

CAPITAN FIZZ

ATARI, AMIGA

LOS MONTAÑESES CLONICOS DE LA REINA

El mensaje es muy simple: ¡Cooperar o morir!

En Capitán Fizz la diversión y los problemas son dobles. Se trata del juego de dos jugadores más emocionante del momento. Un nuevo mundo de pantallas divididas y de gran acción mientras os enfrentáis a los Blaster-Trons que invaden el planeta Icarus.

¡Sí, señor!, se trata de una dura misión. La clave del éxito está en cooperar, demostrar coraje, buenos reflejos tipo-láser, un gran sentido de la táctica... y cerebro. En Capitán Fizz la acción es rápida y violenta, pero si no conseguís elaborar tácticas y estrategias adecuadas ambos seréis carne de cañón.

Hay veinte niveles de acción cruel y salvaje antes de llegar a vuestro objetivo: el Ordenador Central, que está generando una invasión demoníaca. Si no cooperáis y os coordináis, nunca alcanzaréis vuestro objetivo. Estáis juntos en esta aventura donde debéis pensar y jugar juntos. En este programa los juegos más fáciles serán extremadamente duros y difíciles. Recuerda siempre que unidos seguiréis con vida, pero divididos moriréis...

Utiliza dos joysticks en la partida de dos jugadores.

TU MISION consiste en destruir el Ordenador Central. Destruyendo los generadores alienígenas de cada nivel, recogiendo llaves u otros objetos y descubriendo cómo desarmar las defensas del planeta, tus hombres podrán pasar de un nivel a otro a través de ascensores especiales.

Durante el combate, las señales sonoras indican normalmente el cumplimiento de alguno de los objetivos, permitiendo que los hombres entren en los ascensores, crucen barreras y resuelvan rompecabezas.

INSTRUCCIONES DE CARGA

Atari ST: Cuando empiece la música, pulsa la barra Space para empezar a jugar.

Amiga: Cuando empiece la música, pulsa el botón disparo del joystick (que debe ser conectado a la puerta del ratón) para empezar a jugar.



Nombre

Guía del Regimiento

¡ENHORABUENA!

OK, se trataba solamente de una tonsilectomía de rutina. Apuesto a que nunca te habrías imaginado que cuando recobraras el conocimiento te encontrarías en otro planeta, ¿a que no? O que cuando recobraras el conocimiento seguirías teniendo tus amígdalas y además otro cuerpo. ¡Sorpresa, sorpresa!

¡Relájate! ¡No es tan malo encontrarse en la mesa de operaciones tras haber sido secuestrado por una Banda de Combate Clónico! El que estés leyendo esto significa que tu operación ha sido un éxito total (lo siento por los riñones) y estamos seguros de que te vas a llevar muy bien con tu nuevo colega. Y si no es así..., en fin, el proceso es irreversible. Si todo esto te ha puesto de mal humor, lee la página 6 para conocer la Historia del Regimiento. Mientras tanto, sed AMABLES el uno con el otro ¿OK?... y... bienvenido a LOS MONTAÑESES CLONICOS DE LA REINA.

Ahora consulta:

- - Página 5, para las Normas de Ajuste.
- - Página 5, para las Normas de Conducta.
- - Página 6, para la Historia del Regimiento (además de algunas sugerencias).

...Y ¡PASA DIRECTAMENTE A ELLAS!

NORMAS DE AJUSTE

Los operarios deben conocer las siguientes instrucciones y evitar cualquier acto que pueda romper la paz en territorios alienígenas:

Primero: Apaga tu ordenador durante 30 segundos como mínimo antes de cargar el programa. Después...

Usuarios de Atari ST: Inserta el disco Captain Fizz en la unidad A. Enciende el monitor/televisor y después el ordenador.

Usuarios de Amiga: Enciende el ordenador. Si en la pantalla aparece el mensaje Kickstart, inserta el disco Kickstart en la unidad de disco.

Cuando aparezca en la pantalla el mensaje "Workbench" (disco de trabajo), inserta el disco Captain Fizz en la unidad de disco.

NORMAS DE CONDUCTA

LOS MONTAÑESES CLONICOS DE LA REINA deberán cumplir siempre con las normas dictadas por el Regimiento. Su Majestad Galáctica requiere que:

— Saludes a todos los alienígenas con respeto y con cinco disparos, como mínimo, de muerte blanca y candente. En ocasiones particularmente respetuosas (un funeral, por ejemplo) pulsa F7 para detonar la bomba blitter del jugador 1 (F8 para detonar la bomba del jugador 2).

— Pulsa F1 para empezar a jugar con el jugador situado en la parte superior de la pantalla; pulsa F2 para jugar con el jugador de la parte inferior. Pulsa el botón disparo para comunicarte con los alienígenas (ver arriba). Mantén las apariencias y practica durante todo el tiempo una política de disparo-a-matar.

— Mantén el valor y pulsa F10 cuando el juego se vuelva más duro; pulsa F9 cuando se trate de un juego de niños.

— No retrocedas ante ninguna circunstancia (OK, F4: volver a empezar; F3: pausa). Los masoquistas pueden volver a jugar el último nivel superado durante esta sesión de juego (en unidades de 5) pulsando la tecla HELP cuando aparezca la pantalla de selección del nivel de dificultad.

— Siempre que puedas ahorra gastos al regimiento (F5: jugador 1, suicidio; F6: jugador 2, suicidio).

— ¡Sí, señor!, puedes jugar tú solo, pero no puedes ganar tú solo. Demuestra que estamos equivocados...

HISTORIA DEL REGIMIENTO

LOS MONTAÑESES CLONICOS DE LA REINA tienen una tradición gloriosa y honorable que data de hace cientos de años. El fundador del regimiento, Dr. Johan Ellison, fue el primer

militar en convertir un ser humano normal en una máquina de guerra de gran potencia y sin principios (además de ganar grandes cantidades de dinero). Pensando en aquellos que esperaban meses y meses a ser operados, les ofreció la posibilidad de una nueva identidad como soldados clónicos intergalácticos. Además, ofreciéndoles esta oportunidad, después de la operación garantizaba la continua entrada de nuevos reclutas.

Desde entonces los QHC disfrutan de una reputación hasta ahora nunca conocida. La misión al planeta Icarus es un ejemplo perfecto de sus enfrentamientos con la muerte. Estos hombres clónicos deberán avanzar a través de diversos niveles hasta llegar al Ordenador Central y destruirlo. Destruyendo los generadores alienígenas de cada nivel, recogiendo llaves u otros objetos y planeando cómo desarmar las defensas planetarias, los QHC pueden pasar de un nivel a otro a través de ascensores especiales.

Durante la lucha, las señales sonoras indican normalmente el cumplimiento de ciertos objetivos, permitiendo que los QHC entren en los ascensores, crucen barreras y resuelvan rompecabezas. Las estrategias son: distribuir apropiadamente las llaves entre los combatientes, saber cuándo luchan juntos... y cuándo luchan solos.

¡CUIDADO CON LOS VIRUS!

Psygnosis Ltd. garantiza que este producto está libre de cualquier tipo de virus. Psygnosis Ltd. no se hace responsable de los daños que puedan producirse por infecciones de virus informáticos.

Para evitar que tus discos sean infectados por virus informáticos, antes de cargar el disco de juego apaga el ordenador durante 30 segundos como mínimo...

© 1988 Psygnosis Ltd.
All rights reserved.