful, you will be awarded a pot full of cash.



Notes:

1. The first word cannot be rotated.
2. Crossword 2091 can only be successfully completed once per round.

Crossword 2091 colour tile sum up table.



White tiles are those already placed on the board.



Yellow tiles can be directed with the joystick and rotated by pressing fire.



Red tiles can be directed with the joystick and placed on the board by pressing fire.

WIZKID

FRONT END

The front end cycles between the game logo and the hi-score table.

Press SPACE BAR to see the game options:

Changeable options

Use joystick up/down to select between these changeable options and left/right to alter them.

Difficulty - easy/normal/difficult

Head speed - low/normal
- alter the playing properties of Wizkid's head

Controller - joystick/2 fire button joystick
- (master/megadrive pad etc.)

Jammin' - off/on
- See if you can figure out what this does. We can't.

First Round - boot camp/round 1
- select training or the main game.

Non-changeable options

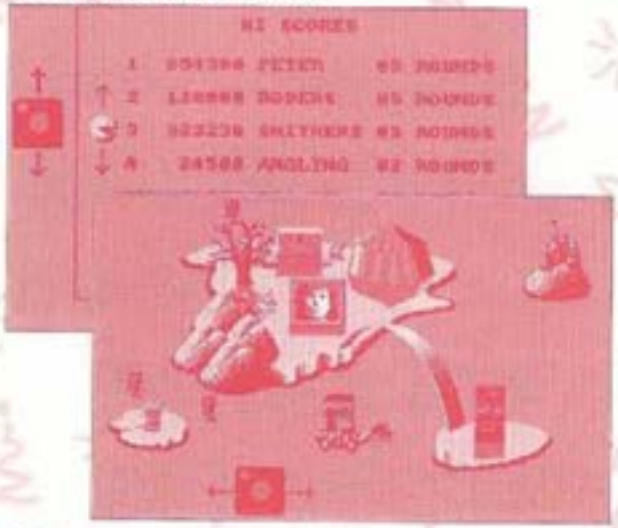
P - Pause
ESC - Quit
Fire - Use
Up - Jump

Options may differ on Atari ST version.

WIZKID

FRONT END

Move the joystick up and down during the front end to select one of the hi-scores.



The hi-scores are numbered in descending order of rounds completed.

Then move the joystick left or right to see how many kittens that player collected and what rounds they came from.

Front end control sum up table

SPACE BAR - OPTIONS
FIRE - STARTS GAME
UP/DOWN - SELECT HI-SCORE
LEFT/RIGHT - VIEW PLAYER KITTEN COUNT

WIZKID

BOOT CAMP

Boot camp is presented by B.D. snail to help you learn **Wizkid**.



B.D. snail

Follow B.D.'s instructions and in next to no time you'll be Wizchamps.

Press Space bar to quit boot camp.



WIZKID

HINTS & TIPS

Here are some useful tips from B.D. snail himself:

The best way to play is to hit the tiles as fast as possible on diagonals to smash them everywhere. Don't worry too much about conserving tiles. Remember it doesn't matter if you fail a screen, because you will always get another chance.

On the cave maze: "Go through the exit even though it's not there, try Room 32 to see what is where."

An extra life can be found somewhere on round 6.

The lava flow can't kill if something is even.

Remember, you don't have to pick up the kitten if you don't want to progress to the next round immediately.

Do what you can't in the Past.

The lucky dip takes an object as well as giving you one.

Money can't be transported between rounds.



WIZKID

CREDITS

WIZKID

THIS SOFTWARE PRODUCT HAS BEEN CAREFULLY DEVELOPED AND MANUFACTURED TO THE HIGHEST QUALITY STANDARDS. PLEASE READ THE INSTRUCTIONS FOR LOADING, CAREFULLY.

This game has been tested and checked for viruses.

Please do not use any form of disc utility with any Ocean product as it may corrupt the data and render the disc unusable.

CREDITS

Programmed and Designed by Sensible Software.

© 1992 Sensible Software.

Produced by Jon Woods.

© 1992 Ocean Software Ltd.

ChildLine 0800 1111 Childline is the free national helpline for children and young people in trouble or danger. It provides a confidential counselling service for any child with any problem, 24 hours a day, every day of the year. Childline listens, comforts and protects.

WIZKID

FRANCAIS

CHARGEMENT

ATARI ST

Introduis la disquette de jeu dans l'unité interne et mets la machine sous tension.

Une machine de 1 Mbyte est conseillée pour limiter l'accès au disque. Pour permettre au programme de sauvegarder les scores sur disque, l'onglet de protection d'écriture de la disquette de jeu doit couvrir le trou.

CBM AMIGA

Introduis la disquette 1 dans l'unité de disquette interne et mets la machine sous tension.

Une machine de 1 Mbyte est conseillée pour limiter l'accès au disque et améliorer les effets sonores dans Wizkid. Une deuxième unité de disquette éviterait d'avoir à changer de disquette. Pour permettre au programme de sauvegarder les scores sur disque, l'onglet de protection d'écriture sur la disquette 2 doit couvrir le trou.

WIZKID

L'HISTOIRE

Il y a très, très longtemps (1987), Wizard, Wizball et Nifta le chat bannirent Zark du pays de Wiz pour avoir été méchant.





Dès lors ils vécurent tous heureux. Nifta donna la vie à 8 chatons, et Wizard et Wizball se marièrent et eurent un enfant...**Wizkid**.



Mais Zark revint une nuit et kidnappa Wizard, Wizball et Nifta.



Il jeta Wizard et Wizball dans les cachots de son château et mit Nifta dans sa prison à tortue - partie 9.







WIZKID

LA MISSION

Ta mission en tant que Wizkid est de recueillir autant de chatons que possible, de faire sortir Nifta de Chokey et de te battre jusqu'au château de Zark.

LES ILES DE WIZ

PARTIE 1 - Le premier niveau

PARTIE 5 - L'une des nombreuses différentes parties

PARTIE 9 - Fais sortir Nifta de Chokey!

LE CHATEAU DE ZARK - Qui sait quelles horreurs t'attendent.





WIZKID

DEROULEMENT DU JEU

Chaque partie comprend plusieurs écrans, chacun avec plusieurs vagues des serviteurs de Zark. Détruis les ennemis en jetant des briques sur eux.



Nettoie l'écran en éliminant tous les intrus avant de manquer de briques. Si tu ne réussis pas à te débarrasser de tous les méchants, tu passeras à l'écran suivant mais tu retenteras l'écran sur lequel tu viens d'échouer par la suite.



Une fois tous les écrans nettoyés, l'un des chatons de Nifta se présentera. Touche-le pour le ramasser et continue ton chemin, ou attends qu'il s'en aille pour pouvoir continuer au même niveau.

WIZKID

TETE EN FOLIE

Quand les intrus sont frappés plusieurs fois par une brique, une bulle récompense apparait.



Faire éclater la bulle en la touchant aura pour effet:

Wizkid recevra un nez de clown joagleur.



Nez

Les tuiles arrachées peuvent être projetées sur la tête de Wizkid.



Maintenir feu enfoncé et viser une direction projettera une tuile arrachée.



Wizkid recevra des Hâchoirs à Tonnerre.



Dents

Les tuiles peuvent être sélectionnées sur l'écran en maintenant feu enfoncé et en les touchant.



La tuile sera projetée dans la direction de la manette dès que feu est relâché.



WIZKID

TETE EN FOLIE

Une tuile volante peut être attrapée en appuyant et en restant sur feu.



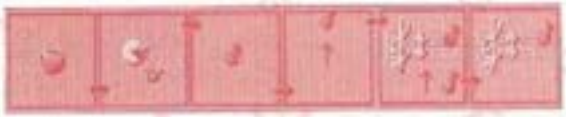
•Wizkid perdra son nez de clown ou ses Hâchoirs à Tonnerre s'il ne réussit pas à terminer un écran de tuiles comme il faut.

Contient une couleur parmi quatre.



Coleur

Quand on la fait éclater elle envoit une note de couleur sur la portée en haut de l'écran.



La note de couleur  remplit les notes vides de même couleur. 



WIZKID

LA DOUCHE D'OR

Une fois toutes les notes sur la portée remplies, un air bonus se fait entendre et les notes explosent en une plule de pièces de monnaie.

TABLE D'ARGENT



Dix Wizdollars

Cinq Wizdollars

Deux Wizdollars

Un Wizdollar





Rammase tout ce pognon!



WIZKID

LE MAGASIN

Après la Douche d'Or, le menu magasin apparaît. Il y a plusieurs articles en vente.



VENDU!

Pour acheter un article déplace la flèche sur lui et appuie sur feu.



Si tu as assez d'argent l'objet t'appartiendra.



Pour sortir du menu magasin, sélectionne soit tête soit corps.



Cela reprend le jeu qui consiste à jeter des briques sur les intrus.



Cela donne son corps à Wizkid et ouvre toute une nouvelle dimension dans le jeu widéo... à savoir...

WIZKID

MODE CORPS

Fais bouger Wizkid tout autour du décor grâce à gauche/droite et haut pour sauter.



Certaines parties du décor peuvent être manipulées en sautant dessus ou en les frappant par dessous.



Maintiens la manette vers le bas pour appeler le ballon magasin.



Appuyer sur feu en mode corps:

Appuyer sur feu en mode corps aura pour effet...

Si cela se fait près d'un endroit du décor où l'on a besoin d'un objet:

1. Il apparaîtra un menu te disant que tes poches sont vides.

2. Il apparaîtra un menu te disant ce que tu as dans tes poches, mais aussi que tu as besoin d'autre chose.

3. Il apparaîtra un menu te disant ce que tu as dans tes poches et t'indiquant également quel objet utiliser.

Sinon:

1. Ne fais rien.

2. Fais utiliser une partie du décor à Wizkid (par ex. "Fais sonner cette cloche").

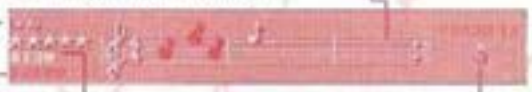


WIZKID

CARACTERISTIQUES ET PARTIE SUPERIEURE

Vies et étoiles
Quand Wizkid touche un intrus, il perd l'une de ses étoiles. Quand il perd toutes ses étoiles il perd une vie.
Une vie comprend 5 étoiles.

Portée bonus
- Notes vides
- Notes pleines



Score
Une étoile supplémentaire tous les 100 000 points
Un Wizkid supplémentaire tous les 500 000 points

Argent

Ligne d'aide poches

- POCHES - les poches de Wizkid sont vides
- POCHES - montre le contenu des poches de Wizkid. Wizkid peut avoir sur lui un maximum de neuf objets différents.
- UTILISE - Wizkid est en train d'utiliser le journal
- ACQUERIR - Wizkid a ramassé le jeton! Faire passer un objet fera aussi que Wizkid le ramasse.





- INDICE! - Wizkid se trouve sur un endroit intéressant. Appuie sur FEU!



WIZKID

LES PARTIES

Dans chacune des 8 premières parties se cache un chaton, essaie d'en trouver autant que possible.

Si tu joue à Wizkid en mode tête seulement, tu ne verras que 4 des 9 parties: (parties 1,4,7,9) et par conséquent tu ne recueilleras que 3 chatons, ce qui pourrait ne pas être suffisant.



On ne peut accéder au lien de la partie 1 à la partie 2 et à la partie 3 qu'en résolvant des énigmes en mode corps.

Partie 1
Sunset Wizoward



Passage secret



Partie 3
Mont Wizimanjaro





WIZKID

MOTS●CROISES●2091

Quand Wizkid ne réussit pas à éliminer tous les intrus sur un écran de tuiles, il se peut que le programme te propose de résoudre les **Mots Croisés 2091**.



Si tu sélectionnes "oui" le tableau de l'énigme apparaîtra:



Nombre de mots restants pour que l'énigme soit résolue.

Voici le premier mot. Sélectionne une position de départ et appuie sur feu.

Temps qu'il te reste pour ce mot en secondes jusqu'à ce que tu échoues.

Voici le second mot. Fais bouger la manette pour positionner le mot sur le tableau.



Appuie sur feu tant qu'il apparaît en jaune pour le faire tourner.





* Positionne le second mot de telle sorte qu'il croise le premier mot sur une lettre commune.

* Le second mot deviendra alors rouge.

* Appuie sur feu pour placer ce mot sur le tableau et appeler le suivant.

* Continue avec les mots suivants jusqu'à ce qu'ils aient tous été placés.

Si tu échoues sur l'énigme, tu auras droit à une deuxième chance.



Si tu réussis tu recevras un pot plein d'argent en guise de récompense.



Remarques:

1. On ne peut pas faire tourner le premier mot.
2. On ne peut résoudre Mots Croisés 2091 qu'une fois par partie.

Table récapitulative des tuiles de couleur dans Mots Croisés 2091.

W Les tuiles blanches sont celles qui sont déjà placées sur le tableau.

Y Les tuiles jaunes peuvent être dirigées grâce à la manette et on peut les faire tourner en appuyant sur feu.

R Les tuiles rouges peuvent être dirigées grâce à la manette et placées sur le tableau en appuyant sur feu.

WIZKID

L'ECRAN INITIAL

L'écran initial se trouve entre le logo du jeu et le tableau des scores.

Appuie sur BARRE D'ESPACEMENT pour voir les options du jeu:

Options variables

Fais bouger la manette de haut en bas pour choisir entre ces options variables et de gauche à droite pour les modifier.

Difficulté - facile/normal/difficile

Vitesse tête - faible/élevée
- Modifie les caractéristiques de jeu de la tête de Wizkid

Contrôleur - manette/manette à deux boutons
- master/mégadrive

Impro' - off/on (éteint/allumé)
- voyons si tu arrives à trouver ce que ceci fait. Nous n'y sommes pas arrivés.

Première partie - lance camp /partie 1
- choisis entraînement ou jeu principal

Options invariables

P - pause
ESC - quitter(sortir)
Feu - utiliser
Haut - sauter

Les options peuvent être différentes sur la version Atari ST.

WIZKID

L'ECRAN INITIAL

Fais bouger la manette de haut en bas durant l'écran initial pour sélectionner l'un des scores.



Les scores sont numérotés en ordre décroissant des parties achevées.

Ensuite fais bouger la manette de gauche à droite pour voir combien de chatons ce joueur-là a recueillis et de quelle partie ils proviennent.

Table récapitulative des contrôles l'écran initial

BARRE D'ESPACEMENT	- OPTIONS
FEU	- DEMARRE LE JEU
HAUT/BAS	- SELECTIONNER SCORE
GAUCHE/DROITE	- VUE NOMBRE CHATONS JOUEUR

WIZKID

LANCE CAMP

Lance camp est présenté par l'escargot B.D. pour t'aider à apprendre Wizkid.



Suis donc les instructions de B.D. et très vite tu seras un véritable Wizchampion.

Appuie sur BARRE D'ESPACEMENT pour quitter Lance camp.

WIZKID

CONSEILS ET ASTUCES

Voici quelques astuces de la part de l'escargot B.D. lui-même:

La meilleure façon de jouer est de frapper les tuiles aussi vite que possible en diagonale pour les briser partout. Ne te préoccupe pas trop de conserver des tuiles. Rappelle-toi que cela ne fait rien si tu échoues sur un écran, parce que tu auras toujours une autre chance.

Dans le labyrinthe de la caverne:
"Prends la sortie bien qu'elle ne soit pas là
Essaie la pièce 32 pour voir où est quoi."

Une vie supplémentaire peut être trouvée quelque part dans la partie 6.

La coulée de lave ne peut pas tuer si quelque chose est plat.

Rappelle-toi, tu n'as pas à ramasser la chaton si tu ne veux pas encore passer à la partie suivante.

Sais ce que tu ne peux pas faire dans le Passé.

Lucky dip prend un objet et t'en donne un également.

L'argent ne peut pas être transporté entre les parties.

WIZKID

GENERIQUE

WIZKID

CE PRODUIT LOGICIEL A ETE DEVELOPPE ET FABRIQUE AVEC SOIN SELON LES NORMES DE QUALITE SUPERIEURES, PRIERE DE LIRE LES DIRECTIVES DE CHARGEMENT AVEC LE PLUS GRAND SOIN.

Ce jeu a été testé et contrôlé pour éviter tout virus.

N'utilisez pas une forme quelconque de matériel disque avec les produits Ocean car cela pourrait endommager les données et rendre la disquette inutilisable.

GENERIQUE

Programmé et conçu par Sensible Software.

©1992 Sensible Software.

Produit par Jon Woods.

©1992 Ocean Software Ltd.

WIZKID

DEUTSCH

LADEN

ATARI ST

Spieldiskette in das interne Laufwerk einlegen und Computer einschalten.

Es wird empfohlen, mit einem 1-Megabyte-Gerät zu spielen, um nicht so häufig auf die Diskette oder die Festplatte zugreifen zu müssen. Damit das Programm Spitzenpunktzahlen auf der Diskette speichern kann, sollte sich der Schreibschutz über der Öffnung befinden.

CBM AMIGA

Diskette 1 in das interne Laufwerk einlegen und Computer einschalten.

Es wird empfohlen, mit einem 1-Megabyte-Gerät zu spielen, um nicht so häufig auf die Diskette oder Festplatte zugreifen zu müssen. Außerdem können damit erheblich bessere Toneffekte bei Wizkid erzielt werden. Ein zweites Laufwerk würde einen Austausch der Disketten erübrigen. Damit das Programm Spitzenpunktzahlen auf der Diskette speichern kann, sollte sich der Schreibschutz über der Öffnung befinden.

WIZKID

DIE GESCHICHTE

Vor langer, langer Zeit (1987) haben Wizard, Wizball und Nifta, die Katze, Zark aus dem Land Wiz verbannt, weil er ungezogen war.





Und sie lebten seither in Glück und Frieden. Nifta bekam 8 Katzenjunge, und Wizard und Wizball haben geheiratet und bekamen einen Sohn .... **Wizkid.**



Nun, eines Nachts kam Zark zurück und kidnappte Wizard, Wizball und Nifta.



Er warf Wizard und Wizball in die Kerker seiner Burg und steckte Nifta in das Schildkrötengefängnis in Runde 9.







WIZKID

DIE MISSION

Deine Mission als Wizkid besteht darin, soviele Kätzchen wie möglich einzusammeln, Nifta aus dem Knast zu holen und Dich zu Zarks Burg durchzukämpfen.

DIE INSELN VON WIZ

RUNDE 1 - Die erste Ebene

RUNDE 5 - Eine von vielen verschiedenen Runden

RUNDE 9 - Hol Nifta aus dem Knast!

ZARKS BURG - Wer kennt die Schrecken, die Dich erwarten.





WIZKID

DAS SPIEL

Jede Runde besteht aus mehreren Bildschirmen mit mehreren Wellen von Zarks Lakaien. Vernichte die Feinde, indem Du sie mit Ziegeln bewirfst.



Mach den Schirm frei, indem Du alle Außerirdischen beseitigst, bevor Dir die Ziegel ausgehen. Sollte es Dir nicht gelingen, alle Bösewichter loszuwerden, gelangst Du trotzdem in den nächsten Bildschirm, aber Du wirst



Sind alle Schirme leer, erscheint eins von Niftas Kätzchen. Berühre es, um es aufzuheben, und setze Deine Reise fort. Du kannst auch warten, bis es verschwindet, damit Du auf der gleichen Ebene weiterspielen kannst.



WIZKID

DIE KOPFMANIE

Wenn die Außerirdischen mehrmals mit einem Ziegel getroffen werden, erscheint eine Preisblase.



Wird die Blase durch Berührung zum Platzen gebracht, dann

Erhält Wizkid die Jongleurnase eines Clowns.



Nase

Herausgelöste Dachziegel kann Wizkid auf seinem Kopf jonglieren.



Indem der Feuerknopf niedergehalten und in eine Richtung gewiesen wird, kann der jonglierte Dachziegel in diese Richtung gelenkt werden.



Erhält Wizkid Thunder Choppers™.



Zähne

Durch Niederhalten des Feuerknopfes und Berührung können Dachziegel aus dem Bildschirm gerissen werden.





WIZKID

DIE KOPFMANIA

Der Dachziegel wird in Richtung Joystick geworfen, wenn der Feuerknopf losgelassen wird.



Ein fliegender Dachziegel kann durch Drücken von Feuer aufgefangen werden.



* Wenn es Wizkid nicht schafft, einen Dachziegelschirm ordnungsgemäß zu beenden, dann verliert er seine Clownnase oder die Thunder Choppers.

Enthält eine von vier Farben.



Farbe

Beim Platzen steigt eine farbige Note zu den Notenlinien am oberen Ende des Schirms auf.



Die farbige Note  füllt leere Noten der gleichen Farbe aus. 



WIZKID

GOLDREGEN

Wurden alle Noten in der Notenzeile gefüllt, so erklingt eine Bonusmelodie, und die Noten regnen herab, explodieren und verwandeln sich in Münzen.

GELDTABELLE



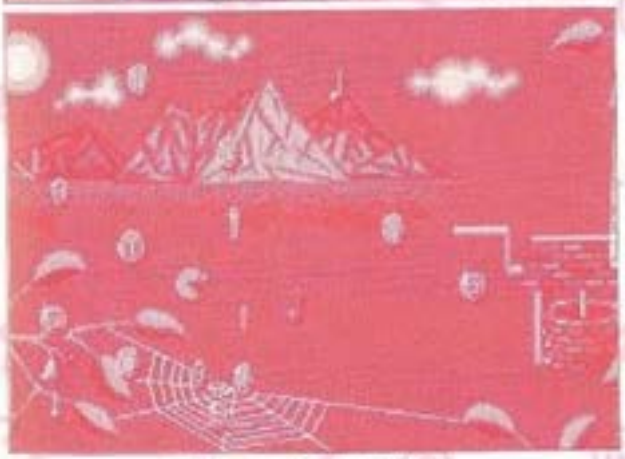
Zehn Wizdollar

Fünf Wizdollar

Zwei Wizdollar

Ein Wizdollar





Schnapp Dir die Mäuse!



WIZKID

LADEN

Nach dem Goldregen erscheint das Ladenmenü. Es werden verschiedene Gegenstände zum Kauf angeboten.



VERKAUFT!

Um einen Gegenstand zu kaufen, mußt Du den Zeiger auf diesen Gegenstand bewegen und dann Feuer drücken.



Wenn Du genügend Geld hast, gehört der Gegenstand nun Dir.



Um das Ladenmenü zu verlassen, Kopf oder Körper wählen.



Damit wird das Spiel fortgesetzt, bei dem die Außerirdischen mit Ziegelsteinen beworfen werden.



Damit erhält Wizkid seinen Körper, und es eröffnet sich ihm eine ganz neue Dimension der Wideo-Unterhaltung ... nämlich ...



WIZKID

KÖRPER-MODUS

Mit links/rechts kann Wizkid durch die Landschaft bewegt werden, eine Bewegung nach oben veranlaßt ihn zu springen.



Einzelne Teile der Landschaft können manipuliert werden, indem man von oben auf sie springt oder indem man von unten gegen sie haut.



Joystick nach unten halten, um den Ladenballon zu rufen.



Drücken des Feuerknopfes im Körper-Modus:

Wenn Du Dich in der Nähe eines Teils des Hintergrundes befindest, der einen Gegenstand benötigt, dann wird durch Drücken des Feuerknopfes:

1. ein Menü aufgerufen, das Dir mitteilt, daß Deine Taschen leer sind.
2. ein Menü aufgerufen, das Dir mitteilt, was sich in Deinen Taschenbefindet, das Dir aber auch sagt, daß noch etwas anderes benötigt wird.
3. ein Menü aufgerufen, das Dir mitteilt, was sich in Deinen Taschen befindet, das Dir aber auch sagt, welchen Gegenstand Du benutzen sollst.

Wenn Du Dich nicht an einer solchen Stelle befindest:

1. Tu gar nichts.
2. Veranlasse Wizkid, einen Gegenstand des Hintergrunds zu bedienen (z.B. "diese Glocke läuten").





WIZKID

MERKMALE

Leben und Sterne

Wenn Wizkid einen Außerirdischen berührt, verliert er einen seiner Sterne. Verliert er alle seine Sterne, so verliert er ein Leben. Ein Leben hat 5 Sterne.

Bonusnotenzeile

Leere Noten

Gefüllte Noten



Punktstand

Zusätzlicher Stern aller 100 000 Punkte.

Zusätzliches Wizkid aller 500 000 Punkte.

Geld

Taschen-Informationsdienst

TASCHEN - Wizkids Taschen sind leer.

TASCHEN - Zeigt den Inhalt von Wizkids Taschen an. Wizkid kann bis zu neun verschiedene Gegenstände tragen.

NUTZEN - Wizkid nutzt jetzt die Zeitung.

KRIEGEN - Wizkid hat das Token aufgehoben. Wizkid kann einen Gegenstand auch aufheben, indem er über ihn hinweggleitet.





WINK! - Wizkid befindet sich über einem interessanten Ort. FEUER drücken!

WIZKID

DIE RUNDEN

In jeder der ersten 8 Runden ist ein Kätzchen versteckt. Versuche, soviele wie möglich zu finden.

Wird Wizkid nur im Kopf-Modus gespielt, dann siehst Du nur vier der 9 Runden: (Runden 1, 4, 7, 9), und Du kannst daher nur 3 Kätzchen einsammeln, was möglicherweise nicht ausreicht.



Man kann nur von Runde 1 in Runde 2 und Runde 3 gelangen, wenn man im Körper-Modus Rätsel löst.

Runde 1
Sunset Wizovard



Geheimgang



Runde 3
Wizimandscharo



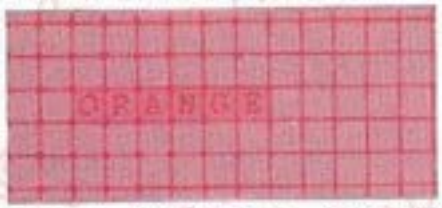
WIZKID

KREUZWORTRÄTSEL 2091

Gelingt es Wizkid nicht, sämtliche Außerirdische in einem Ziegelbildschirm zu vernichten, so bietet das Programm möglicherweise ein Spiel mit dem **Kreuzworträtsel 2091** an.



Wenn Du mit 'Ja' antwortest, erscheint das Gitter.



Anzahl der bis zum vollständigen Abschluß des Rätsels verbleibenden Wörter.

Das ist das erste Wort. Such Dir eine Startposition, dann Feuer drücken.

Für dieses Wort verbleibende Zeit in Sekunden bis zum Scheitern des Versuchs.

Das ist das zweite Wort. Durch Bewegen des Joysticks läßt sich das Wort auf dem Gitter plazieren.



Wird der Feuerknopf gedrückt, wenn das Wort gelb ist, so wird es um die eigene Achse gedreht.



WIZKID

KREUZWORTRÄTSEL 2091



* Ordne das zweite Wort so an, daß es das erste Wort in einem gemeinsamen Buchstaben kreuzt.

* Das zweite Wort wird sich dann rot verfärben.

* Durch Drücken des Feuerknopfes wird dieses Wort nun im Gitter plaziert und das nächste aufgerufen.

* Mache nun mit den anderen Wörtern weiter, bis alle Wörter untergebracht sind.

Gelingt es Dir nicht, das Rätsel zu lösen, so erhälst Du einen weiteren Versuch.



Löst Du das Rätsel erfolgreich, so wirst Du mit einem Topf voller Geld belohnt.



Anmerkungen:

1. Das erste Wort kann nicht gedreht werden.
2. Das Kreuzworträtsel 2091 kann nur einmal pro Runde erfolgreich gelöst werden.

Überblick über das Kreuzworträtsel 2091 mit Hilfe farbiger Tafeln.

W Die weißen Tafeln befinden sich bereits an Ort und Stelle.

Y Die gelben Tafeln können mit dem Joystick dirigiert und durch Drücken des Feuerknopfes gedreht werden.

R Die roten Tafeln können mit dem Joystick dirigiert und durch Drücken des Feuerknopfes auf dem Gitterfeld plaziert werden.

WIZKID

EINGANGSABSCHNITT

Der Eingangsabschnitt pendelt zwischen Spieltitelbildschirm und Spitzenpunktzahl-Tabelle.

LEERTASTE drücken, dann erscheinen die Spieloptionen:

Veränderliche Optionen:
Durch Bewegen des Joysticks nach oben oder nach unten können diese veränderlichen Optionen ausgewählt und durch Bewegen nach links oder rechts können sie verändert werden.

Schwierigkeitsgrad - leicht/normal/schwierig

Kopf-Geschwindigkeit - niedrig/normal
Damit werden die Spieleigenschaften von Wizkids Kopf verändert.

Steuerung - Joystick/Joystick und zwei Knöpfe (Master-/Megadrive-Einheit usw.)

Improvisieren - ein/aus
Versuch herauszufinden, was Du damit anstellen kannst.
Wir haben keine Ahnung.

Erste Runde - Trainingscamp/Runde 1
Wähle zwischen Training und dem eigentlichen Spiel.

Unveränderliche Optionen

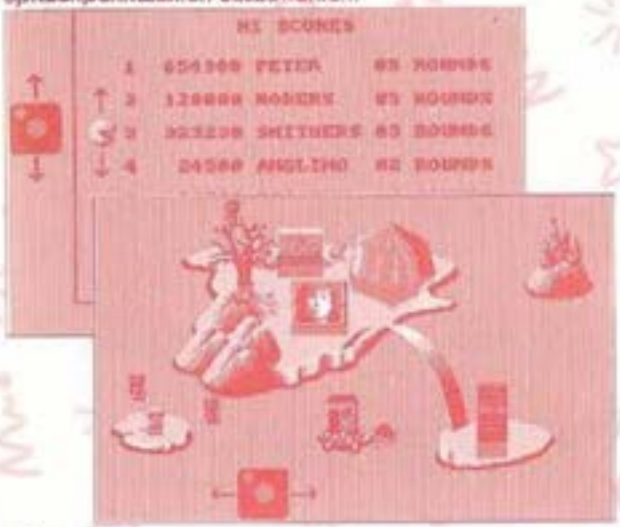
P - Pause
ESC-Taste - Verlassen
Feuerknopf - Nutzen
Nach oben - Springen

Bei der Atari-ST-Version sind die Optionen eventuell etwas anders.

WIZKID

EINGANGSABSCHNITT

Den Joystick während des Eingangsabschnitts nach oben und nach unten bewegen, um eine der Spitzenpunktzahlen auszuwählen.



Die Spitzenpunktzahlen sind nach beendeten Runden von oben nach unten numeriert.

Joystick dann nach links oder rechts bewegen, um zu sehen, wieviele Kätzchen der Spieler eingesammelt hat und aus welchen Runden diese stammen.

Überblick Steuerung im Eingangsabschnitt

LEERTASTE - OPTIONEN
FEUER - STARTET DAS SPIEL
NACH OBEN/NACH UNTEN - WAHL DER SPITZENPUNKTZAHL
NACH LINKS/NACH RECHTS - KÄTZCHENZAHL DES JEWEILIGEN SPIELERS

WIZKID

TRAININGSCAMP

Das Trainingslager wird durch B.D. snail vertreten, der Dir hilft, **Wizkid** zu erlernen.



B.D.snail

Folge einfach den Anweisungen von B.D. und im Handumdrehen bist Du Wizchampion.

Leertaste drücken, um Trainingscamp zu verlassen.



WIZKID

HINWEISE UND TIPS

Hier sind einige nützliche Hinweise von B.D. snail selbst:

Am besten ist es, wenn man die Ziegel diagonal so schnell wie möglich trifft, um sie überall zu zerschmettern. Mach Dir um die Erhaltung der Ziegel keine allzu großen Sorgen. Denk dran, es macht nichts, wenn Du einen Schirm nicht schaffst, da Du es immer noch einmal versuchen kannst.

Im Höhlenlabyrinth
Geh durch den Ausgang, auch wenn da keiner ist.
Versuch es mit Raum 32, um zu sehen, was sich dort befindet."

Irgendwo in Runde 6 läßt sich ein zusätzliches Leben aufspüren.

Der Lavafluß kann nicht töten, wenn etwas eben ist.

Denk daran, Du brauchst das Kätzchen nicht aufzuheben, wenn Du noch nicht in die nächste Runde einsteigen willst.

Tu, was Du in der Vergangenheit nicht konntest.

Der Glückstopf nimmt sich einen Gegenstand, aber er gibt Dir auch einen.

Geld kann nicht zwischen den Runden transportiert werden.



WIZKID

DANKSAGUNGEN

WIZKID

DIESES SOFTWARE-ERZEUGNIS WURDE SORGFÄLTIG ENTWICKELT UND HERGESTELLT UND ENTSPRICHT HÖCHSTEN QUALITÄTSANFORDERUNGEN. BITTE ANWEISUNGEN ZUM LADEN DER SOFTWARE SORGFÄLTIG LESEN.

Dieses Spiel wurde auf Viren geprüft und getestet.

Bei Ocean-Produkten bitte keinerlei Dienstprogramme benutzen, da dies zu einer Beeinträchtigung der Daten führen und die Platte oder Diskette unbrauchbar machen kann.

DANKSAGUNGEN

Programmierung und Gestaltung: Sensible Software.

© 1992 Sensible Software.

Herstellung: Jon Woods.

©1992 Ocean Software Limited.