

Captain Fizz

AMIGA/ATARI ST/C64/SPECTRUM

LOADING INSTRUCTIONS

First: always switch off your machine **for at least 30 seconds** before loading. Then .

ATARI ST owners: Insert Captain Fizz disk into Drive A. Switch on the monitor/television followed by your computer. When the music starts, press the space bar to commence playing.

AMIGA owners: Switch on. If the display prompts for a Kickstart disk, insert one into the internal drive. When the display prompts for a Workbench disk, insert the Captain Fizz disk into the internal drive. When the music starts, press the joystick fire button (which should be connected to the mouse port) to commence playing.

RULES OF CONDUCT

The **QUEEN'S CLONED HIGHLANDERS** must at all times conduct themselves in a manner befitting their Regiment. Her Galactic Majesty particularly requires her subjects to:

- Greet all aliens **with respect** and at least five blasts of blistering white death. For a **particularly** respectful occasion (a funeral, for example) press **F7** to detonate Player 1's **blitter bomb** (**F8** for player 2's).
- Kick ass (where ass can be seen, otherwise kick **nearest** protuberance).
- Press **F1** to **start** the top player, **F2** for the bottom player, and the fire button to communicate with aliens (see above). **Preserve appearances** and exercise a shoot-to-kill policy at all times.
- Keep a stiff upper oral appendage and press **F10** for a hard game, **F9** for **baby stuff**.
- **Never** to retreat under any circumstances (OK, **F4** **restart**, **F3** - **pause**). **Masochists** can return to the highest level previously completed during the current session (in units of 5) by hitting the HELP key when on the game difficulty select screen.
- **Save on regimental expenses** wherever possible (**F5** — player suicide; **F6** player 2 ditto).
- Yes, you can **play** this game on your own. No, you can't **win** on your own. Prove us wrong.

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 #

A = Player 1 Blitter Bomb

P = Pause On/Off

Q = Quit Game

CAPTAIN FIZZ – I

Player 2: Sinclair Interface II Port # 2

Keys:

Z = Left
J = Up
Space = Fire
B = Player 2 Blitter Bomb
X = Right
N = Down
Flag Screen
1 = English
2 = French
3 = German

If no key is pressed then default to English.

C64 CONTROLS

Player 1: Joystick Port

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 has manufacturing or duplication defects. These disks/cassettes should be returned directly to Psygnosis for immediate replacement.

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

Psygnosis Ltd. will in no way assume responsibility or liability for virus damage which can always be avoided by the user switching off the computer for at least 30 seconds prior to loading this product. If disks have been destroyed by a virus then please return them directly to Psygnosis Ltd. and enclose £2.50 to cover replacement costs. When returning damaged product please return the DISKS ONLY.

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

Psygnosis®, Sizzlers® and all associated logos are registered trademarks of Psygnosis Ltd.

CREDITS

Code, design and concept by Powerhouse Software Ltd.

Music by SRS Ltd.

Cover Picture by Melvyn Grant

Title Page Design by Jeff Bramfitt

Psygnosis Ltd.,

South Harrington Building, Sefton Street, Liverpool, L3 4BQ Tel: (051) 709 5755

Fax: (051) 709 6466

Psygnosis Ltd. 1990 All Rights Reserved.

Captain Fizz – French

En premier lieu: Eteignez votre ordinateur pendant **au moins 30 secondes** avant le chargement. Puis.

Atari ST: Introduisez la disquette Captain Fizz dans le lecteur principal. Allumez votre moniteur/televiseur puis votre ordinateur.

Amiga: Allumez l'ordinateur. Si nécessaire, introduisez la disquette KickStart dans le lecteur interne. Lorsque l'écran vous demande la disquette Workbench, introduisez la disquette Captain Fizz dans le lecteur interne.

RÈGLES DE CONDUIT

Les **HIGHLANDERS CLONÉS DE LA REINE** doivent à tout moment se conduire d'une manière convenant à leur Régiment. Sa Majesté Galactique exige particulièrement de ses sujets qu'ils:

- Accueillent tous les étrangers avec **respect** et au moins cinq rafales de mort blanche foudroyante. Lors des occasions **particulièrement** solennelles (des funérailles, par exemple), appuyez sur F7 pour déclencher **la Bombe Blitzer** du joueur 1 (F8 pour celle du joueur 2).

- Foutent des coups de pied au cul (lorsque cul il y a, dans le cas contraire, foutez des coups de pied à la protubérance **la plus proche**).

- Appuient sur **F1** pour lancer le joueur du haut, sur **F2** pour celui du bas et sur le bouton Fire pour communiquer avec les étrangers (voir ci-dessus).

Préservez les apparences et tenez-vous en au mot d'ordre: tirer pour tuer.

- Serrent les dents et appuient sur **F10** pour un **jeu difficile**, **F9** pour un **jeu d'enfant**.

- Ne battent jamais en retraite, sous quelque circonstance que ce soit (OK, **F4 – recommencer, F3 – Pause**). Les **masochistes** peuvent retourner au dernier niveau atteint (par pas de 5) lors de la dernière partie en appuyant sur la touche Help sur l'écran de choix du niveau de difficulté.

- **Economisent les ressources militaires** dans la mesure du possible (**F5** – suicide du joueur 1, **F6** - suicide du joueur 2).

- Oui, vous pouvez **jouer** seul. Non, vous ne pouvez pas **gagner** seul. Jusqu'à preuve du contraire.

VOTRE MISSION est de détruire l'Ordinateur Central. En détruisant les générateurs ennemis à chaque niveau, en ramassant les clés 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

Jouer 2: Interface Sinclair II port 2

Touches

Z = gauche

J = haut

ESPACE = feu

B = lancement des bombes Blitter du joueur 2

X = droite

N = bas

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

Run/Stop pour lancer des bombes Blitter

P = Pause on/off

Q = Quitter le jeu

Jouer 2: Joystick dans le port 2

C (touche Commodore) pour lancer des bombes Blitter

Ecran d'introduction:

F1 = Anglais

F3 = Français

F5 = Allemand

Captain Fizz – German

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.

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 Feuerknopfes. 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 für Spieler 2) Ja, Sie können dieses Spiel alleine spielen.

Nein, Sie können dieses alleine gewinnen. Oder beweisen Sie uns das Gegenteil.

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 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 Kasette: Tippen Sie LOAD " " und drücken dann die ENTER-Taste. Starten Sie dann den Datenrekorder.

Spectrum 128K/+2 Kasette: Benutzen Sie die "Loader"-Option aus dem Startup-Menü.

Spectrum + 3 Kasette: 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

J = hoc

LEERTASTE = Feuer

B = Blitter-Bombe (Spieler 2)

X = rechts

N = herunter

Flag Screen

1 = Englisch

2 = Französisch

3 = Deutsch

Wird keine Taste gedrückt, ist die Grundeinstellung "Englisch"

CAPTAIN FIZZ – 5

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

Wird keine Taste gedrückt, ist die Grundeinstellung "Englisch"

Captain Fizz – Italian

REGOLE DI COMPORTAMENTO

Gli **HIGHLANDERS SERIALIZZATI DELLA REGINA** devono in ogni circostanza comportarsi in modo consono al proprio Reggimento. Sua Maestà Galattica esige in particolare che i suoi soggetti:

- Salutino tutti gli alieni **rispettosamente** con almeno cinque scariche di bruciante morte bianca. Per le occasioni **particolarmente** rispettose (per esempio un funerale), premere **F7** per detonare la **bomba blitter** del Giocatore 1 (**F8** per il 2).
- Prendano a calci nel sedere (quando il sedere si vede, altrimenti calcino le protuberanze **più prossime**).
- **Premano F1** per avviare il giocatore superiore, **F2** per quello inferiore e il bottone di fuoco per comunicare con gli alieni (vedi sopra). **Mantenere le apparenze** ed esercitare una politica di uccidere a vista in ogni momento.
- Tengono i denti stretti e premano **F10** per il gioco duro, o **F9 per roba da bambini**.
- **Mai** ritirarsi in qualunque circostanza (Va bene, **F4 – ripresa, F3 – pause**). I **masochisti** possono tornare al livello più alto precedentemente completato nella sessione in corso (in gruppi di 5) premendo il tasto AIUTO (HELP) quando si trovano nella videata di selezione di difficoltà.
- **Risparmino spese al reggimento** laddove possibile (**F5** – giocatore 1 si suicida; **F6** – giocatore 2 idem).
- Sì, si può **giocare** da soli. No, non si **vince** da soli. Scommettiamo?

REGOLE DI BATTAGLIA

Chi opera deve controllare le istruzioni seguenti prima di intraprendere atti che possano costituire provocazione in territorio alieno:

Primo: spegnere sempre la macchina per **almeno 30 secondi** prima di caricare. Poi.

Utenti ATARI ST: Inserire il dischetto *Captain Fizz* nell'Unità A. Accendere il monitor/televisore e poi il computer.

Utenti AMIGA: Accendere. Se sullo schermo appare la richiesta del dischetto Kickstart, inserirne uno nell'unità interna.

Quando viene sollecitato il dischetto Workbench, inserire il dischetto *Captain Fizz* nell'unità interna.

AVVERTENZA ANTIVIRUS!

Il presente prodotto è garantito dalla Psygnosis come esente da virus. La Psygnosis Ltd non accetta alcuna responsabilità per eventuali danni al prodotto provocati da infezione virale. Consultare la pagina sette del presente manuale.

Per evitare contaminazioni, accertarsi sempre che la macchina sia spenta per almeno 30 secondi prima di cercare di caricare il gioco. Consultare alla pagina sette per ulteriori informazioni sui virus e sulla garanzia.

LA TUA MISSIONE è di distruggere il computer centrale eliminando i generatori alieni in ciascun livello, raccogliendo chiavi ed altri oggetti e trovando il modo di disattivare le difese planetarie. Gli effettivi sono in grado di salire i vari piani mediante ascensori speciali. Durante la lotta, segnali acustici indicano spesso il raggiungimento di alcuni obiettivi, consentendo agli effettivi di entrare negli ascensori, di superare barriere e di risolvere rompicapo.

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

C64 Disco: Batti →Load "*", 8, 1 e premi ritorno.

C64 Cassetta: Batti →Maiusc + Run/Stop.

Spectrum 48k Cassetta: Load " " e premi invio, poi avvia il nastro.

Spectrum 128k 1 + 2 Cassetta: Usa l'opzione "Carica Nastro" sul menu di avvio.

Spectrum + 3 Cassetta: Usa l'opzione "Caricatore" sul menu di avvio, accertati che l'unità disco sia vuota e poi avvia il nastro.

REGOLE DI BATTAGLIA

CONTROLLI SPECTRUM: *Giocatore 1:* Joystick Kempston Sinclair Interface II Porta #1

Tasti:

A	=	Bomba Blitter Giocatore 1
P	=	Pausa A/S
Q	=	Esci dal Gioco

Giocatore 2: Sinclair Interface II Porta Q2

Z	=	Sinistra
J	=	Su
BARRA	=	Fuoco
B	=	Bomba Blitter Giocatore 2
X	=	Destra
N	=	Giù

Bandiere

1	=	Inglese
2	=	Francese
3	=	Tedesca

Se non premi un tasto, viene quella Inglese.

CONTROLLI C64:

Giocatore 1: Joystick Porta 1

Run/Stop	=	Bomba Blitter 1
P	=	Pausa A/S
Q	=	Esci dal Gioco

Giocatore 2: Joystick Porta II

C (tasto Commodore) Bomba 2

Bandiere

1	=	Inglese
2	=	Francese
3	=	Tedesca

CAPTAIN FIZZ – 7