

**WHIZZ**



**Loading:**

Insert disk 1 into the drive and switch on, following on screen prompts.

**Controls:**

Amiga : Keyboard / One or Two button Joystick

The keys to play the game are:

Arrow keys to walk , Left , Right , Up , Down.

To Spin = Left Black A (Amiga) key

To Jump = Left ALT key and one of the arrow direction keys

To Jump and Spin Press all three keys together

If you have never played an isometric styled game before , it will take you a few minutes to get accustomed to the control directions but once mastered you will find it as easy as normal direction controls.

**On a One Button joystick** the fire button is to Jump and Spin.

To Spin Press the Fire button, when you are standing still.

To Jump Press the fire button with Whizz walking in the direction of the jump.

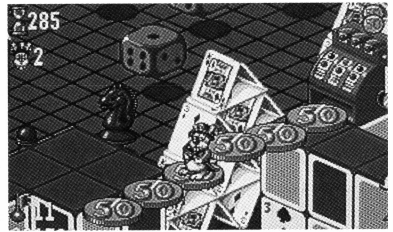
To Jump and Spin , double press the fire button.

**On the two button joysticks** One of the buttons is to Jump and the other to Spin.

P Pauses the Game

P Restarts the Game

## Screen layout ( Fig1)



Top left of the screen is a Sand Clock. This will constantly run down as you play the World. You will find mini Sand Clocks through out the World ,that when collected will replenish the clock and give you extra time.

The Picture of Whizz under the Clock is the number of lives Whizz has remaining.

Top Right are the items collected in your inventory

Bottom Left of the screen is a Flag and a counter showing the number of flags collected on the level.

The other counter is the overall game score.

Bottom Right is the Energy Mushroom. At the start of the level you have maximum energy which is drained by bumping into the many monsters. The monsters coloured red and white are indestructable so they need to be avoided. When you kill a normal monster, a Blue or Red mushroom may be left. If you quickly collect a Red mushroom your energy mushroom will be replenished. If you are too slow to collect a Red mushroom ,it will turn into a blue poisonous mushroom which will drain away your energy.

## The Game

Our Furry friend Whizz is being chased in his balloon around the mystical Worlds by his adversary Ratty, from the South Seas Beaches to the Frozen Arctic Waste and from the Green Grassed Castle walls to his favourite Indoor World of Gamesville.

After leaving his balloon, Whizz needs to collect as many points and other items to help him reach the end of each of the levels in the Worlds.

When you get stuck with a puzzle, look around the immediate vacinity and you will find something to help you or see an item that will give you a clue as to how to solve the puzzle. Sometimes you may need to push, slide , move or interact with parts of the background to help you overcome your difficulties.

There are also other collectables that you will find usefull in your quest.

**Flags:** These are scattered within the levels , collect them for points.

Collect 1 - 9 flags 100 points a flag.

10 - 19 flags 200 points a flag

20 - 29 flags 300 points a flag

30 - 39 flags 400 points a flag

40 - 49 flags 500 points a flag

**Keys:** Keys are used to open wooden doors, that have key holes, wooden chests, and treasure vaults.

**Rockets:** There are four rockets of each level.

Press the Red button to launch the rocket and score 1000 points.

Find all four rockets on the level and gain an extra life.

**Extra Continues:** For every 100,000 points collected an extra continue is awarded.

**Spinning:** Spinning is used to kill monsters which are within your proximity. Remember you cannot kill Red/White monsters - so beware these will zapp your energy. Spinning will also reduce your energy, the lower your energy the fewer spins that you will be able to make.

### **Collectables**

**Sand Clock:** To top -up your Sand Clock collect the mini Sand clocks scattered through out the level.

On completion of a level, for each unit of time remaining,100 points are given.

**Door Breakers:** There are many different doorways that need to be broken down to allow you to progress through the game.

The doors are made of varous materials that have different strengths. To break through the door , you need to collect either the correct breaker block or a block that has a greater strength than the doorway you are trying to penetrate.Their order of strength's are Ice, Wood, Brick, Stone, and Steel.

**Gems:** Collect Gem stones to give you 200 extra points.

**Poison :** Collecting the Poison will decrease your energy slowly until you either die or find the First Aid box.

**Potion:** Collecting a Potion will Increase your energy.

**First Aid Box:** Collecting the First Aid box will help you recover from the poison.

## CHARGEMENT DU JEU SUR AMIGA:

Mettre la disquette n.1 dans le lecteur, allumer l'ordinateur. et suivre les instructions affichées sur l'écran.

### Contrôle:

Amiga:        Keyboard or Joystick a un ou deux boutons

Pour jouer, il faut utiliser sur les touches suivantes:

- Les touches de Flèche pour marcher : à Gauche, Droite, monter, et descendre.
- Pour tourner = Appuyez sur la touche noire A de gauche (la touche Amiga)
- Pour sauter = Appuyez sur la touche ALT de gauche et une des touches de flèche en même temps.
- Pour sauter et tourner = Appuyez sur les trois touches en même temps

Si vous n'avez jamais joué un jeu en vue isométrique, utilisez quelques minutes de votre temps pour vous habituer aux contrôles des directions et après cela, le contrôle des directions sera plus facile.

Quand on utilise un Joystick a un seul bouton, le bouton de feu est utilisé pour tourner sur soi même ou sauter.

Pour tourner sur vous même, appuyez sur le bouton de feu quand vous ne vous déplacez pas.

Pour sauter, appuyez sur le bouton de feu quand WHIZZ se déplace dans l'une des directions et vous sauterez dans cette direction.

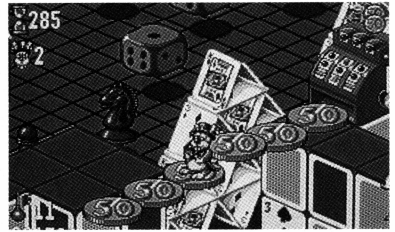
Pour sauter et tourner, appuyez deux fois sur le bouton de feu.

Quand on utilise un Joystick a deux boutons , un des boutons sert pour sauter, l'autre sert pour tourner sur soi même.

P        :    Pause

P        :    Pour recommencer la partie

## Ecran de choix (Figure 1)



**En haut a Gauche** de l'écran il y a une Cléssidre qui indique le temps. Elle se vide constamment pendant le jeu. Vous devez trouver les petites Cléssidres sur votre parcours pour remplir la grande Cléssidre et gagner du temps supplémentaire. Les images de WHIZZ au dessus de la Cléssidre sont le nombre de vies qui vous restent.

**En haut a droite** de l'écran sont les articles présents dans votre inventaire.

**En bas a Gauche** de l'écran il y a un drapeau avec un compteur qui indique le nombre de drapeaux trouvés sur le parcours.

L'autre compteur indique le meilleur score du jeu.

**En bas a Droite** de l'écran se trouve le Champignon de l'Energie. Au début du niveau vous avez le maximum de l'énergie qui peut être affaiblie en urtant les nombreux monstres, les monstres rouges et blancs sont invulnérables et il faut les éviter. Quand on a tué un monstre normale, un champignon bleu ou rouge naît. Si vous prenez rapidement le champignon rouge votre energie augmentera. Il faut être tres rapide parceque le champignon deviendra bleu et sera empoisonné vous faisant perdre de l'énergie.

## Le Jeu

Notre amis WHIZZ, la fureur est prêt a se deplacer autour des fabuleux mondes de Ratty, des plages des mers du Sud aux Glacés paysages de l'Artique et des murs du chateau de pré vert a son monde préféré de Gamesville.

Sur sa route WHIZZ devra trouver et prendre beaucoup d'objets qui l'aideront a la recherche de la fin des niveaux des mondes.

Quand vous screz au prise avec un PUZZLE, regardez autour de vous pour trouver quelque chose qui puisse vous aider ou un article qui vous donne une indication sur comment faire a résoudre le PUZZLE. Quelque fois vous devrez pousser, coulisser, déplacer ou interagir avec le fond pour vous aider a surmonter le difficultés.

Il y a d'autres objets que vous devrez trouver durant votre recherche

**Drapeaux:** Ils sont éparpillés dans les niveaux, il faut les prendre pour gagner des points

Drapeaux 1-9 drapeaux 100 points a drapeau  
" 10-19 drapeaux 200 points a drapeau  
" 20-29 drapeaux 300 points a drapeau  
" 30-39 drapeaux 400 points a drapeau  
" 40-49 drapeaux 500 points a drapeau

**Clefs:** Les clefs servent pour ouvrir les portes qui ont un trou pour la clef, les coffres en bois, et les cryptes des trésors.

**Fusées:** Il y a quatre fusées pour chaque niveau. Appuyez sur le bouton rouge pour lancer la fusées pour chaque niveau.

Appuyez sur le bouton rouge pour lancer la fusée et gagner 1000 points  
Si vous trouvez les quatre fusées vous gagnez un vie supplémentaire.

**Extra continuation:** Tous les 100.000 points vous prenez une extra continuation du jeu  
**Tourniquet:** Le tourniquet sert pour tuer les monstres qui sont proches a vous.  
Rappelez vous que vous ne pouvez pas tuer les monstres Rouge et Blue, peine une reduction de votre energie  
Le tourniquet réduit votre energie, plus votre energie est réduite et plus faible sera votre tourniquet.

### **Objets a prendre:**

**Cléssidre:** Pour augmenter votre temps il faut prendre les mini cléssidre éparpillées a travers le niveau. pour chaque unité restante vous gagnez 100 points

**Casse portes:** Il y a beaucoup de différentes portes a briser qui vous permettent de poursuivre le jeu. Les portes sont failes avec des matériaux différents et ont une force différente, pour cela il faut toujours prendre le bloc cassant correspondant a la porte ou ayant une force supérieure a la porte a briser. L'ordre de la force est le suivant: Glace, Bois, Brique, Pierre et acier.

**Gemme:** Prendre les gemmes vous donne des points en plus. Chaque gemme vaut 200 points.

**Poison:** Prendre le poison baisse votre energie lentement jusqu'a votre mort ou a quand vous trouvez la boîte du premier secours.

**Potion:** Prendre la potion augmente votre energie.

**Boîte du premier secours:** Prendre la boîte du premier secours vous aide a guérir de l'empoisonnement.



## **CARICAMENTO DEL GIOCO SU AMIGA**

Inserire il disco n 1 nel drive DFO.; accendere il computer et leggere le istruzione sulo schermo.

### **Controlli:**

Amiga:                   Keyboard or Joystick ad un o due pulsanti

I comandi da tastiera sono i seguenti :

- Tasti cursore ( quattro frecce ) per avanzare verso sinistra, destra, avanti, o indietro.
- Tasto Amiga sinistro ( A nera ) per roteare.
- Tasto ALT sinistro insieme a un tasto cursore per saltare.

Per saltare e roteare premere contemporaneamente i tre tasti

Se non avete mai giocato con un gioco con visuale isometrica, utilizzate qualche minuto del vostro tempo per abituarvi al controllo della direzione cosichè dopo, spostarvi nel gioco sarà più facile.

Quando si utilizza un Joystick ad un solo pulsante, il pulsante di fuoco viene utilizzato per girare su se stessi o saltare.

Per salare, premere il pulsante di fuoco quando WHIZZ si sposta in una delle direzioni e WHIZZ salterà in quella direzione.

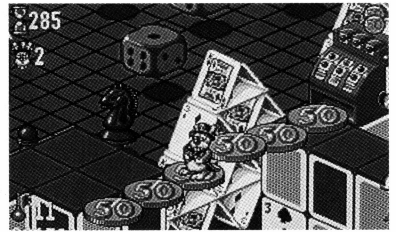
Per salare e girare, premere due volte il pulsante di fuoco.

Quando si utilizza un Joystick a due pulsanti , uno dei pulsanti serve per saltare, l'altro serve per girare su se stessi.

P                   Pausa

P                   Per ricominciare la partita

## Schermo della Scelta (Figura 1)



**In alto a Sinistra** dello schermo si trova una Clessidra che indica il tempo. Essa si svuota costantemente durante il gioco. Dovrete trovare le piccole clessidre sul vostro percorso per colmare la grande Clessidra e guadagnare tempo in più. Le immagini di WHIZZ sopra la Clessidra sono il numero di vite rimanenti.

**In basso a Destra** dello schermo stanno gli articoli del vostro inventario

**In basso a Sinistra** dello schermo si trova una bandiera con un contatore che indica il numero di bandiere trovate sul vostro percorso. L'altro contatore indica il migliore punteggio del gioco.

**In basso a Destra** dello schermo si trova il fungo dell'energia. All'inizio di ogni livello avete il massimo dell'energia che può diminuire urtando i numerosi mostri. I mostri rossi e bianchi sono invulnerabili e dovete evitarli.

Quando si uccide un mostro normale, un fungo blu o rosso nasce. Se prendete rapidamente il fungo rosso la vostra energia aumenterà. Bisogna errare molto rapido perché il fungo diventerà blu e sarà avvelenato facendovi perdere parte della vostra energia.

## Il Gioco

Il nostro amico WHIZZ, il furioso, è pronto a spostarsi intorno ai favolosi mondi di Ratty, dalle spiagge dei mari del Sud ai Ghiacciati paesaggi dell'artico e dai muri del Castello dei prati verdi al suo mondo preferito di Gamesville.

Sulla sua strada WHIZZ dovrà scoprire e prendere molti oggetti che l'aiuteranno nella ricerca della fine dei livelli dei mondi.

Quando sarete alle prese con un PUZZLE, guardatevi intorno per scoprire qualche cosa che possa aiutarvi o un articolo che vi dia una indicazione su come fare a risolvere il PUZZLE. Qualche volta dovrete spingere, fare spingere, fare scivolare, spostare od interagire con i fondali per aiutarvi a superare le difficoltà.

**Bandiere:** Sono sparse nei livelli, Bisogna prenderle per guadagnare punti.

“ 1-9	Bandiere 100 punti a bandiera
“ 10-19	Bandiere 200 punti a bandiera
“ 20-29	Bandiere 300 punti a bandiera
“ 30-39	Bandiere 400 punti a bandiera
“ 40-49	Bandiere 500 punti a bandiera

**Chiavi:**Le chiavi servono per aprire le porte con il buco per la chiave. I cofani di legno, e le cripte dei tesori.

**Missili:** Ci sono quattro missili per ogni livello. Premete il pulsante rosso per lanciare il missile e guadagnare 100 punti Se trovate i quattro missili vincete una vita supplementare

**Extra continuazione:** Ogni 100.000 punti vincete un Extra continuazione del gioco

**Trottola:**La trottola serve per uccidere i mostri piu vicino a voi Ricordatevi che non potete uccidere i mostri Rosso e Blu, pena una riduzione della vostra energia La trottola assorbe la vostra energia, piu la vostra energia e bassa e piu debole sara la vostra trottola.

### Oggetti da prendere:

**Clessidre:**Per aumentare il vostro tempo bisogna raccogliere le mini clessidre sparse all'interno dei livelli. Alla fine di ogni livello, per ogni unita rimanente guadagnerete 100 punti.

**Spacca port:** Ci sono molte porte diverse da rompere che vi permettono di proseguire nel gioco. Le porte sono fatte con materiali diversi e hanno una resistenza diversa, per questo bisognerà sempre prendere l'esatto blocco rompente o avere una resistenza superiore alla porta da rompere.

L'ordine della resistenza e il seguente: Ghiaccio, Legno, Mattone, Pietra ed acciaio.

**Gemme:**Prendere le gemme vi da punti supplementari. Ogni gemma vale 200 punti.

**Veleno:**Prendere il veleno abbassa la vostra energia lentamente fino alla vostra morte o a quando troverete la scatola del pronto intervento.

**Pozione:**Prendere la pozione aumenterà la vostra energia.

**Scatola del pronto intervento:** Prendere la scatola del pronto intervento vi aiuterà dall'avvelenamento.

## Ladeanweisungen für den Amiga:

Legen Sie Diskette 1 in das Laufwerk, schalten Sie das Gerät ein, und folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.

### **Steuerung:**

Amiga: Keyboard or Joystick mit einem oder zwei Knöpfen

Mit den folgenden Tasten wird das Spiel gespielt:

Pfeiltasten zum Fortbewegen, links, rechts, aufwärts, abwärts.

Drehen = Drücken Sie die linke schwarze A - Taste ( Amiga Taste )

Springen = Drücken Sie die linke ALT - Taste und eine der Pfeil - Tasten zusammen.

Springen und Drehen = Drücken Sie alle drei Tasten zusammen.

Sollten Sie zuvor noch nie ein isometrisch gestaltetes Spiel gesehen haben, brauchen Sie sicherlich ein paar Minuten, um sich an die Steuerrichtungen zu gewöhnen, aber schon nach kurzer Zeit fällt Ihnen dies bestimmt genauso leicht wie eine normale Richtungssteuerung.

Drücken Sie auf einem **Joystick mit einem Knopf** FEUER zum Springen und Drehen.

Um sich zu drehen, drücken Sie FEUER, wenn Whizz stillsteht.

Zum Springen drücken Sie FEUER, wenn Whizz in die entsprechende Richtung läuft.

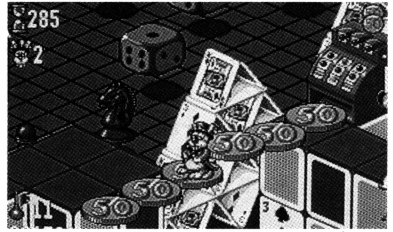
Damit Whizz gleichzeitig springt und sich dreht, drücken Sie FEUER zweimal.

Auf **einem Joystick mit zwei Knöpfen** ist ein Knopf zum Springen und der andere für die Drehung.

P unterbricht das Spiel.

P startet das Spiel erneut.

## Bildschirm-Layout (Abb. 1)



Oben links auf dem Bildschirm befindet sich eine Sanduhr, die kontinuierlich abläuft, während Whizz sich durch die Spielwelt bewegt. Im ganzen Spiel sind kleine Sanduhren verstreut, die Sie sammeln können, um so die große Uhr aufzufüllen und zusätzliche Zeit zu gewinnen.

Unter der Uhr wird mit dem Whizz-Bild angezeigt, wie viele Leben Whizz noch übrig hat.

Oben rechts sehen Sie die Gegenstände in Ihrem Inventar.

Unten links ist eine Flagge mit einem Zähler abgebildet. Dieser zeigt die Anzahl der in einem Level gesammelten Flaggen an.

Auf dem anderen Zähler können Sie den Gesamtpunktestand ablesen.

Unten rechts befindet sich der Energiepilz. Sie beginnen den Level mit dem vollen Energievorrat. Wenn Sie aber mit den Monstern zusammenstoßen, verlieren Sie Energie. Die roten und weißen Monster können Sie nicht zerstören. Sie sollten Ihnen daher aus dem Weg gehen. Beseitigen Sie ein normales Monster, dann bleibt ein blauer oder roter Pilz übrig. Sammeln Sie schnell jeden roten Pilz ein, um Ihren Energiepilz aufzufüllen. Falls Sie dabei nicht schnell genug sind, verwandelt sich der rote Pilz in einen blauen Giftpilz, der Ihren Energievorrat angreift.

## Das Spiel

Unser pelziger Freund Whizz wird von Ratty durch die mystischen Welten gejagt, von den Stränden der Südsee bis zu den arktischen Eiswüsten, von den Mauern der grasgrünen Burg bis hinein in seine Lieblingswelt Gamesville.

Um das Ende eines Levels in den Welten zu erreichen, muß Whizz auf seinem Weg viele Gegenstände aufsammeln.

Wenn Sie an einem Puzzle hängenbleiben, werfen Sie einen Blick auf die unmittelbare Umgebung. Dort könnten Sie etwas entdecken, das Ihnen weiterhilft, oder Sie finden dort einen Gegenstand, der Ihnen einen Tip gibt, wie Sie das Puzzle lösen können. Manchmal müssen Sie Teile des Hintergrunds verschieben, verrücken, bewegen oder etwas anderes damit anstellen, um das Problem zu meistern. Außerdem finden Sie noch weitere Sammelgegenstände, die Sie auf Ihrem Weg zum Ziel voranbringen könnten.

**Flaggen:** Sammeln Sie die Flaggen, die in den Levels verstreut sind, um Punkte zu erhalten.

Für 1-9 Flaggen erhalten Sie 100 Punkte pro Flagge.

Für 10-19 Flaggen erhalten Sie 200 Punkte pro Flagge.

Für 20-29 Flaggen erhalten Sie 300 Punkte pro Flagge.

Für 30-39 Flaggen erhalten Sie 400 Punkte pro Flagge.

Für 40-49 Flaggen erhalten Sie 500 Punkte pro Flagge.

**Schlüssel** benötigen Sie, um Holztüren mit Schlüsselloch, hölzerne Truhen oder Schatzkammern zu öffnen.

**Raketen:** In jedem Level sind vier Raketen versteckt.

Drücken Sie den roten Knopf, um eine Rakete abzufeuern und 1000 Punkte zu erhalten. Wenn Sie alle vier Raketen eines Levels finden, werden Sie mit einem Extraleben belohnt.

**Fortsetzungsbonus:** Für je 100.000 Punkte erhalten Sie einen Fortsetzungsbonus.

**Drehen:** Mit Hilfe der Drehbewegung können Sie die Monster aus dem Weg schaffen, die sich in Ihrer Nähe befinden. Denken Sie aber daran, daß Sie den roten und weißen Monster nichts anhaben können. Passen Sie also auf, sonst verlieren Sie Energie. Außerdem benötigen Sie auch für die Drehbewegung selbst Energie. Je niedriger Ihr Energievorrat ist, um so weniger Drehungen können Sie ausführen.

### **Sammelgegenstände**

**Sanduhr:** Sammeln Sie die in den Levels verstreuten Minisanduhren, um die große Sanduhr aufzufüllen. Nach Beendigung eines Levels erhalten Sie für jede verbleibende Zeiteinheit 100 Punkte.

**Türbrecher:** Auf Ihrem Weg durch die Spielwelt müssen Sie eine Reihe von Türen aufbrechen, um voranzukommen.

Die Türen bestehen aus unterschiedlichen Materialien, die verschiedene Stärken aufweisen. Um eine Tür aufzubrechen, müssen Sie entweder den der Türstärke entsprechenden Türbrecherblock oder einen stärkeren besitzen. Für die Stärke der Materialien gilt die folgende Reihenfolge: Eis, Holz, Ziegel, Stein u

**Edelsteine:** Wenn Sie Edelsteine sammeln, erhalten Sie Extrapunkte (200 für jeden Edelstein).

**Gift:** Stoßen Sie auf Gift, nimmt Ihr Energievorrat ab, und wenn Sie dann nicht den Erste-Hilfe-Koffer finden, wird Ihr Held immer schwächer und verliert schließlich sein Leben.

**Wundertrank:** Damit erhöhen Sie Ihren Energievorrat.

**Erste-Hilfe-Koffer:** Schnappen Sie sich den Erste-Hilfe-Koffer, um die Wirkungen des Gifts zu vertreiben.