

ALIEN BREED II

THE HORROR CONTINUES



ZEAL

Marwood House, Garden Street,
Wakefield, West Yorks. England. Tel: 0924 201846.

ZEAL

ALIEN BREED

SPECIAL EDITION

ISRC-4 was situated near the red giant Gianor and was the last place they wanted to go. As the retros fired and the craft began its approach path, Johnson and Stone prepared for duty, not knowing quite what to expect. There was something strange about the eerie silence that shrouded the station, something was obviously very wrong ... Slowly the crafts wings folded and gently docked into shuttle bay 2, they opened the airlocks and walked straight into the midst of an Alien Breed.

FEATURES

- * 12 massive and hugely challenging levels
- * Tough missions and objectives to face
- * Varied range of evil aliens creatures to overcome
- * Technically stunning program
- * Full screen, 32 colours, smooth-scrolling action
- * Digitised speech
- * Superb stereo 4 channel sound effects
- * Incredible music
- * Powerful weaponry system
- * Simultaneous 2 player action



This title has been at the top of the charts since its release in November 92, breaking the record for the longest stay at number 1 in the Budget chart, that being for 33 weeks, it is currently number 2 behind another of our games, namely Project-X.

The original Alien Breed sported 6 levels of action, and was a huge success, not only in that it created quite a following, people wrote in saying that they loved the game, and played it all the time, they also suggest what they would like to see in the follow up. We listened but because the follow-up was far away we implemented some changes and released Special Edition. More action, more atmosphere, more gameplay, and a bigger game to boot, what more could you ask for, and at only £10.99 it has to be one of the best value games you could ever buy.

CU Amiga	90%	Team 17 have come up with a winner
Zero Hero	91%	Alien Breed is definitely the best
The One	90%	Alien Breed is a classy product, very professional and very enjoyable

ENGLISH

INTRODUCTION

It's been nine long years since the first outbreak when Inter Planetary Corps members Johnson and Stone crushed an alien invasion on a remote space research station. For nine years the horror has ceased.

Times have changed in many ways - the threat of war no longer hangs like a dark shroud over the Federation colonies, every member aware of the possibility of invasion, every one afraid, every one now together... safe.

The IPC has now grown, strengthened, mainly due to the alliance of the six major races in the Federation colonies. Because of this, the IPC became more respected due to the fact that one race were far more likely to respect the law if one of their own was giving the orders.

Problems, it seemed, were long gone and the Federation could look forward to an indefinite peace.

But Johnson and Stone, those heroes who witnessed such terror, could not rest easy...

Reports of problems at Federation Colony Alpha-Five, home of several hundred crew members, has been transmitting emergency signals for the past few hours. Federation HQ fears the worst, it's almost as if history is repeating itself... The four strongest members of the IPC's marine force are called together, but just two will make the journey to FCA5 - their mission brief unclear.

The horror is about to continue...

LOADING ALIEN BREED II (16bit version)

Alien Breed II is designed to work on any AMIGA system with one meg or more of memory. This includes machines with the AGA chipset and Workbench 3.

To load Alien Breed II, simply reset your Amiga and insert DISK 1. After a short period of time, a game menu will appear and you will be able to select your game options and commence play.

If you experience any difficulties, please consult the troubleshooting section.

LOADING ALIEN BREED II (32bit version)

Alien Breed 2 is designed to work on any 32bit AMIGA system with two meg or more of memory. This version will not work on any machine not equipped with the ECS graphics chipset, the AA chipset is required. Typically, your machine will be an A1200 or an A4000.

To load Alien Breed 2, simply reset your Amiga and insert DISK 1. After a short period of time, a game menu will appear and you will be able to select your game options and commence play.

If you experience any difficulties, please consult the troubleshooting section.

GAME OPTIONS

Number of Players

You can select between 1 player and 2 players (simultaneous). If you are playing the 2 player game then you must connect a joystick to port 0 where the mouse is usually connected. The game is best played in the 2 player game mode. Default is 1 player.

Skill Level

You can select between normal and difficult. The skill level depicts the strength of the enemy opposition within the game itself. Default is normal.

Share Credits

If you wish, you can share any credits found in the game between 2 players if playing in a 2 player game. This depends upon the style of game you prefer to play. Default is off.

Select Character

You may choose which of the four IPC characters you wish to play. Each starts with different weapons and slightly different abilities - you will have to find these out for yourself. Default are Johnson and Stone but you can also select Ruffertoo (an intelligent lizard-lifeform) and Zollux (a tough war robot).

You may find it wise to experiment with combinations of the characters that best suit your playing style.

When you are happy with your selections, it's time to start the game.

COMMENCING PLAY

When you begin the game, you will be lowered by a Federation dropship onto the landing pad of the Alpha-5 base. Your mission will be as per the brief outlined by the Federation - you must follow all instructions to the letter.

Information within the complex is scarce and you are advised to make best use of anything you may find. The Intex Networks "INFOBASE" is a good source of further reading.

Amongst the items you will discover will be keys, ammo clips and first aid, if playing in 2 player mode you are advised to ration these accordingly.

CONTROLS WITHIN THE GAME

Control is on joystick. Push the stick in the direction that you wish your player to travel. Pressing the fire button will fire your current weapon, providing it is armed with ammunition. (Ammo can be picked up or bought via the computer network).

ENGLISH

During the game, the following keys take effect;

SPACE - Nearest player logs onto computer terminal (Intex 4000)

M - Use Hand Map (Use Space to toggle between the different zooms if available). Note that due to security reasons, the Intex 4000 will not display deck-maps and you'll have to buy a scanner for this purpose.

ALT - Use the left ALT key to toggle through player 1's available weapons Use the right ALT to toggle through player 2's weapons.

ESC - Quit to menu.

INTEX 4000 TERMINAL

When logged onto the computer network, you can order extra weaponry, key packs, ammo packs etc. Weapons are available in three stages, each more powerful but each stage using up more ammo - it's your decision.

Use the joystick to move through the options available and the button to select.

Weapon Menu

Select and purchase a new weapon/utility (Credit dependent)

Tools Menu

Select and purchase new equipment (Credit dependent)

Mission Brief

Current Mission Overview

Info Base

Information Database (Recommended Reading)

Game Stats

Statistics and current game status

Abort

Leave terminal and continue game

HELP AND INFORMATION

Although details are scarce, we can confirm that mission teleport codes exist and these should be entered into the computer network whereby you will be teleported to the appropriate mission. Using the main menu will suffice.

Hand maps are deemed essential to successfully completing your mission. Security systems are on full alert throughout the complex, beware.

Doors may be blasted open if you have a good enough weapon, some doors are much stronger than others.

TROUBLESHOOTING

There should be no problem with your disks or the software on your Amiga. External drives are supported as are most third party add-ons.

If you are experiencing difficulties, please call our helpline on UK (0)924 201846. Failing that you can write to Team17 at the address on the back of the box.

CREDITS

Alien Breed 2 was designed and written specifically for the Amiga series of computers by the following team:

Andreas Tadic	Programming, Design
Rico Holmes	Graphics, Design
Allister Brimble	Sound FX, Music
Lynette Reade	Sound Samples
Martyn Brown	Project Management

Alien Breed 2 is the sequel, if you hadn't already guessed, to our original Alien Breed Special Edition 92" version released in November 1992.

Whilst you don't need to play that game to get the most out of this one, we recommend that you do, especially as it is available for £10.99 from most retailers.

PIRACY

Copying or using an illegal copy of this game is a crime. Piracy is putting further games development under severe risk. This may turn out to be the last dedicated Amiga product Team17 produce if piracy does not cease. The future of Amiga games is in the hands of true Amiga fans. Support the Amiga - a game worth playing is a game worth buying.

Copyright 1993 Team17 Software Ltd.
All Rights Reserved.

Team 17 Software Ltd
Marwood House, Garden St, Wakefield, West
Yorkshire. WF1 1DX. England.

DEUTSCH

EINLEITUNG

Vor nunmehr bereits neun Jahren hat der erste Ausbruch stattgefunden, als Johnson und Stone, die beide dem Interplanetaren Korps angehören, die Invasion einer abgelegenen Weltraumforschungsstation durch Außerirdische niederschlugen. Neun Jahre lang herrschte Ruhe.

Mit den Jahren hat sich vieles verändert - die Kriegsgefahr liegt nicht mehr wie ein dunkler Schleier über den Kolonien der Föderation; so wie damals, als sich jedes Mitglied der Gefahr einer potentiellen Invasion bewußt war und alle in Furcht lebten. Heute leben alle friedlich zusammen.

Das Interplanetare Korps ist größer und stärker geworden, was vor allem darauf zurückzuführen ist, daß sich die sechs Haupttrassen in den Kolonien der Föderation verbündet haben. Hinzu kommt, daß das IPK heute größeren Respekt genießt, weil die Wahrscheinlichkeit, daß die Rassen die Gesetze einhalten, größer ist, wenn der Ihren den Ton angibt.

Die Probleme waren allem Anschein nach überwunden, und die Föderation konnte einem Leben in dauerhaftem Frieden entgegensehen.

Doch Johnson und Stone, die seinerzeit Zeugen des Terrors geworden waren, fanden einfach keine Ruhe... und sie hatten auch allen Grund.

Berichten zufolge gibt es Probleme in der Kolonie Alpha Fünf, die das Zuhause für mehrere Hundert Besatzungsmitglieder ist, und in den letzten Stunden sind Notsignale von der Kolonie eingegangen. Im Hauptquartier der Föderation befürchtet man das Schlimmste; es ist fast so, als würde sich die Geschichte wiederholen... Die vier stärksten Mitglieder der Marineinfanterie des IPK werden zusammengerufen, doch nur zwei werden sich auf den Weg zur Kolonie FCA5 machen - mit unklarem Auftrag. Der Schrecken geht weiter...

LADEN VON ALIEN BREED II (16-bit-Version)

Alien Breed II läuft auf jedem AMIGA-System mit einem Speicher von 1 MByte und mehr. Dazu gehören auch Geräte mit dem AGA-Chip-Satz und Workbench 3.

Um Alien Breed II zu laden, Amiga einfach in die Ausgangsstellung bringen und DISKETTE 1 einlegen. Nach einer kurzen Anlaufzeit erscheint ein Spielmenü, und Sie können Ihre Spieloptionen auswählen und mit dem Spiel beginnen.

Sollten Sie dabei Schwierigkeiten haben, lesen Sie bitte im Abschnitt über Fehlersuche nach.

LADEN VON ALIEN BREED II (32-bit-Version)

Alien Breed II läuft auf jedem AMIGA-System mit einem Speicher von 2 MByte und mehr. Diese Version läuft nicht auf Geräten ohne den ECS-Grafik-Chip-Satz.

Es wird der AA-Chip-Satz benötigt. Bei Ihrem Gerät

handelt es sich typischerweise um einen A1200 oder einen A4000.

Um Alien Breed II zu laden, Amiga einfach in die Ausgangsstellung bringen und DISKETTE 1 einlegen. Nach einer kurzen Anlaufzeit erscheint ein Spielmenü, und Sie können Ihre Spieloptionen auswählen und mit dem Spiel beginnen.

Sollten Sie dabei Schwierigkeiten haben, lesen Sie bitte im Abschnitt über Fehlersuche nach.

SPIELOPTIONEN

Anzahl der Spieler

Sie haben die Wahl zwischen einem Spieler und zwei Spielern (gleichzeitig). Wenn Sie mit zwei Spielern spielen, dann müssen Sie einen Joystick in Port 0 anschließen, wo sich normalerweise die Maus befindet. Das Spiel sollte idealerweise mit zwei Spielern gespielt werden. Die Vorgabe ist 1 Spieler.

Schwierigkeitsniveau

Sie können zwischen normal und schwierig wählen. Das Schwierigkeitsniveau ist ein Ausdruck für die Stärke des Gegners im Spiel selbst. Die Vorgabe ist normal.

Teilen des Guthabens

Wenn Sie möchten, können Sie Ihr im Spiel erworbenes Guthaben zwischen zwei Spielern aufteilen, wenn Sie im Zwei-Spieler-Modus spielen. Das hängt davon ab, wie Sie lieber spielen. Die Vorgabe steht auf aus.

Wahl der Rolle

Sie können wählen, welches der vier IPK-Mitglieder Sie spielen wollen. Jedes Mitglied ist zu Beginn mit unterschiedlichen Waffen und Fähigkeiten, die leicht voneinander abweichen, ausgestattet. Diese müssen Sie selbst herausfinden. Johnson und Stone sind vorgegeben, Sie können sich aber auch für Ruffertoo (eine intelligente Eidechsen-Lebensform) oder Zollux (einen zähen Kriegerroboter) entscheiden.

Es ist ratsam, mit verschiedenen Kombinationen zu experimentieren, um die zu finden, die Ihrem Spielstil am meisten liegt.

Wenn Sie mit Ihrer Wahl zufrieden sind, ist es an der Zeit, das Spiel zu starten.

SPIELBEGINN

Zu Beginn des Spiels werden Sie von einem Absetzschiff der Föderation auf der Landeplattform der Station Alpha-5 abgesetzt. Der von Ihnen zu erfüllende Auftrag entspricht den Anweisungen der Föderation - Sie müssen alle Befehle exakt ausführen.

Die Informationen im Komplex sind knapp, und es ist ratsam, alles zu nutzen, was man finden kann. Die "INFOBASE" von Intex kann als Lektüre wärmstens empfohlen werden.

Sie werden zahlreiche Gegenstände finden, so u.a. Schlüssel, Ladestreifen und erste Hilfe. Wenn Sie sich

DEUTSCH

im 2-Spieler-Modus befinden, dann sollten Sie diese Dinge gut einteilen.

STEUERUNG IM SPIEL

Die Steuerung erfolgt mit dem Joystick. Drücken Sie den Joystick in die Richtung, in die sich Ihr Spieler bewegen soll. Durch Drücken des Feuerknopfes können Sie Ihre aktuelle Waffe abfeuern, vorausgesetzt, daß sie mit Munition bestückt ist. (Munition kann aufgehoben oder über das Rechnernetz eingekauft werden.)

Die Tastenbelegung im Spiel ist wie folgt:

Leertaste

Der am nächsten gelegene Spieler meldet sich beim Computer-Terminal an (Intex 4000)

M-Taste

Einsatz der Handkarten (Mit der Leertaste kann zwischen den verschiedenen Vergrößerungsausschnitten, sofern vorhanden, hin- und hergeschaltet werden). Bitte beachten Sie, daß der Intex 4000 aus Sicherheitsgründen keine Deckkarten anzeigt. Dazu müssen Sie einen Scanner erwerben.

Umschalter

Mit dem linken Umschalter können die Spieler 1 zur Verfügung stehenden Waffen durchgegangen werden, und mit dem rechten Umschalter können die Waffen von Spieler 2 durchgegangen werden.

Escape-Taste

Verlassen und Rückkehr zum Menü.

TERMINAL INTEX 4000

Wenn Sie sich beim Rechnernetz angemeldet haben, dann können Sie zusätzliche Waffen, Schlüsselsätze, Munitionssätze usw. bestellen. Die Waffen gibt es in drei nach Leistung gestaffelten Ausführungen, wobei umso mehr Munition verbraucht wird, je stärker die Waffe ist. Die Entscheidung liegt bei Ihnen.

Mit dem Joystick können Sie die verfügbaren Optionen durchgehen und durch Drücken des Knopfes Ihre Wahl treffen.

Waffenmenü

Wahl und Kauf einer neuen Waffe/eines neuen Geräts (hängt vom Guthaben ab)

Ausrüstungsmenü

Wahl und Kauf neuer Ausrüstungsgegenstände (hängt vom Guthaben ab)

Auftrag

Aktueller Missionsüberblick

Info-Bank

Informations-Datenbank (empfohlene Lektüre)

Spielangaben

Statistische Angaben und derzeitiger Spielstatus

Abbrechen

Verlassen des Terminals und Fortsetzung des Spiels

HILFE UND INFORMATION

Ogleich nur wenige Angaben vorliegen, können wir bestätigen, daß Teleport-Kodes für die Mission existieren und in das Rechnernetz eingegeben werden sollten. Daraufhin werden Sie zur entsprechenden Mission teleportiert. Es reicht, wenn Sie über das Hauptmenü gehen.

Die Handkarten sind für einen erfolgreichen Abschluß Ihrer Mission unerlässlich.

Die Sicherheitssysteme sind im gesamten Komplex in voller Alarmbereitschaft, also Vorsicht.

Türen lassen sich aufsprengen, wenn man genügend Waffen hat. Einige Türen sind stärker als andere.

FEHLERSUCHE

Ihre Disketten oder Software sollten für Ihren Amiga kein Problem darstellen. Es können externe Laufwerke und Fremdzusatzgeräte eingesetzt werden.

Sollten Sie Probleme haben, so rufen Sie bitte unsere Service-Nr. +44 924 201846 an. Sie können sich aber auch schriftlich an das Team17 wenden. Die Adresse finden Sie auf der Packungsrückseite.

RAUBKOPIEN

Das Kopieren oder die Verwendung illegaler Kopien dieses Spiels ist verboten. Durch die Herstellung von Raubkopien wird die Entwicklung weiterer Spiele ernsthaft gefährdet. Wenn der Herstellung von Raubkopien nicht Einhalt geboten wird, ist dieses Spiel vielleicht das letzte Produkt, das Team17 für Amiga herstellt. Die Zukunft von Amiga-Spielen liegt in den Händen der wahren Amiga-Fans. Unterstützen Sie Amiga - ein Spiel, das es wert ist, gespielt zu werden, ist es auch wert, gekauft zu werden.

Copyright 1993 Team17 Software Ltd. Alle Rechte vorbehalten. Marwood House, Garden St, Wakefield, West Yorkshire. WF1 1DX. England
mstens empfohlen werden.

Sie werden zahlreiche Gegenstände finden, so u.a. Schlüssel, Ladestreifen und er.

FRANCAIS

INTRODUCTION

Voilà maintenant neuf bonnes années que les membres du corps, ou régiment interplanétaire Johnson et Stone ont réprimé une invasion d'extra-terrestres sur une station de recherche spatiale éloignée. L'horreur a cessé depuis neuf ans.

Les temps ont changé en bien des façons : la menace de guerre pèse comme un voile noir sur les colonies de la Fédération, chaque membre restant sur le qui-vive en attente d'une nouvelle possibilité d'invasion, effrayé, mais ils sont réunis.....saufs.

Le corps interplanétaire s'est développé et renforcé, principalement suite à l'alliance de six grandes races de colonies de la Fédération. Grâce à cela, le corps interplanétaire a gagné en respect. En effet, les races étaient plus enclines à respecter la loi si elles recevaient des ordres d'un des leurs.

Les problèmes semblaient bel et bien faire partie du passé et la Fédération pouvait désormais aspirer à la possibilité d'une paix éternelle.

Mais Johnson et Stone, les héros et témoins de cette terreur n'arrivaient à avoir l'esprit tranquille....et il y avait de quoi.

La colonie Alpha-Five de la Fédération où résident plusieurs centaines de membres de l'équipage n'ont pas arrêté d'émettre de signaux de détresse au cours des deux dernières heures. Le quartier général de la Fédération craint le pire, c'est comme si l'histoire se répétait...Les quatre membres les plus forts de la force navale du corps interplanétaire sont mobilisés, mais seulement deux d'entre eux feront le trajet vers FCA5 - leur mission n'est pas claire.

L'horreur est sur le point de continuer....

CHARGEMENT DE ALIEN BREED 2 (16 bits)

Alien Breed 2 est conçu pour fonctionner sur un système AMIGA avec un Mo de mémoire ou plus. Cela comprend les machines équipées du jeu de puces AGA et Workbench 3.

Pour charger Alien Breed 2, il suffit de réinitialiser votre Amiga et d'insérer la DISQUETTE 1. Après quelques instants, vous verrez apparaître un menu de jeu à l'écran. Vous pourrez alors sélectionner vos options de jeu et commencer à jouer.

En cas de difficultés, reportez-vous à la section Dépannage.

CHARGEMENT DE ALIEN BREED 2 (32 bits)

Alien Breed 2 est conçu pour fonctionner sur un système AMIGA 32 bits avec deux Mo de mémoire ou plus. Cette version ne fonctionnera pas sur les machines non équipées du jeu de puces graphique

ECS ; le jeu de puces AA est nécessaire. Votre ordinateur est très probablement un A1200 ou un A4000. Pour charger Alien Breed 2, il suffit de réinitialiser votre Amiga et d'insérer la DISQUETTE 1. Après quelques instants, vous verrez apparaître un menu de jeu à l'écran. Vous pourrez alors sélectionner vos options de jeu et commencer à jouer.

En cas de difficultés, reportez-vous à la section Dépannage.

OPTIONS DE JEU

Nombre de Joueurs

Vous pouvez jouer seul ou à deux (simultanément). Si vous jouez à deux, connectez un joystick au port 0 auquel la souris est généralement reliée. Le jeu est plus amusant à deux. Au départ, le mode est fixé sur 1 joueur.

Niveaux de Difficulté

Il existe deux niveaux de difficulté : normal et difficile. Le niveau de difficulté se rapporte à la force de l'opposition ennemie dans le jeu. Au départ, le mode est défini par normal.

Partage de Credits

Si vous jouez à deux, vous pouvez, si vous le voulez partager les crédits obtenus dans le jeu entre vous. Cela dépend du style de jeu que vous préférez jouer. Par défaut, cette option est désactivée.

Sélection des Caractères

Vous pouvez choisir parmi les quatre caractères du corps interplanétaire qui vous sont proposés, celui ou ceux que vous voulez jouer. Chacun d'entre eux commence avec des armes différentes et dispose de talents légèrement différents qu'il vous faudra découvrir seul. Les caractères joués par défaut sont Johnson et Stone, mais vous pouvez également choisir Ruffertoo (une forme vivante intelligente de lézard) et Zollux (un robot de guerre dur).

Il peut être utile d'essayer de trouver la combinaison de caractères qui correspond le mieux à votre style de jeu avant de jouer.

Lorsque vous avez trouvé la combinaison qui vous réussit le mieux, démarrez le jeu.

Demarrage du Jeu

Au début du jeu, vous serez déposé par un vaisseau de dropage de la Fédération sur la piste d'atterrissage de la base d'Alpha-5. Votre mission devra être conforme au briefing donné par la Fédération, vous devrez suivre toutes les instructions à la lettre.

Les informations au sein du complexe sont rares et il est conseillé de tirer parti au maximum des moindres éléments que vous pourrez trouver. La base de données "INFOBASE" des réseaux Intex est une bonne source d'information.

FRANCAIS

Vous découvrirez entre autres, des clés, des munitions et des coffrets de soins d'urgence. Si vous jouez avec un ami (mode 2 joueurs), il est conseillé de rationner ces éléments en conséquence.

COMMANDES DU JEU

Pour contrôler les joueurs, utilisez le joystick. Poussez-le dans la direction où vous voulez aller. Appuyez sur le bouton "feu" pour tirer avec l'arme du moment (à condition qu'il contienne des munitions). (Vous pouvez ramasser ou acheter des munitions via le réseau informatique). Voici les touches disponibles pendant le jeu et leur fonction :

Barre D'Espacement

Le joueur le plus proche se connecte au terminal d'ordinateur (Intex 4000)

M

Permet d'utiliser une carte portable. (Servez-vous de la barre d'espacement pour passer d'une vue à l'autre, si possible). Notez que pour des raisons de sécurité, l'Intex 400 n'affichera pas les cartes du pont ; il vous faudra acheter un scanner pour cela.

ALT

La touche ALT de gauche permet de passer en revue les armes disponibles du joueur No.1. Pour voir les armes du joueur No. 2, utilisez la barre d'espacement de gauche.

ESC

Vous ramène au menu.

TERMINAL INTEX 4000

Lorsque vous êtes connecté au réseau informatique, vous pouvez commander des armes, des paquets de clés et des munitions supplémentaires. Il existe trois niveaux d'armements, tous plus puissants les uns que les autres, mais utilisant aussi plus de munitions - à vous de voir.

Servez-vous du joystick pour parcourir les options disponibles et du bouton pour les sélectionner.

Menu Weapon (armes)

Sélectionner et acheter une nouvelle arme ou un utilitaire (dépend du crédit)

Menu Tools (outils)

Sélectionner et acheter de l'équipement (dépend du crédit)

Mission Brief (briefing)

Présentation de la mission en cours

Info Base (base d'info)

Base de données d'information (lecture recommandée)

Game Stats (statistique de jeu)

Statistiques et état du jeu en cours

Abort (abandonner)

Quitter le terminal et continuer le jeu

AIDE ET INFORMATIONS

Bien que les informations soient réduites, nous confirmons qu'il existe des codes téléport de mission qu'il faut entrer dans le réseau pour pouvoir être téléporté vers la mission appropriée. Vous pourrez y arriver par le menu principal.

Les plans sont essentiels pour pouvoir réussir votre mission.

Méfiez-vous, tous les systèmes de sécurité du complexe sont en alerte. Vous pouvez défoncer les portes si vous disposez d'une arme suffisamment puissante ; certaines portes sont plus solides que d'autres.

DEPANNAGE

Il ne devrait y avoir aucun problème avec les disquettes ou le logiciel sur votre Amiga. Vous pouvez utiliser des lecteurs externes comme la plupart des produits additionnels tiers.

En cas de difficultés, appelez notre support technique au +33 (924) 201846. Sinon, vous pouvez écrire à Team17 à l'adresse inscrite au verso de la boîte.

PIRATERIE

La copie ou l'utilisation d'une copie illégale de ce jeu constitue un délit. La piraterie ne peut que menacer davantage le développement de jeux. En effet, si la piraterie ne cesse pas, ce jeu pourrait bien être le dernier jeu dédié à Amiga produit par Team17. L'avenir des jeux Amiga est entre les mains des vrais fans d'Amiga. Soutenez Amiga ; un jeu qui vaut la peine d'être joué, vaut également la peine d'être acheté.

Copyright 1993 Team17 Software Ltd.
Tous droits réservés.

Team 17 Software Ltd
Marwood House, Garden St., Wakefield, West
Yorkshire, WF1 1DX, Angleterre

ITALIANO

LA STORIA

L'anno e' il 2191 e la galassia e' sull'orlo di una guerra globale.

La colonizzazione avvenne in maniera troppo rapida e disordinata. La gente emigro' in massa dalle basi terrestri, sporche, inquinate e claustrofobiche alla ricerca di una improbabile liberta' nelle avventurose colonie stellari.

Ma la prospettiva di facili guadagni attraverso i viaggi spaziali porto' alla nascita di nuovi equilibri, con nuovi crimini e una nuova generazione di criminali. Non appena la tensione comincio' inevitabilmente a salire fu istituito il Corpo interplanetario (IPC), con lo scopo di costituire una forza di pacificazione.

Johnson e Stone erano i due membri di una unita' di pattugliamento IPC di ritorno al Quartier Generale della Federazione dopo un'avvicendamento di sei mesi nel cosiddetto braccio spirale esterno. Niente li aveva disturbati visto che solitamente non succede nulla nei settori remoti della galassia, ma in fondo erano contenti di tornare a casa.

Arrivo' pero' l'ordine di controllare una lontana base spaziale in un settore dell'Intex Network... la ISRC-4 aveva infatti cessato le trasmissioni su tutti i canali della Federazione; poteva trattarsi di una tempesta magnetica o di un'altra rivolta contro l'autorita', ma qualunque fosse la causa, andava individuata...

Stone introdusse le coordinate della stazione nel computer dell'astronave, la Miraculos, e configuro' i motori per una breve tragitto autopilotato... i motori dell'astronave risposero correttamente all'ordine e in un paio di ore i due membri dell'IPC erano in orbita attorno alla stella gigante Gianor nei pressi della stazione...

Johnson e Stone alzarono le spalle, tutto sembrava OK ma tutto era irrealmente tranquillo e c'era traccia di di attivita' magnetica...

La Miraculos accese i retrorazzi e inizio' il suo attracco in una delle piazzole di atterraggio della stazione... stavano per entrare all'interno...

INFORMAZIONI SULL'AMBIENTAZIONE

Intex System era il nome che si celava dietro alla piu' importante innovazione tecnologica del periodo. Esso infatti era il responsabile della rapidissima

espansione colonica, della gestione dei computer piu' complessi e delle stazioni controllate da droidi.

La maggior parte delle basi aveva a disposizione un terminale dell'Intex System, per sfruttare i molteplici servizi disponibili all'utente, incluso il divertentissimo videogioco del 'Tennis', oltre che la distribuzione di armi extra, pronto soccorso, munizioni, etc. tutte cose immediatamente disponibili attraverso il terminale.

L'Intex Research Centre numero 4 (ISRC-4) era un tipico esempio di base spaziale, essa era anche il centro nevralgico di alcune complesse e segrete operazioni per la sicurezza - si diceva che molti prototipi di nuovi sistemi erano in via di sviluppo al suo interno, ma vi erano pochissime informazioni riguardo ad essi.

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

Resetta il tuo Amiga nel modo consueto usando i due tasti Amiga e il CTRL, quindi inserisci il disco marcato come "DISK ONE". Dopo una breve attesa il computer ti chiederà di inserire il "DISK TWO"; inseriscilo e premi il tasto del joystick.

Alla comparsa del menu' sarai in grado di selezionare le opzioni e di iniziare la partita.

NOTA: Mantieni sempre attiva la protezione da scrittura sui dischetti e conservali in un posto sicuro quando non li utilizzi.

SISTEMA RICHIESTO

Il gioco richiede perlomeno UN MEGABYTE di RAM per funzionare su qualunque sistema Amiga. Tra i livelli verra' effettuato un accesso al disco, ma esso e' minimo e non dovrebbe distrarre troppo dal gioco. E' naturalmente necessario un joystick, due se si desidera giocare in coppia. Collegare l'uscita audio del computer ad uno stereo o a delle buone casse e' fortemente consigliato

MENU' DI GIOCO E OPZIONI

Le opzioni del menu' principale possono essere selezionate usando il joystick, tutte possono essere modificate utilizzando il tasto di fuoco. Una volta che sei soddisfatto delle impostazioni inserite, seleziona START GAME e inizia la tua partita premendo il pulsante del joystick.

L'opzione SHARE CREDITS permette, nel modo a due giocatori, di utilizzare in comune i crediti per

ITALIANO

l'acquisto di rifornimenti raccolti lungo i livelli; questo permette di giocare con un maggior spirito di gruppo durante la partita. Spesso comunque puo' essere anche divertente cercare di non lasciare nulla all'altro giocatore che magari vi ha appena salvato da un attacco alieno!

Se lasciato immobile, dopo qualche secondo il gioco mostra da solo una sequenza di gioco.

CONTROLLANDO I MEMBRI DELL'IPC

Entrambi i giocatori sono guidati attraverso il joystick, semplicemente muovendo la leva nella direzione in cui si desidera si muova il personaggio. Il pulsante permettera' (munizioni permettendo) di aprire il fuoco con l'arma correntemente selezionata.

Armi, chiavi, munizioni e altro possono essere acquistati con i crediti che hai trovato, attraverso i terminali del computer installati all'interno della stazione... per attivarne uno avvicinati ad esso e attivalo premendo il tasto di "spazio" sulla tastiera.

Le operazioni sul terminale sono effettuate interamente per mezzo del joystick (come avviene anche nel menu' principale del gioco) utilizzando il cursore su schermo. Puoi uscire dal sotto-gioco premendo il tasto del joystick dell'altro giocatore (o quello del mouse se connesso).

I giocatori hanno una quantita' limitata di energia, la quale e' rappresentata da una barra presente sul pannello di stato del giocatore (in cima allo schermo per il giocatore 1 e in basso per il giocatore 2); essa decresce quando si riportano ferite lungo lo svolgimento del gioco ma puo' essere riacquistata utilizzando le cassette del pronto soccorso presenti nei livelli.

Potrai acquistare una piccola mappa olografica tascabile della base spaziale la quale potra' essere accesa/spenta per mezzo del tasto 'M' sulla tastiera... la mappa olografica funziona meglio quando e' nei pressi di un terminale.

Potrai anche comprare armi migliori e piu' potenti, per selezionare le quali durante il gioco devi usare il tasto ALT sinistro per il giocatore 1 e ALT destro per il giocatore 2.

Puoi tornare al menu' principale in qualunque momento (abbandonando definitivamente la partita in corso) premendo il tasto ESC. Il tasto P attiva/disattiva invece una pausa momentanea del gioco.

CONSIGLI PER UN MIGLIOR SFRUTTAMENTO DEL GIOCO

Alien Breed e' un ottimo gioco se giocato da soli ma e' il massimo in coppia con un amico. Raccomandiamo caldamente la modalita' a due giocatori, visto che l'atmosfera cresce quando e' richiesto spirito di gruppo per proseguire nel gioco.

Il gioco contiene un altissimo numero di effetti sonori i quali generano un'intensa atmosfera, quindi consigliamo di alzare al massimo il volume degli alificatori...

Abbassa le luci, pompa le casse e prova ALIEN BREED!

TEAM 17 SOFTWARE

Team 17 have been around for just over 3 years, in that short time we have become one of the leading Amiga software publishers.

This page is designed to inform you about some of the titles we've produced, so that you may be enlightened, and may even be tempted to buy some, or even one of them.

FULL PRICED SOFTWARE

Body Blows

The award winning beat-em up that could have been in the arcades £26.99

Superfrog

Platform games will never be the same again, this title was acclaimed as the best game in its class £26.99

Overdrive

Over head racing has never been so much fun, or as fast, do you think you would be good enough to take on the demon driver and win? £25.99

Alien Breed II

The sequel, Johnson & Stone are here again to defend us from the evil Aliens, this time located on a planets surface.

All Amigas £26.99
A1200 / A4000 £29.99

Body Blows Galactic

Dan & Junior decide to take on the universe, compete against strange creatures from various planets and dimensions across the universe.

All Amigas £26.99
A1200 / A4000 £29.99

BUDGET SOFTWARE

Alien Breed Special Edition

The original game has been re-vamped and this is the result, a stunning game that topped the charts for a staggering 33 weeks. £10.99

Project-X Special Edition

Another game that has been tweaked from the original version that's done the business, a shoot-em up of epic proportions £12.99

F17 Challenge

The World Championship awaits you as you climb into the cockpit of your car and race around 17 different tracks, another classic £12.99

QWAK

Static screen platformer that will have you coming back for more, in probably the most addictive game ever. £12.99

Cardiaxx

Thrills and spills all the way in this fast paced shoot-em up, 8 challanging levels together with deep space bonus rounds. £9.99