



First Floor Offices, 2/8 Market Street,
Wakefield, West Yorkshire, WF1 1DH

Packaging by EIS Design and Advertising Ltd., Dewsbury

ALIEN



BREED

INSTRUCTIONS

ALIEN BREED

ALIEN BREED

ALIEN BREED LOADING INSTRUCTIONS:

To play ALIEN BREED simply insert disk one and reset your Amiga with the conventional CTRL & 2 Amiga key operation. The game will load and run after a short period of time. Alternatively you may wish to know the background story that surrounds the game - because we believe a picture paints a thousand words we have created a story-disk that we hope will get you in the right mood for the mission that awaits. To view the background story simply insert the story-disk and reset as indicated earlier. We believe that having a nice background story/intro is important but also realise that you're unlikely to want to see it every time you play!

ALIEN BREED SYSTEM REQUIREMENTS:

ALIEN BREED requires at least one-meg of memory to operate, it doesn't matter exactly what type you have (i.e. Chip or Fast) - as long as you have one-meg. Although ALIEN BREED is a one-meg product and most of the data is loaded initially, there is still a need to load other data when necessary - but this is done between levels and doesn't detract from gameplay. If you have more than one meg of ram then more data is loaded, resulting in even faster game-operation.

INTRODUCING THE I.P.C.

The Inter-Planetary-Corps (IPC) are an elite band of tough mercenaries that were assembled by the Planetary Federation to maintain peace and order throughout the universe. Their schedule usually consisted of pursuing pirates, investigating narcotics-rings and catching saboteurs. Teamed in two's, the IPC were a match for most, if not all of the colonists and even most of the outlaws gave them a somewhat grudging respect. IPC members Johnson and Stone were on a routine journey, patrolling a relatively quiet part of the Intex network cluster in the outer spiral arm - after six months on patrol they were heading back to IPF-HQ for a well earned break. Their craft, IPCC Miraculous - was a compact little machine, highly manoeuvrable but lightly armed - but they weren't expecting any trouble in this sector of the universe and certainly not on their way home...

INTEX SYSTEMS...

Intex Systems was the name behind many of the technological breakthroughs of the period, they were responsible for the huge increase in colonisation and most of the complex computer and droid operated stations. Most bases have Intex System computers available and these offer many services to the user including the latest entertainment craze - Space Tennis - amongst other things such as new armoury, first-aid-packs, ammo clips etc - which are all instantly available through the matter-displacement unit. Intex Space Research Centre Number 4 (ISRC-4) was a such a centre, home to many science officers who were working on new security systems, the exact nature of which still remains a closely guarded secret. It seemed odd that even the IPC were not told what went on at such stations, all they were given was a vague map of the deck-layout.

CONTROLLING THE IPC MEMBERS.

Both players are controlled using the joystick, simply move the joystick in the direction you wish to go. The joystick button fires off a round of ammo using the current weapon, weapons can be bought with collected credits at the computer-consoles located around the decks. To activate a console, move towards it and hold the button down, all console operation is then done with the joystick and cursor on-screen. The players have a finite amount of energy

ALIEN BREED

(represented in an energy bar) and this decreases as the game commences. Energy is lost through battle contact and through drainage using some of the security systems, not to mention things like the acid pools on the engineering deck. Energy can be topped up by locating first-aid packs scattered around the station or a kit can be ordered from the console. You can expect security-devices such as the fire-doors (once shut they stay shut), one-way energy-doors and suchlike once on board, but because of security regulations and restrictions, we are unfortunately unable to explain any further. We do understand that ISRC-4's host system computer (LNET) is fully intact however and this may be able to give some assistance. A small portable map of the deck layout can be bought if you have the appropriate credits available, this can be operated by pressing 'M' on your keyboard. Pressing 'M' again will turn it off. The map works better the closer it is to an Intex console due to magnetic storm activity. When you purchase additional weaponry you can select between the currently available ones by pressing the left ALT key (player one) and the right ALT key (player two). Different weapons have different effects and it is up to the player to use the best weapon in a given situation. You can exit from the computer sub-game by pressing the other joystick button (or left mouse button in one player mode).

GAME MENUS AND OPTIONS

The game offers several options which are selectable once it is up and running. All of these can be toggled using the joystick and fire button. These options are as follows: * One Player/Two Players (Two joysticks required in 2 player mode) * View High Score Table (Reveals the days top ten players) * Share Credits On/Off (In a 2 player game you have the option to share any credits you find between the team - otherwise it's a race for cash!) * Start Game (Play commences with currently selected options) The game features a full attract/demo sequence if left alone, returning to the menu afterwards. You can also exit to the main menu by pressing ESC.

TIPS FOR BETTER ENJOYMENT OF THE GAME...

ALIEN BREED is a great one player game but (like most of the good things in life) - is best done with a friend. The two-player option is heartily recommended and it's advisable that you both play as a team and cover each other or your survival cannot be guaranteed! ALIEN BREED boasts a spectacular array of atmospheric game-sounds and is best played with the volume up. We recommend that you hook your Amiga up to your Hi-Fi to fully savour this aspect of the game. Now turn down the lights, turn up the sound and encounter ALIEN BREED!

TEAM 17'S HOPES AND ASPIRATIONS...

Our brief when producing ALIEN BREED was to produce a game that wouldn't look (or sound) out of place in an arcade and be the type of game that everyone would want to play and get involved in. We'd like to think that we've achieved our aims and that you - the player, enjoys the result.

BACKGROUND INFORMATION...

ALIEN BREED was developed on 2 Amiga 3000's using ASM-ONE assembler, all game graphics are 32 colours and the game runs at 50 frames/second using a full Pal display. It uses well over 1.5mb of graphics data (not including the story disk), 140K of deck-map data and 210K of digitised sound (74 effects). The source-code is 635K (35,000 lines) and written in 100% assembler language - everything has been designed, written and produced using the Amiga.

ALIEN BREED

THE TEAM...

ALIEN BREED was programmed by the Swedish talents of Andreas Tadic and Peter Tuleby. The art and animation were courtesy of Rico Holmes, sound and music by Allister Brimble with speech effects by Lynette Reade. Ham story-animations created by the one and only Tobias Richter using Reflections. Original game design by Rico with jeers and rather infuriating help from Martyn Brown, who also was responsible for getting the thing into one piece - ie. doing all the shouting, screaming, moaning and sweating.

Thanks are also due to Stefan Boberg for additional programming help and copy-protection routines. We'd also like to thank everyone involved in the project, including all the rather willing games-testers, Mike and everyone at EIS, the press for their persistent encouragement, the guys' n' gals in the office and YOU for buying, playing and hopefully enjoying the game.

Thanks also to Stevey babes, Paul, Marcus, Andy, Kath & Joyce who spent ages packing all those Full Contact boxes, June 91! Thanks to Dean, Mick Parker, Debbie, Elaine and Heather for all their encouragement, finally a big thank to Mick for seeing the whole thing through.

Team17 have many more exciting Amiga projects in the pipeline, look out for them in the press and your local software retailer.

Full Contact (The arcade karate game) is also available rrp £9.99 from your local dealer. We'd like to hear from players as to what we could have done to make this (and other) titles any better. We are making software titles for you first and foremost, so it's only right that you should have your say.

...Please write to: Martyn Brown, Project Development, TEAM17 Software Ltd., First Floor Offices, 2/8 Market Street, Wakefield, West Yorkshire, England. WF1 1DH.

ALIEN BREED

Mode D'Emploi pour charger le programme Alien Breed :

Pour jouer à Alien Breed, insérez simplement le disque un et remettez votre Amiga à zéro en opérant le CTRL conventionnel & la touche Amiga. Le jeu se chargera et commencera à passer après un très court instant. Sinon, vous souhaitez peut-être connaître le contexte de l'histoire qui a rapport au jeu - parce que nous sommes de l'avis qu'un tableau se passe de commentaire et vaut un millier de mots, nous avons créé un disque scénario qui, nous l'espérons, vous mettra d'humeur à affronter la mission qui vous attend. Pour visionner le contexte de l'histoire, insérez tout simplement le disque scénario et remettez à zéro comme indiqué auparavant. Nous estimons que d'avoir une bonne idée du contexte de l'histoire est important, mais nous réalisons aussi qu'il est improbable que vous vouliez le voir à chaque fois que vous jouerez!

Les Besoins Du Systeme Alien Breed :

Alien Breed nécessite une mémoire d'au moins un méga-octet pour fonctionner, cela n'a pas vraiment d'importance quel genre vous possédez (c'-à-d. Microplaquette ou Fast) - du moment que vous avez un méga- octet. Bien qu'AlienBreed soit un produit méga octet et que la plupart des données soit chargée initialement, il ya quand même besoin de charger d'autres données quand cela s'avère nécessaire - mais ceci est effectué entre niveaux et ne porte pas atteinte au jeu. Si vous avez plus d'un méga-octet de mémoire vive, en ce cas des données supplémentaires sont chargées, donnant lieu à une opération du jeu plus rapide.

Presentant L'I.P.C.

Le Corps Inter Planétaire (IPC) est une bande élite de mercenaires endurcis qui ont été rassemblés par la Fédération Planétaire pour maintenir la paix et l'ordre public dans tout l'univers. Leur programme d'action consistait normalement à poursuivre les pirates, à enquêter sur les gangs de stupéfiants et à attraper les saboteurs. En équipe de deux personnes, les IPC étaient de taille à faire face à la plupart, sinon à la totalité des colons et même la majorité des hors-la-loi avaient du respect quelque peu réticent à leur égard. Les membres de l'IPC, Johnson et Stone effectuaient un trajet habituel, patrouillant un endroit relativement calme du groupe de réseau Intex dans le bras extérieur en spirale - après six mois en patrouille, ils rentraient au Quartier Général IPF pour un repos bien mérité. Leur vaisseau spatial, IPCC Miraculeux - était un petit engin très compact, facile à manoeuvrer mais équipé d'armement léger - mais ils ne s'attendaient à aucun ennui dans cette zone de l'univers et certainement pas sur le chemin du retour ...

Intex Systems

Intex Systems était le nom à l'origine des découvertes capitales technologiques de l'époque, ils étaient responsables de l'énorme augmentation dans le domaine de la colonisation et de la plupart des complexes ordinateur et des postes opérés par 'droid'/robot. La majorité des bases ont des ordinateurs Intex Systems à leur disposition, et ceux-ci offrent de nombreux services à l'utilisateur y compris ce qui a fait fureur tout dernièrement - Space Tennis - entre autres choses telles que le nouveau arsenal, les troussees de premiers secours, clips de munitions etc - qui sont disponibles instantanément par l'intermédiaire de l'unité de déplacement de matière.

Le Centre Spatial de Recherche Intex No 4 (ISRC-4) était un tel centre, un foyer pour beaucoup de ces experts scientifiques qui travaillaient sur de nouveaux systèmes de sécurité, la nature desquels reste un secret bien gardé. Il semble étrange que même l'IPC n'était pas au courant de ce qui se passait dans de telles stations spatiales, tout ce qui leur était fourni était une carte imprécise du plan du pont de commande.

ALIEN BREED

Pour Contrôler Les Membres De L'IPC...

Les deux joueurs sont contrôlés en utilisant le manche à balai, déplacez tout simplement le manche à balai dans la direction où vous voulez vous diriger. Le bouton du manche à balai tire une salve de cartouches en utilisant l'arme du moment, les armes peuvent être achetées avec les crédits accumulés aux consoles - ordinateur situées parmi les tableaux de commande. Pour activer une console, dirigez-vous vers elle et maintenez le bouton pressé, tout fonctionnement de console est alors effectué avec le manche à balai et le curseur sur l'écran. Les joueurs ont une quantité limitée d'énergie (représentée en une barre d'énergie) et celle-ci diminue lorsque le jeu commence. L'énergie est perdue à travers le contact qui a lieu lors d'un combat, et par drainage utilisant certains des systèmes de sécurité, sans compter certaines choses comme les flaqués d'acide sur le pont d'équipement mécanique. L'énergie peut être rechargée en localisant des troussees de premier secours éparpillées dans toute la station spatiale ou on peut commander une trousse à partir de la console. Vous pouvez vous attendre à des dispositifs de sécurité tels que les portes anti-incendie (une fois fermées, elles restent fermées), des portes énergie à sens unique et autres choses, de ce genre une fois à bord, mais à cause des règlements et des restrictions de sécurité, nous ne pouvons malheureusement pas en expliquer davantage. Nous croyons comprendre que le système ordinateur hôte de ISRC-4 (LNET) est entièrement intact et néanmoins, ceci pourra peut être vous aider. Une petite carte portative du plan du pont de commande peut être achetée si vous avez à votre disposition les crédits nécessaires appropriés, celle-ci peut être opérée en appuyant sur 'M' sur votre clavier. Appuyer sur 'M' une nouvelle fois l'éteindra. La carte fonctionne mieux si elle se trouve le plus près possible d'une console Intex dû à l'activité d'orage magnétique. Lorsque vous achetez des armes supplémentaires, vous pouvez choisir entre celles qui sont disponibles actuellement en appuyant sur la touche ALT gauche (joueur un) et la touche ALT droite (joueur deux). Différentes armes produisent différents effets et c'est au joueur d'utiliser la meilleure arme dans une situation donnée. Vous pouvez sortir du sous-jeu ordinateur en appuyant sur l'autre bouton du manche à balai (ou sur le bouton gauche de la souris en mode d'un joueur unique).

Menus et Options de Jeu

Le jeu offre plusieurs options qui sont à sélectionner une fois que le jeu est en marche. Toutes celles-ci peuvent être opérées en utilisant le manche à balai et le bouton de tir. Ces options sont les suivantes: "Un Joueur/Deux Joueurs (deux manches à balai nécessaires en mode de 2 joueurs)" "Vue de la Table des Scores Elevés (Révèle les dix premiers joueurs du jour)" "Partage de Crédits On/Off (dans un jeu à deux joueurs vous avez le choix de partager tous crédits que vous trouvez entre les membres de l'équipe - autrement c'est la course pour l'argent!)" "Le Jeu de Départ (Le jeu commence avec les options présentement sélectionnées). Le jeu fait figurer une séquence entière attraction/démonstration si vous n'y touchez pas, se remettant par la suite au menu. Vous pouvez aussi sortir au menu principal en appuyant sur ESC.

Suggestions Pour Mieux Profiter Du Jeu...

Alien Breed est un jeu sensationnel pour un seul joueur mais (comme la plupart des choses sensationnelles dans la vie) est encore mieux lorsque exécuté avec un(e) ami(e). L'option deux-joueurs est recommandée de tout coeur et il est conseillé que vous jouiez tous les deux en équipe et que chaque équipier protège l'autre ou votre survie ne pourra être garantie! Alien Breed se vante de posséder une collection spectaculaire d'effets sonores atmosphériques et est jugé préférable d'être joué avec le volume assez fort.

Nous recommandons que vous reliez votre Amiga à votre chaîne Hi-Fi pour apprécier pleinement cet aspect du jeu. A présent baissez la lumière, augmentez le volume et affrontez Alien Breed!

ALIEN BREED

Les Espoirs et Aspirations de Team 17 ...

Notre tâche lors de la fabrication d'Alien Breed était de produire un jeu qui ne paraîtrait pas (ou dont le son ne semblerait pas) ne pas être à sa place dans une arcade et qui serait le genre de jeu auquel tout le monde voudrait jouer et se mêler. Nous aimerions penser que nous avons atteint nos buts et que vous le joueur en appréciait le résultat.

Documentation

Alien Breed a été développé sur 2 Amiga 3000 en utilisant un assembleur ASM-ONE, toute l'infographie est 32 couleurs et le jeu se déroule à 50 images/seconde en se servant d'un affichage écran entier PAL. Il utilise bien plus de 1.5mb de données graphiques (le disque scénario non-compris), 140K de données de carte de tableau et 210K de son digitalisé (74 effets). Le code source est 635K (35,000 lignes) et est écrit à 100% en langage assembleur - tout a été conçu, écrit et produit en utilisant l'Amiga.

L'Equipe ...

Alien Breed a été programmé par les talents Suédois de Andreas Tadic et Peter Tuleby. La production artistique et l'animation avec la permission de Rico Holmes, son et musique d'Allister Brimble avec des effets d'élocution par Lynette Reade. 'Ham' animations de l'histoire créées par le seul et unique Tobias Richter utilisant Réflexions. Conception Originale du jeu par Rico avec sarcasme et assistance plutôt exaspérante de Martyr Brown, qui était aussi responsable de tout rassembler en un seul morceau - c'-à-d- en poussant des cris, en hurlant, gémissant et transpirant.

Des remerciements doivent aller aussi à Stefan Boberg pour assistance supplémentaire à la programmation et protection des droits de reproduction habituels. Nous aimerions aussi remercier toutes les personnes qui ont été mêlées à ce projet, y compris tous les joueurs qui se sont volontiers prêtés à tester les jeux, Mike et tout le monde à EIS, la Presse pour leur encouragement continu, les 'gars' et les 'filles' du bureau et VOUS pour avoir acheté, joué et nous l'espérons apprécié le jeu.

Merci aussi à Stevey 'babes', Paul Marcus, Andy, Kath & Joyce qui ont passé une éternité à emballer toutes les boîtes Full Contact, juin 91! Merci à Dean, Mick Parker, Debbie, Elaine et Hether pour tout leur encouragement, en dernier lieu un grand merci à Mick pour avoir tout mené à bonne fin.

Team 17 a beaucoup d'autres projets Amiga passionnants en cours de réalisation, guettez-les dans les journaux et chez votre concessionnaire local en logiciel/progiciel.

Full Contact (le jeu karaté pour arcade) est aussi disponible prix de détail £9.99 chez votre marchand local. Nous aimerions avoir des nouvelles de tous joueurs, en ce qui concerne ce que nous aurions pu faire pour améliorer ce jeu (et tout autre jeu). Nous produisons des titres progiciels en tout premier lieu pour vous, ce n'est donc que justice que vous ayez votre mot à dire sur le sujet.

...Ecrivez je vous prie à: Martyr Brown, Project Development, TEAM 17 Software Ltd, First Floor Offices, 2/8 Market Street, Wakefield, West Yorkshire, England WF1 1DH

ALIEN BREED

Alien Breed Ladeanweisung

Um Alien Breed zu spielen, einfach Diskette Eins in das Laufwerk einlegen und den Amiga ganz normal mit der Strg = 2 Amiga Taste in Grundzustand versetzen (reset). Das Spiel wird geladen und läuft nach kurzer Zeit. Vielleicht möchtest Du aber auch den Hintergrund zu der Geschichte kennenlernen - wir glauben, daß ein Bild mehr als tausend Worte sagt, und haben daher eine Disk mit der Story zu dem Spiel kreiert, durch die Du hoffentlich in die richtige Stimmung für die Mission versetzt wirst, die Dich erwartet. Um die Hintergrundgeschichte zu erfahren, einfach die Story-Diskette einlegen und einen Reset wie oben beschrieben durchführen. Wir glauben, daß eine gute Hintergrundgeschichte/-information wichtig ist, aber wir nehmen nicht an, daß Du sie jedes Mal sehen willst, wenn Du spielst.

Alien Breed Systemanforderungen

Alien Breed benötigt mindestens 1 MB Speicherplatz. Dabei ist es gleichgültig, welcher Typ in Deinem Computer installiert ist (z.B. Chip oder Fast) - Hauptsache ist, er hat 1 MB. Auch wenn Alien Breed für 1 MB ausgelegt ist und die meisten Daten zu Beginn geladen werden, müssen später noch weitere Daten geladen werden - aber das geschieht nach den Spielebenen und lenkt nicht vom Spielen ab. Wenn Du mehr als 1 MB RAM hast, werden mehr Daten geladen und das Spiel läuft schneller.

DAS I.P.C.

Das Interplanetare Corps (IPC) ist eine Elitetruppe aus kampfproben Soldnern, das von der Planetenföderation geschaffen wurde, um Frieden sowie Recht und Ordnung im Universum aufrechtzuerhalten. Ihre Aufgabe besteht normalerweise in der Verfolgung von Piraten, der Bekämpfung von Drogenkartellen und der Verhaftung von Saboteuren. In Zweier-Teams waren die IPC den meisten, wenn nicht sogar allen Bewohnern der Kolonien überlegen, und selbst die meisten Gesetzlosen zollten ihnen, wenn auch widerwillig, Respekt. Die Angehörigen des IPC Johnson und Stone befanden sich auf einer Routinefahrt, auf der sie den relativ friedlichen Teil des Intex-Netztes im äußeren Spiralarm kontrollierten - nach sechs Monaten Patrouille waren sie auf dem Weg zurück zu Ihrem IPC-Hauptquartier und einem wohlverdienten Urlaub. Ihr Fahrzeug, die IPCC Miraculous war eine kompakte, leichte Maschine, äußerst manövrierfähig, allerdings nur leicht bewaffnet - aber schließlich war in diesem Teil des Universums kein Arger zu erwarten und mit Sicherheit nicht auf ihrem Heimweg ...

Intex Systeme

Intex Systeme war die Bezeichnung für eine der großen technologischen Errungenschaften dieser Zeit; durch diese Systeme wurden Kolonisierungen im großen Stil und der Betrieb von äußerst komplexen Stationen möglich, die von Computern und Androiden bedient wurden. Die meisten Basen besitzen Intex System-Computer und bieten dem Besucher neben dem neuesten Freizeitvergnügen - Weltraumtennis - zahlreiche Möglichkeiten wie Waffen, Erste Hilfe Kits, Munitionsstreifen usw. - sie sind alle über die Materie-Verdrängungs-Einheit sofort verfügbar. Das Intex Weltraumforschungszentrum 4 (ISR-4) war solch ein Zentrum, in dem zahlreiche Wissenschaftler an neuen Sicherheitssystemen arbeiteten, weniglich Einzelheiten nach wie vor ein streng gehütetes Geheimnis sind. Selbst das IPC wußte nicht, was sich auf diesen Stationen abspielte, es basierte nur auf einer ungenauen Karte vom Grundriß der Decks.

Die Steuerung der IPC männer

Beide Spieler werden über Joysticks gesteuert - einfach den Joystick in die Richtung drücken, in die Du gehen willst. Mit dem Joystick-Knopf kann man einen Feuerstoß aus der Waffe abgeben, die man zur Zeit benutzt. Waffen kann man mit gesammeltem Guthaben, den Credits, an den Computerkonsolen kaufen, die überall auf den Decks verteilt sind. Um eine Konsole zu aktivieren, Knopf gedrückt halten und darauf zu bewegen, die gesamte Bedienung der Konsole erfolgt danach über Joystick und Cursor auf dem Bildschirm. Die Spieler besitzen einen begrenzten Energievorrat (dargestellt durch eine Energiesäule), der immer kleiner wird, je länger das Spiel dauert. Energie wird durch Kampfhandlungen verbraucht oder während der Benutzung von Sicherheitssystemen, ganz zu schweigen von Dingen wie etwa den Säurebecken auf dem Maschinendeck. Energie kann man durch Erste Hilfe Kits, die in der Station verstreut herumliegen, oder durch einen Satz, den man an den Konsolen bestellen kann, aufladen. Wenn Du an Bord bist, mußt Du auf Sicherheitseinrichtungen gefaßt sein, wie etwa Feuertüren (die, wenn sie einmal geschlossen sind, geschlossen bleiben), Energietüren, die nur in eine Richtung durchquert werden können, und ähnliches, jedoch können wir hier leider aus Sicherheitsgründen und wegen entsprechender Bestimmungen keine weiteren Erklärungen geben. Soweit uns bekannt, ist das Stationscomputersystem (LNET) von ISARC-4 voll funktionsfähig und könnte möglicherweise einige Hilfestellung leisten. Eine kleine tragbare Karte von dem Grundriß des Decks ist zu kaufen, sofern man die notwendige Menge an Credits besitzt. Die Karte wird durch Drücken der Taste 'M' aktiviert. Erneutes Drücken der Taste 'M', und die Karte verschwindet wieder.

Die Karte arbeitet umso besser, je dichter man sich an der Intex-Konsole befindet; dies hat mit der Aktivität von magnetischen Stürmen zu tun. Zum Kauf der derzeit zur Verfügung stehenden Waffen die linke ALT Taste (Spieler eins) oder die rechte ALT Taste (Spieler zwei) drücken. Unterschiedliche Waffen haben unterschiedliche Wirkungen, und es bleibt dem Spieler überlassen, die beste Waffe für eine bestimmte Situation auszuwählen. Man kann durch Drücken des zweiten Joystick-Knopfes (oder der linken Maustaste im Ein-Spieler-Modus) die Spielenebene verlassen.

Spielmenü und Optionen

Das Spiel stellt verschiedene Optionen zur Wahl, sobald es gestartet wurde und läuft. Diese können durch Joystick und Feuerknopf ausgewählt werden und bestehen in folgenden Möglichkeiten: *Ein Spieler/Zwei Spieler (für Zwei-Spieler-Modus werden zwei Joysticks benötigt), *Anzeige der Tabelle mit den höchsten Punktzahlen (nennt die zehn besten Spieler des Tages), *Teilung von Credits An/Aus (in einem Spiel mit zwei Spielern hast Du die Möglichkeit, alle Credits, die Du findest, mit Deinem Partner zu teilen - anderenfalls wird es zu einem Rennen um Geld!), *Start Spiel (das Spiel beginnt mit den derzeit gewählten Optionen). Das Spiel besitzt eine komplette Vorführ- und Demonstrationsszene, die abläuft, wenn nicht gespielt wird; danach kehrt es zum Menü zurück. Durch Drücken von ESC kann man ebenfalls zum Hauptmenü zurückkehren.

Tips für noch grösseren spass am spiel

Alien Breed ist ein großartiges Spiel für einen Spieler, aber (wie viele schöne Dinge des Lebens) - man kann es besser noch mit einem Freund spielen. Die Zwei-Spieler Option wird wärmstens empfohlen, und es ist besser, wenn ihr Zwei als ein Team spielt und Euch gegenseitig Deckung gebt, sonst kann für Euer Überleben keine Garantie übernommen werden. Alien Breed besitzt eine spektakuläre Palette an atmosphärischen Spielgeräuschen und sollte am besten mit angestelltem Ton gespielt werden. Wir empfehlen, daß Du Deinen Amiga an die HIFI-Anlage anschließt, um die Geräusche optimal genießen zu können, Und jetzt Licht aus, Ton an und bereite Dich darauf vor, auf Alien Breed zu stoßen!

Team 17 - Unsere Hoffnungen und Ziele

Mit Alien Breed wollten wir ein Spiel schaffen, das in bild (und Ton) den Arcade Spielen würdig ist, das jeder gerne spielen möchte und an dem jeder Spaß hat. Und wir glauben, daß wir unser Ziel erreicht haben und daß Du - der Spieler - an dem Ergebnis Spaß haben wirst.

Hintergrundinformationen

Alien Breed wurde auf 2 Amiga 3000 mit ASM-ONE Assemblern entwickelt, die gesamte Spielgraphik läuft mit 32 Farben und 50 Bildern pro Sekunde und in voller PAL Darstellung. Die Graphikdaten benötigen mehr als 1,5MB (ohne die Story-Disk), 140K für die Karte des Decks und 210K für den digitalisierten Ton (mit 74 Effekten). Der Quellen-Code benötigt 635K (35 000 Zeilen) und wurde zu 100% in Assemblersprache geschrieben - alles wurde auf einem Amiga entwickelt, geschrieben und produziert.

Das Team

Alien Breed wurde von den beiden schwedischen Talenten Andreas Tadic und Peter Tuleby programmiert. Künstlerische Gestaltung und Animation stammen von Rico Holmes, Geräusche und Musik von Aillister Brimble, die Spracheffekte von Lynette Reade. Die Animation für die Geschichte wurde von dem einzigartigen Tobias Richter unter Verwendung von Reflections geschaffen. Der Original-Spielentwurf stammt von Rico mit Unterstützung und der ziemlich besessenen Hilfe von Martyn Brown, der auch dafür verantwortlich war, daß das Ding zu einem Ganzen wurde - d.h. er war derjenige, der getobt, geschrien, gestöhnt und geschwitzt hat.

Unser Dank gilt auch Stefan Boberg für seine Hilfe bei zusätzlichen Programmierungen und seine Kopierschutzarbeiten. Bedanken möchten wir uns außerdem bei jedem, der an diesem Projekt beteiligt war, einschließlich den willigen Versuchskaninchen, die das Spiel getestet haben, bei Mike und den anderen von EIS, der Presse für ihren ständigen Ansporn, bei den Boys und Girls im Büro und bei DIR dafür daß Du das Spiel gekauft hast, es spielen und hoffentlich Spaß daran haben wirst.

Dank auch an Stevey, Paul Marcus, Andy, Kath & Joyce, die Ewigkeiten damit verbracht haben, die Full Contact Schachteln im Juni 1991 zu packen. Dank auch an Dean, Mick Parker, Debbie, Elaine und Heather für ihre Unterstützung und schließlich auch an Mick, der das Ganze durchgesehen hat.

Team 17 arbeitet an zahlreichen weiteren aufregenden Amiga Projekten - also aufgepaßt in Presse und bei Deinem Softwarehändler.

Full Contact (das Arcade Karate Spiel) gibt es zum empfohlenen Verkaufspreis von £9.99 bei Deinem Händler in der Nähe. Wir würden von den Spielern gerne erfahren, was wir an diesem Spiel (und anderen Spielen) verbessern könnten. Wir entwickeln Software in erster Linie und vor allem für Euch, deshalb ist es nur logisch, daß Ihr auch etwas zu sagen haben sollt.

Bitte schreibt an: Martyn Brown, Project Development, Team 17 Software Ltd, First Floor Offices, 2/8 Market Street, Wakefield, West Yorkshire, England WF1 1DH

Istruzioni per il carico di Alien Breed:

Per giocare Alien Breed basta inserire il disco uno e ripristinare il vostro Amiga con la convenzionale operazione a tasto CTRL & 2 Amiga. Il gioco verrà attivato ed entrerà in funzione dopo un breve periodo di tempo. Alternativamente, forse vorreste saperne di più sulla storia che è di sfondo al gioco - e poiché crediamo che un'immagine possa riflettere mille parole, abbiamo creato un disco-storia che ci auguriamo vi faccia entrare nello stato d'animo adatto alla missione che vi attende. Per prendere visione della storia di base basta inserire il disco-storia e ripristinare come già detto. Noi crediamo che l'aver come sfondo una storia ed una introduzione piacevoli sia importante, ma ci rendiamo anche conto che è improbabile che abbiate voglia di guardarla ogni volta che giocate!

Requisiti per il sistema Alien Breed:

Alien Breed necessita di una memoria di almeno un mega per funzionare, non importa che tipo esattamente abbiate (ovvero se Chip o Fast) - purché abbiate un mega. Sebbene Alien Breed sia un prodotto da un mega e la maggior parte dei dati sia stata caricata inizialmente, vi è pur sempre la necessità di caricare altri dati se occorrono - ma ciò viene fatto fra i diversi livelli e non distoglie dal gioco. Se avete più di un mega di 'ram' vengono caricati più dati, il che da come risultato un gioco persino più veloce.

Presentazione degli I.P.C.

Gli Inter-Planetary-Corps (IPC) sono una banda eletta di mercenari temprati, radunati dalla Federazione Planetaria per mantenere pace e ordine in tutto l'universo. Il loro compito consisteva di norma nel dare la caccia a pirati, nell'investigare cricche che si occupavano di droga, e nell'acchiuffare sabotatori. In squadra a due, gli IPC tenevano testa a molti se non a tutti i coloniali e persino la maggior parte dei fuoniegge dimostrarva, malgrado tutto, di rispettarli. Johnson e Stone, due membri di IPC, stavano facendo un viaggio di routine, perlustrando una parte relativamente tranquilla dell'ammasso della rete Intex, nel braccio esterno a spirale - dopo sei mesi in ricognizione stavano ritornando al Quartier Generale IPF-HQ per un ben meritato riposo. La loro nave spaziale era IPCC Miraculous - una macchina piccola e compatta, molto maneggevole ma poco armata - ma non si aspettavano di certo di dover incontrare guai in quel settore dell'universo, e di certo non durante il loro viaggio ritorno a casa...

Intex Systems ..

Intex Systems era il nome dato a molte delle scoperte tecnologiche del periodo, responsabili dell'enorme aumento della colonizzazione, e per la massima parte complicati computer e droid operavano le stazioni. Molte basi hanno a disposizione computer Intex System capaci di offrire all'utente molti servizi, ivi inclusa la voga più recente - Tennis Spaziale - fra altre attività quali nuove armature, gruppi pronto soccorso, caricatori per munizioni, etc. - tutti prontamente disponibili attraverso l'unità spostamento soggetti. Intex Space Research Centre Number 4 (ISRC-4) era uno di tali centri, dove vivevano molti scienziati che si dedicavano alla ricerca di nuovi sistemi di sicurezza, l'esatta natura dei quali rimane ancora un segreto da conservare gelosamente. Pareva strano che persino l'IPC non fosse a conoscenza di quello che avveniva in queste stazioni - tutto quello che era stato dato loro era una mappa imprecisa della configurazione dei ponti.

Controllo dei membri di IPC ..

Ambedue i giocatori sono controllati a mezzo della cloche - è sufficiente spostare la cloche nella direzione che volete. Il pulsante della cloche scarica una salva di munizioni usando l'arma del momento - le armi possono essere acquistate con un insieme di crediti dal banco computer che si trova sui ponti. Per attivare un banco, muoversi verso di esso e tenere premuto il pulsante; ogni operazione connessa al banco viene poi fatta a mezzo della cloche e del cursore sullo schermo. I giocatori hanno un determinato quantitativo di energia (rappresentata da una barra energia) e la stessa diminuisce con l'inizio del gioco. Energia viene perduta in battaglia e per dispersione impiegando alcuni dei sistemi di sicurezza, per non fare menzione di cose come i bacini d'acido sul ponte tecnico. Energia può essere riacquisita localizzando gruppi di pronto soccorso sparsi nella stazione oppure un kit può essere ordinato dal banco. Potete attendervi dispositivi di sicurezza quali porte antincendio (una volta chiuse esse rimangono chiuse), porte - energia di sola entrata e, una volta a bordo, investivi simili, ma per via di norme e restrizioni ai fini della sicurezza, non siamo purtroppo in grado di fornire altre spiegazioni. Sappiamo comunque che il computer del sistema ospitante (LNET) di ISRC-4 è completamente intatto e questo potrebbe dimostrarsi utile. Una piccola mappa portatile della configurazione dei ponti può essere acquistata se avete a vostra disposizione dei crediti - questa può essere messa in operazione premendo 'M' sulla tastiera. Premendo nuovamente 'M' l'operazione viene eliminata. La mappa funziona meglio quando si trova più vicina al banco Intex per via dell'attività magnetica di tempeste. Quando acquistate armi addizionali potete scegliere fra quelle disponibili al momento premendo il tasto sinistro ALT (giocatore numero uno) e il tasto destro ALT (giocatore numero due). Armi diverse hanno effetti diversi e sta al giocatore fare uso delle armi migliori in una determinata situazione. Potete uscire dal sub-gioco del computer premendo l'altro pulsante della cloche (o il pulsante 'mouse' sinistro se con un giocatore soltanto).

Menu Gioco E Scelte

Il gioco offre molte scelte che possono essere selezionate una volta che è entrato in funzione. Possono tutte essere attivate usando la cloche e il pulsante. Le scelte sono: Un Giocatore/Due Giocatori (due cloche necessarie se si impiega il modo a 2 giocatori) 'Vedere Tabella Punteggio Alto' (rivela i dieci migliori giocatori del momento) 'Ripartire Crediti On/Off' (in un gioco a due avete la scelta di dividere qualsiasi credito troviate fra il team - in caso contrario è una corsa per ottenere di più!) 'Avviare Gioco' (il gioco ha inizio con scelte selezionate al momento). Il gioco, se lasciato a se stesso, possiede una sequenza ad attrazione/dimostrazione completa, ritornando poi al menu. Potete anche uscire per tornare al menu principale premendo ESC.

Consigli per avere dal gioco più piacere ...

Alien Breed è un bellissimo gioco per un giocatore ma (come tutte le cose belle della vita) si gioca meglio con un amico. Si raccomanda particolarmente la scelta a due giocatori ed è consigliabile che ambedue giochiate come parte di un team e vi preteggiate a vicenda, altrimenti la vostra sopravvivenza non può essere garantita. Alien Breed vanta uno spiegamento spettacolare di suoni che conferiscono atmosfera al gioco e si gioca meglio con il volume alzato. Raccomandiamo che colleghiate Amiga al vostro Hi-Fi per meglio assaporare questo aspetto del gioco. Abbassate ora le luci, alzate il suono e incontratevi con Alien Breed!

Speranze ed aspirazioni del Team 17

Le nostre istruzioni per la creazione di Alien Breed erano di mettere insieme un gioco che non sembrasse (o avesse un suono) fuori luogo in una galleria per svaghi, e fosse il tipo di gioco col quale tutti volessero essere coinvolti. Siamo convinti di avere ottenuto questo scopo e che voi, il giocatore, goda dei risultati dei nostri sforzi.

Informazioni di base ...

Alien Breed venne progettato per 2 Amiga 3000 impiegando l'assemblatore ASM-ONE - tutti i grafici del gioco sono in 32 colori e il gioco funziona a 60 inquadrate/secondo usando un completo display Pal. Impiega ben oltre 1,5 mb dati grafici (non contando il disco-storia), 140K dati mappa-ponte e 210K suono numerizzato (74 effetti). Il codice-fonte è 635K (35.000 linee) ed è registrato in linguaggio raggruppatore del 100% - il tutto è stato progettato, registrato e prodotto usando Amiga.

Il Team ...

Alien Breed è stato programmato dall'ingegno degli svedesi Andreas Tadic e Peter Tuleby. La parte artistica e l'animazione sono di Rico Holmes, il suono e la musica di Allister Brimble con effetti linguistici di Lynette Reade. Le animazioni-storia speciali sono state create da Tobias Richter, unico nel suo genere, con l'impiego di immagini riflesse. Design gioco originale di Rico, con conzonature e assistenza piuttosto esasperante di Martyn Brown che ha avuto anche la responsabilità di mettere insieme il tutto - ovvero fare tutto il clamore, lo strillare, la lamentazione e la traspirazione.

Il nostro ringraziamento va anche a Stefan Boberg per addizionale assistenza programma e procedure per la tutela del testo. Desideriamo in oltre ringraziare tutti coloro che sono stati coinvolti nel progetto, includendo coloro che hanno collaudato (con piacere) i giochi, quali Mike e tutti gli altri a EIS, la stampa per il costante incoraggiamento, i ragazzi e le ragazze dell'ufficio e VOI per aver comprato, giocato e, ci auguriamo, tratto diletto dal gioco.

Grazie anche ai ragazzi di Stevey, Paul, Marcus, Andy, Kath e Joyce che hanno passato un'eternità ad impacchettare tutte quelle scatole Full Contact, nel giugno '91! Grazie a Dean, Mick Parker, Debbie, Elaine e Heather per tutto il loro incoraggiamento, e da ultimo un grosso grazie a Mick per aver curato il tutto.

Il Team 17 ha molti altri eccitanti progetti Amiga in cantiere - cercateli nei giornali e presso il vostro negoziante locale di software.

Full Contact (il gioco di karate delle gallerie svaghi) è anche disponibile al costo rrp di £9.99 presso il vostro negoziante locale. Ci farebbe piacere sentire dai giocatori quello che noi avremmo potuto fare per rendere persino migliore questo (ed altri) giochi. Noi produciamo giochi software in primo luogo e principalmente per voi, e quindi ci sembra giusto che possiate esprimere la vostra opinione.

... Vi preghiamo di scrivere a: Martyn Brown, Project Development, TEAM 17 Software Ltd., First Floor Offices, 2/8 Market Street, Wakefield, West Yorkshire, Inghilterra WF1 1DH