

THE QUEEN'S CLONES HIGHLANDERS



Name.....

Regiments - Handboch

Diese Produkt unterliegt dem COPYRIGHT

Wir von Psygnosis haben es uns zum Ziel gesetzt, Ihnen die bestmögliche Unterhaltungs-Software zu bieten und unsere Software stets dem neuesten Entwicklungsstand anzupassen.

Daher bedeutet Entwicklung neuer Produkte immer monatelange harte Arbeit.

Wir bitten Sie daher, dies zu respektieren und keine illegalen Kopien unserer Spiele anzufertigen, da dies unseren Entwicklungs-Etat empfindlich schmälert, unsd außerdem auch noch strafbar ist.

Dieses Software-Produkt mit allen Bildschirmgrafiken, Konzept, Geräuscheffekten, Musik und Programmcode wird von der Psygnosis Ltd. vertrieben, die alle damit verbundenen Rechte, einschließlich des Urheberrechtes, besitzt. Der Verkauf des Produktes gibt dem rechtmäßigen Eigentümer ein Nutzungsrecht, das sich auf das Einlesen des Programmes vom Speichermedium in den Arbeitsspeicher des speziell dafür vorgesehenen Rechners beschränkt. Jede andere Verwendung oder Weiterverwendung wie Kopieren, Vervielfältigen, Verkauf, Vermietung, Verleih oder andersgeartete Verteilung. Sendung oder Übertragung des Produktes im Widerspruch zu diesen Bedingungen bedeutet eine Verletzung der Rechte der Psygnosis Ltd., sofern nicht die ausdrückliche schriftliche Genehmigung der Psygnosis Ltd. vorliegt.

Das Produkt Captain Fizz Meets The Blaster-Trons, der Programmcode, die Handbücher und alle zu diesem Produkt gehörigen Materialien unterliegen dem Urheberrecht der Psygnosis Ltd., die sich alle Rechte vorbehält. Die Unterlagen, der Programmcode und die übrigen Teile dürfen weder im Ganzen noch auszugsweise kopiert, vervielfältigt, vermietet, verliehen oder auf irgendeine Weise übertragen, übersetzt oder in ein elektronisches Medium umgewandelt bzw. in maschinenlesbare Form gebracht werden, wenn keine schriftliche Genehmigung der Psygnosis Ltd. vorliegt.

Psygnosis ® und die dazugehörigen Firmenembleme sind eingetragene Warenzeichen der Psygnosis Ltd.

Psyclapse ® und die dazugehörigen Firmenembleme sind eingetragene Warenzeichen der Psygnosis Ltd.

Die Captain Fizz - Titellillustration und das Poster unterliegen dem Urheberrecht von Melvyn Grant/ © Psygnosis 1988.

ST ®, 520ST ®, 1040ST ®, Atari ® und TOS ® sind eingetragene Warenzeichen der Atari Corp.

Amiga ™, AmigaDOS ™ und Kickstart ™ sind Warenzeichen der Commodore, Amiga Inc.

PSYGNOSIS LTD.,
Port of Liverpool Building, Pier Head, Liverpool L3 1BY
Tel: (004451) 207 0825

COPYRIGHT © 1988 by PSYGNOSIS LTD.
ALL RIGHTS RESERVED

HERSLICHEN GLÜCKWUNSCH

So, es war also nur eine normale Mandeloperation. Wetten, daß Sie sich bestimmt nicht vorgestellt haben, auf einem anderen Planeten wieder wach zu werden?

Mit Mandeln? Mit noch einem Körper als Zugabe?

Überraschung !!!!

Beruhigen Sie sich! So schlimm ist es nun auch wieder nicht, von einer intergalaktischen Kopier-Gang vom Operationstisch gekidnappt zu werden.

Die Tatsache, daß Sie in der Lage sind, dies hier lesen zu können, sagt doch aus, daß Operation ein voller Erfolg war (sehr bedauerlich, das mit Ihren Nieren).

Wir sind sicher, daß Sie mit Ihrem neuen Kumpel ganz prima auskommen werden. Na ja, und wenn nicht, . . .

Pech!

Der Vorgang ist nicht mehr rückgängig zu machen. Wenn dies alles ist, was Ihnen Kopfzerbrechen bereitet, lesen Sie die Geschichte des Regiments auf Seite 6.

Inzwischen seid nett zueinander, o.k.?

Ach ja, willkommen bei den

QUEENS CLONED HIGHLANDERS!

Doch zuerst einmal zur Pflicht lektüre:

- **Seite 4:** Vorbereitungen
- **Seite 5:** Verhaltensmaßregeln
- **Seite 6:** Regimentsgeschichte (plus ein paar Tips)

VORBEREITUNGEN

Alle Verantwortlichen sollten die folgenden Hinweise beachten, bevor sie sich irgendeines Aktes, der einen Bruch des Friedens auf außerirdischem Territorium zur Folge haben könnte, schuldig machen.

Erstens: Achten Sie stets darauf, daß Ihre Maschine vor dem Ladevorgang **mindestens 30 Sekunden** lang ausgeschaltet war. Dann . . .

Atari ST: Legen Sie die Captain Fizz-Diskette in Laufwerk A ein. Schalten Sie dann Monitor, Laufwerk und Computer ein.

Amiga: Schalten Sie den Rechner ein. Wenn Sie auf dem Bildschirm das Kickstart-Symbol sehen, laden Sie zuerst Kickstart (Version 1.2), und wenn das Workbench-Symbol angezeigt wird, legen Sie die Captain Fizz-Diskette ein.

VIRUS-WARNUNG

Psygnosis Ltd. garantiert, dass dieses produkt frei von Computer-Viren ist.

Psygnosis Ltd. übernimmt daher keine verantwortung für schäden, die diesem programm durch Computer-Viren zugefügt worden sind.

Lassen sie den computer stets mindestens 30 sekunden lang ausgeschaltet, bevor sie dieses programm laden.

So vermeiden Sie, dass sich ein evetuell im speicher vorhandener virus auf ihre diskette kopiert.

Weitere informationen finden Sie im handbuch.

VERHALTENSMABREGELN

*Die **QUEEN'S CLONED HIGHLANDERS** sind dazu verpflichtet, sich stets ihrem Regiment angemessen zu verhalten.*

Ihre Galaktische Majestät erwartet insbesondere folgendes von ihren Untertanen!

- Alle außerirdischen Lebensformen sollen respektvoll begrüßt werden, indem mindestens fünf Schuß "Blistering White Death" abgegeben werden.

Bei ganz besonderen Anlässen (z.B. einem Begräbnis) drücken Sie F7, um die "Blitter Bomb" von Spieler 1, und F8, um die "Blitter Bomb" für spieler 2 detonieren zu lassen.

- Drücken Sie F1 zum Starten des oberen, und F2 zum Starten des unteren Spielers.

Das Kommunizieren mit den Aliens (siehe oben) geschieht durch Drücken des Feuerknopfe.

Es ist wichtig, den Schein zu wahren, und verfolgen Sie jederzeit eine "Shoot-To-Kill" - Politik.

- Tritte in das Hintertail (sofern vorhanden); andernfalls die nächstgelegene Protuberanz benutzen.

- Nur keine falsche Müdigkeit! Drücken Sie F10 für ein wirklich hartes Spiel, und F9 Für "Baby-Kram".

- Geben Sie unter keinen Umständen auf!

Drücken Sie F4 für einen Neustart, und F3 für "Pause".

"Masochisten" können durch Drücken der HELP-Taste im Schwierigkeits-Auswahlbildschirm (in 5er-Schritten) ab dem höchsten Level, den Sie seit Spielstart zuletzt komplett durchgespielt haben, weitermachen.

- Ersparen Sie Ihrem Regiment unnötige Kosten.

(F5: Selbstvernichtung für spieler 1, und F6 dto. Spieler 2)

- Ja, Sie können dieses Spiel alleine spielen.

Nein, Sie können nicht alleine gewinnen.

Oder beweisen Sie uns das Gegenteil . . .

Die Geschichte des Regiments

Die **QUEEN'S CLONED HIGHLANDERS** können auf eine langjährige ehrenvolle Tradition zurückblicken. Der Gründer des Regiments, Dr. Johan Ellison, war der erste Offizier, der es schaffte, einen ganz gewöhnlichen NHS-Untervertrag zu einer nahezu unbegrenzt sprudelnden Quelle für skrupellose Kampfmaschinen (und viel, viel Geld) zu machen.

Von Mitleid erfüllt für diejenigen, die sich Monat für Monat, auf irgendwelche unbedeutenden Einsätze wartend, herumlangweilten, bot er ihnen die Chance einer neuen Identität als Mitglieder der geclonten galaktischen Sturmtruppen an.

Da er diese Möglichkeit stets nach der Operation eröffnete, war so der kontinuierliche Nachschub neuer Rekruten gesichert.

Seitdem ist der Ruf der QHC unübertroffen. Die Mission zum Planeten Icarus ist das beste Beispiel dafür, wo sich die Mitglieder durch verschiedene Level durcharbeiten mußten, um den Master-Computer außer Betrieb zu setzen.

Durch Deaktivieren von Alien-Generatoren, Aufsammeln von Schlüsseln und anderen Objekten, und durch Ausarbeitung von Plänen, um die planetarischen Verteidigungs-systeme außer Kraft zu setzen, waren die Kämpfer in der Lage, mit speziellen aufzügen weiter nach oben zu kommen.

Während der Kampfhandlungen wurden oft Audio-Signale aufgefangen, die das Gelingen von Einzelzielen (wie z.B. die Möglichkeit, Lifte zu benutzen, Barrieren überwinden zu können, oder gelöste Rätsel) dokumentierten.

Ein Teil der taktischen Herausforderungen bestand daraus, die Schlüssel richtig unter den Kämpfern zu verteilen, sowie die Fähigkeit zu wissen, wann man besser zusammen kämpft, und wann besser nicht . . .

WICHTIGE INFORMATION

PSYGNOSIS garantiert, daß das von Ihnen gekaufte Programm keinen "Virus" enthält.

Achten Sie daher darauf, daß Sie nicht selbst durch Unachtsamkeit einen "Virus" auf diese Diskette bringen, da dies stets zu Störungen im Programmablauf führen wird.

Sollte "Captain Fizz" auf Ihrem Computer nicht laufen, liegt dies entweder an Ihrer Hardware, oder die Diskette ist defekt.

Überprüfen Sie in einem solchen Fall erst einmal, ob Sie alles sachgemäß angeschlossen haben, ob die jeweilige Ladenweisung korrekt befolgt und der Ladevorgang in der richtigen Reihenfolge durchgeführt worden ist.

Wenn dies zutrifft und außerdem noch Ihre übrige Software problemlos läuft, wenden Sie sich bitte an den Händler, bei dem Sie dieses Programm gekauft haben.

Bei Duplizier- und Fabrikationsfehlern wird Ihnen das Programm schnellstmöglichst umgetauscht.

CREDITS

Code, design and concept by Powerhouse Software Ltd.

Music by SRS Ltd.

Cover Picture by Melvyn Grant

Title page design by Jeff Bramfitt

This booklet conceived and produced by Partners in Publishing

**COPYRIGHT © 1988 by PSYGNOSIS LTD.
ALL RIGHTS RESERVED**