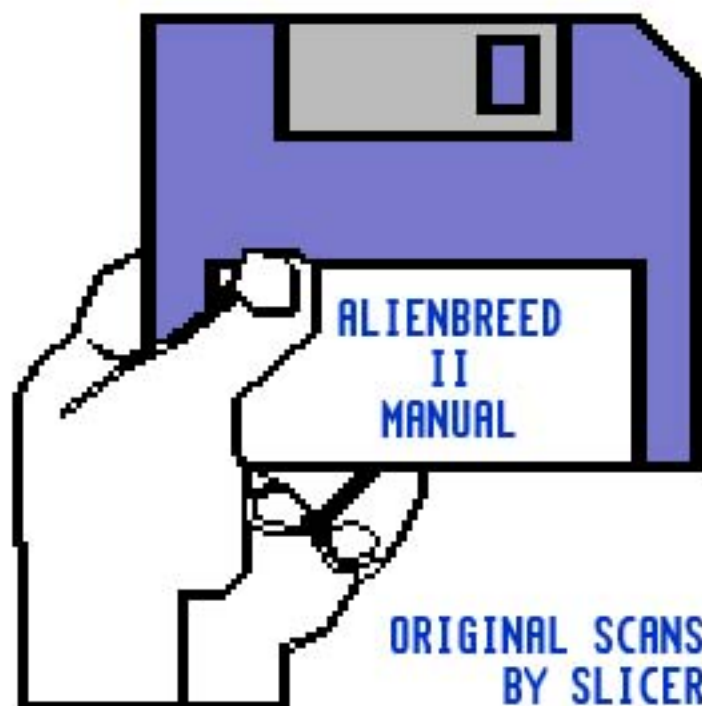


This document is an important part of Amiga history and is here to preserve it for the future. Please remember that all trademarks and copyrights contained in this document are owned by their respective trademark and copyright holders.



ALIEN BREED II

THE HORROR CONTINUES



FEAR

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

FEAR

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 ihnen 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