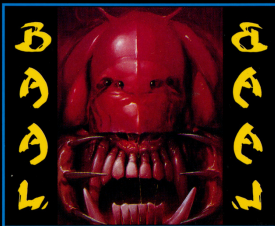


PSYCLAPSE



AN 8-BIT BLITZ FROM PSYCLAPSE

CAPTAIN FIZZ

Meets The Blaster-Trons

The message is simple: co-operate or die!

It's double fun and double trouble all the way in Captain Fizz, the most exciting simultaneous two-player game you and a friend are ever likely to play. It's a whole new world of split-screen, high-speed action, as both of you take on the nasty Blaster-Trons infesting the planet Icarus.

Yup, it's a tough mission alright, but you might just win out with the right blend of co-operation, courage, laser-hot reflexes, tactical sense . . . and brains. The action is fast and furious in Captain Fizz, but if you can't work out the right tactics you'll both be dead meat.

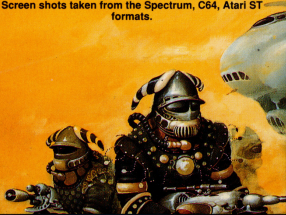
There are 20 levels of savage and relentless action to battle through before you reach your objective, the central computer that's causing the evil infestation. You'll never get there, though, unless you put your heads together and co-operate; your buddy can't do it on his own, and neither can you. This is one program where even the easy games are hard. So remember — united you stand, but divided you fall . . .

Two joysticks required for two-player game.

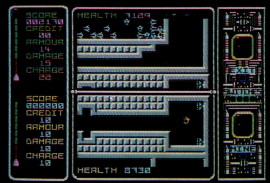
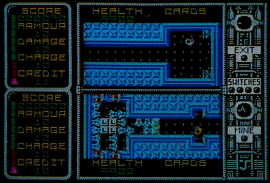
© PSYGNOSIS LTD. 1989

MANUFACTURED IN THE UK

Screen shots taken from the Spectrum, C64, Atari ST formats.



PSYCLAPSE



CAPTAIN FIZZ



CAPTAIN FIZZ

MEETS THE BLASTER-TRONS



PSYCLAPSE

YOUR MISSION is to destroy the master computer by destroying the alien generators on each level, collecting keys and other objects, and by working out how to disarm the planetary defences, the operatives are able to ascend through the floors by means of special lifts. During the struggle, audio signals often indicate the accomplishment of some objective, enabling the operatives to enter lifts, cross barriers and solve puzzles.

LOADING INSTRUCTIONS

C64 Disk: Type → Load "", 8, 1 and press return.

C64 Cassette: Type → Shift + Run/Stop

Spectrum 48k Cassette: Load "" and press enter, then start tape.

Spectrum 128k 1 + 2 Cassette: Use 'Tape Loader' option from startup menu.

Spectrum + 3 Cassette: Use 'Loader' option from startup menu, ensure disk drive is empty, then start tape.

RULES OF ENGAGEMENT

SPECTRUM CONTROLS:

Player 1:- Kempston Joystick
Sinclair Interface II Port # 1
A = Player 1 Blitter Bomb

P = Pause On/Off

Q = Quit Game

Player 2:- Sinclair Interface II Port # 2
Keys: **Z** = Left **X** = Right
J = Up **N** = Down
SPACE = Fire
B = Player 2 Blitter Bomb

Flag Screen

1 = English

2 = French

3 = German

If no key is pressed then default to English.

C64 CONTROLS:

Player 1:- Joystick Port I
Run/Stop - Player 1 Blitter Bomb

P = Pause On/Off

Q = Quit

Player 2:- Joystick Port II
C (Commodore key) Player 2 Blitter Bomb

Flag Screen

F1 = English

F3 = French

F5 = German

WARRANTY LIMITATIONS

The disk/cassette included in this product is guaranteed to be in correct working order. Psygnosis Ltd. will replace free of charge any disk/cassette which have manufacturing or duplication defects. These disks/cassettes should be returned directly to Psygnosis for immediate replacement.

When returning damaged product please return the disks/cassettes only.

The Psygnosis warranty is in addition to and does not affect your statutory rights.

COPYRIGHT: This game is sold subject to the following conditions; all authorised copying, hiring, lending, exchanging, public performance and broadcasting is strictly prohibited.

Psygnosis® and associated logos are registered trademarks of Psygnosis Limited.

Psychapse® and associated logos are registered trademarks of Psygnosis Limited.

The Captain Fizz cover illustration is Copyright © 1989 Psygnosis Ltd./Melvyn Grant.

CREDITS

Original code, design and concept by Powerhouse Software Ltd.

Music by: David Whittaker. Cover picture by Melvyn Grant.

C64/Spectrum version by: Clockwise Ltd.

PSYGNOSIS LIMITED

Century Buildings, Tower Street, Liverpool L3 4BJ, United Kingdom

Telephone: UK: 051-709 5755 INT: 44 51 709 5755 Fax: 051-709 6466

VOTRE MISSION est de détruire l'Ordinateur Central. En détruisant les générateurs ennemis à chaque niveau, en ramassant les clefs et autres objets, et en découvrant comment désactiver les moyens de défense de la planète, les hommes réussissent à monter d'étage en étage par des ascenseurs spéciaux. Durant le combat, des signaux sonores indiquaient fréquemment l'accomplissement d'un objectif ou d'un autre, permettant aux appelés de pénétrer dans les ascenseurs, de franchir les barrières et de résoudre les autres énigmes.

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

Disquette C64: Tapez LOAD "", 8, 1 et appuyez sur Return.

Cassette C64: Tapez Shift + Run/Stop.

Cassette Spectrum 48K: Tapez LOAD "" et appuyez sur Enter, puis démarrez la cassette.

Cassette Spectrum 128K/+2: Utilisez l'option "Tape Loader" du menu.

Cassette Spectrum +3: Utilisez l'option "Loader" du menu, assurez-vous que le lecteur de disquettes est vide et démarrez la cassette.

REGLES D'ENGAGEMENT

Mode de jeu sur Spectrum:

Joueur 1: Joystick Kempston
Interface Sinclair II port 1

A = lancement des bombes Blitter

du joueur 1.

P = Pause on/off

Q = Quitter le jeu

Joueur 2: Interface Sinclair II port 2

Touches **Z** = gauche **X** = droite

J = haut **N** = bas

ESPACE = feu

B = lancement des bombes Blitter

du joueur 2

Ecran d'introduction: 1 = Anglais

2 = Français

3 = Allemand

Si aucune touche n'est pressée, l'affichage sera en anglais

Mode de jeu sur C64:

Joueur 1: Joystick dans le port 1

Run/Stop pour lancer des bombes Blitter

P = Pause on/off

Q = Quitter le jeu

Joueur 2: Joystick dans le port 2

C (touche Commodore) pour lancer des bombes Blitter

Ecran d'introduction F1 = Anglais

F3 = Français

F5 = Allemand

LIMITATIONS DE GARANTIE

La disquette/cassette incluse dans ce produit est garantie en parfait état de marche. Psygnosis Ltd échangera gratuitement les disquettes/cassettes qui présentent des défauts de fabrication ou de duplication. Ces disquettes/cassettes doivent être retournées directement à Psygnosis afin de procéder à un échange standard. Lorsque vous renvoyez un produit défectueux, ne renvoyez que la disquette/cassette.

La garantie de Psygnosis s'ajoute à et ne grève en aucun cas vos droits statutaires.

COPYRIGHT: Ce jeu est vendu sous les conditions suivantes: la copie, la location, le prêt, l'échange, la reproduction publique et la diffusion non autorisés sont strictement interdits.

Psygnosis ® et les logos associés sont des marques déposées de Psygnosis Ltd.

Psychapse ® et les logos associés sont des marques déposées de Psygnosis Ltd.

Captain Fizz contre les Blaster-Trons ® et le logo associé sont une marque déposée de Psygnosis Ltd.

L'illustration de couverture Captain Fizz est Copyright © 1989 Psygnosis Ltd. et Melvyn Grant.

CREDITS

Code original, design et concept de Powerhouse Software LTD.

Musique de David Whittaker

Version C64/Spectrum de Clockwise LTD.

Illustration de couverture de Melvyn Grant.

Distribution exclusive:

16/32, 82 rue Curial, 75019 PARIS

Tel: (1) 40 37 06 37

IHRE AUFGABE: Deaktivieren Sie den Hauptcomputer! Um dies zu vollbringen, müssen Sie zuerst die Generatoren der Aliens zerstören, verschiedene Gegenstände (wie z.B. Schlüssel) einsammeln, und außerdem noch herausfinden, wie Sie am besten die planetarischen Verteidigungseinrichtungen außer Kraft setzen können. Während Sie sich durchkämpfen, werden Sie öfters akustische Signale vernehmen. Diese Signale kündigen Ihnen an, wenn Aufzüge betreten werden können, Barrieren überschritten werden können, oder Aufgaben gelöst werden können.

LADEANWEISUNGEN

C64 Diskette: Tippen Sie LOAD "", 8, 1 und drücken dann die RETURN-Taste.

C64 Kassette: Drücken Sie gleichzeitig die Tasten SHIFT und RUN/STOP herunter. Betätigen Sie dann die PLAY/Taste des Datenrekorders.

Spectrum 48k Kassette: Tippen Sie LOAD "" und drücken dann die ENTER-Taste. Starten Sie dann den Datenrekorder.

Spectrum 128k/+2 Kassette: Benutzen Sie die 'Loader'-Option aus dem Startup-Menü.

Spectrum +3 Kassette: Benutzen Sie die 'Loader'-Option aus dem Startup-Menü. Achten Sie darauf, daß sich keine Diskette im Floppy-Laufwerk befindet, und starten Sie dann den Datenrekorder.

RULES OF ENGAGEMENT

SPECTRUM-KONTROLLEN:

Spieler 1: Kempston Joystick
Sinclair-Interface II Port 1
A = Blitter-Bombe (Spieler 1)

P = Pausenfunktion ein/ausschalten

Q = Spiel beenden

Spieler 2: Sinclair-Interface II Port 2
Tasten: **Z** = links **X** = rechts
J = hoc **N** = herunter
LEERTASTE = Feuer
B = Blitter-Bombe (Spieler 2)

Flag Screen

1 = Englisch

2 = Französisch

3 = Deutsch

Wird keine Taste gedrückt, ist die Grundeinstellung "Englisch".

C64-KONTROLLEN:

Spieler 1: Joystick Port 1
Run/Stop = Blitter-Bombe (Spieler 1)

P = Pausenfunktion ein/ausschalten

Q = Spiel beenden

Spieler 2: Joystick Port 2
Commodore-Taste = Blitter-Bombe (Spieler 2)

Flag Screen:

F1 = Englisch

F3 = Französisch

F5 = Deutsch

GARANTIEBESTIMMUNGEN

Psygnosis garantiert, daß das Ihnen vorliegende Produkt voll funktionsfähig ist.

Sollte dieses Programm aus irgendwelchen Gründen nicht korrekt laufen, weil beispielsweise ein Kopierfehler vorliegt, wenden Sie sich bitte an den Fachhändler, bei dem Sie das Programm gekauft haben.

Defekte Software wird schnellstmöglichst umgetauscht.

COPYRIGHT

Dieses Programm ist urheberrechtlich geschützt und darf nur privat genutzt werden.

Gewerbliche Nutzung, Verleih, Tauschgeschäfte, Rückkauf, Kopierung bzw. Vervielfältigungen sind untersagt.

Zu widerhandlung wird zivilrechtlich und strafrechtlich verfolgt.

CREDITS

Original code, design and concept by Powerhouse Software Ltd.

Music by: David Whittaker. Cover picture by Melvyn Grant.

C64/Spectrum version by: Clockwise Ltd.

VERTRIEB: RUSHWARE
Bruchweg 128-132, D-4044 Kaarst 2
Tele: 02101-6070