

# ALIEN BREED



TEAM 17



The Alien Breed saga began in 1992 when Team17 released the original, a six level arcade-style overhead blaster. The game proved to be a huge success, paving the way for a full-blown sequel in Alien Breed 2, and later the massive, more strategic Alien Breed : Tower Assault. Now, with the current thirst for 3D games, Team17 are extremely proud to present one of the most technically thrilling, atmospheric and genuinely playable games ever devised for the Amiga - Alien Breed 3D!

With dynamic 3D level design, first person perspective, real-time action and the option to play head-to-head with machine linkup, Alien Breed 3D is a milestone in the development of Amiga games.

Trapped in an alien environment, you must escape through 16 complex levels, defeating all manner of incredible enemies with an arsenal of devastating weaponry that you find on your way. Puzzles and traps have to be solved, you even have to negotiate submerged sections in order to win through.

This is the 3D adventure you've been waiting for... This is Alien Breed 3D.

## Now The Story Continues...

- Eyes Only - Triple Alpha Clearance -

Ident Code #2946/EA49

To : General R.E.Grant  
Earth Defence Force - Titan Base

From : Captain J.T.Reynolds  
Commanding Osiris III

Message as follows (Encrpt code 47984-771473):

Richard,

I've very little time. The Breed have got out! They've taken over the station. By pure chance I was outside when they made their move.

I've found some supplies and weapons in the disused observatory.

I intend to return to the base and search for some way to get off this planet. You must send the fleet to wipe this place clean whether I succeed or not

My oxygen is low I expect I have less than eighteen hours grace.

Wish me luck, General

Reynolds out.

*Excerpt from Progress Report 4098 by Dr. Alan Stout - Director of Project Osiris*

The eggs discovered in the aftermath of Azarin have proved fertile. Culture solution 34/R has resulted in over 70% hatching. The growth rate is phenomenal. We're already seeing second generation clones. Modification and enhancement projects have been submitted...

*Excerpt from Progress Report 4123 by Dr. J. Cleary - Head of Bio-engineering*

The first phase of cybernetic enhancement is complete. Primary evaluation shows a high level of rejection and unstable bonding. Plans to introduce human DNA into the genome should improve stability by 30-40%.

*Excerpt from Internal Memo by D. Deakin - Maintenance and Support Services*

Given the astronomical increase in temporary system failures I need an extra digital-neuron technician to run diagnostics on all systems, especially containment. Thank God, none of those have failed yet.

### PLAYING ALIEN BREED 3D

The game begins with you facing a set of doors at the bottom of the storage bay; collect any pick-ups you see - detailed below - and get used to the controls. Your objective is to make your way through the overrun base to the shuttle on level 16.

The base looms dead and silent in front of you, blotting out the sky. The main entrance is out of the question, choked with rubble and bodies, not all of them human. You don't look too closely. Picking your way through the debris around the perimeter, you spot a potential way in, a service entrance located in a storage bay below ground level. Gripping the all too familiar pulse rifle tightly you lower yourself into the pit. No turning back now....

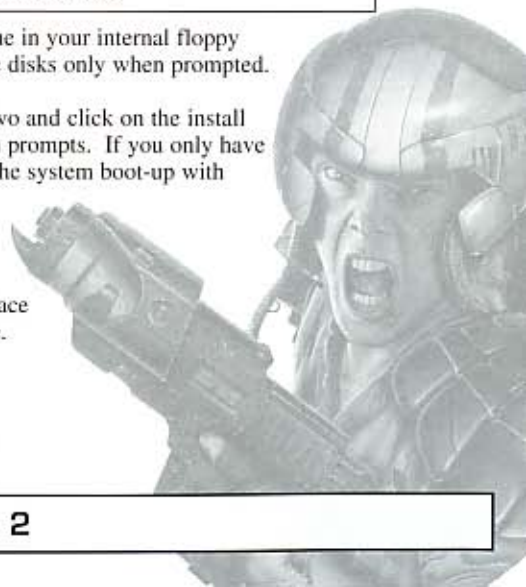
You can hear sounds of movement behind the doors. You raise the rifle in readiness as the doors slide open.....

### LOADING ALIEN BREED 3D

**A1200** To load Alien Breed 3D, place Disk One in your internal floppy drive and turn on the machine. Change disks only when prompted.

To install to Hard Drive, insert Disk Two and click on the install icon with the mouse. Follow on-screen prompts. If you only have 2Mb of memory, you will need to use the system boot-up with no start-up sequence from the menu accessed by holding down both mouse buttons on start-up.

**CD32** Simply lift the lid of your CD32 and place the Alien Breed 3D disc in the machine. The game will automatically boot.



## MACHINE REQUIREMENTS

Alien Breed 3D requires an AGA Amiga with 2Mb of RAM.

Additional 32bit FAST RAM and accelerator cards will be auto detected to enhance the smoothness of the 3D environment.

## OPTIONS

When you begin to play Alien Breed 3D you will be presented with the Main Option screen. Use arrow keys to highlight the option required and return to select it.

### 1 The Main Screen

On accessing the main screen the game presents the following choices:-

#### Select One/Two Player option

The default is One Player.

If Two Player option is required, two Amigas must be linked prior to selecting this choice. A second screen is displayed allowing one Amiga to be chosen as master and the second as slave. The return key is used to toggle between Master, Slave and Main Menu options.

#### Play Game

Selecting this option places you at the start of the game with the control options previously chosen in force.

#### Control Options

This accesses a screen that allows you to define the controls. Select Main Menu to exit this screen.

#### Game Credits

Lists the people who brought you the game.

#### Password

Selecting this option allows you to enter the password gained on completing a level. Pressing the Return then Space then Esc keys quits this option if the password has been incorrectly noted.

For the CD32 version the password is entered by selecting the appropriate letter with the direction keys and then pressing fire. When all sixteen letters are entered in this manner the game will resume.

### 2 Two Player Screen

The Two Player Screen is accessed from the Main Screen. Providing two Amigas are linked, one must be selected as master, and the other as slave.

### 3 Pause Screen

This is accessed by pressing the Pause button during play. Two options are presented:

#### FAST RAM buffer

This can be toggled on/off by pressing the Up key. This may smooth the screen update on FAST RAM equipped machines. This is not available with CHIP RAM

#### Floor Detail

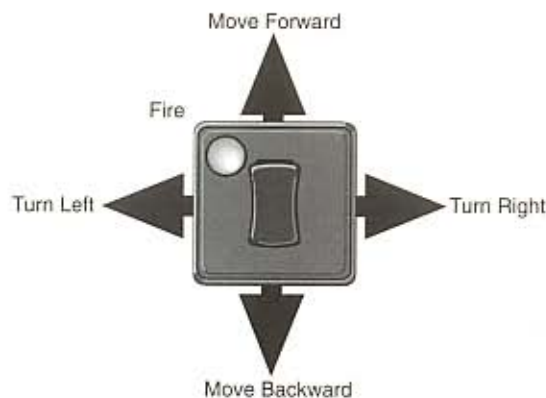
Floor detail can be set to Gouraud-shaded, Texture Mapped, Plain Shading or None by using the Down key.

Press Pause or Fire to exit this screen and resume play.

## CONTROLS

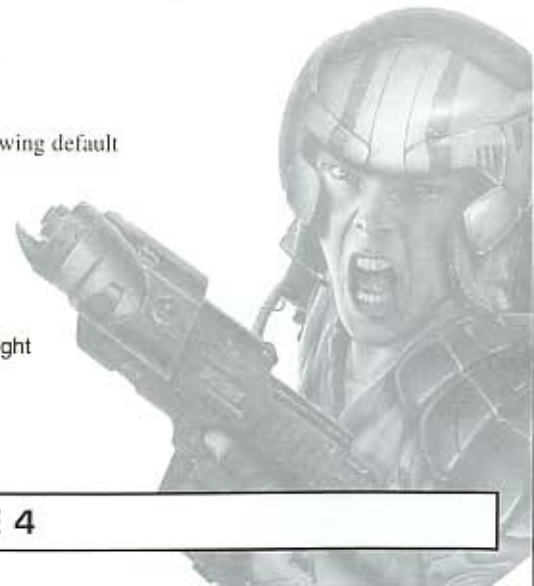
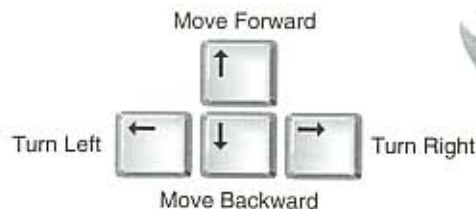
### JOYSTICK

When controlling Alien Breed 3D with a joystick, push the stick in the direction you wish your player to walk. The fire button shoots the displayed weapon. Other functions are accessed using the keyboard. Default values are given below.



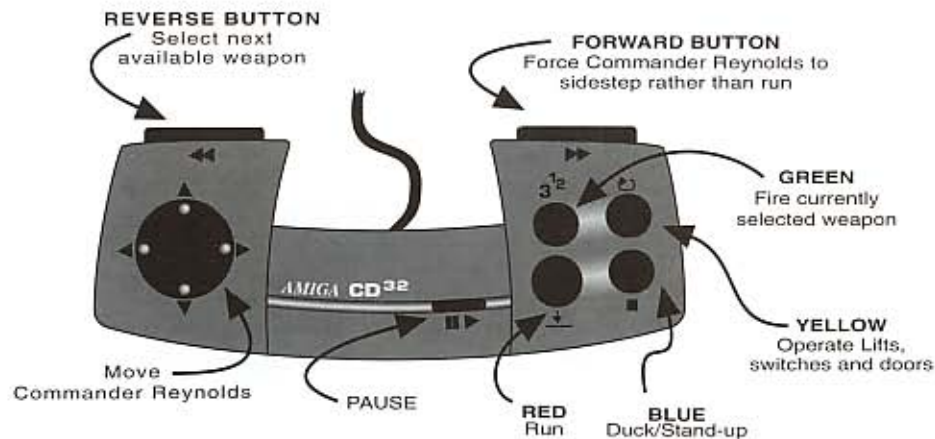
### KEYBOARD

The keyboard options are fully definable. The following default values are used:



- |  |                     |  |                  |
|--|---------------------|--|------------------|
|  | Sidestep Left       |  | Pulse Rifle      |
|  | Sidestep Right      |  | Shotgun          |
|  | Fire                |  | Plasma Gun       |
|  | Run                 |  | Grenade Launcher |
|  | Duck                |  | Rocket Launcher  |
|  | Look Behind         |  | Joystick         |
|  | Force Sidestep      |  | Keyboard         |
|  | Pause               |  | Mouse            |
|  | Quit                |  |                  |
|  | Operate Door/Switch |  |                  |

## CD32 CONTROLLER



## IN OSIRIS STATION

When you enter the station you will find a selection of items dropped or abandoned by the research staff in their struggle with the escaping Breed. Scavenging this equipment is vital to your survival.

Look out for these symbols :-

### MED-PAK



Whenever you suffer an injury from an attack by the Breed, this is displayed as a reduction in energy. By collecting the Med-Pak you can heal your injuries and regain energy.

### SHOTGUN



You start the game with the Mark IV pulse rifle found in the Osiris Observatory. Other more powerful weapons such as the shotgun may be found later in the game.

### AMMO



Be careful not to run out of ammunition. Even the most powerful weapons will not protect you if there is no ammunition. Packs dropped in the fight for the base may be found anywhere.

### KEYS



Parts of the levels are high security sections and may still need security keys to allow entry. Some doors are colour coded, ie a blue key is required to pass through a blue security door.

### Protection

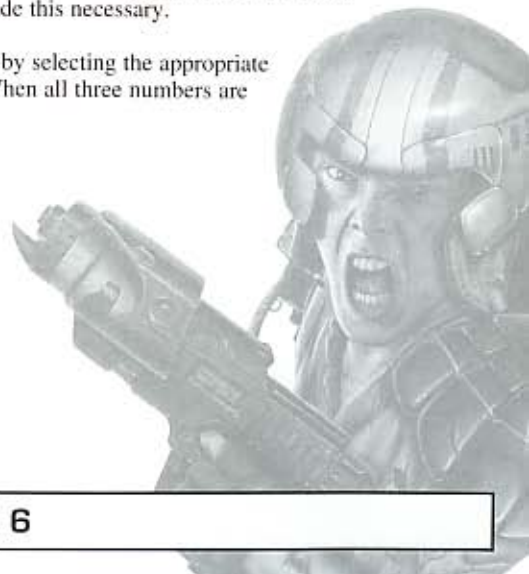
On loading the game, the protection routine will ask for a three-digit code from the manual. If you enter an incorrect value the machine will reset. Team 17 regret the need for such protection but the high level of casual piracy has made this necessary.

For the CD32 version the protection code is entered by selecting the appropriate number with the direction keys and pressing fire. When all three numbers are entered in this manner the game will start.

### Piracy

Copying or using an illegal copy of this game is a crime. More importantly, copying games mean that software houses are finding it increasingly difficult to support the Amiga.

If you want to continue playing games of the same quality then buy them, don't rip them off.



Die Alien Breed Saga nahm 1992 ihren Anfang, als Team 17 die Urversion herausbrachte, eine Arcadesimulation mit sechs Schwierigkeitsstufen, die enorme Kosten verschlungen hatte. Das Spiel erwies sich als ein riesiger Erfolg und bereitete den Weg für die vollwertige Fortsetzung „Alien Breed“, der später die umfangreiche und mehr strategisch ausgelegte „Alien Breed: Tower Assault“ folgte. Nunmehr, bei gegenwärtig reger Nachfrage nach 3D Systemen, ist Team 17 besonders stolz, eine der technisch spannendsten, stimmungsgeladesten und wirklich spielbaren Simulation herauszubringen, die je für den Amiga Computer entwickelt worden ist - Alien Breed 3D!

Mit dynamischen 3D Schwierigkeitsebenen, Spielablauf aus der Sicht der ersten Person - des Spielers - Aktion in Echtzeit und der Option, per Rechnerverbindung gegeneinander zu spielen, stellt Alien Breed 3D einen Meilenstein in der Entwicklung der Spiele für den Amiga dar.

In fremder Umgebung gefangen sind 16 komplexe Schwierigkeitsstufen zu überwinden, sind alle möglichen Arten unvorstellbarer Fremdlinge zu besiegen - mit einem Arsenal zerstörerischer Waffen, die unterwegs gefunden werden. Rätsel sind zu lösen und Fallen zu umgehen, ja selbst überflutete Sektionen sind zu erforschen, um das Spiel erfolgreich zu beenden. Das 3D Abenteuer, auf das Sie gewartet haben - Alien Breed 3D.

## Die Fortsetzung...

- Nur zu lesen - Triple Alpha Auflösung -

An: General R. E. Grant  
Erdverteidigungsstreitmacht - Titanbasis

Von: Captain J. T. Reynolds  
Befehlshaber der Osiris III

Meldung wie folgt (Codierung 47984-771473):

Richard,

Mir bleibt wenig Zeit. Die Brut konnte entkommen! Sie haben die Station übernommen. Es war reiner Zufall, daß ich mich gerade außerhalb der Station befand, als sie ihren Angriff ausführten.

Ich fand einige Vorräte und Waffen in der aufgelassenen Beobachtungsstation.

Ich werde auf die Basis zurückkehren und irgendwie versuchen, diesen Planeten zu verlassen. Du mußt die Flotte entsenden und diesen Planeten von der Brut befreien, gleichgültig, ob ich Erfolg habe oder nicht. Ich habe nur wenige Sauerstoffvorräte und vermutlich bleiben mir weniger als 18 Stunden Zeit.

Drücke mir die Daumen, General

Reynolds - Ende.

**Auszug aus dem Entwicklungsbericht 4098 von Dr. Alan Stout - Direktor des Osirisprojekts**  
Die nach dem Azarin Desaster gefundenen Eier erwiesen sich als befruchtet. In der Kulturlösung 34/R schlüpften 70% der Eier. Das Wachstum ist phänomenal. Wir beobachten bereits Klone der 2. Generation. Projekte zur Modifikation und Verbesserung wurden bereits vorgelegt...

**Auszug aus dem Entwicklungsbericht 4123 von Dr. J. Cleary - Leiter der Gentechnologie**  
Die erste Phase der kybernetischen Verbesserung ist abgeschlossen. Erste Bewertungen führten zu einer hohen Abstoßungsrate und instabiler Verbindungen. Die beabsichtigte Implantierung von menschlichem DNA dürfte die Stabilität um 30-40% verbessern.

**Auszug aus dem internen Memorandum von D.Deakin - Wartungs und Unterstützungsdienste**  
Bei der gegenwärtigen astronomischen Zunahme der vorübergehenden Systemausfälle benötige ich einen weiteren Digitalneurontechniker für die Diagnose aller Systeme, besonders der Eindämmungssysteme. Letztere haben, Gott sei Dank, bisher noch nicht versagt. -

## ALIEN 3D SPIELVERLAUF

Am Beginn des Spiels stehen Sie vor einigen Türen zum unteren Teil des Frachtraums. Nehmen Sie die Gegenstände auf - Einzelheiten folgen - , die Sie sehen, und machen Sie sich mit der Steuerung vertraut. Ihr Ziel ist es, sich Ihren Weg durch die eroberte Basis zur Ebene 16 zu bahnen, wo sich das Shuttlefahrzeug befindet.

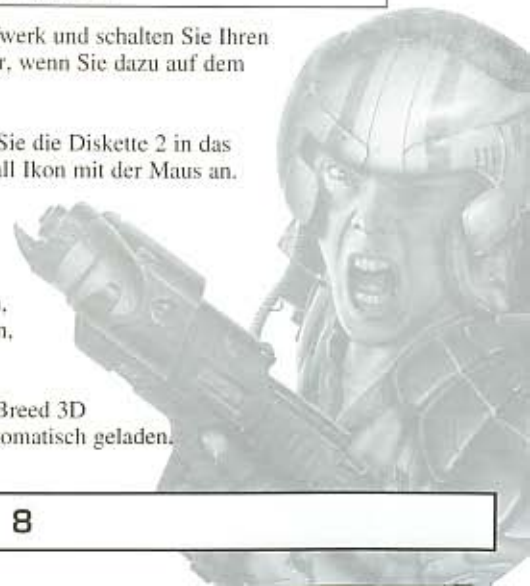
Drohend, tot und still liegt die Basis vor mir. Sie verdunkelt den Himmel. Der Haupteingang ist zugeschüttet mit Schutt und Leichen. Nicht alle sind menschliche Körper. Genau hab' ich nicht hingeschaut. Einen Weg suchend durch dieses Trümmerfeld finde ich einen möglichen Zugang hinein - ein Wartungsschacht eines Frachtraums unter der Basis. Ich greife mir das wohlbekannte Pulsgewehr und lasse mich in den Schacht hinuntergleiten. Es gibt jetzt keinen Weg zurück.. Hinter den Türen sind Bewegungsgeräusche zu hören. Auf alles gefaßt reißen Sie die Waffe hoch, als sich die Türen öffnen....

## ALIEN BREED 3D LADEN

**A1200** Legen Sie Diskette 1 in das interne Laufwerk und schalten Sie Ihren Rechner ein. Disketten wechseln Sie nur, wenn Sie dazu auf dem Bildschirm aufgefordert werden.

Zur Installation auf der Festplatte legen Sie die Diskette 2 in das Laufwerk ein. Klicken Sie nun das Install Ikon mit der Maus an. Befolgen Sie die Anweisungen auf dem Bildschirm. Wenn Sie nur über 2Mb RAM verfügen, müssen Sie den Systemstart ohne Startsequenz aus dem Menü wählen. Die erreichen Sie dadurch, daß Sie beide Maustasten gedrückt halten, wenn Sie den Rechner einschalten.

**CD32** Öffnen Sie das CD32 und legen Sie die Breed 3D Diskette in das Gerät. Das Spiel wird automatisch geladen.



DUCI-SOCI

DUCI-SOCI

## SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

Für Alien Breed 3D benötigen Sie einen AGA Amiga mit 2MB RAM. Zusätzliche 32Bit schnelles (fast) RAM - und Beschleunigerkarten werden automatisch erkannt und verbessern die 3D Sequenzen

## OPTIONEN

Nachdem Sie Aliens Breed 3D gestartet haben, sehen Sie das Hauptmenü mit den Optionen. Mit den Pfeiltasten markieren Sie die gewünschte Option. Mit der Return-Taste wählen Sie die Option.

### 1. Das Hauptmenü (Main Screen)

Folgende Optionen stehen zur Auswahl:

#### Option ein/zwei Spieler

Grundeinstellung ist ein Spieler.

Wenn Sie die Option für zwei Spieler wählen wollen, müssen zunächst zwei Amiga-Rechner miteinander verbunden werden. Danach können Sie diese Option wählen. Es wird nun ein Untermenü angezeigt. Hier bestimmen Sie einen Amiga als Hauptrechner (Master) und den zweiten als Nebenrechner (Slave). Mit der Return-Taste schalten Sie zwischen Master, Slave und Hauptmenü um.

#### Play Game (Spiel)

Durch Wahl dieser Option beginnen Sie mit der Simulation. Hierbei sind die Kontrollfunktionen aktiv, die Sie zuvor gewählt haben.

#### Control Options (Kontrollfunktionen)

Durch Wahl dieser Option wird ein Untermenü aufgerufen, in dem Sie die Kontrollfunktionen wählen können. Wählen Sie Hauptmenü (Main Screen), um dieses Untermenü zu verlassen.

#### Game Credits

Listet die Autoren dieser Simulation auf.

#### Password (Paßwort)

Nachdem diese Option gewählt wurde, kann der Spieler das Paßwort eingeben, das er nach erfolgreicher Beendigung einer Spielstufe „gewonnen“ hat. Durch drücken der Tasten „Return“ Leertaste und „Esc“ kann diese Option verlassen werden, wenn das Paßwort falsch eingegeben worden war.

Bei Steuerung über das CD32 Steuergerät erfolgt die Eingabe dadurch, daß mit den Richtungstasten der entsprechende Buchstabe markiert und durch die Feuertaste gewählt wird. Nachdem alle 16 Buchstaben auf diese Weise eingegeben worden sind, wird das Spiel fortgesetzt.

### 2. Untermenü - Zwei Spieler (Two Player Screen)

Dieses Untermenü wird aus dem Hauptmenü heraus aufgerufen. Vorausgesetzt, daß zuvor zwei Rechner miteinander verbunden wurden, muß einer als Master, der andere als Slave definiert werden.

### 3. Pausenbildschirm (Pause Screen)

Dieser wird durch Betätigung der Taste für Pause während des Spiels aufgerufen. Zwei Optionen können gewählt werden:

#### Fast RAM Buffer (Puffer schnelles RAM)

Dieser kann ein/aus geschaltet werden, indem die „up“ Taste betätigt wird. Dies beschleunigt den Bildaufbau bei Rechnern mit schnellem RAM. Die Funktion ist bei Rechnern mit CHIP RAM nicht verfügbar.

#### Hintergrundbildschirm (Floor Detail)

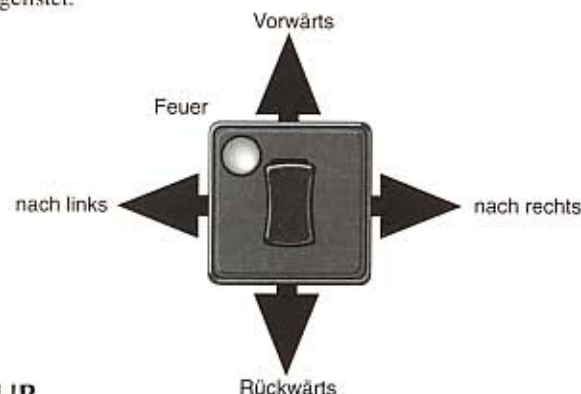
Dieser kann festgelegt werden als Gouraudschattierung, Struktur, einfache Schattierung oder ohne Schattierung, indem die „down“ Taste betätigt wird.

Betätigen Sie die Taste für Pause oder die Feuertaste, um dieses Untermenü zu verlassen und das Spiel fortzusetzen.

## STEUERUNG

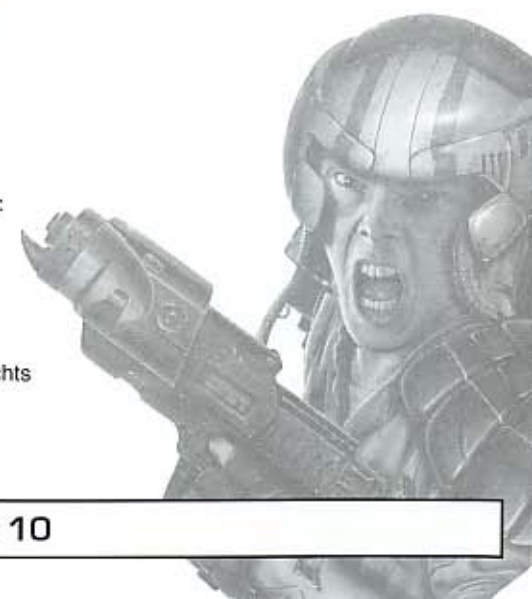
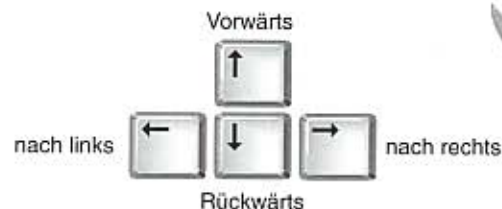
### JOYSTICK

Wenn Sie Alien Breed 3D mittels Joystick steuern, bewegen Sie den Joystick in die Richtung, in die Sie Ihren Spieler lenken wollen. Mittels Feuertaste schießen Sie mit der angezeigten Waffe. Weitere Funktionen werden über die Tastatur gesteuert. Grundeinstellungen werden folgend aufgelistet.



### TASTATUR

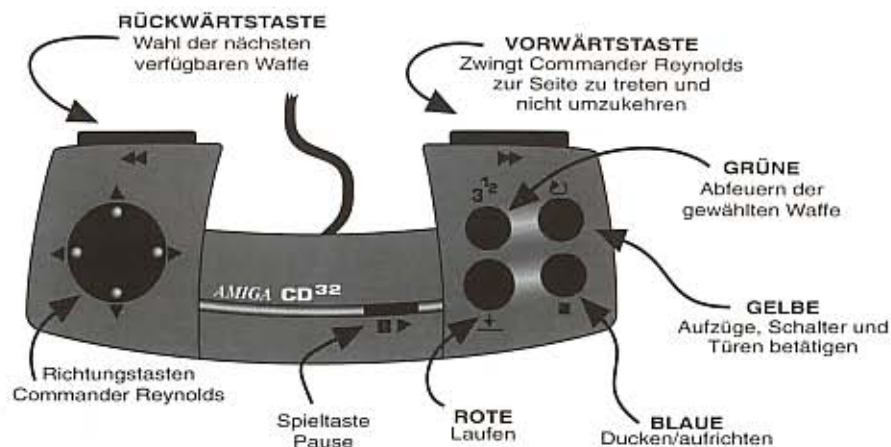
Die Tastaturbelegung ist frei definierbar. Die folgenden Grundeinstellungen sind vorgegeben:



|  |  |  |               |
|--|--|--|---------------|
|  | Nach links zur Seite treten  |  | Pulsgewehr    |
|  | Nach rechts zur Seite treten                                       |  | Schrotbüchse  |
|  | Abfeuern der gewählten Waffe                                       |  | Plasmagewehr  |
|  | Laufen   |  | Granatwerfer  |
|  | Ducken   |  | Raketenwerfer |
|  | Nach hinten sehen  |  |               |
|  | Zwingt Commander Reynolds zur Seite zu treten und nicht umzukehren |  | Joystick      |
|  | Pause  |  | Tastatur      |
|  | Abbrechen  |  | Maus          |

**LEERTASTE** Aufzüge, Schalter und Türen betätigen

## CD32 Steuergerät



## IN DER OSIRIS STATION

Wenn Sie die Station betreten, werden Sie verschiedenen Gegenstände herumliegen sehen, die von den Mitgliedern der Forschungsabteilung während ihres Kampfes gegen die Brut zurückgelassen oder verloren wurden. Untersuchen Sie diese genau und nehmen Sie sie an sich. Sie können für Ihren Erfolg und Ihr Überleben wichtig sein.

Achten Sie auf folgende Symbole:

medpak



Wird der Spieler durch einen Angreifer der Brut verletzt, so wird dies als Energieverlust angezeigt. Haben Sie ein medpak aufgenommen, so können die Verletzungen behoben und Energie zurückgewonnen werden.

Shotgun (Schrotbüchse)



Sie beginnen das Spiel mit dem Mark IV Pulsgewehr, das Sie in der aufgegebenen Beobachtungsstation gefunden haben. Weitere wirkungsvollere Waffen, wie die Schrotbüchse, finden Sie im weiteren Verlauf des Spiels.

Ammo (Munition)



Achten Sie darauf, daß Ihnen nicht die Munition ausgeht. Selbst die wirksamste Waffe nützt nichts, wenn Sie keine Munition haben. Magazine finden Sie überall.

Keys (Schlüssel)



Teile der verschiedenen Ebenen sind Hochsicherheitstrakte, für die Sicherheitsschlüssel erforderlich sind. Einige Türen haben einen Farbcode, d. h., um durch eine blaue Sicherheitstür gehen zu können, brauchen Sie einen blauen Schlüssel.

## Schutzfunktion

Wenn Sie das Spiel laden, werden Sie durch die Schutzfunktion aufgefordert, einen dreistelligen Code einzugeben. Diesen finden Sie im Handbuch. Geben Sie einen falschen Wert ein, so wird der Rechner neu gebootet. Team 17 bedauert, daß die Schutzfunktion erforderlich ist, aber die hohe Anzahl von Raubkopierern zwingt uns dazu.

Bei Steuerung über das CD32 Steuergerät erfolgt die Eingabe dadurch, daß mit den Richtungstasten der/die entsprechende Buchstabe/Ziffer markiert und durch die Feuertaste gewählt wird. Nachdem alle drei Buchstaben/Ziffern auf diese Weise eingegeben worden sind, können Sie mit dem Spiel beginnen.

## Raubkopien

Die Kopie dieses Spiels oder die Nutzung einer Raubkopie stellt eine Rechtsverletzung dar. Von größerer Bedeutung ist jedoch, daß Raubkopien es für Softwarehändler immer schwieriger werden läßt, weiterhin Programme für den Amiga zu entwickeln. Wenn Sie weiterhin Spiele dieser Qualität nutzen wollen, so kaufen Sie die Spiele und kopieren Sie sie nicht.

La saga d'Alien Breed naît en 1992 quand Team 17 crée l'aventure arcade initiale à six niveaux. Le jeu s'avère être un succès, ouvrant la voie par la suite à une aventure à part entière, "Alien Breed 2", puis à "Alien Breed : Tower Assault", un jeu stratégique plus conséquent. En ces jours où l'appétit pour les moteurs 3D est insatiable, Team 17 présente avec fierté l'un des jeux les plus excitants du point de vue technique, atmosphère et jouabilité qu'on ait jamais créé pour l'Amiga : Alien Breed 3D!

Tirant parti d'une conception de niveaux 3D dynamique, d'une action à la première personne et en temps réel, avec une option de connexion de deux machines qui peuvent être en compétition, Alien Breed 3D marque une étape décisive du développement des jeux Amiga.

Coincé dans un environnement extra-terrestre, vous devez vous échapper en passant par 16 niveaux complexes et écraser sur votre route toutes sortes de créatures incroyables à l'arsenal dévastateur. Les rébus et les pièges devront être résolus et vous devrez même négocier des passages sous-marins si vous voulez arriver au bout de vos peines.

Voici l'aventure en 3D que nous attendions tous... C'est Alien Breed 3D.

## Suite de l'histoire ...

- Image seule - Autorisation triple Alpha -

Code ID No 2946/EA49

Dest: Général R.E. Grant  
Force de défense terrienne - Base Titan

Exp: Capitaine J.T. Reynolds  
Commandant d'Osiris III

Message suit : (code de chiffrage 47984-771473):

Richard,

J'ai très peu de temps. Les créatures se sont échappées! Elles ont pris la station d'assaut. Par chance, j'étais dehors quand elles ont déclenché leur offensive.

J'ai trouvé du ravitaillement et des armes dans l'observatoire abandonné.

Je compte retourner à la base et chercher un moyen de quitter cette planète. Vous devez envoyer l'armée pour débarasser cet endroit de cette vermine, que mes efforts soient couronnés de succès ou non.

Comme je n'ai pas beaucoup d'oxygène, je pense qu'il me reste un peu moins de dix-huit heures d'autonomie.

Souhaitez-moi bonne chance, mon Général

Reynolds  
Fin

## Extrait du compte-rendu 4098 du Dr Alan Stout - Directeur du Projet Osiris

Les oeufs découverts après la chute d'Azarin sont bel et bien fertiles. Grâce à la solution de culture 34/R, on a obtenu un pourcentage d'éclosion de plus de 70%. Le taux de croissance est phénoménal. Nous avons déjà observé des clones de deuxième génération. Nous avons présenté des projets d'études ultérieures ...

## Extrait du compte-rendu 4123 du Dr J. Cleary - Chef de la section Bio-ingénierie

La première phase d'amélioration cybernétique est achevée. Aux premières évaluations, nous avons observé un taux élevé de rejet et de soudure instable. Le projet consistant à introduire de l'ADN humain dans le génome devrait améliorer la stabilité d'environ 30-40%.

## Extrait du mémorandum interne du Dr D.Deakin - Services de support et de maintenance

Etant donné l'augmentation astronomique du nombre de pannes temporaires du système, j'ai besoin d'un technicien numérique-neuron supplémentaire pour faire des diagnostics sur l'ensemble des systèmes, surtout le système d'endiguement. Grâce à Dieu, pas encore de pannes observées dans ceux-ci.

### POUR JOUER À ALIEN BREED 3D

Quand le jeu commence, vous vous trouvez en face de plusieurs portes, en bas de la baie de stockage; ramassez autant d'objets/icônes que possible - détails ci-dessous - et faites-vous la main sur les commandes. Votre objectif est de vous frayer un chemin dans la base sous contrôle ennemi et d'atteindre la navette au niveau 16.

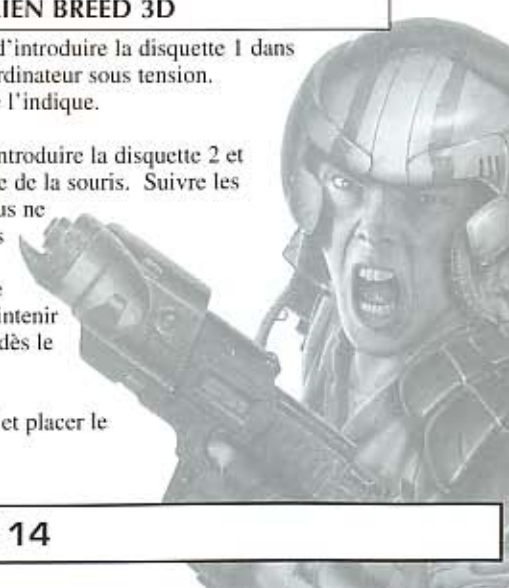
La base se détache devant moi, morte et silencieuse, obscurcissant le ciel. Pas question d'utiliser l'entrée principale; elle est envahie par les décombres et les cadavres, dont certains ne sont pas humains. Je n'y ai pas regardé de trop près. En progressant parmi les débris autour du périmètre, j'ai repéré un point d'entrée possible; c'est une entrée de service située dans une baie de stockage en sous-sol. J'empoigne ma carabine d'un geste familier et descends dans la fosse. Impossible de faire marche arrière désormais... On entend des bruits de pas derrière les portes. Vous levez votre carabine, prêt à faire feu alors que les portes s'ouvrent...

### CHARGEMENT D'ALIEN BREED 3D

**A1200** Pour charger Alien Breed 3D, il suffit d'introduire la disquette 1 dans le lecteur de disquettes et de mettre l'ordinateur sous tension. Changer de disquette quand le message l'indique.

Pour installer le jeu sur le disque dur, introduire la disquette 2 et cliquer sur l'icône d'installation à l'aide de la souris. Suivre les instructions s'affichant à l'écran. Si vous ne disposez que de 2Mo de mémoire, vous devrez vous servir de l'initialisation système, sans passer par la séquence de démarrage : pour accéder au menu, maintenir enfoncés les deux boutons de la souris dès le démarrage.

**CD32** Soulever le couvercle du lecteur CD32 et placer le CD Alien Breed 3D dans l'appareil.





## MATÉRIEL REQUIS

Pour Alien Breed 3D, vous devez disposer d'un Amiga AGA avec 2Mo de mémoire vive (RAM).

Le système détectera automatiquement, le cas échéant, la présence de mémoire vive rapide 32bit supplémentaire et d'une carte accélérateur, et les intégrera pour améliorer le rendu de l'environnement 3D.

## OPTIONS

Quand vous commencez à jouer à Alien Breed 3D, vous avez devant vous l'écran principal d'options. Servez-vous des touches fléchées pour mettre en surbrillance l'option requise et appuyez sur Retour pour la sélectionner.

### 1. L'écran principal

Quand vous accédez au jeu, l'écran principal vous présente les choix suivants :

#### Option Select One/Two Player (Un/Deux joueurs)

Par défaut, un seul joueur est sélectionné. Pour pouvoir jouer à deux, il faut auparavant avoir connecté deux Amigas avant de sélectionner l'option Two Player. Un second écran s'affiche alors pour permettre de choisir l'Amiga "maître" et l'Amiga "asservi". Utiliser la touche Retour pour activer et désactiver les options "maître", "asservi" et menu principal.

#### Play Game (Jouer)

Cette option vous place au début du jeu avec les options de commande précédemment sélectionnées.

#### Control Options (Commandes)

Ceci vous permet d'accéder à l'écran pour définir les commandes. Sélectionner Main Menu pour quitter l'écran.

#### Games Credits (Crédits)

C'est la liste des personnes ayant participé à la création du jeu.

#### Password (Mot de passe)

Quand vous sélectionnez cette option, vous avez la possibilité d'entrer un mot de passe, une fois le niveau complété. Appuyer sur Retour, puis sur la barre Espace, puis sur Echappement pour quitter cette option, au cas où le mot de passe entré serait incorrect.

Pour la version CD32, procéder ainsi pour entrer le mot de passe : sélectionner le caractère requis à l'aide des touches fléchées, puis appuyer sur Feu. Quand les seize caractères ont été entrés un par un de cette manière, le jeu reprend.

### 2. Ecran Two Player (Deux joueurs)

Vous y accédez à partir de l'écran principal. A condition que deux Amigas aient été préalablement connectés, vous sélectionnez alors l'Amiga "maître" et l'Amiga "asservi".

### 3. Ecran Pause

Vous y accédez au cours du jeu en appuyant sur le bouton pause. Vous avez alors deux options :

#### Fast RAM buffer (Mémoire tampon RAM rapide)

Vous pouvez activer/désactiver cette option en appuyant sur la touche Haut. Activer cette option permettra, le cas échéant, d'accélérer la remise à jour d'écran sur les ordinateurs équipés de mémoire rapide RAM. Cette option n'est pas disponible avec CHIP RAM

#### Floor Detail (Détails au sol)

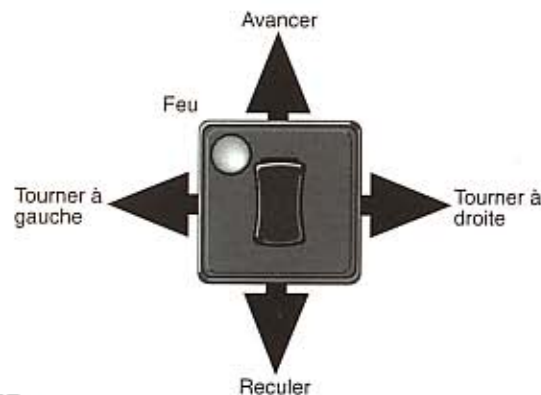
Vous pouvez choisir pour le sol les options Gouraud shaded (ombrage Gouraud), texture mapped (texture), ombrage normal ou aucun ombrage, en appuyant sur la touche Bas.

Appuyer sur Pause ou sur Feu pour quitter cet écran et reprendre le jeu.

## COMMANDES

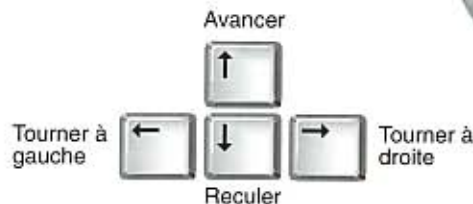
### MANCHE

Si vous utilisez un manche à balai pour jouer à Alien Breed 3D, poussez le manche dans la direction choisie pour faire avancer votre joueur. Le bouton Feu permet de tirer à l'aide de l'arme affichée. Vous accédez aux autres fonctions à l'aide du clavier. Voici les valeurs par défaut :



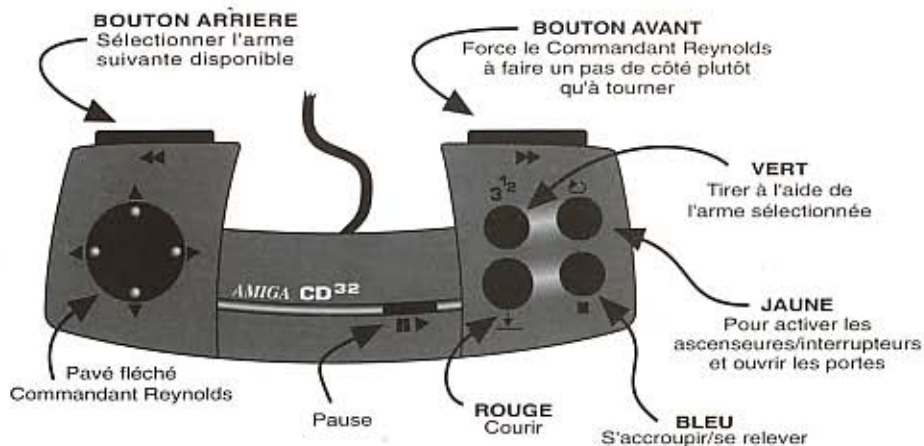
### CLAVIER

Les options clavier peuvent être entièrement redéfinies. Voici les valeurs par défaut :



|                           |                      |  |                            |
|---------------------------|----------------------|--|----------------------------|
|                           | Pas de côté (gauche) |  | Carabine                   |
|                           | Pas de côté (droite) |  | Fusil                      |
|                           | Feu                  |  | Fusil à plasma             |
|                           | Courir               |  | Lance-grenades             |
|                           | S'accroupir          |  | Lance-roquettes            |
|                           | Regarder en arrière  |  |                            |
|                           | Faire un pas de côté |  | Manche                     |
|                           | Pause                |  | Clavier                    |
|                           | Quitter              |  | Souris                     |
| <b>BARRE D'ESPACEMENT</b> |                      |  | Activer porte/interrupteur |

## CONTROLEUR CD32



## DANS LA STATION OSIRIS

Dès votre arrivée dans la station, vous trouverez toutes sortes d'objets qui ont été abandonnés par les scientifiques dans leur fuite, ou qu'ils ont laissé tomber au cours de leurs affrontements avec les créatures. Cet équipement sera vital pour votre survie ; ramassez-en le plus possible.

Cherchez ces symboles :

medpak (Secours)



Quand le joueur est blessé à la suite d'une attaque des créatures, ceci se traduit par une perte d'énergie. Ramasser un medpack signifie que vous pouvez guérir vos blessures et conserver votre énergie.

Shotgun (Fusil)



Vous commencez à jouer muni de la carabine Mark IV que vous avez trouvée dans l'observatoire d'Osiris. Vous trouverez d'autres armes plus puissantes au cours du jeu, comme le fusil.

Ammo (Munitions)



Faites attention de ne pas vous trouver à court de munitions. Même les armes les plus sophistiquées s'avèrent inutiles sans munitions. Vous trouverez un peu partout des munitions qui ont été abandonnées au cours du combat pour la conquête de la base.

Keys (Clés)



Sur certains niveaux, vous trouverez des sections haute sécurité dont l'accès est autorisé seulement si vous en possédez la clé. Certaines portes sont colorées pour indiquer quelle clé rechercher : par exemple, pour ouvrir une porte bleue, vous devez être en possession de la clé bleue.

### Protection

Dès le chargement du jeu, vous devrez entrer à l'invite un code à 3 chiffres que vous trouverez dans le manuel. Si vous n'entrez pas le bon code, l'ordinateur se réinitialisera. Team 17 regrette d'avoir recours à de telles mesures mais la fréquence des actes de piratage les a rendues nécessaires.

Pour la version CD32, procéder ainsi pour entrer le code d'accès : sélectionner le caractère requis à l'aide des touches fléchées, puis appuyer sur Feu. Quand les trois caractères ont été entrés un par un de cette manière, le jeu démarre.

### Piratage

La copie ou l'utilisation d'une copie illégale de ce jeu est interdite par la loi. La copie des jeux signifie de surcroît que les créateurs de logiciels ont de plus en plus de mal à créer des jeux tournant sur Amiga.

Si vous souhaitez voir créer des jeux de qualité pour votre plaisir, achetez-les et ne les volez pas.

La serie Alien Breed è iniziata nel 1992 quando Team 17 rilasciò il famoso successo stile "sala giochi" a sei livelli. Il gioco riscosse talmente tanto successo che fu seguito da "Alien Breed 2" e più tardi all'incredibile, più strategico "Alien Breed: L'assalto alla torre". Ora, con una sempre maggiore richiesta di versioni 3D, la Team 17 è estremamente orgogliosa di presentare uno dei giochi davvero divertenti, più tecnicamente eccitanti avvincenti che siano mai stati ideati per i computer Amiga: Alien Breed 3D!

Con disegni dinamici tridimensionali, la prospettiva in prima persona, l'azione in tempo reale e la possibilità di giocare contro il computer, Alien Breed 3D rappresenta un importante passo in avanti nello sviluppo dei computer game per Amiga.

Imprigionato in un ambiente alieno, dovrai cercare di trovare la via d'uscita attraverso sedici livelli complessi, vincendo vari tipi di alieni mostruosi, aiutandoti con l'arsenale di armi devastanti che incontrerai lungo il cammino. Dovrai risolvere rompicapi ed evitare trappole, nonché passare attraverso sezioni sommerse se vorrai salvare la pelle.

Questa è l'avventura 3D che hai atteso da tanto tempo... Questo è Alien Breed 3D.

## E la storia continua...

Strettamente confidenziale - Precedenza AAA

Codice ident #2946/EA49

A: Generale R. E. Grant  
Forze di Difesa Terrestri - Base Titano

Da: Comandante J. T. Reynolds  
Responsabile di Osiride III

Segue messaggio (Codice cifrato 47984-771473):

Richard,

Ho pochissimo tempo. La Razza è apparsa! Si sono impossessati della stazione. Per puro caso mi trovavo fuori quando l'hanno occupata.

Ho trovato un po' di viveri e delle armi nel vecchio osservatorio.

Intendo ritornare alla base e cercare di scappare da questo pianeta. Devi inviare una flotta per annientare questo posto, indipendentemente dal fatto che io riesca nella mia missione. Ho poco ossigeno a disposizione: forse mi restano meno di 18 ore da vivere.

Che Dio me la mandi buona, Generale.

Reynolds out.

*Estratto del Rapporto 4098 sul progresso delle ricerche del Dott. Alan Stout - Direttore del Progetto Osiride*

Le uova scoperte dopo l'accaduto di Azarin sono risultate fertili. La soluzione di coltura 34/R ne ha fatto schiudere oltre il 70%. Il tasso di crescita è fenomenale. Stiamo già notando la presenza dei cloni di seconda generazione. Sono stati presentati progetti di modifica e miglioramento...

*Estratto del Rapporto 4123 sul progresso delle ricerche del Dott. J. Cleary - Capo del settore Bioingegneria*

La prima fase dei miglioramenti cibernetici è completa. Una valutazione primaria indica un alto livello di rigetti e legami instabili. I progetti di introduzione del DNA umano nei genomi dovrebbero migliorare del 30-40% la stabilità.

*Estratto di un promemoria interno di D. Deaking - Servizi di Manutenzione e Supporto*

Dato l'aumento astronomico dei guasti provvisori del sistema, ho bisogno di un ulteriore tecnico digital-neurone che si occuperà della diagnosi di tutti i sistemi, particolarmente di quelli di contenimento. Grazie a Dio, sinora non si sono riscontrati guasti in questi ultimi.

## ALIEN BREED 3D - IL GIOCO

Il gioco inizia con il nostro personaggio di fronte ad alcune porte, nella parte inferiore dell'area di immagazzinaggio; raccogli tutti gli elementi che vedi (ne seguirà una descrizione particolareggiata) ed abituati ai comandi. Il tuo obiettivo consiste nel raggiungere la navetta, situata al sedicesimo livello, muovendoti con cautela all'interno della base.

La base appare completamente morta: non un suono, non un grido; sembra quasi nascondere il cielo. È assolutamente fuori questione pensare di usare l'entrata principale, ostruita da macerie e corpi, non tutti umani. Non ho potuto avvicinarmi. Facendomi largo attraverso i detriti, ho individuato una possibile soluzione: un'entrata di servizio situata nell'aria di immagazzinaggio, sotto al livello del suolo. Impugno la purtroppo familiare carabina ad impulsi e mi calo nell'apertura. Non mi è più possibile tornare indietro adesso. Puoi udire dei suoni che provengono da dietro alle porte. Punti il fucile preparandoti a reagire non appena vedi che le porte si aprono...

## ALIEN BREED 3D - CARICAMENTO DEL GIOCO

**A1200** Per caricare Alien Breed 3D, inserire semplicemente il disco nel drive interno ed accendere la macchina. Cambiare i dischi solo quando i messaggi che appaiono sullo schermo ne fanno richiesta.

Per installare il gioco sull'hard disk, inserire il disco 2 e fare clic sull'icona di installazione con il mouse. Seguire i messaggi che appaiono sullo schermo. Se si dispone solo di 2Mb di memoria, si dovrà avviare il sistema senza la sequenza iniziale, dal menu a cui si accede premendo entrambi i tasti del mouse all'avviamento.

**CD32** Sollevare semplicemente il coperchio del CD32 ed inserire il disco di Alien Breed 3D nella macchina. Il gioco inizierà automaticamente.



ITALIANO

## REQUISITI DI MACCHINA

Alien Breed 3D richiede un computer AGA Amiga dotato di 2Mb di RAM.

Le schede aggiuntive di RAM veloce da 32 bit e dell'acceleratore verranno individuate automaticamente e miglioreranno le caratteristiche del gioco tridimensionale.

## OPZIONI

Quando si inizia a giocare ad Alien Breed 3D, apparirà lo schermo delle opzioni principali. Usare i tasti freccia per evidenziare l'opzione richiesta ed il tasto Return per selezionarla.

### 1. Schermo Menu Principale

Quando si avvia il gioco, lo schermo principale presenta le seguenti opzioni:

#### Selezione uno/due giocatori

Il default è un giocatore. Se si richiede l'opzione Due giocatori, prima di selezionarla occorre collegare due computer Amiga. Appare quindi un secondo schermo, che permette di selezionare un computer come "maestro" ed il secondo come "schiavo". Il tasto Return (Enter o Invio) viene usato per passare ciclicamente tra le opzioni Maestro, Schiavo e Menu Principale.

#### Gioco

La selezione di questa opzione avvia il gioco ed attiva le opzioni di controllo precedentemente selezionate.

#### Opzioni di Controllo

Questa opzione consente di accedere ad uno schermo nel quale vengono definiti i controlli. Selezionare Menu Principale per uscire da questo schermo.

#### Crediti

Questa opzione elenca tutte le persone che hanno partecipato alla realizzazione del gioco.

#### Password

Per le versioni con hard disk e disco, la selezione di questa opzione permette al giocatore di immettere la password ottenuta al completamento di un livello. Se la password è stata inserita in modo errato, premere il tasto Return, la Barra spaziatrice ed il tasto Esc.

Per la versione CD32, la password viene immessa selezionando la lettera appropriata con i tasti direzionali e premendo il tasto Fire. Quando si sono immesse tutte e 16 le lettere, il gioco riprenderà.

### 2. Schermo Due giocatori

Si accede allo schermo Due giocatori dallo schermo Menu Principale. Se due computer Amiga sono collegati tra loro, occorre definire uno di essi come il "Maestro" e l'altro come "Schiavo".

### 3. Schermo Pausa

A questo schermo si accede premendo il tasto Pausa durante il gioco. Vengono visualizzate due opzioni:

#### Buffer RAM veloce

Si può attivare/disattivare premendo il tasto "in alto". Questa opzione migliora ulteriormente l'aggiornamento dello schermo nelle macchine dotate di RAM. Non è disponibile con le RAM CHIP.

#### Dettagli pavimento

È possibile impostare i particolari del pavimento su ombreggiatura Gouraud, mappa testurizzata, ombreggiatura piena o nulla usando il tasto "in basso".

Per uscire da questo schermo e riprendere a giocare premere il tasto Pausa o Fire.

## CONTROLLI

### JOYSTICK

Quando si controlla Alien Breed 3D con un joystick, spingere la leva nella direzione in cui si desidera far spostare il personaggio. Il tasto Fire apre fuoco con l'arma visualizzata. La tastiera permette di accedere alle altre funzioni. Vengono qui riportati i valori di default:



### TASTIERA

Le opzioni della tastiera sono definibili dall'utente. Vengono usati i seguenti valori di default:

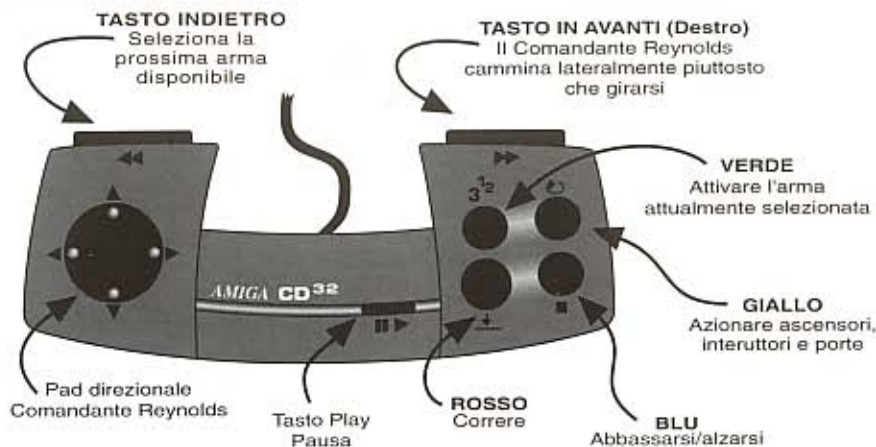


|  |                         |  |                     |
|--|-------------------------|--|---------------------|
|  | Lateralmente a sinistra |  | Carabina ad impulsi |
|  | Lateralmente a destra   |  | Fucile              |
|  | Fire                    |  | Pistola al plasma   |
|  | Correre                 |  | Lanciagranate       |
|  | Abbassarsi              |  | Lanciarazzi         |
|  | Voltarsi indietro       |  |                     |
|  | Camminare lateralmente  |  | Joystick            |
|  | Pausa                   |  | Tastiera            |
|  | Uscita                  |  | Mouse               |

BARRA SPAZIATRICE

Azionamento porte/interruttori

## CONTROLLORE CD32



## NELLA STAZIONE OSIRIS

Quando entrerai nella stazione, troverai vari oggetti abbandonati dai ricercatori nella loro disperata lotta contro la minacciosa Razza Aliena. La raccolta di queste apparecchiature sarà vitale per la tua sopravvivenza.

Presta attenzione ai seguenti simboli:

Cofanetto del pronto soccorso



Ogni volta che il personaggio viene ferito in un attacco della Razza Aliena, appare questo simbolo a indicare la perdita di energia. Collezionando i cofanetti del pronto soccorso potrai curare le tue ferite e riacquistare energia.

Fucile



Inizi il gioco con la carabina ad impulsi Mark IV trovata nell'osservatorio Osiride. Quando avrai progredito nel gioco, incontrerai armi più potenti, come ad esempio il fucile.

Munizioni



Fa attenzione a non rimanere senza munizioni. Persino le armi più potenti non potranno proteggerti senza di esse. Ovunque troverai pacchi di munizioni abbandonate dai ricercatori.

Chiavi



Alcune parti dei vari livelli corrispondono a sezioni di massima sicurezza, per cui avrai bisogno della chiave di sicurezza per poterti accedere. Alcune porte sono codificate a colori, e dovrai quindi usare la chiave del colore corrispondente.

### Protezione

Al caricamento del gioco, la routine di protezione chiederà di immettere un codice di tre cifre che troverai nel manuale. Se immetti un valore errato, la macchina si azzererà. Team 17 è spiacente per l'inconveniente che ciò causerà ma ha dovuto adottare questa precauzione contro la possibile contraffazione del programma.

Per la versione CD32, il codice di protezione viene immesso selezionando la lettera appropriata con i tasti direzionali e premendo il tasto Fire. Quando tutti e tre i numeri sono stati immessi, il gioco avrà inizio.

### Duplicazioni del programma

La copia o l'uso di una copia illegale di questo gioco è una violazione della legge. Inoltre, la copia dei programmi rende sempre più difficile per le software house sviluppare giochi per i computer Amiga. Se desideri continuare a divertirti con videogame di ottima qualità, comprali anziché contraffarli.

## Advertisement sur l'épilepsie

A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-mêmes ou votre enfant.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-mêmes ou votre enfant présentez l'un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction de yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

## Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

Ne vous tenez pas trop près de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.

Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille. Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

## CREDITS

**Programming, Game Code, Graphics, Game Design & Manual**  
Andrew Clifton

**Additional Coding**  
Charlie Gavin Francis

**Alien Graphics**  
Michael Greco

**Additional Graphics**  
Simon Butler

**3D Object Designer**  
Charles Blessing

**Level Design**  
Michael Greco Ben Cuanter Jackie Lang Kai Barrett Charles Blessing

**Creative Director**  
Merlyn Brown

**Project Manager and Manual**  
Merlin O'Donnell

**Music + Sfx**  
Bjorn Lynne

**Cover Illustration & Logo**  
Kevin Jenkins

**Packaging & Manual Design**  
Paul Sharp

**QA & Playtest**  
Phil & The Wolves

©1995 Team 17 Software Ltd  
All rights reserved.

Amiga

CD32

Saturn

Jaguar

IBM PC

Gameboy

Megadrive

Playstation

Apple Mac

Virtual Boy

PC CD-ROM

Mac CD-ROM

Super Nintendo

# HOW HARD IS YOUR WORM



## WORMS

CHRISTMAS 1995

they've turned



Team 17 Software Ltd  
Longlands House,  
Wakefield Road,  
Ossett,  
West Yorkshire,  
WF5 9JS.

|           |                    |
|-----------|--------------------|
| Telephone | +44 (0)1924 271637 |
| Facsimile | +44 (0)1924 267658 |
| E-Mail    | dudes@team17.com   |