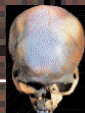


INHALT



INSTALLATION	1	EIN MEHRSPIELER-SPIEL	
SYSTEMANFORDERUNGEN	1	EINRICHTEN	19
GETTING STARTED-USER		STEUERUNG	22
BENUTZERPROFIELE	3	MITWIRKENDE	28
DAS HAUPTMENU	3		
EINZELSPIELER	4		
WÄHLEN SIE IHRE SPEZIES	4		
STANDARDEPISODEN	13		
SCHWIERIGKEITSGRADE	14		
IM SPIEL	15		
DAS PAUSE MENU	15		
FEINDE & BEDROHUNGEN	16		
SPEICHERN UND LADEN	18		
MEHRSPIELER-SPIELE			
UND GEFECHTE	18		



Ergänzende Informationen zu diesem Handbuch finden Sie in der Datei README.TXT auf der CD *ALIEN VERSUS PREDATOR™ GOLD*.



Installation

Legen Sie die ALIENS VERSUS PREDATOR-CD in Ihr primäres CD-ROM-Laufwerk ein. Nach einigen Sekunden startet AutoPlay mit der Installation von ALIENS VERSUS PREDATOR. Sollte die Installation nicht automatisch gestartet werden, ist die Autostart-Funktion Ihres Computers deaktiviert. Klicken Sie in diesem Fall auf der Taskleiste links unten auf Start. Wählen Sie anschließend "Ausführen ..." und geben Sie im nun erscheinenden Fenster "D:\SETUP" ein (D: bezeichnet Ihr CD-ROM-Laufwerk). Klicken Sie abschließend auf OK. Sie können das Spiel auch installieren, indem Sie auf das Arbeitsplatz-Icon auf dem Desktop klicken und anschließend einen Doppelklick auf Ihr CD-ROM-Laufwerk ausführen. Mit einem weiteren Doppelklick auf die Datei "SETUP.EXE" wird die Installation gestartet.

Folgen Sie nun den Bildschirmanweisungen, um das Spiel zu installieren und zu konfigurieren. Der Standardpfad für die Installation ist C:\PROGRAMME\FOX\ALIENS VERSUS PREDATOR. Nach der Installation des Spiels haben Sie die Möglichkeit, einen Blick in die Datei README.TXT zu werfen oder ALIENS VERSUS PREDATOR sofort zu starten.

Nach der Installation können Sie die README.TXT jederzeit mit einem Klick auf die entsprechende Verknüpfung im Ordner ALIENS VERSUS PREDATOR auf Ihrer Festplatte aufrufen.

SYSTEMANFORDERUNGEN

ALIEN VERSUS PREDATOR ist auf zahlreichen Systemen lauffähig. Verschiedene Optionen ermöglichen dabei die Anpassung des Spiels an unterschiedliche Systemvoraussetzungen. Da sich einige Effekte und Funktionen auf langsameren Computern negativ auf die Spielgeschwindigkeit auswirken können, sollten Sie ein wenig mit den verschiedenen Einstellungsmöglichkeiten herumexperimentieren, um das Spiel für Ihr System optimal zu konfigurieren. Im folgenden finden Sie die für die Ausführung des Spiels erforderlichen Mindestanforderungen bzw. die empfohlenen (optimalen) Systemvoraussetzungen. Da täglich fortschrittlichere und verbesserte Hardware entwickelt wird, beziehen sich unsere empfohlenen Voraussetzungen auf den derzeitigen Stand der Technik.

BENÖTIGT

- > Intel Pentium MMX mit 200 MHz (oder 100% kompatible CPU)
- > DirectX™ 6
- > Direct3D-kompatibler 3D-Grafikbeschleuniger mit 4 MB
- > DirectX-kompatible Soundkarte
- > 4fach-CD-ROM-Laufwerk
- > 32 MB RAM (64 MB empfohlen)
- > 400 MB Festplattenplatz
- > Windows® 95/98

BENÖTIGT FÜR MEHRSPIELER:

- > Netzwerkkarte
 - > LAN-Verbindung zu anderen Mitspielern
- ODER**
- > Internetverbindung
 - > Datenübertragungsrate von mind. 33.000 Bd

EMPFOHLEN

- > Intel Pentium II MMX mit 400 MHz
- > DirectX 6
- > Voodoo- 2 basierter- 3D-Beschleuniger
- > Creative Labs SoundBlaster Live!
- > 24fach-CD-ROM-Laufwerk
- > 128 MB RAM
- > 500 MB Festplattenplatz
- > Windows® 95/98

3D-GRAFIKBESCHLEUNIGER

ALIEN VERSUS PREDATOR nutzt zahlreiche Funktionen moderner zu Direct3D™ kompatibler 3D-Grafikkarten. Nur mit diesen Karten funktioniert das Spiel problemlos, und Sie kommen in den vollen Genuß der verblüffenden Grafiken von ALIEN VERSUS PREDATOR.

Sämtliche Spielfunktionen werden von 3Dfx Voodoo1-Karten (z.B. Diamond Monster 3D) und den meisten später entwickelten Karten unterstützt. Einige ältere 3D-Beschleuniger unterstützen jedoch nicht alle Funktionen, die für die optimale Ausführung von ALIEN VERSUS PREDATOR notwendig sind.



DAS SPIEL BEGINNT: BENUTZERPROFILE

Im ersten Bildschirm des Spiels haben Sie die Möglichkeit, ein **BENUTZERPROFIL** zu erstellen oder ein bereits bestehendes **BENUTZERPROFIL** zu laden. In einem **BENUTZERPROFIL** werden alle individuellen Einstellungen eines Spielers gespeichert. Dazu gehören die Tastenkonfiguration, Punkte & Statistiken sowie eine Aufstellung der bewältigten Episoden.



DAS HAUPTMENÜ

Nachdem Sie ein **BENUTZERPROFIL** erstellt oder geladen haben, erscheint ein Menü, in dem Sie zwischen verschiedenen Optionen wählen können:

EINZELSPIELER, SPIEL LADEN, MEHRSPIELER, GEFECHT, STEUERUNG, AUDIO-/GRAFIKOPTIONEN, BENUTZERPROFIL und Spiel beenden.





EINZELSPIELER

WÄHLEN SIE IHRE SPEZIES

Hier bestimmen Sie, welche Spezies Sie spielen möchten: als Alien, Colonial Marine oder Predator? Nachdem Sie Ihre Wahl getroffen haben, wartet der erste Kampfeinsatz auf Ihren Charakter.

Da sich die drei Spezies dieses Spiels in ihren Fähigkeiten deutlich voneinander unterscheiden, müssen Sie Ihre Spielweise der gewählten Spezies anpassen. Deshalb sollten Sie sich mit den Fähigkeiten der einzelnen Spezies vertraut machen und die nun folgenden Beschreibungen der unterschiedlichen Spezies aufmerksam lesen.



COLONIAL MARINE

GESUNDHEIT: in Prozent

PANZERUNG: in Prozent

MUNITION: Anzahl und Art für aktuell gewählte Waffe

BEWEGUNGSMELDER: ortet Bewegungen bis zu einer Entfernung von 30 m

Als Mitglied der U.S. COLONIAL MARINES steht Ihnen eine Vielzahl modernster Waffen zur Verfügung. Setzen Sie diese jedoch überlegt ein, denn Aliens sind furchterregend, blitzschnell und kennen kein Erbarmen. Eine zahlenmäßige Übermacht der Aliens hat schon manchen nachtsamen Marine das Leben gekostet. In die Helmanzeige (HUD) eines Marines sind ein Bewegungsmelder sowie Statistiken zu Gesundheit, Panzerung und verfügbarer Munition integriert.

FÄHIGKEITEN

Ein Marine kann gehen, laufen und springen. Er ist in der Lage, zahlreiche Ausrüstungsgegenstände und Waffen zu tragen. Zwar ist der Marine sehr leicht verwundbar, allerdings gleicht er diesen Makel durch seine optimale Ausrüstung aus. Vermeiden Sie Stürze aus großen Höhen, denn selbst der durchtrainierteste Marine kann sich den Knöchel – oder Schlimmeres – brechen. Der Marine bezieht seinen Nachschub aus verschiedenen Quellen: zum Teil aus Depots, zum Teil aber auch von gefallenen Kameraden.

WAFFEN

Zu Beginn jeder Episode ist ein Marine lediglich mit einem Schnellfeurgewehr bewaffnet und darauf angewiesen, zusätzliche Waffen zu finden. Allerdings stehen nicht alle Waffen unbedingt in jeder Episode zur Verfügung. Bei einigen Waffen können außerdem SEKUNDÄRWAFFEN aktiviert werden. Im folgenden finden Sie eine Beschreibung der Waffen und (sofern verfügbar) Sekundärwaffen.

SCHNELLFEUERGEWEHR

Das Schnellfeurgewehr mit seinen 99 Schuss pro Magazin verfügt über einen Granatwerfer, der am Lauf der Waffe angebracht ist. (Die Granaten werden über die SEKUNDÄRWAFFE-Taste aktiviert). Das Schnellfeurgewehr ist die Standardwaffe der U.S.C.M. Munition und Granaten finden Sie in den einzelnen Episoden.

ZIELSUCHENDES GEWEHR

Diese Waffe ist schwerer als das Schnellfeurgewehr und mit einer automatischen Zielerfassung ausgestattet. Diese sollte lediglich als Zielhilfe eingesetzt werden, und das manuelle Zielen nicht vollständig ersetzen. Das Fadenkreuz zeigt die Richtung der Waffe, das rot/grüne Fadenkreuz das Ziel an. Ist das Fadenkreuz grün, verwenden Sie die Waffe im "Freien Modus" oder Sie haben kein Ziel erfaßt. Die Zielsuche wird durch ein rotes Fadenkreuz angezeigt. Dieses folgt stets einem Ziel. Sobald sich Fadenkreuz und rotes Fadenkreuz überlagern, ist das Ziel erfaßt. Mit der Taste SEKUNDÄRWAFFE schalten Sie zwischen "automatischer Zielerfassung" und "freiem Modus" um. Das Zielsuchende Gewehr verfügt über 300 Schuss pro Magazin.

FLAMMENWERFER

Der Flammenwerfer verfügt über einen Tank mit einer hochentzündlichen Flüssigkeit und eignet sich für kurze bis mittlere Distanzen. Ein Gegner, der in den Strahl eines Flammenwerfers gerät, beginnt sofort zu brennen. Wollen Sie einen Feind mit einem gezielten Feuerstoß töten, richten Sie die Flamme direkt auf ihn. Um Brennstoff zu sparen sollten Sie dabei einige kurze Feuerstöße abfeuern. Achten Sie jedoch stets darauf, dass sich Ihr Marine nicht versehentlich mit seinem eigenen Flammenwerfer röstet.

GRANATENWERFER

Der Granatwerfer wird mit einem 6-Schuss-Magazin bestückt. Neben den Standardgranaten stehen einem Marine Splittergranaten oder Fernzündgranaten zur Verfügung. Standardgranaten detonieren bei Kontakt oder nach einer definierten Zeitspanne. Gleiches gilt für Splittergranaten, die zusätzlich todbringende Granatsplitter enthalten. Die Fernzündgranate wird erst gezündet, wenn das Ziel einen bestimmten Bereich betritt (bzw. bei Erreichen der Verfallszeit der Granate). Achtung! Granaten können auch für Ihren Marine verheerende Folgen haben. Mit der Taste SEKUNDÄRWAFFE schalten Sie zwischen den einzelnen Granatentypen um.

RAKETENWERFER

Der Raketenwerfer wurde für den Beschuss weit entfernter Ziele entwickelt. In engen Räumen ist von seiner Verwendung dringend abzuraten.

MINIGUN

Die Minigun ist eine achtläufige Höllemaschine mit 800 Schuss Munition. Diese vermutlich mächtigste Waffe in den Arsenalen der Marines, ist leider störrisch wie ein Esel: Ihr Marine muss stehenbleiben, wenn er seine Gegner mit der Minigun treffen möchte.

WURFSCHEIBE

In der Hand eines fähigen Marines kann diese Waffe eine verheerende Zerstörung anrichten. Wenn Sie PRIMÄRWAFFE drücken, stößt die Wurfscheibe eine rikoschettierende Disc aus, die einen Gegner anvisiert und ein Geschoss abfeuert.

PISTOLE/DOPPELTE PISTOLE

Die Pistole verfügt über ein zwölfgeschossiges Magazin. Jedes Mal, wenn PRIMÄRWAFFE gewählt wird, feuert sie einen Schuss ab. Wenn Sie SEKUNDÄRWAFFE drücken, feuert die Pistole nacheinander alle zwölf Schuss ab, bis das Magazin leer ist. Allerdings ist die Schussgenauigkeit hier geringer. HINWEIS: Sie können auch eine zweite Pistole aufheben, so dass Sie dann in jeder Hand eine halten.

AUSRÜSTUNG

Ihr Marine beginnt jede Episode bei voller Gesundheit mit intakter Panzerung und den im Folgenden beschriebenen Ausrüstungsgegenständen. Eine Ausnahme bilden lediglich Medipacks, Panzerungsboni (diese finden Sie meist in der Nähe von Waffen und/oder Munition) und der Jetpack (nur in bestimmten Episoden verfügbar).

BEWEGUNGSMELDER

Der Bewegungsmelder ortet alle Bewegungen innerhalb eines Radius von 30 m in einem Winkel von 180° vor Ihrem Marine. Bei jeder georteten Bewegung ertönt ein Piepton. Je höher der Ton, desto näher ist ein Objekt. Der Bewegungsmelder wird de-aktiviert, wenn Sie das Bild-Intensivierungs-System aktivieren.

BILD-INTENSIVIERUNG

Durch die Verstärkung von Restlicht kann ein Marine selbst bei völliger Dunkelheit sehen. Die von den Marines vor allem bei äußerst schlechten Lichtverhältnissen eingesetzte Bild-Intensivierung wird bereits durch Kunstlicht, Mündungsfeuer, Fackeln, Feuer und andere Lichtquellen überlastet. Aktivieren Sie die Bild-Intensivierung, wird der Bewegungsmelder ausgeschaltet.

PANZERUNG

Die Panzerung schützt Ihren Marine vor allem vor der ätzenden Säure eines Aliens. Bis zu einem gewissen Grad wehrt die Panzerung auch Geschosse und Erschütterungen ab. Sie schützt ihren Marine jedoch nicht vor Feuer, Dampf oder Stromstößen. Wie Waffen und Munition werden Sie immer wieder auch Panzerungsboni finden.

Medipack

Mit Medipacks, die wie Panzerungen an verschiedenen Orten zu finden sind, regeneriert ein Marine seine Gesundheit auf 100%. Leider können Medipacks nicht aufbewahrt und später verwendet werden.

Fackeln

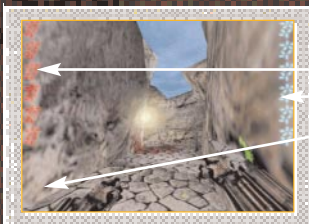
Ihr Marine verfügt über einen unerschöpflichen Vorrat an Phosphorfackeln, von denen er jeweils vier Stück gleichzeitig verwenden kann. Die Fackeln lassen sich auf den meisten Oberflächen befestigen und sind eine gute Alternative zur Bild-Intensivierung.

Jetpack

In bestimmten **BONUS EPISODEN** muss Ihr Marine einen Jetpack benutzen. Dieser ist nur in Episoden verfügbar, in denen es keine andere Fortbewegungsmöglichkeit gibt. Außerdem kann Ihr Marine den Jetpack verwenden, um einen Sturz aus großer Höhe (der schwere Verletzungen zur Folge hätte), abzubremesen.

TAKTIK

1. Da Ihre Umgebung absolut dreidimensional ist, kann der Feind überall lauern, also auch über oder unter Ihrem Marine.
2. Da Ihre Feinde ständig in Bewegung bleiben, ist es unmöglich, exakt vorherzusagen, aus welcher Richtung Ihre Gegner zuschlagen werden.
3. Es zahlt sich übrigens aus, die Munition im Auge zu behalten, denn ein Magazinwechsel zum falschen Zeitpunkt kann fatale Folgen haben.
4. Die Säure eines Aliens ist tödlich. Aus diesem Grund ist es ratsam, ein Alien möglichst dezent zu töten. Treffer am Kopf beispielsweise sind optimal, Granaten naturgemäß weniger.



PREDATOR

GESUNDEHEIT: wird durch die rote Anzeige dargestellt
FELDENERGIE: wird durch die blaue Anzeige dargestellt
MUNITION FÜR DEN SPEERWERFER: Anzahl der verfügbaren Speere für den Speerwerfer

Der Predator gehört einer Rasse grausamer intergalaktischer Jäger an. Stets auf der Suche nach der stärksten und reichsten Beute lebt er nur für die Jagd.

Der Predator ist stark und reagiert blitzschnell. Er verfügt zwar nicht über die physischen Fähigkeiten des Aliens, nutzt jedoch den Vorteil seiner Jagdwaffen erbarmungslos aus. Neben eher barbarischen Methoden kennt der Predator dabei auch modernste High-Tech-Waffen. In seiner Brutalität und Stärke steht er dem Colonial Marine in nichts nach, seine Waffen erinnern jedoch eher an ein Alien.

Der HUD des Predators zeigt seine Gesundheit, seine Feldenergie und (wenn nötig) die Munition für den Speerwerfer an.

FÄHIGKEITEN

Der Predator ist deutlich stärker und wesentlich unempfindlicher als der Colonial Marine. Er trägt einen Helm zur Unterstützung seiner Lebensfunktionen, der verschiedene Funktionen erfüllt. Auf der Jagd nach Beute nutzt der Predator beispielsweise verschiedene Sichtmodi sowie eine gefährliche Stealth-Technologie, die ihn für das bloße Auge nahezu unsichtbar macht.

Alle technischen Waffen und Ausrüstungsgegenstände des Predators werden von einer einzigen Energiequelle gespeist. Diese Feldenergie wird durch die blaue Anzeige in der rechten Hälfte des HUDs angezeigt. Der sorgfältige Umgang mit dieser Energiequelle unterscheidet den erfahrenen Jäger von einem Anfänger.

WAFFEN

Sie beginnen jede Episode mit allen verfügbaren Waffen (mit Ausnahme der Pistole und der Disc, die beide erst in späteren Episoden zur Verfügung stehen). Der Predator lebt nach einem strengen Ehrencodex für die "faire" Jagd. Deshalb darf er nicht alle Waffen verwenden, während er sich tarnt. Pistole, Speerwerfer und Disc deaktivieren das Tarnfeld, sobald sie abgefeuert werden und setzen den Predator dadurch den Blicken seiner Feinde aus. Lediglich die Plasmakanone und die Handgelenk-Klinge gelten unter Predatoren auch im getarnten Zustand als "fair". Die Plasmapistole und die Plasmakanone verbrauchen im Gegensatz zur Handgelenk-Klinge und dem Speerwerfer übrigens Feldenergie. Die Disc absorbiert lediglich dann Energie, wenn sie "zurückgerufen" wird.

Die SEKUNDÄRWAFFE einzelner Waffen wird ebenfalls im Folgenden beschrieben.

Handgelenk-Klinge

Die am Handschuh einer Hand angebrachte Handgelenk-Klinge, eine gezackte, zweischneidige Waffe, ist die Standardwaffe des Predators. Als PRIMÄRWAFFE eingesetzt, führt der Predator eine Reihe verschiedener Hiebe und Schläge aus. Durch kurzes Drücken der SEKUNDÄRWAFFE-Taste können Sie die Wucht Ihrer Schläge steigern. Auch seine Siegestrophäen "sammelt" der Predator mit dieser Waffe ein. Dazu stellt er sich über sein Opfer, nimmt dessen Kopf ins Fadenkreuz und führt einen Hieb mit der Taste SEKUNDÄRWAFFE aus.

Plasmapistole

Diese Handfeuerwaffe ist vor allem gegen Aliens ausgesprochen effektiv, da sie massive elektrische Schäden verursacht.

Speerwerfer

Der Speerwerfer feuert lange, scharfe Metallsplitter ab, die das Ziel buchstäblich an die Wand nageln und auf der Stelle töten oder verletzen.

Plasmakanone

Gekoppelt mit dem korrekten Sichtmodus kann diese Schulterkanone verheerende Schäden verursachen, da sie den im entsprechenden Sichtmodus markierten Feind automatisch in die Zielerfassung nimmt. Wenn Sie die Taste PRIMÄRFEUER gedrückt halten, erhöht sich die Durchschlagskraft des Plasmastrahls (dessen Intensität wird durch den Balken im Handgelenk-Computer angezeigt). Lassen Sie die Taste anschließend los, um zu feuern. Durch Drücken der Taste SEKUNDÄRFEUER erhöhen Sie die Plasmaenergie, ohne zu feuern. Der Plasmastrahl wird in diesem Fall erst abgefeuert, wenn Sie das nächste Mal die PRIMÄRWAFFE einsetzen.

Disc

Auch die Disc steht wie die Plasmakanone in engem Zusammenhang mit dem Sichtmodus. Im korrekten Sichtmodus erfaßt die zielsuchende Disc automatisch den nächsten Feind (ansonsten wird sie einfach in Blickrichtung geschleudert). Drücken Sie die Taste PRIMÄRFEUER, um die Disc abzufeuern. Die Disc versucht grundsätzlich, zu ihrem Werfer zurückzukehren, sofern sie nicht in Wänden usw. feststeckt. Sie kann allerdings sehr leicht "eingesammelt" werden, indem Sie auf sie zugehen oder sie "zurückrufen". Drücken Sie

RECALL DISC (DISC), kehrt die Disc augenblicklich zu Ihrem Predator zurück. Bedenken Sie dabei jedoch, dass dabei sehr viel Feldenergie verbraucht wird

AUSRÜSTUNG

Feldenergie-Einheiten

Das Energiesystem des Predators regeneriert sich mit der Zeit, sofern keine energieverbrauchenden Aktionen ausgeführt werden (bleibt der Predator beispielsweise getarnt, wird weder Energie verbraucht, noch aufgefüllt). Innerhalb des Spiels sind einige Feldenergie-Einheiten versteckt, die die Energie Ihres Predators augenblicklich vollständig regenerieren.

Tarnfeld

Das Tarnfeld legt sich um den Predator und macht diesen für das bloße Auge beinahe unsichtbar. Es verbraucht Feldenergie und verliert an Effektivität, sobald der Predator sich bewegt. Leider schützt das Tarnfeld den Predator nicht vor den Blicken eines Aliens.

Sichtmodi

Mit Hilfe seines Helms kann der Predator sein Sichtvermögen durch die Wahrnehmung verschiedener Wellenlängen des elektromagnetischen Spektrums erweitern, um auf diese Weise seiner Beute aufzulauern. Mit der Taste SICHTMODUS AUSWÄHLEN schalten Sie zwischen den verschiedenen Sichtmodi um. Dazu ist keine Feldenergie erforderlich.

Zoom

Erwähnenswert ist ferner die Zoomfunktion des Helms, mit der der Predator weit entfernte Gegner aus dem Hinterhalt erlegen kann. Obwohl dies nicht unbedingt zu den Lieblingstaktiken eines Predators gehört, ist der Zoom fester Bestandteil seiner Kampftechniken. Verwenden Sie dazu die Tasten HERANZOOMEN beziehungsweise WEGZOOMEN.

Selbstheilung

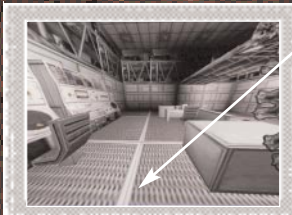
... richtig, ein Predator ist in der Lage, sich selbst zu heilen. Drücken Sie die Taste PRIMÄRWAFFE, um eine Heilsubstanz zu erzeugen, die sich der Predator anschließend selbst injiziert. Bedenken Sie dabei jedoch, dass hierfür sehr viel Feldenergie verbraucht wird. Die SEKUNDÄRWAFFE schützt den Predator vor Feuer. Diese Funktion der Selbstheilung ist also vor allem hilfreich, wenn Marines mit Flammenwerfern durch die Gänge patrouillieren.

Wurfhaken

In einigen Bonus-Episoden benötigt der Predator einen Wurfhaken. Dieser steht ausschließlich in Episoden zur Verfügung, in denen es keine andere Möglichkeit der Fortbewegung gibt.

TAKTIK

1. Im Kampf mit Aliens wird durch einen direkten Treffer mit der Plasmapistole sehr viel Säure des Aliens freigesetzt. Töten Sie Aliens deshalb besser durch eine Druckwelle. Im Kampf gegen Marines sind direkte Treffer allerdings ausgesprochen wirksam.
2. Setzen Sie das Tarnfeld in Verbindung mit den Zoomfunktionen des Predators ein, um weit entfernte Feinde frühzeitig unschädlich zu machen.
3. Es ist sehr wichtig, sich mit den Einschränkungen des Tarnfeldes vertraut zu machen. Jede Bewegung verschlechtert Ihre Tarnung und auch ein unsichtbarer Predator verrät sich beim Öffnen einer Tür. Außerdem können Ihre Gegner bei hellem Licht die Unregelmäßigkeiten des Tarnfeldes leichter erkennen.
4. Der falsche Sichtmodus kann tödlich sein! Auf der Jagd nach einem Menschen ist es für ein Alien ein Kinderspiel, den Predator zu überrumpeln. Auch auf der Jagd nach einem Menschen sollten Sie also einen Sichtmodus wählen, der Sie vor unliebsamen Überraschungen durch Aliens schützt.
5. Da die Selbstheilung sehr viel Feldenergie verbraucht, ist es ratsam Ihren Predator zu heilen, bevor Sie eine neue Feldenergie-Einheit zu sich nehmen.
6. Verwenden Sie energieintensive Waffen und Ausrüstungsgegenstände möglichst selten, damit sich Ihr Predator regenerieren kann.



ALIEN

GESUNDHEIT: bei voller Gesundheit eine blaue Leiste, die sich durch weitere Erhöhung der Energie Weiß verfärbt.

Das Alien verfügt über das einfachste HUD. Dies entspricht der primitiven Natur dieses Wesens. Es hat keinerlei Ausrüstungsgegenstände oder Waffen ... es ist eine Waffe.

An dem blauen Glühen in der unteren Bildschirmhälfte können Sie die Gesundheit des Aliens ablesen. Bei 100% erstreckt sich der Balken

über die gesamte Bildschirmbreite. Wird das Alien verletzt, schrumpft die Leiste und beginnt zu verblassen. Das Alien ist außerdem in der Lage, sein normales Energie-Niveau sogar für kurze Zeit übertreffen. In diesem Fall verfärbt sich die Leiste weiß.

FÄHIGKEITEN

Aliens sind deutlich schneller als der Predator oder die Colonial Marines und verfügen über eine außerordentliche Sprungkraft. Außerdem bewegen sie sich auf jeder Oberfläche ebenso geschickt, wie auf festem Boden. Böden, Wände, Decken – für ein Alien macht es keinen Unterschied. Wenn Sie sich beispielsweise an der Decke festklammern möchten, halten Sie einfach die Taste **IN DIE HOCKE GEHEN** gedrückt. Selbst Stürze aus großen Höhen übersteht ein Alien ohne Verletzungen.

Weiter Sprung

Dank seiner außerordentlichen Sprungkraft ist das Alien in der Lage, mächtige Sprünge zu machen, wenn es vor dem Sprung in die Hocke geht. Halten Sie dazu die Taste **IN DIE HOCKE GEHEN** gedrückt und führen Sie anschließend den Sprung aus. Dies ist vor allem hilfreich, wenn Sie mit einem einzigen Sprung mehrere Stockwerke überwinden oder an die Decke springen möchten.

Navigation/Jagd

Die Wahrnehmungswelt eines Aliens unterscheidet sich grundlegend von der des Menschen und des Predators. Der Spieler erkennt dies an der Bullaugen-Perspektive, mit der das Alien seine Welt sieht. Zweitens nimmt das Alien seine Umgebung meist im Jagdmodus wahr: Jedes potentielle Opfer gibt Pheromone ab, die das Alien als farbige Aura um das Opfer wahrnimmt. Die Färbung dieser Aura ist von Lebewesen zu Lebewesen verschieden: Menschen sind für das Alien blau, Predatoren grün und andere Aliens rot. Es ist dadurch also unmöglich, sich im Schatten vor einem Alien zu verbergen.

Bei extrem schlechten Lichtverhältnissen (oder völliger Dunkelheit) sollten Sie in den Navigationsmodus wechseln, indem Sie die Taste Navigation/Jagd drücken. Dadurch kann das Alien auch bei völliger Dunkelheit (in einem begrenzten Radius) sehen. Leider ist für das Alien dadurch die Pheromon-Aura seiner Opfer nicht mehr sichtbar. Aufgrund des ansonsten eher begrenzten Wahrnehmungsvermögens des Aliens sollten Sie darauf achten, Ihren Feinden nicht direkt in die Arme zu laufen.

So beeindruckend diese Fähigkeiten auch sein mögen, Fernangriffe sind für das Alien unmöglich. Nur im Nahkampf ist es daher ein gefährlicher Gegner. Der große Vorteil des Aliens ist seine Geschwindigkeit. Sein harter Panzer kann allerdings mit den mächtigen Waffen der Marines und des Predators verletzt

WAFFEN

Das Alien hat keine Waffen im eigentlichen Sinn, wie die anderen Charaktere. Es kann jederzeit mit den Klauen und dem Schwanz angreifen. In bestimmten Situationen attackiert das Alien sein Opfer außerdem mit dem Maul, allerdings muss der Spieler dazu keine "andere Waffe" auswählen.

Angriff mit der Klaue

Durch Drücken der Taste PRIMÄRWAFFE schlägt das Alien mit einer seiner messerscharfen Klauen nach seinem Opfer. Dieser Angriff ist wesentlich schneller und ähnlich verheerend wie ein Schlag mit der Handgelenk-Klinge des Predators. Ein einziger Hieb kann einen ungepanzerten Menschen töten. Ferner regeneriert sich das Alien selbst, wenn es einen bereits toten Gegner "bearbeitet".

Angriff mit dem Schwanz

Der an der Spitze mit Stacheln versehene Schwanz des Aliens, ist ungleich gefährlicher als die Klauen. Sie können den Schwanz wie folgt einsetzen. Wenn Sie die Taste SEKUNDÄRWAFFE drücken, schlägt das Alien mit dem Schwanz auf den nächstbesten Gegner. Halten Sie die Taste SEKUNDÄRWAFFE gedrückt, rollt das Alien seinen Schwanz ein, um dem Schwanzhieb zusätzliche Kraft zu verleihen. Sobald Sie die Taste loslassen, schlägt es zu.

Biss

Der Biss ist für das Alien mehr als nur ein Angriff, da es sich auf diese Weise regeneriert. Sobald das Alien in der korrekten Position nahe genug an sein Opfer herangekommen ist (das Opfer muss in der Bildschirmmitte liegen), erscheinen am oberen und unteren Bildschirmrand Ober- und Unterkiefer des Aliens, um anzuzeigen, dass es nun zum tödlichen Biss bereit ist. Drücken Sie jetzt die Taste PRIMÄRWAFFE, um den Biss auszuführen. Dadurch wird die Gesundheit des Aliens vollständig wiederhergestellt. Gelegentlich übersteigt die Energie des Aliens dadurch sogar die normalen Energiewerte für kurze Zeit.

Der Biss ist *grundsätzlich* tödlich. Ein unverletzter Predator ist allerdings zu stark und zu gut gepanzert, um mit einem einzigen Biss getötet werden zu können. Dies spürt ein Alien instinktiv. Deshalb erscheinen die Kiefer des Aliens erst auf dem Bildschirm, wenn der Predator so stark verwundet ist, dass ihn ein Biss töten würde.

Das Alien scheut auch nicht davor zurück, in tote Gegner zu beißen. Allerdings wird dadurch weniger Energie regeneriert als bei einem lebenden Opfer.

Aliens attackieren weder Androiden noch andere Dinge, die sie weder als Bedrohung noch als Beute ansehene, mit dem Biss.

TAKTIK

1. Überraschen Sie Ihre Opfer von hinten, da das Alien in dieser Position doppelt so gefährlich ist, wie von vorne.
2. Bei maximaler Geschwindigkeit ist das Alien schneller als jede zielsuchende Waffe.
3. Es ist lebenswichtig, den weiten Sprung zu beherrschen. Nur so kann das Alien sich schnellstmöglich in Sicherheit bringen.
4. Verbergen Sie sich in dunklen Ecken und lauern Sie unachtsamen Gegnern auf. Attackieren Sie Ihre Opfer wenn möglich von oben!
5. Bedenken Sie, dass es sich bei einem Alien um ein Wesen handelt, das sich auf jeder Oberfläche in allen drei Dimensionen frei bewegen kann. Nützen Sie diesen Vorteil, denn ein Alien, das wie ein Berserker auf einen schwerbewaffneten Marine oder Predator zuläuft, hat nur geringe Überlebenschancen.
6. Bei allem Springen, Klettern und Herumwirbeln, vergessen Sie niemals, wo oben und unten ist, da alle Menschen und Predatoren auf dem Boden zu finden sind.

STANDARDEPISODEN

Nachdem Sie sich für eine Spezies entschieden haben, erscheint der Bildschirm "Episode wählen". Hier können Sie eine beliebige Episode auswählen. Wenn Sie eine Episode bereits gespielt haben, wird außerdem der höchste Schwierigkeitsgrad, in dem Sie die Episode bewältigt haben, angezeigt. Es gibt jeweils sechs Einzelepisoden (bzw. Level) für den Marine und den Predator sowie fünf Alien-Episoden. In diesem Bildschirm werden alle bereits bestandenen Episoden sowie die nächste *nicht bewältigte* Episode angezeigt.

SCHWIERIGKEITSGRADE

Nachdem Sie eine Episode ausgewählt haben, können Sie den Schwierigkeitsgrad des Spiels bestimmen. Dabei stehen folgende Optionen zur Verfügung: *Training*, *Realität* und *Director's Cut*. Der Schwierigkeitsgrad kann übrigens von jedem Level neu definiert werden.

In der nun folgenden Aufstellung finden Sie die Unterschiede der verschiedenen Schwierigkeitsgrade für die unterschiedlichen Spezies:

Marine	<i>Training</i>	Die Säure verursacht keinen Schaden, es gibt zahlreiche Medipacks und jede Menge Munition, acht Mal darf gespeichert werden.
	<i>Realität</i>	Die Säure verursacht vollen Schaden, es gibt ausreichend Medipacks und Munition, vier Mal darf gespeichert werden.
	<i>Director's Cut</i>	Die Säure verursacht vollen Schaden, Medipacks und Munition sind rar, die Feinde gefährlicher, zwei Mal darf gespeichert werden.
Predator	<i>Training</i>	Die Säure verursacht keinen Schaden, Ihre Feinde sind leicht zu besiegen, acht Mal darf gespeichert werden.
	<i>Realität</i>	Die Säure verursacht vollen Schaden, Ihre Feinde sind ernstzunehmende Gegner, es gibt ausreichend Nachschub, vier Mal darf gespeichert werden.
	<i>Director's Cut</i>	Die Säure verursacht vollen Schaden, Ihre Feinde sind sehr brutal, es gibt kaum Nachschub, Ihr Predator regeneriert sich nur langsam, zwei Mal darf gespeichert werden.
Alien	<i>Training</i>	Angriffe mit den Klauen sind sehr effektiv, Ihre Feinde sind mit leichten Waffen bewaffnet, acht Mal darf gespeichert werden.
	<i>Realität</i>	Angriffe mit den Klauen sind weniger effektiv, Ihre Feinde treten Ihnen mit normalen Waffen gegenüber, vier Mal darf gespeichert werden.
	<i>Director's Cut</i>	Kraftlose Angriffe mit den Klauen, Ihre Feinde setzen schweres Gerät ein, zwei Mal darf gespeichert werden.

Nachdem Sie eine Episode in verschiedenen **SCHWIERIGKEITSGRADEN** überstanden haben, warten auf jeden Ihrer Kämpfer fünf Bonus-Episoden.

BONUSEPISODEN

Im Einzelspieler-Modus gibt es nach Beendigung der **STANDARDEPISODEN** je nach gewähltem **SCHWIERIGKEITSGRAD** für jede Spezies bis zu **FÜNF BONUSEPISODEN**. Wenn Sie beispielsweise alle Episoden einer Spezies im *Trainingsmodus* überlebt haben, warten **ZWEI** Bonusepisoden auf Sie. Im *Realität-Modus* gibt es vier Bonusepisoden (die beiden Episoden des *Trainingsmodus* PLUS weitere **ZWEI** Bonusepisoden). Schließlich erreichen Sie **EINE** weitere Episode, wenn Sie alle **STANDARDEPISODEN** des *Director's Cut* überstanden haben. Alle **BONUSEPISODEN** haben denselben Schwierigkeitsgrad: *Director's Cut*.

	Training	Realität	Director's Cut
Bonus 1	✓	✓	✓
Bonus 2	✓	✓	✓
Bonus 3		✓	✓
Bonus 4		✓	✓
Bonus 5			✓

jede Spezies alle **STANDARDEPISODEN** im *Director's Cut* überstehen müssen, um Zugriff auf alle **BONUSEPISODEN** zu haben.

IM SPIEL

DAS PAUSE-MENÜ

Im **EINZELSPIELER-MODUS** wird das Spiel angehalten, sobald Sie die ESC-Taste drücken. Nun erscheint ein Menü mit folgenden Optionen:

Spiel fortsetzen, **SPIEL SPEICHERN**, **SPIEL LADEN**, **Mission neu starten**, **MAUS-KONFIGURATION**, **JOYSTICK-KONFIGURATION**, **MARINE-/PREDATOR-/ALIEN®-TASTEN-KONFIGURATION**, **AUDIO-/GRAFIKOPTIONEN** und **Spiel abbrechen**.

Weitere Informationen dazu finden Sie in den Abschnitten **STEUERUNG** bzw. **AUDIO-/GRAFIKOPTIONEN** (die über das **HAUPTMENÜ** aufgerufen werden).

VIDEOBILDSCHIRME, NACHRICHTEN & INSTRUKTIONEN

Während des Spiels kommunizieren Marines und andere Menschen über Videobildschirme. Als Marine halten Sie den Kontakt zur Außenwelt direkt über Ihren Videobildschirm, wodurch der Predator und das Alien indirekt ebenfalls hilfreiche Informationen erhalten. Ferner erreichen alle Spezies direkte Nachrichten oder Instruktionen als Textmeldungen, die in der oberen Bildschirmhälfte angezeigt werden

Die Nachrichten der Videobildschirme werden ebenfalls als Textmeldung ausgegeben. Drücken Sie F3, um die letzte Nachricht erneut anzuzeigen. Wenn Sie die F3-Taste mehrmals drücken, erscheinen entsprechend ältere Meldungen.

Sobald Sie eine **BONUSEPISODE** erreichen, werden alle Episoden im Bildschirm Episode Selection Screen (Episode wählen) angezeigt. Allerdings können die einzelnen Episoden erst gespielt werden, wenn Sie die Standardepisoden der notwendigen **SCHWIERIGKEITSGRADE** überlebt haben.

In obiger Tabelle sehen Sie, dass Sie für



FEINDE & BEDROHUNGEN

In der nun folgenden Tabelle finden Sie sämtliche Feinde, auf die die unterschiedlichen Spezies während des Spiels treffen.

	Mensch	Android	Xenoborg	Predator	PredAlien	Alien-Bruthelfer	Alien	Prätorianer	Alien Königin
Marine			VS	VS	VS	VS	VS	VS	VS
Predator	VS	VS	VS		VS	VS	VS	VS	VS
Alien	VS	VS	VS	VS					

MENSCH

einen Marine oder um einen Zivilisten? Marines sind schwerbewaffnete, gepanzerte Kämpfer, während sich die untrainierten Zivilisten in der Regel ohne Panzerung und (wenn überhaupt) mit minderwertigen Waffen verteidigen. Außerdem brechen Zivilisten sehr leicht in Panik aus.

ANDROIDENANDROID

Androiden wirken auf den ersten Blick *wie menschliche Zivilisten*. Allerdings sind sie wesentlich widerstandsfähiger und sehr geschickt im Umgang mit ihren Waffen. Androiden kennen außerdem keine Angst.

XENOBORG

Der Xenoborg ist das Ergebnis eines Experiments zur Kontrolle gefangener Aliens deren Kybernetik und Waffen dem Xenoborg transplantiert wurden. Das Experiment, bei dem die Grundstrukturen des Aliens erforscht werden sollten, gilt als gescheitert, zumal die tödlichen Xenoborgs ausgesprochen schwer zu zerstören sind.

PREDATOR

This extraterrestrial species of hunter is almost unstoppable deadly. It is known to have hunted the galaxy for hundreds of years or more, searching for the heat of combat perhaps as a blood sport, perhaps as some kind of ritual. Their marriage of technology and savagery inspires almost as much terror as Aliens.

ALIEN-BRUTHELFER

Der Alien-Bruthelfer schlüpft aus dem Ei eines Aliens und implantiert ein junges Alien in sein ahnungsloses Opfer (aufgrund der grausamen "Brutmethode" wird das junge Alien als "Brustsprenger" bezeichnet). Niemand weiß, ob es sich dabei um dasselbe Lebewesen handelt, oder ob der Alien-Bruthelfer lediglich der Überträger des Aliens ist. Auch durch die Adern der Alien-Bruthelfers fließt die tödliche Säure, die im Blut eines ausgewachsenen Aliens enthalten ist. Er ist in der Lage, eine ätzende Substanz abzusondern, die selbst härteste Materialien zerstört, um seinem Opfer anschließend das Alien einpflanzen zu können.

ALIEN

Das grausamste Lebewesen, auf das die Menschheit je gestoßen ist, die Antithese des Begriffs "Menschlichkeit", ist das Alien. Ziel des Aliens ist, andere Lebewesen auszulöschen. Andere Spezies dienen ihm ausschließlich als Nahrung oder als Brutstätte für seine grausame Brut. Trifft man auf ein Alien, gibt es nur zwei Möglichkeiten: einen schnellen oder einen langsamen, schmerzvollen Tod. Aliens erinnern in einigen grundlegenden Verhaltensweisen an irdische Insekten – natürlich in einer todbringenden Ausprägung. Bisher ist nicht erforscht, ob das Alien ein, nach menschlichen Maßstäben, intelligentes Wesen oder eine primitive aber tödliche Bestie ist. Sicherlich, wenn das Alien Intelligenz besitzt, ist diese wie alles an diesem Wesen – erbarmungslos.

PRÄTORIANER

Der Prätorianer, so wird berichtet, ist eine spezialisierte Abart des Aliens. Aufgrund seiner Ähnlichkeiten mit einer Alien-Königin geht man davon aus, dass es sich beim Prätorianer um die jugendliche Vorstufe der Königin handelt. Prätorianer gehören meist der Leibwache einer Königin an, deren Brut sie schützen. Sie sind stärker und größer als normale Alien-Drohnen.

ALIEN-KÖNIGIN

Die Alien-Königin widmet sich ausschließlich der Verbreitung ihrer Art. Sie ist deutlich größer als die Drohnen und unterscheidet sich von diesen auch in ihren physischen Eigenschaften. Alien-Königinnen findet man grundsätzlich in Brutkammern, wo sie neue Eier legen, die von den Drohnen umsorgt werden. Lediglich bei Gefahr verläßt die Königin ihre Eier (möglicherweise, um einen sicheren Ort für ihre Brut zu finden). Wie alle Muttertiere verteidigt auch diese Kreatur ihre Brut unbarmherzig gegen Angreifer.



SPEICHERN UND LADEN

Sie können ein laufendes Spiel speichern, indem Sie im **PAUSE-MENÜ** die Option Spiel speichern auswählen. Ein gespeichertes Spiel kann entweder über das **HAUPTMENÜ** oder im Spiel über das **PAUSE-MENÜ** geladen werden.

Jedes **BENUTZERPROFIL** ist mit acht Speicherslots verbunden. Sie können also bis zu acht verschiedene Spiele unter diesem **BENUTZERPROFIL** speichern. Es gibt eine begrenzte Anzahl von Speichermöglichkeiten pro Episode, abhängig vom Schwierigkeitsgrad (s. Tabelle **SCHWIERIGKEITSGRADE**). Beim Speichern eines Spiels werden Sie darüber informiert, wie oft sie in der laufenden Episode noch speichern dürfen.



MEHRSPIELER-SPIELE UND GEFECHTE

Im Hauptmenü können Sie ein **MEHRSPIELER-Spiel** einrichten, an dem andere über LAN, Modem, Serielle oder Internetverbindung teilnehmen können, oder selbst mit Hilfe dieser Verbindungsmöglichkeiten an einem von anderen Spielern eingerichteten Spiel teilnehmen.

Außerdem können Sie ein **GEFECHT**-Spiel starten, wodurch Sie die Einzelspieler-Versionen der Level des "Cooperative"-Modus als Marine oder als Predator gegen computergesteuerte Alienhorden spielen können.

Wenn Sie im Hauptmenü die Option Mehrspieler ausgewählt haben, erscheint ein Bildschirm, in dem Sie bestimmen können, wie Sie eine Verbindung zu anderen Spielern herstellen möchten: über TCP/IP, IPX, Serielle Verbindung oder Modem.

HINWEIS: Der Hilfetext unten im Bildschirm stellt Ihnen Optionenbeschreibungen und Tipps zur Handhabung der Optionen zur Verfügung.

Sie werden dann aufgefordert, einen Namen einzugeben und zu bestimmen, ob Sie ein Spiel einrichten oder an einem laufenden Spiel teilnehmen möchten.

Um an einem bestehenden Spiel teilzunehmen, folgen Sie den Anweisungen im Hilfetext unten im Bildschirm.



EIN MEHRSPIELER-SPIEL EINRICHTEN

Wenn Sie Ihr eigenes Spiel einrichten möchten, können Sie im Konfigurationsbildschirm das Spiel nach Ihren Wünschen konfigurieren. Dort finden Sie eine umfangreiche Optionenliste. Im Hilfetext unten im Bildschirm finden Sie genaue Anweisungen. Hier können Sie Ihre Lieblingseinstellungen auch speichern und laden. Die gespeicherten Einstellungen können auch an andere Spieler weitergegeben werden.

SPIELMODI

Es stehen Ihnen aufregend viele Möglichkeiten bei der Erstellung von Mehrspieler-Spielen zur Verfügung. Es gibt fünf verschiedene Mehrspieler-Spielmodi.

Deathmatch

Dabei handelt es sich um ein Spiel nach dem Motto "Jeder gegen jeden". Die Spieler wählen, welche Spezies sie spielen möchten, und versuchen, so viele Gegner wie möglich zu erledigen. Gewonnen hat, wer als erster das Punktelimit erreicht hat oder wer am Ende der Spielzeit die höchste Punktzahl hat.

Species Deathmatch

Hierbei handelt es sich um ein Deathmatch im Team, wobei sich die Teams aus den Spielern zusammensetzen, die sich jeweils für eine Spezies entschieden haben. Ziel ist es natürlich, die andere Spezies zu besiegen, und nicht, Angehörige der eigenen Spezies anzugreifen.

Cooperative

In dieser Art von Spiel treten die Spieler vereint gegen computergesteuerte Aliens an. Die Spieler können wählen, ob sie Marines oder Predators sein möchten, und sie müssen sich gegen eine angreifende Horde computergesteuerter Aliens zur Wehr setzen. Gewonnen hat, wer als erster das Punktelimit erreicht hat oder wer am Ende der Spielzeit die höchste Punktzahl hat. **HINWEIS:** In dieser Spielart können Sie auch ein **GEFECHT**-Spiel im Einzelspieler-Modus spielen.

Predator-Jagd

Dies ist ein Spiel nach dem Vorbild einer Fuchsjagd. Spieler können an dem Spiel teilnehmen; der Host ist der Predator. Nur der Predator kann in dem Spiel Punkte sammeln. Wenn der Predator einen Jäger tötet, wird dieser als Jäger wiedergeboren, und der Predator bekommt entsprechend Punkte. Wenn der Predator getötet wird, wird der Spieler, der ihn getötet hat, als Predator wiedergeboren und kann nun selber Punkte sammeln. Wenn ein Jäger einen anderen Jäger tötet, bleiben beide Jäger.

Gewonnen hat, wer als erster das Punktelimit erreicht hat oder am Ende der Spielzeit den höchsten Punktestand hat.

Alien-Jagd

Dieses Spiel funktioniert wie die **Predator-Jagd**, nur ist das Alien diesmal der "Fuchs" und nicht der Predator.

Last Man Standing

Der Host ist ein Alien, alle anderen Spieler sind Marines. Wenn ein Marine von einem Alien getötet wird, werden beide als Aliens wiedergeboren. Der letzte Marine erhält für jedes erlegte Alien einen Bonuspunkt. Das Spiel ist zu Ende, wenn alle Spieler die Gelegenheit hatten, als Alien zu starten. Dann wird der Gewinner aller Runden angezeigt.

LEVEL-/MODI-TABELLE

Es gibt sieben Levels, in denen die verschiedenen Modi eines Mehrspieler-Spiels gespielt werden können. Der folgenden Tabelle können Sie entnehmen, welche Modi in welchen Levels gespielt werden können:

Level Name	DM	S-DM	CO	PT	AT	LMS
Abwasserkanal	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Massaker	✓	✓		✓	✓	✓
Statue	✓	✓		✓	✓	✓
Jockey	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Brutstätte	✓	✓	✓	✓	✓	✓
In der Falle			✓			
Gestrandet				✓		
Bleiwerte	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Hadley's Hope	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Schlachthaus	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Nostromo	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Unterführung	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Aufzug	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Labor 14	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Lager	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Büro	✓	✓		✓	✓	✓

DM = Deathmatch

CO = Cooperative

AT = Alien Tag (Alien-Jagd)

S-DM = Species Deathmatch

PT = Predator Tag (Predator-Jagd)

LMS = Last Man Standing



STEUERUNG

Wenn Sie im Main Menu (Hauptmenü) diese Option auswählen, können Sie die **MAUS-KONFIGURATION**, die **JOYSTICK-KONFIGURATION** bzw. die Tasten-Konfiguration für das **ALIEN**, den **MARINE** und den **PREDATOR** vornehmen.

Für jede Spezies gibt es unterschiedliche Tasten-Konfigurationen, die unabhängig voneinander definiert werden können.

MAUS-KONFIGURATION

Hier definieren Sie die horizontale und vertikale Empfindlichkeit der Maus, die Funktionen der horizontalen und vertikalen Achse, sowie das Auto-Zentrieren und die Umdrehung der vertikalen Achse.



JOYSTICK-KONFIGURATION

Wenn Sie mit einem Joystick spielen, können Sie diesen hier konfigurieren. Weisen Sie den Tasten des Joysticks verschiedene Funktionen des **Controls (Steuerung)**-Menüs zu und nehmen Sie die Tasten-Konfiguration für den **Marine**, den **Predator** und das **Alien** vor.

TASTEN-KONFIGURATION FÜR DEN MARINE, DEN PREDATOR, & DAS ALIEN

Im folgenden finden Sie eine Liste der Tasten-Konfigurationen für die verschiedenen Spezies.

Die Liste ist in drei Spalten unterteilt. Sie können jeder Aktion (in der ersten Spalte) zwei Tasten (bzw. eine Taste und einen Feuerknopf am Joystick) zuweisen.

Es ist ferner möglich, die Tasten-Konfiguration während einer Episode zu ändern. Drücken Sie dazu bitte die ESC-Taste, um das **PAUSE-MENÜ** aufzurufen.

HINWEIS: Wählen Sie unbedingt die Menüoption "Diese Einstellungen verwenden", damit die veränderte Tasten-Konfiguration aktiviert wird.

TASTENBELEGUNG MARINE

AKTION:	1.BEFEHL:	2.BEFEHL:
Vorwärts	<i>PFEIL AUFWÄRTS</i>	
Rückwärts	<i>PFEIL ABWÄRTS</i>	
Links	<i>NUMMERNBLOCK 4</i>	
Rechts	<i>NUMMERNBLOCK 6</i>	
Schritt nach vorne	<i>ALT GR</i>	
Schritt nach links	<i>PFEIL LINKS</i>	
Schritt nach rechts	<i>PFEIL RECHTS</i>	
Nach oben schauen	<i>Q</i>	<i>NUMMERNBLOCK 8</i>
Nach unten schauen	<i>Y</i>	<i>NUMMERNBLOCK 2</i>
Geradeaus schauen	<i>A</i>	<i>NUMMERNBLOCK 5</i>
Gehen	<i>SHIFT-TASTE LINKS</i>	
In die Hocke gehen	<i>STRG RECHTS</i>	
Springen	<i>SHIFT-TASTE RECHTS</i>	<i>MAUS-TASTE 3</i>
Aktion (verwenden)	<i>LEERTASTE</i>	<i>ENTER</i>
Primärwaffe	<i>MAUS-TASTE 1</i>	<i>NUMMERNBLOCK 0</i>
Sekundärwaffe	<i>MAUS-TASTE 2</i>	<i>NUMMERNBLOCK ENTF</i>
Nächste Waffe	<i>] (LINKE ECKIGE KLAMMER)</i>	<i>MAUSRAD AUFWÄRTS</i>
Vorherige Waffe	<i>[(RECHTE ECKIGE KLAMMER)</i>	<i>MAUSRAD ABWÄRTS</i>
Zuletzt verwendete Waffe	<i>BACKSPACE</i>	
Bild-Intensivierung	<i>/ (SCHRÄGSTRICH)</i>	
Flammenwerfer	<i>. (PUNKT)</i>	
Jetpack	<i>' (APOSTROPH)</i>	
Nachrichten	<i>F1</i>	
Sprechen	<i>F11</i>	
Spezies-Jagd	<i>F12</i>	
Punkte anzeigen	<i>TAB</i>	
Autom. Waffenwechsel	<i>AKTIVIERT</i>	

TASTENBELEGUNG ALIEN

AKTION:	1.BEFEHL:	2.BEFEHL:
Vorwärts	<i>PFEIL OBEN</i>	
Rückwärts	<i>PFEIL UNTEN</i>	
Links	<i>NUMMERNBLOCK 6</i>	
Rechts	<i>NUMMERNBLOCK 8</i>	
Schritt nach vorne	<i>ALT GR</i>	
Schritt nach links	<i>PFEIL LINKS</i>	
Schritt nach rechts	<i>PFEIL RECHTS</i>	
Nach oben schauen	<i>Q</i>	<i>NUMMERNBLOCK 8</i>
Nach unten schauen	<i>Y</i>	<i>NUMMERNBLOCK 2</i>
Geradeaus schauen	<i>A</i>	<i>NUMMERNBLOCK 5</i>
Gehen	<i>SHIFT-TASTE LINKS</i>	
In die Hocke gehen	<i>STRG RECHTS</i>	
Springen	<i>SHIFT-TASTE RECHTS</i>	<i>MAUS-TASTE 3</i>
Aktion (verwenden)	<i>LEERTASTE</i>	<i>ENTER</i>
Klaue	<i>MAUS-TASTE 1</i>	<i>NUMMERNBLOCK 0</i>
Tail	<i>MAUS-TASTE 2</i>	<i>NUMMERNBLOCK ENTF</i>
Navigation/Jagd	<i>/ (Schrägstrich)</i>	
Täuschen	<i>; (Semikolon)</i>	<i>F</i>
Nachrichten	<i>F1</i>	
Sprechen	<i>F11</i>	
Spezies-Jagd	<i>F12</i>	
Punkte anzeigen	<i>TAB</i>	

TASTENBELEGUNG PREDATOR

AKTION:	1. BEFEHL:	2. BEFEHL:
Vorwärts	PFEIL OBEN	
Rückwärts	PFEIL UNTEN	
Links	NUMMERNBLOCK 6	
Rechts	NUMMERNBLOCK 8	
Schritt nach vorne	ALT GR	
Schritt nach links	PFEIL LINKS	
Schritt nach rechts	PFEIL RECHTS	
Nach oben schauen	O	NUMMERNBLOCK 8
Nach unten schauen	Y	NUMMERNBLOCK 2
Geradeaus schauen	A	NUMMERNBLOCK 5
Gehen	SHIFT-TASTE LINKS	
In die Hocke gehen	STRG RECHTS	
Springen	SHIFT-TASTE RECHTS	MAUS-TASTE 3
Aktion (verwenden)	LEERTASTE	ENTER
Primärwaffe	MAUS-TASTE 1	NUMMERNBLOCK 0
Sekundärwaffe	MAUS-TASTE 2	NUMMERNBLOCK ENTF
Nächste Waffe]	
Vorherige Waffe	[
Zuletzt verw. Waffe	BACKSPACE	
Tarnung	. (Punkt)	
Sichtmodus auswählen	/ (Schrägstrich)	
Heranzoomen	BILD OBEN	MAUSRAD AUFWÄRTS
Wegzoomen	BILD UNTEN	MAUSRAD ABWÄRTS
Haken	' (Apostroph)	
Disc zurückrufen	, (Komma)	
Täuschen	; (Semikolon)	F
Nachrichten	F1	
Sprechen	F11	
Spezies-Jagd	F12	
Punkte anzeigen	TAB	



AUDIO/GRAFIKOPTIONEN

Dieses Menü kann über das HAUPTMENÜ bzw. das Pause-Menü aufgerufen werden. Beide Menüs weisen kleine Unterschiede auf, ermöglichen Ihnen jedoch, die DirectX-Einstellungen für ihre 3D-Beschleunigerkarte (wenn Sie mehrere verwenden), die Auflösung, die Gamma-Werte, die Lautstärke usw. einzustellen. Verwenden Sie dazu bitte die PFEILTASTEN.





MITWIRKENDE

FOX INTERACTIVE

PRODUZENT

David Stalker

LEITENDER CO-PRODUZENT

Chris Miller

CO-PRODUZENT

Aaron Bleau

MUSIK-KOMPOSITION

Rich Ragsdale

SOUNDEFFEKTE

Jered C. Miller

FOX QS-ABTEILUNG

QS-MANAGER: David Oritz

LEITER QS: Igor Krinitsky

ASSISTENZ

QUALITÄTSSICHERUNG: Chris Wilson

TESTER: Arabian nazel

Aron Ahles

Ken Anderson

Eric Asevo

Sweet Billy

Ben Borth

Pete Cesario

Francis Choi

Kristian Davila

Matt DellRyan

Dowling

Michael Dunn

Tim Hall

Tim Harrison

Judd Hollander

Kevin Huynh

Cris Lee

Jeremy Luyties

Red Magpantay

Kerry Marshall

Young Park

Kyle Peschel

Harish Rao

Don Sexton

Gabe Slater

Jeff Tatman

Luke Thai

Tim Tran

Kaycee Vardaman

Ellen Williams

Daan Wisehart

Sung Yoo

Brian Zenns

BESONDEREN DANK AN

...die Fox-Mitwirkenden im Hintergrund

Alan Adler, Mike Arkin, Michele Birkner, Priscilla Bourbonnais, Mark Dawson, James Deverill, Simon Etchells, Ellen Gamaral, Andrea Griffiths, Claudine Joris, Megan O'Brien, Paul Provenzano, Lauren Rifkin, Jamie Samson, Dave Shaw, Brian Thomas, Melissa Totten, Jack Van Leer, Karly Young

...die Mitarbeiter aus Hollywood

James Cameron, David Fincher, H.R. Giger, Elliott Goldenthal, Jerry Goldsmith, James Horner, John McTiernan, Ridley Scott, Don Sharp, Stan Winston und alle anderen talentierten Filmschaffenden.

...die Leute mit der Ausrüstung

DUY

Earthworks - mic - Eric Blackmer

Line 6 - Tim Godwin

Steinberg Cubase VST



... alle, die uns sonst noch helfen

Brad Craig, Andrea D'Orta, Bill Havlicek, Mike Herauf, Skip McIlvanie, Rachel Mills, Matt Ployhar, Seth Roth, Brett Schenpf, George Thorne

...unsere Familien

Alle Gattinnen und Gatten, Lebensgefährten, Freunde, Kinder und Haustiere, die das alles ertragen haben!

REBELLION DEVELOPMENTS, LTD

KREATIV-DIREKTOR

Jason Kingsley

TECHNISCHE LEITUNG

Chris Kingsley

CHEF-PRODUZENT

Mark Eyles

PRODUKTIONSLEITUNG

Graeme Williams

LEITUNG TECHNOLOGIE

Kevin Lea

PRODUZENT UND KÜNSTLERISCHE LEITUNG

Tim Jones

PROGRAMMIERUNG NETZWERK-CODE UND TOOLS

Richard Rice
DESIGN

Julian Breddy, Ed Cookson, Dominic Jeffery, Tim Jones, Ken Turner

SOUND

Ed Cookson

ZUSÄTZLICHER SOUND

Julian Breddy, Dominic Jeffery, Tim Jones

DANK AN

Al Halsey, Chris Fox, Jessica Sharp, Nadia Cocklin, Harry Harris, April Chung, Anna Floyer, Siobhan Boughton, Helen Szirtes, Christian Russell, Phill Moss, Matt Black, The Special X Massive (Big-up stylee!)

BESONDERER DANK AN

Unsere Freundinnen und Freunde, Familien, Ehefrauen, Haustiere und alle anderen.

FILMSEQUENZEN AVP GOLD

CASTING

Ed Cookson, Aaron Guy, Mike Healey, Ben Jones, Tim Jones, Chris Kingsley, Ed Niblatt, Ken Turner

KÜNSTLERISCHE LEITUNG UND BELEUCHTUNG

Jason Kingsley

LEITUNG

Ed Cookson, Tim Jones, Ken Turner

BEARBEITUNG UND SOUNDEFFEKTE

Ed Cookson, Ken Turner

SPEZIALEFFEKTE

Ken, Ben, Ed C and Tim

VIELN DANK AN

Alle bei Rebellion, die sogar die Wochenenden durchgearbeitet haben

MONDO MEDIA

ART-DIREKTOR

Marco Bertoldo

PRODUZENT

Liz Stuart

CHEF-PRODUZENT

Vivian Barad

3D-DESIGN

Brittnell Anderson

Robert Jeffery

Kelley Lamsens

Jeanne Littooy

Manuel Marquez

Art Matsuura

STORYBOARD-DESIGN

Rhode Montijo