

NATION

Meet the Fuse that Just Won't Lose	2
Getting started and game controls	

WORLD

Da Bomb Heard Around the World	4
Multiplayer/Network options	

SPORTS

The Sport with a Short Fuse	5
Playing the game	

ECONOMY

What it Takes to be "The Man"	6
Special items needed to survive the game	

BUSINESS

Winning Strategies for Today's Bomberman	9
Strategies from the producer	
Interplay Web site.	10
Customer Service	12
Warranty.	13
Credits	16

COVER: Illustration by Dave Gaines

Meet the Fuse that Just Won't Lose.

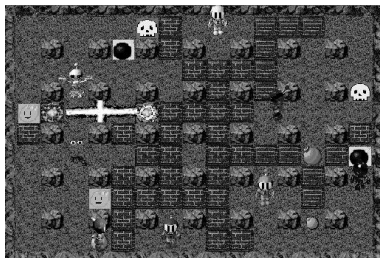
For those of you not familiar with the Bomberman experience, I will spare you the details. The dynamics of the game are as easy as 1-2-3.

1. Drop a bomb.
2. Run like hell.
3. Watch your back (and your front, your left, etc. Just watch out.)

Getting Started

Start Game

This is a 1-10 player no-holds barred action game! Play either against human or computer opponents in this hilarious, ultra destructive game of "tag." Select the number of wins for a match as well as which arena to compete in. If the number of game wins is not "in your face" enough, set the match determination to kills and find out once and for all "Who's The Man!"



System Requirements

MINIMUM: IBM or 100% compatible Pentium™ 90, 16 MB of RAM, 40 MB free hard disk space, CD-ROM drive, LocalBus or PCI SVGA video card, Sound Blaster™ or 100% compatible sound card, Windows® 95 with DirectX™ 3.0.

RECOMMENDED: IBM or 100% compatible Pentium™ 133, 32 MB of RAM, Gamepad/Joystick supported.

HOW TO INSTALL

From Windows 95, just insert the CD-ROM disc and click "install" on the Atomic Bomberman autorun window. If you need to install again, from Windows

95 double-click "My Computer," then double-click the CD-ROM icon, then double-click the setup icon.

Online Manual / Help

Contains the manual you are holding in your hands.

About Bomberman

This contains information not ready at the time of this writing. You should read this in its entirety as it will contain information on the various tools available, as well as any changes in functionality omitted within this manual.

Exit Game

This will end your current session of Atomic Bomberman. Now why would you want to do a thing like that ? :)



Controls

<Space Bar>

or

Joystick

Button 1

- Drop Bomb
- Drop Spooze
- Grab
- Throw Bomb

<Enter>

or

Joystick

Button 2

- Action Button
- Stop kicked Bomb
- Punch Bomb
- Activate Trigger

<Cursor Keys> Move Bomberman

Battle Mode Setup

When you start the game it automatically detects the number of gamepads on your machine.

Once you have finished setting up the players for the game, you will move onto the Stage Select screen.

Stage Select

At this time, you can adjust all the settings for the current match as well as the arena.

Da Bomb Heard Around the World.

The Bomberman phenomenon is sending shockwaves across the nation and around the world. Here is how you can join the frenzy!

Start Network Game

Select this option if you wish to start a LAN (IPX), modem, or serial network game.

Join Network Game

Select this option if you would like to join a network, multi-player game.

Options

Match determination

- **KILLS:** This will force a player to have n number of kills before a winner is declared.
- **WINS:** The original rule to winning a match. A player must win n games before winning the match.



The Sport with a Short Fuse.

Say goodbye to the Super Bowl, the World Series, and the NBA Finals. There's a new sport in town and it's set to blow away sporting tradition as we know it.

Playing The Game

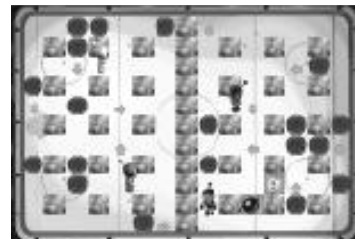
Battle Mode

Do you have what it takes to be "The Man?" Want to prove that your "Da Bomb?" We've got the tool if you've got the cool. Engage up to 10 of your closest friends (or enemies) in this game of bomb and go seek, hide and go peek. Dive into any of the premade or custom arenas, each with their very own obstacles and properties.

Wally Bomb/Team Wally Bomb

A favourite Interplay past time. Select your team, choose your weapon, and let the *^\$% fly. Each team starts off with the glove and/or the hand. The teams

are separated by an indestructible barrier running the length of the arena. Throw and punch your bombs over the wall to destroy your opponents.



Having trouble coping with the experience of the battle hardened Bomberman? Getting toasted and taunted before dropping your first bomb? Set yourself up with a couple of the computer A.I. players and wet your feet a little. Then invite your "favourite" players back for a little "friendly" action.

What it Takes to become "The Man."

Any demolition squad knows that it takes **Special Items** to effectively and efficiently obliterate your opponent. Here are the tools you'll need to be "The Man."



Plain Bomb - Adds one more bomb to your arsenal of weapons. By default your maximum amount of bombs is 10.



Plain Fireface - Adds an additional tile length to your bomb's explosions. As these are cumulative, make sure you gather as many as you can for a bigger blast.



Golden Fireface - Like Plain Fireface this increases the length of your bomb's blast. However, this friendly

little "golden boy" as we like to call him, gives your Bomberman maximum bomb power. Now isn't that a daisy?



Roller Skate - Increases the speed of your Bomberman by 1 unit. This is cumulative, so watch out for excessive speed.



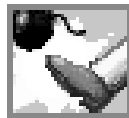
Boxing Glove - This is one of the most powerful items in the game. Once you have acquired this item you can "punch" a bomb over a wall, player, or anything for that matter. This is extremely useful for those of you with the misfortune of getting bombed in. Press the <Action> button while facing the intended bomb to send it into the air. There are many tricks to master. However, the effort will be worth it.

(NOTE: This item cannot co-exist with *The Trigger Bomb*. If you do get *the Boxing Glove* will be spit out.)



The hand - This work's the same way as the boxing glove in that you can throw a bomb over walls, tiles, and on other players. To use The Hand, press the <drop bomb/space bar> button. Without moving, press and hold the button again. Now your Bomberman is holding the bomb and you are free to walk around with it. Don't worry about the bomb going off in your hands. The bomb is not active until it hits the ground. As soon as you release the <drop bomb/space bar> button, your Bomberman will throw the bomb.

(NOTE: This item cannot co-exist with *The Spooge*.)



The Boot - This is an interesting power indeed. Simply walk into any unobstructed bomb, and thwack, away it goes

sliding down the hall. The bomb will continue to slide until it has met with an obstacle. Once you set the bomb in motion you still have a little control over it. Simply press the <action> button and thunk, the bomb stops dead in its tracks. This is extremely useful for those corner lurkers who think they are safe from our friend, *The Boot*.



The Spooge - Quite the odd item with a lot of power in the right hands. By double tapping your <drop bomb/space bar> button, your Bomberman

will send ALL the bombs in front of him into all of the empty spaces that lie ahead. Be it 2 or 10 bombs, the result is the same if space permits.

(This item cannot co-exist with The Hand. If you pick up *The Hand*, then *The Spooge* will be spat out of your Bomberman.)



Skullz - This is one mean mother. Skullz is a poison like no other. He has the ability to infect your Bomberman with numerous ailments from Molasses (extra slow speed), to Constipation (the inability to drop bombs). Some interesting properties allow you to pass this onto another Bomberman by simply touching them. This increases your chances of vaccinating your self, as does picking up healthy power items. You can accumulate more than one poison at a time so be careful.

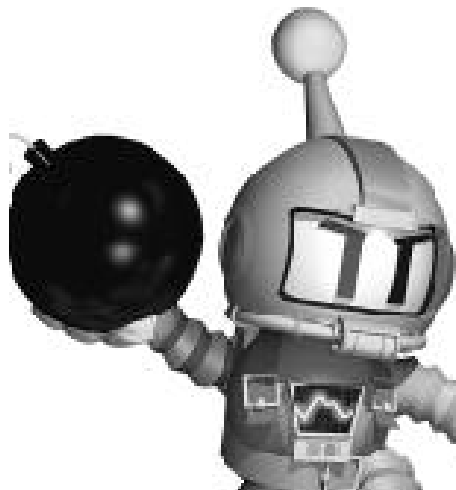


Ebola - This guy makes Skullz look like an extra life. Ebola can give you up to three (yes three) poisons at one time.

Since there are so many poisons in the game, this can be almost instant death. On the other hand, it could be pure fun. The writer of this manual LOVES to pass on his Bomberman's ailment to his lucky opponents <insert evil laugh here>.



Trigger Bomb - When you have the trigger bomb, you can set them off in order by pressing the <Action/Enter> button. These bombs will not go off unless they are triggered by you or set off by another bomb.



Winning Strategies for today's Bomberman

Every gamer knows that the real difference between winning and losing depends on shrewd, overall strategies.

- While in possession of "The Glove" drop a bomb near a wall and wait for a brief moment, punching the bomb into the air when you think it is ready to explode. As soon as the bomb touches ground KABOOM. This eliminates any reaction that an opponent can make to your assault.
- Using the same technique as above with "The Boot", you can kick your volatile bombs down the hall towards unsuspecting delvers who think they have a little time to spare.
- When you get the Trigger Bombs powerup, use them sparingly, saving them for their surprise element. Go near an opponent and wait for him to drop his bombs, then drop your trigger bomb next to his regular bomb, take cover as quickly as possible and detonate it. Usually you will catch the opponent off-guard with the fast-blast.
- Good disease strategies often involve passing the disease to as many opponents as possible. Good diseases to do this with are: Short Fuze, Reverse Controls, Poops, and Short Flame.
- If you have The Boxing Glove or The Hand powerup, try and hit your opponent on the head with your bomb; they might lose some of their powerups and if you're quick, you can go and pick them up yourself.

Welcome to the Interplay Web! As a company dedicated to providing innovative, high quality interactive entertainment software, we are always striving to stay as close as possible to the leading edge of technology. This Web site is the latest example of our ongoing effort to provide a wealth of information and opportunities to you.

As a company of fanatic gamers, we love the idea of gamers all over the world tapping into cyberspace to see, touch and feel our latest games. No hype, no marketing campaign, just great games. To make it work, our goal is to keep this site fresh and new to make it a place where you can tell US what you like about our games ... and what you don't like about them. So use the feedback options on these pages and sound off. Enjoy your visit in our Web site, explore all the different areas we have to offer, and come back soon. Check us out in the

weeks and months ahead, we will be introducing new and exciting areas for you to experience.

Once again, Welcome!

Brian Fargo



How to get there

Interplay's World Wide Web site is an Internet service designed to give you the latest information about Interplay and our products.

The site features our demos, upgrades, product information and ordering information.

From your Internet accounts, point your favourite browser to <http://www.interplay.com>



C U S T O M E R S U P P O R T L I M I T E D W A R R A N T Y

You can reach Interplay Tech Support on this number. +44 (0) 1628 423723

Other enquiries Interplay Productions Ltd

Harleyford Manor, Harleyford,

Henley Road, Marlow, Bucks SL7 2DX

England.

Tel: +44 (0) 1628 423666

Fax: +44 (0) 1628 423777

E mail: europe@interplay.com

If you have a modem, you can reach us at the following:

THE INTERPLAY BBS: We have a 24 hour, 7 day-1-week Multiline BBS available for customer questions, support and fixes. The number is U.S.A. 714 252 2822. Modem settings are 300-2B-BK Baud, V.32bis, V.42bis 8-N-1. You also may contact our BBS over the Internet. Telnet to bbs.interplay.com. This is a free service. (Excluding toll charges).

INTERNET You can reach Interplay by sending E-mail to "support@interplay.com" Many Interplay demos and patches are available at Internet FTP sites. To visit our World Wide Web site, point your browser to "http://www.interplay.com." or you may ftp to ftp.interplay.com..

If within the first ninety days of purchase you have any problems with the product, please return it to the retailer. After ninety days you may return the software program to Interplay Productions, provided the fault is not due to normal wear and tear and Interplay will mail a replacement to you.

To receive a replacement you should enclose the defective medium (including the original product label) in protective packaging accompanied by:-

- 1) A cheque or postal order for £10 sterling (to cover postage and packaging).
- 2) A brief statement describing the defect.
- 3) The original receipt or address of the retailer.
- 4) Your return address.

Registered mail is recommended for returns.

Please send to: Warranty Replacements, Interplay Productions Ltd.

Harleyford Manor, Harleyford,

Henley Road, Marlow, Bucks, SL7 2DX, ENGLAND

- Avoid playing when tired. Play for no more than one hour at a time.
- Sit well away from the screen.
- Play games in well lit areas.
- Reduce the brightness of the screen to darken the contrast.
- Use as small a screen as possible.

These tips will help you enjoy your game playing more and maximise your performance.

Only 1500 people in the UK are photosensitive epileptics (sensitive to flickering lights). These are the only people who may develop an epileptic reaction to playing computer and video games.

REMEMBER, COMPUTER AND VIDEO GAMES ARE FUN.

Issued by the European Leisure Software Publishers Associations.

Station Road, Offenham, Nr Evesham, Worcestershire, WR11 5LW.

This software produce and the manual are copyrighted and all rights are reserved by Interplay and are protected by the copyright laws that pertain to computer software. The CD-ROM is not copy-protected. This does not mean you can make unlimited copies.

NOTICE: Interplay reserves the right to make modifications or improvements to the product as seen or described in this manual and/or CD-ROM at any time and without notice.



Executive ProducerAlan Pavlish
 ProducerJeremy Airey
 Line ProducerBrian McNerny
 ProgrammerKurt Dekker
 AnimationsMichael McCarthy
 Jason Zirpolo

Artwork / IntroSaffire Corporation
 Howard Lyon
 Carson Davidson
 Alan Tew
 Mike Tidwell
 Ryan Wood
 Don Seegmiller
 Paul Grimshaw
 Gard Millward
 Billy Eggington

DesignJeremy Airey
 Kurt Dekker

Additional DesignBrian McNerny
 Alan Barasch
 the rest of Interplay

Director of QAChad Allison
 Assistant Director of QAColin Totman
 QA TechsAaron Meyers
 Bill Delk

Lead TesterRene Hakiki
 Testers (Bomb Squad)Bill Field

 Josh Walters
 Chris Peak
 Savina Greene
 Jim Harrison
 Kaycee Vardaman
 Ed Robles
 Doug Finch
 Anthony Taylor
 Jeremy Ray

Marketing ManagerStacy Bremmer
 Public Relations ManagerJulia Roether
 Traffic ManagerThom Dohner
 Manual Written byJeremy Airey
 Manual Design & LayoutCraig Owens
 Game sound effectsLarry Peacock
 Caron Weidner
 Cinematic sound effectsCaron Weidner

 Charles Deenen
 VO supervisor/directorChris Borders
 VO talentCharlie Adler
 Billy West
 VO editingDoug Rappaport
 Ron Valdez
 Audio MasteringCraig Duman
 MusicJohann Langlie
 Music supervisionBrian Luzietti
 Re-recording mixerCharles Deenen
 Technical SupportHillari Abel

 Matt Byrne
 Mark Linn
 Rafael Lopez
 Rick Sanford
 Alton Turtle
 Rusty Treadway
 Brennan Eslick

 Paul Dew
 Brian Quilter
 Tom Gardner
 Gunnar Christensen
 Jennifer Purcaro

Customer ServiceErin Smith
 Becky Bryan
 Yasmin Vazquez
 Kori Rosencranz

Special ThanksJohn Greiner
 Hudson Soft
 Michael Quarles
 Fat Blunt & The Boys
 Tim Cain
 and Sean Johnson

Dedicated toRayna Marie Airey
 Sharon Renee Airey
 UK ProducerSarah Thompson
 UK Lead TestBen Pettrifer

NATION

Einleuchtendes und
 Einschlägiges zum Spiel ... 18
 Spielstart und Steuerung

WELT

Die Explosion, die die ganze
 Welt erschüttert ... 20
 Multiplayer/Netzwerk-Optionen

SPORT

Der zündende Sport ... 21
 Spielanleitung

WIRTSCHAFT

Wie werden Sie der "Absolute
 Bomberman" ... 22
 Kleine Extras zum Überleben

BUSINESS

Erfolgsstrategien für
 Bomber ... 25
 Strategievorschläge

Interplay Website 26
 Kundendienst 28
 Garantie 29
 Mitarbeiter 32

COVER: Illustration von Dave Gaines

Einleuchtendes und Einschlägiges zum Spiel

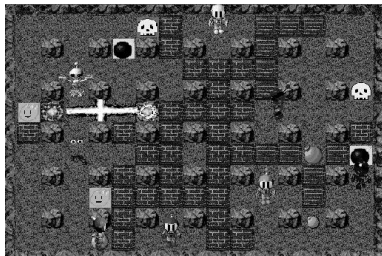
In der Kürze liegt die Würze. Die Handhabung dieses Spiels ist kinderleicht.

1. Lassen Sie eine Bombe fallen.
2. Rennen Sie, so schnell Sie können.
3. Schauen Sie sich um (nach vorne, zur Seite, usw. Seien Sie einfach auf der Hut).

Spielstart

Start Game (Spiel starten)

Sie können dieses völlig abgefeuerte Actionspiel alleine oder mit bis zu 10 weiteren Teilnehmern spielen. Treten Sie in diesem packenden, superzerstörerischen "Fangspiel" gegen Ihre Freunde oder Computergegner an. Bestimmen Sie sowohl die Anzahl der Siege für einen Matchgewinn als auch den Schauplatz des Geschehens. Geht es Ihnen jedoch nicht hart genug zu, können Sie die Option KILLS wählen und ein für allemal herausfinden, wer der "Absolute Bomberman" ist!



SYSTEMANFORDERUNGEN

MINDESTENS: IBM-PC oder zu 100% damit kompatibler Pentium™ 90, 16 MB RAM, 40 MB freier Festplattenspeicher, CD-ROM-Laufwerk, LocalBus oder PCI-SVGA-Grafikkarte, Sound Blaster™ oder zu 100% damit kompatible Soundkarte, Windows® 95 mit DirectX™ 3.0.
EMPFOHLEN: IBM-PC oder zu 100% damit kompatibler Pentium™ 133, 32 MB RAM; Gamepad/Joystick werden unterstützt.

INSTALLATIONSANLEITUNG

Legen Sie in Windows 95 einfach die CD-ROM ein, und klicken Sie im Fenster für die automatische Wiedergabe von Atomic Bomberman auf "Installieren". Wenn Sie das Spiel später

erneut installieren wollen, doppelklicken Sie von Windows 95 aus zuerst auf "Arbeitsplatz", dann auf das CD-ROM-Symbol und schließlich auf das Setup-Symbol.

About Bomberman (Über Bomberman)

Hier finden Sie Informationen, die bei Drucklegung des Handbuchs noch nicht vorlagen. Lesen Sie sie gut durch, da sie Angaben über die zur Verfügung stehenden Gegenstände und mögliche Änderungen in Bezug auf die Spielfunktionen enthalten, die nicht im Handbuch beschrieben werden.

Exit Game (Spiel beenden)

Mit diesem Befehl beenden Sie das aktuelle Atomic Bomberman-Spiel. Wollen Sie das wirklich? :)



Controls

<Leertaste>

oder

Joystick

Knopf 1

<Eingabetaste>

oder

Joystick

Knopf 2

<Pfeiltasten>

(Spielsteuerung)

- Bombe fallen lassen
- Spoooge fallen lassen
- Greifen
- Bombe werfen
- Action-Knopf
- Rollende Bombe stoppen
- Bombe punchen
- Auslöser aktivieren
- Bomberman bewegen

Battle Mode Setup (Setup Kampfmodus)

Beim Starten des Spiels wird die Anzahl der angeschlossenen Gamepads automatisch erkannt.

Wenn die Einstellungen für alle Spieler festgelegt sind, erscheint der Stage Select screen (Bildschirm Schauplatzwahl)

Stage Select (Schauplatzwahl)

Sie können jetzt die Spieleinstellungen und die Arena für das aktuelle Match festlegen.

Die Explosion, die die ganze Welt erschüttert.

Bomberman hat auf der ganzen Welt voll eingeschlagen. Jetzt können auch Sie für Chaos sorgen!

Start Network Game (Starten eines Netzwerkspiels)

Wählen Sie diese Option, wenn Sie ein LAN (IPX), Modem- oder ein serielles Netzwerkspiel starten möchten.

Join Network Game (An Netzwerkspiel teilnehmen)

Wählen Sie diese Option, wenn Sie an einem Multiplayer-Netzwerkspiel teilnehmen möchten.

Options (Optionen)

Match-Entscheidung

- **KILLS:** Ein Spieler muß eine bestimmte Anzahl Kills erreichen, um als Sieger hervorzugehen.



- **WINS:** Die ursprüngliche Spielregel, um ein Match zu gewinnen. Ein Spieler muß eine bestimmte Anzahl von Spielen gewinnen, um als Sieger hervorzugehen.



Der zündende Sport

Vergessen Sie die Super Bowl, die World Series und die NBA Finals. Ein neuer Sport breitet sich aus, der mit allen bisher dagewesenen Sporttraditionen aufräumt.

Playing The Game (Spielanleitung)

Battle Mode (Kampfmodus)

Haben Sie das Zeug zum "Absoluten Bomberman"? Wollen Sie allen zeigen, daß Sie "die Bombe" sind? Dank unseres Spiels können Sie es jetzt endlich so richtig krachen lassen. Stürzen Sie sich mit bis zu 10 Freunden (oder Gegnern) in die vorgegebenen oder von Ihnen erstellten Arenen dieses Bombenspiels - jede natürlich mit den ihr eigenen Hindernissen und Besonderheiten. Sich verstecken, beobachten und suchen sind dabei nur eine kleine Kostprobe der an Sie gestellten Anforderungen.

Wally Bomb/Team Wally Bomb

Ein beliebter Zeitvertreib von Interplay. Wählen Sie Ihr Team, Ihre Waffe und lassen Sie die Fetzen fliegen. Jedes Team beginnt mit dem Handschuh (glove) und/oder der Hand (hand). Die Teams werden durch eine unzerstörbare Mauer, die die gesamte Arena durchzieht, voneinander getrennt. Werfen und punchen Sie Ihre Bomben über die Mauer, um Ihre Gegner auszuschalten.



Haben Sie Schwierigkeiten, dem kampferprobten Bomberman Paroli zu bieten? Werden Sie geröstet, bevor Sie Ihre erste Bombe werfen können? Dann sollten Sie zuerst Erfahrungen mit computergesteuerten Spielfiguren sammeln, bevor Sie Ihre "Lieblingsspieler" zum ultimativen Kampf einladen.

Wie werden Sie der "Absolute Bomberman"

Jedes Zerstörungskommando weiß, daß es Spezialwerkzeuge benötigt, um den Gegner ein für allemal zu vernichten. Es folgt eine Auflistung der Gegenstände, die Sie brauchen, um der "Absolute Bomberman" zu werden.



Plain Bomb (Einfache Bombe) - Stockt Ihr Waffenarsenal um eine Bombe auf. Standardmäßig besitzen Sie maximal 10 Bomben.

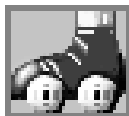


Plain Fireface (Einfache Sprengkraft) - Erhöht die Explosionskraft Ihrer Bombe. Sammeln Sie so viele wie möglich, um die Detonationsfläche zu vergrößern.



Golden Fireface (Goldene Sprengkraft) - Erhöht wie Plain Fireface die Explosionskraft Ihrer Bombe. Doch dieser

niedliche "Goldjunge" rüstet Ihren Bomberman mit der maximalen Zerstörungskraft aus. Genau das Richtige für Sie, oder?



Roller Skate (Rollschuh) - Erhöht die Geschwindigkeit Ihres Bommers um 1 Einheit. Nehmen Sie sich vor überhöhter Geschwindigkeit in acht.



Boxing Glove (Boxhandschuh) - Dies ist einer der gefährlichsten Gegenstände. Sobald Sie

im Besitz dieses Gegenstands sind, können Sie damit eine Bombe über eine Mauer, einen Spieler oder sonstiges

punchen. Das ist besonders dann hilfreich, wenn Sie das Pech haben, im Bombenhagel zu erstickten. Stellen Sie sich vor die gewünschte Bombe, und drücken Sie den <Action>-Knopf, um sie in die Luft zu befördern. Es gilt, viele Tricks zu meistern, aber die Mühe lohnt sich.

(Hinweis: Sie können diesen Gegenstand nicht zusammen mit der Trigger-Bombe verwenden. Wenn Sie die Trigger-Bombe erhalten, verschwindet der Boxhandschuh.)



The hand (Die Hand) - Sie können damit, wie mit dem Boxhandschuh, eine Bombe über Mauern, Spielfelder und auf andere Spieler werfen. Um die Hand zu verwenden, drücken Sie die <Bombe fallenlassen-Taste/d.h. die Leertaste>. Drücken Sie die Taste noch einmal, und halten Sie sie gedrückt, ohne sich zu bewegen. Ihr Bomberman kann sich jetzt mit der Bombe in der Hand frei bewegen. Keine Sorge, die Bombe wird erst hochgehen, wenn sie auf den Boden fällt. Sobald Sie die <Bombe

fallenlassen-Taste/Leertaste> loslassen, wirft Ihr Bomberman die Bombe.

(Hinweis: Sie können diesen Gegenstand nicht gleichzeitig mit dem Spooge verwenden.)

The Boot (Der Stiefel) - Ein



wundervolles Spielzeug. Laufen Sie einfach in eine herumliegende Bombe und siehe da, sie setzt sich in Bewegung.

Die Bombe rollt so lange, bis sie auf ein Hindernis stößt. Während des Rollens können Sie die Bombe immer noch steuern. Drücken Sie den <Action>-Knopf, und prompt bleibt die Bombe liegen. Dies ist eine sinnvolle Waffe, um Gegner hochgehen zu lassen, die hinter Ecken lauern und sich vor unserem Freund, dem Stiefel, sicher fühlen.



The Spooge (Der Spooge)

In den richtigen Händen wird dieser Gegenstand zum absoluten Knaller. Betätigen Sie die <Bombe fallenlassen-

Taste/Leertaste> zweimal, und Ihr

Bombberman befördert ALLE vor ihm befindlichen Bomben in die noch leeren Spielfelder. Ob 2 oder 10 Bomben, das Ergebnis ist das gleiche, wenn genug Platz ist.

(Sie können diesen Gegenstand nicht in Verbindung mit der Hand verwenden. Wenn Sie die Hand benutzen, verschwindet der Spooze.)



Skullz - Ein fieses Zeug, das kaum übertroffen werden kann. Skullz hängt Ihrem Bomberman verschiedene

Krankheiten an, die von Molasses (Transuse: extra langsam) bis (Verstopfung: Unfähigkeit, Bomben fallen zu lassen) reichen. Aufgrund besonderer Eigenschaften können Sie diese Krankheiten an einen anderen Bomberman weitergeben, indem Sie diesen einfach berühren. Sie können so oder durch Sammeln besonderer Gesundheitsextras Ihr Immunsystem stärken. Aber Vorsicht, sie können von mehreren Krankheiten gleichzeitig befallen werden.



Ebola - Dagegen erscheint Ihnen Skullz wie ein unschuldiges Lamm. Ebola kann Ihnen bis zu drei (ja, drei) Krankheiten auf einmal

anhängen. Da dieses Spiel nur so von Krankheiten strotzt, kann dies den sofortigen Tod bedeuten. Andererseits kann das ein Riesenspaß sein. Der Autor dieses Handbuchs liebt es, die Krankheiten seines Bombermans an seine "glücklichen" Gegner weiterzugeben <insert evil laugh here>.



Trigger Bomb (Trigger-Bombe) - Wenn Sie Trigger-Bomben besitzen, können Sie diese der Reihe nach hochgehen

lassen, indem Sie den <Action-Knopf/die Eingabetaste> drücken. Diese Bomben explodieren nur, wenn sie von Ihnen oder durch eine andere Bombe aktiviert werden.

Erfolgsstrategien für Bomber

Jeder Spieler weiß, daß die richtige Strategie das A und O in diesem Spiel ist.

- Während Sie im Besitz des "Handschuhs" sind, lassen Sie eine Bombe neben einer Mauer fallen. Warten Sie einen Augenblick, und wenn Sie der Meinung sind, daß die Bombe kurz vor dem Explodieren ist, punchen Sie diese in die Luft. Sobald die Bombe auf dem Boden aufschlägt: Kawumm. Der Gegner hat keine Zeit zum Ausweichen.

- Wenden Sie die gleiche Strategie beim "Stiefel" an. Sie können auf diese Weise eine Bombe herunkicken und ahnungslose Mitspieler ausschalten, die glauben, sie hätten noch Zeit bis zur Explosion.

- Wenn Sie im Besitz der Trigger-Bombe sind, sollten Sie sparsam damit umgehen, und sie als Überraschungselement einsetzen. Begeben

Sie sich in die Nähe eines Gegners und warten Sie, bis dieser seine Bombe fallen läßt. Lassen Sie nun Ihre Trigger-Bombe neben seine normale Bombe fallen, gehen Sie so schnell wie möglich in Deckung, und zünden Sie die Bombe. Normalerweise hat der Gegner bei dieser Mega-Explosion keine Chance mehr.

- Eine gute Strategie besteht darin, so viele Gegner wie nur möglich mit Krankheiten zu infizieren. Am besten eignen sich dafür: Short Fuze, Reverse Controls, Poops und Short Flame.

- Wenn Sie die Powerups wie den Boxhandschuh oder die Hand besitzen, versuchen Sie, Ihrem Gegner mit Ihrer Bombe auf den Kopf zu schlagen. Dieser verliert dann möglicherweise einige seiner Powerups und wenn Sie schnell sind, können Sie diese einsammeln.

Willkommen beim Interplay-Web! Als Firma, die sich der Entwicklung innovativer, interaktiver Unterhaltungssoftware von höchster Qualität verschrieben hat, versuchen wir stets, an vorderster Front der neuesten technologischen Entwicklungen zu bleiben. Diese Web Site ist das aktuellste Beispiel für unsere Bemühungen, Ihnen Zugang zu einem reichhaltigen Informationsschatz und vielfältige Möglichkeiten zu bieten.

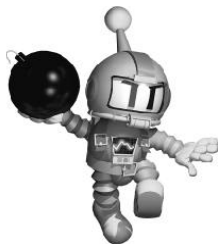
Wir sind selbst fanatische Computerspieler und völlig vernarrt in die Vorstellung, daß Gamer auf der ganzen Welt den Cyberspace nutzen können, um unsere neuesten Spiele anzuschauen, auszuprobieren und zu erleben. Kein Hype, kein Marketing - einfach nur starke Spiele.

Zu diesem Zweck wollen wir unsere Web Site immer aktuell gestalten und Ihnen die Möglichkeit geben, UNS mitzuteilen, was Ihnen an unseren Spielen gefällt... und was nicht. Also nutzen Sie die Feedback-Optionen, und lassen Sie einfach mal alles raus.

Viel Spaß mit unserer Web Site! Erkunden Sie all die verschiedenen Bereiche, die wir zu bieten haben, und schauen Sie bald wieder rein. In den nächsten Wochen und Monaten führen wir neue, spannende Bereiche ein, die Sie entdecken können.

Also noch einmal, willkommen!

Brian Fargo



WIE SIE UNS FINDEN

Interplays World Wide Web Site ist ein Internet-Service, der Ihnen die neuesten Informationen zu Interplay und unseren Produkten bietet.

Hier finden Sie unsere Demos, Upgrades, Produkt- und Bestellinformationen.

Suchen Sie im Internet nach:
<http://www.interplay.com>



K U N D E N D I E N S T

Sie erreichen den Technischen Kundendienst von Interplay unter der Nummer +44 (0)1628 423723.

Bei anderen Fragen wenden Sie sich bitte an

Interplay Productions Ltd

Harleyford Manor, Harleyford,

Henley Road, Marlow,

Bucks SL7 2DX, England

Tel: +44 (0) 1628 423666

Fax: +44 (0) 1628 423777

E-Mail: europe@interplay.com

Falls Sie ein Modem besitzen, können Sie sich auch folgendermaßen mit uns in Verbindung setzen:

INTERPLAY BULLETIN BOARD (BBS): Wir unterhalten rund um die Uhr ein Bulletin Board mit mehreren Leitungen für Kundenfragen, Unterstützung und Fehlerkorrekturen. Die Nummer lautet +1 714-252-2822. Die Modem-Einstellungen sind 300-2B-BK Baud, V.32bis, V.42bis, 8-N-1. Außerdem können Sie unser Bulletin Board über das Internet erreichen: bbs.interplay.com. Dieser Service ist kostenlos (abgesehen von Telefongebühren).

INTERNET: Sie erreichen Interplay per E-Mail unter der Adresse "support@interplay.com". Interplay-Demos und Programmauszüge erhalten Sie über Internet FTP-Sites. Im "World Wide Web" finden Sie uns unter: "http://www.interplay.com" oder "ftp.interplay.com".

B E G R E N Z T E

Sollten innerhalb der ersten neunzig Tage nach dem Kauf des Produktes irgendwelche Probleme auftreten, dann geben Sie es bitte an Ihren Händler zurück. Nach Ablauf der neunzig Tage können Sie das Softwareprogramm an Interplay Productions schicken. Sofern der Schaden nicht durch normale Abnutzung entstanden ist, wird Ihnen Interplay daraufhin Ersatz leisten. Um Ihre Software ersetzen zu lassen, sollten Sie das schadhafte Medium (mit dem Original-Etikett) in einem wattierten Umschlag einschicken und folgendes beilegen:

- 1) einen Scheck oder eine Zahlungsanweisung über £10 Sterling (für Porto und Verpackung)
- 2) eine kurze Beschreibung des Schadens
- 3) die Kaufquittung oder die Adresse des Händlers
- 4) Ihre eigene Adresse.

Wir empfehlen, die Sendung als Einschreiben zu schicken, und zwar an folgende Adresse:

Warranty Replacements

Interplay Productions Ltd

Harleyford Manor, Harleyford,

Henley Road, Marlow, Bucks SL7 2DX, ENGLAND

- Spielen Sie nicht, wenn Sie müde sind, und nie länger als eine Stunde.
- Halten Sie ausreichenden Abstand vom Bildschirm.
- Spielen Sie nur in Räumen mit guter Beleuchtung.
- Reduzieren Sie die Helligkeit des Bildschirms, um die Kontraste zu verstärken.
- Benutzen Sie einen möglichst kleinen Bildschirm.

Diese Hinweise sollen Ihnen dabei helfen, das Spielen noch mehr zu genießen und Ihre Leistung zu verbessern.

In einem Land wie Großbritannien gibt es nur 1500 Epileptiker, die auf flackernde Lichter reagieren. Nur bei diesen Personen kann es passieren, daß sie auf Computer- und Videospiele mit einem epileptischen Anfall reagieren.

DENKEN SIE IMMER DARAN: COMPUTER- UND VIDEOSPIELE SOLLEN SPASS MACHEN.

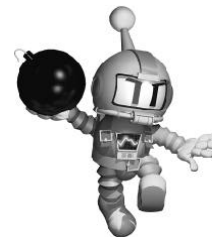
Herausgegeben von der European Leisure Software Publishers Association, Station Road, Offenham, Nr Worcestershire, WR11 5LW, England.

Dieses Softwareprodukt und das dazugehörige Handbuch unterliegen dem Urheberrechtsschutz. Alle Rechte bleiben Interplay vorbehalten und sind durch das Urheberrecht für Computersoftware geschützt. Die CD-ROM ist nicht schreibgeschützt. Dies bedeutet jedoch nicht, daß Sie unbegrenzt Kopien herstellen können.

HINWEIS: Interplay behält sich das Recht vor, jederzeit und ohne vorherige Ankündigung Änderungen oder Verbesserungen an dem in diesem Handbuch und/oder auf der CD-ROM gesehenen oder beschriebenen Produkt vorzunehmen.

Produktionsleitung Alan Pavlish
 Produktion Jeremy Airey
 Serienproduktion Brian McNerny
 Programmierung Kurt Dekker
 Animationen Michael McCarthy
 Jason Zirpolo
 Künstlerische Gestaltung / Intro Saffire Corporation
 Howard Lyon
 Carson Davidson
 Alan Tew
 Mike Tidwell
 Ryan Wood
 Don Seegmiller
 Paul Grimshaw
 Gard Millward
 Billy Eggington
 Design Jeremy Airey
 Kurt Dekker
 Zusätzliches Design Brian McNerny
 Alan Barasch
 und der Rest von Interplay
 Leitung Qualitätssicherung Chad Allison
 Qualitätssicherung Colin Totman
 QS-Technik Aaron Meyers
 Bill Delk
 Leitung Spieltests Rene Hakiki
 Tests (Bombenentschärfer) Bill Field
 Josh Walters
 Chris Peak
 Savina Greene
 Jim Harrison
 Kaycee Vardaman
 Ed Robles
 Doug Finch
 Anthony Taylor
 Jeremy Ray
 Leitung Marketing Stacy Bremner
 Verwaltungsmangement Thom Dohner
 Handbuch Jeremy Airey
 Handbuchdesign und -layout Craig Owens
 Soundeffekte Spiel Larry Peacock
 Caron Weidner

Soundeffekte Filmsequenzen Caron Weidner
 Charles Deenen
 Regie Sprachausgabe Chris Borders
 Sprecher Charlie Adler
 Billy West
 Editing Sprachausgabe Doug Rappaport
 Ron Valdez
 Audio-Mastering Craig Duman
 Musik Johann Langlie
 Leitung Musik Brian Luzzetti
 Tontechnik Charles Deenen
 Technische Unterstützung Hilleri Abel
 Matt Byrne
 Mark Linn
 Rafael Lopez
 Rick Sanford
 Alton Tuttle
 Rusty Treadway
 Brennan Easlick
 Paul Dew
 Brian Quilter
 Tom Gardner
 Gunnar Christensen
 Jennifer Purcuro
 Kundendienst Erin Smith
 Becky Bryan
 Yasmin Vazquez
 Kori Rosencranz
 Besonderer Dank an John Greiner
 Hudson Soft
 Michael Quarles
 Fat Blunt & The Boys
 Tim Cain
 und Sean Johnson
 Für Rayna Marie Airey
 Sharon Renee Airey
 Mitarbeiter GB
 Produktion GB Sarah Thompson
 Testleitung GB Ben Pettifer UK Q/A Department



NATION

Un nouveau jeu qui
 décoiffe 34
 Commencer et commandes du jeu

MONDE

La Bombe qui fait des
 vagues 36
 Options multijoueurs/Réseau

SPORTS

Un sport qui fait
 des ravages 37
 Jouer

ECONOMIE

Ce dont vous avez besoin
 pour gagner 38
 Objets spéciaux nécessaires à votre survie

AFFAIRES

Stratégies gagnantes 41
 Stratégies du producteur
 Site Web d'Interplay 42
 Service clientèle 44
 Garantie 45
 Crédits 48

COUVERTURE: Illustration de Dave Gaines

Un nouveau jeu qui décoiffe.

Pour ceux qui ne connaissent pas encore Bomberman, je n'entrerai pas dans les détails. Les règles du jeu sont simples comme bonjour.

D'abord, lâchez une bombe.

Puis, partez en courant.

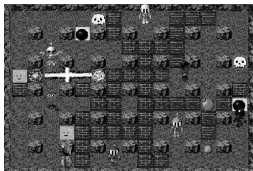
Et enfin couvrez vos arrières (vos avants, votre gauche, etc... Bref, méfiez-vous!).

Commencer

Start Game

(Commencer une partie)

Ce jeu où tous les coups sont permis convient aussi bien à 1 qu'à 10 joueurs! Vous pouvez affronter l'ordinateur ou un de vos amis dans une partie hilarante et hyper destructrice. Sélectionnez le nombre de victoires pour un match ainsi que l'arène dans laquelle vous allez vous battre. Si le nombre de victoires d'un match ne vous convient pas, réglez la détermination du match sur "Kills" (élimination) et vous saurez enfin qui est le vrai vainqueur!



CONFIGURATION REQUISE

MINIMUM: PC IBM ou 100% compatible, Pentium(tm) 90, 16 Mo de RAM, 40 Mo d'espace disponible sur le disque dur, lecteur CD-ROM, carte vidéo LocalBus ou PCI SVGA, carte son Sound Blaster(tm) ou 100% compatible, Windows(r) 95 avec DirectX(tm) 3.0.

RECOMMANDE: PC IBM ou 100% compatible, Pentium(tm) 133, 32 Mo de RAM, Manette/Joystick supportés.

INSTALLATION

A partir de Windows 95, insérez le CD-ROM et cliquez sur "INSTALL", sur la fenêtre d'exécution automatique Atomic Bomberman. Si vous avez besoin de réinstaller le jeu, double-cliquez sur "Poste de travail" à partir de Windows 95, puis sur l'icône CD-ROM et enfin sur l'icône d'installation.

About Bomberman

(Au sujet de Bomberman)

Cette rubrique devrait contenir des informations qui n'étaient pas prêtes au moment de l'impression. Nous vous conseillons de tout lire car vous y trouverez des renseignements sur les divers outils disponibles, ainsi que les changements de fonction ayant été omis dans ce manuel.

Exit Game (Quitter la partie)

Cette option mettra fin à votre session d'Atomic Bomberman (mais pourquoi faire une chose pareille?)

Commandes

<Barre espace>

ou

Joystick

Bouton 1

<Entrée>

ou

Joystick

Bouton 2

<Touches directionnelles>

- Lâcher une bombe
- Lâcher un Spoooge
- Empoigner
- Lancer une bombe
- Bouton d'action
- Arrêter une bombe lancée d'un coup de pied
- Donner un coup de poing à une bombe
- Activer la gâchette
- Déplacer Bomberman

Configuration du mode de combat

Lorsque vous lancez le jeu, ce dernier détecte automatiquement le nombre de manettes branchées sur votre ordinateur.

Lorsque la configuration des joueurs est terminée, vous passerez à l'écran Stage Select (Sélection du site).

Stage Select (Sélection du site)

Cette option vous permet d'ajuster les paramètres du match actuel et de l'arène.



La bombe qui fait des vagues.

Le phénomène Bomberman fait des vagues sur le plan national mais aussi international; voici comment plonger au cœur de l'action!

Start Network Game **(Commencer une partie en réseau)**

Sélectionnez cette option si vous désirez commencer une partie multijoueurs par le biais d'un réseau local (LAN - IPX), d'un modem ou d'un câble série.

Join Network Game (Rejoindre une partie en réseau)

Sélectionnez cette option si vous désirez rejoindre une partie multijoueurs en réseau.

Options

Match determination (Détermination du vainqueur du match)

- **KILLS (Elimination):** ceci oblige un joueur à éliminer un certain nombre d'adversaires avant qu'un vainqueur ne soit déclaré.



- **WINS (Victoire):** c'est la règle normale. Un joueur doit gagner un certain nombre de manches avant de gagner le match.



Un sport qui fait des ravages.

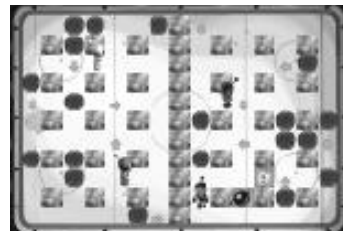
Vous pouvez dire au revoir au Super Bowl, au World Series et aux finales NBA. Ils ont été remplacés par un nouveau sport qui fait déjà des ravages.

Jouer

Mode combat

Avez-vous les qualités requises pour être le vrai, le dur, le grand Bomberman? Nous avons les moyens de vous aider. Affrontez jusqu'à 10 de vos meilleurs amis (ou ennemis) dans ce jeu destructeur. Choisissez une arène déjà prête, avec ses caractéristiques et ses obstacles ou personnalisez-en une.

par une barrière indestructible traversant l'arène. Lancez vos bombes par-dessus le mur pour détruire vos adversaires.



Balancer des bombes/Balancer des bombes en équipe

C'est l'un des passe-temps préférés chez Interplay. Sélectionnez votre équipe et votre arme, puis activez cette dernière. Chaque équipe commence avec la main et/ou le gant. Les équipes sont séparées

Vous avez du mal à suivre face à des vétérans de Bomberman? Vous vous faites avoir à chaque fois avant de larguer votre première bombe? Entraînez-vous contre des joueurs contrôlés par l'ordinateur et n'hésitez pas à vous donner à fond. Vous pourrez ensuite affronter vos adversaires sans crainte.

Ce dont vous avez besoin pour gagner

N'importe qui sait très bien qu'il faut des objets spéciaux pour venir à bout de vos adversaires. Voici les objets dont vous avez besoin pour vaincre.



Bombes - elles vous permettent d'ajouter une ou plusieurs bombes à votre arsenal. Le nombre maximum de bombes par défaut est de 10.



Flammes - elles permettent d'accroître la force d'explosion de vos bombes. Leur effet étant cumulatif, nous vous recommandons d'en rassembler autant que vous pouvez pour une explosion encore plus importante.



Flammes dorées - comme pour les flammes normales, celles-ci accroissent l'importance

de l'explosion de votre bombe, mais en plus, elles donnent une puissance maximum aux bombes. C'est pas joli tout ça?



Patins à roulettes - ils permettent d'augmenter la vitesse de votre Bomberman d'une unité. Cette fonction est cumulative, alors méfiez-vous des excès de vitesse.



Gant de boxe - c'est l'un des objets les plus puissants du jeu. Lorsque vous avez acquis cet objet, vous pouvez donner des coups de poing aux bombes et les faire passer par-dessus les murs, les joueurs et n'importe quoi, en fait. Cette fonction est très utile pour ceux d'entre vous qui ont tendance à se faire bombarder. Appuyez sur le bouton

<Action> tout en étant face à la bombe afin de l'envoyer dans les airs. Il vous faudra maîtriser de nombreuses techniques, mais les efforts en valent la peine.

(REMARQUE: cet objet ne peut pas coexister avec les bombes à retardement. Si vous obtenez une bombe à retardement, le gant sera désactivé.)



Main - elle fonctionne de la même façon que le gant et vous permet de lancer des bombes par dessus les murs, les cases et les autres joueurs; pour utiliser la main, appuyez sur le bouton <Lâcher bombe/barre espace>. Sans vous déplacer, appuyez à nouveau sur le bouton et maintenez-le enfoncé. Votre Bomberman est maintenant en possession d'une bombe et il peut se déplacer avec. Ne vous inquiétez pas, la bombe ne risque pas de vous exploser dans les mains; elle ne le fera que lorsqu'elle touchera le sol. Dès que vous relâchez le bouton <Lâcher

bombe/barre d'espace>, votre Bomberman lâchera la bombe. (REMARQUE: cet objet ne peut pas coexister avec le Spooge)



Bottes - c'est un objet très intéressant. Dirigez-vous vers une bombe dont la trajectoire n'est pas obstruée, et hop,

elle part comme une fusée. Elle s'arrête seulement lorsqu'elle rencontre un obstacle. Lorsque la bombe est en mouvement, vous pouvez la contrôler; pour ce faire, appuyez sur le bouton <Action> et la bombe s'arrêtera net. Ceci est très utile pour ceux qui se cachent en pensant qu'ils sont à l'abri de notre amie la Botte.



Le Spooge - c'est un objet particulier très puissant s'il est entre de bonnes mains. Appuyez deux fois de suite sur le

bouton <Lâcher bombe/Barre d'espace>, et votre Bomberman enverra

TOUTES les bombes se trouvant devant lui vers tous les emplacements libres. Que vous ayez 2 ou 10 bombes à votre disposition, le résultat est le même si l'espace le permet.

(Cet objet ne peut pas coexister avec la Main. Si vous ramassez la Main, le Spooze sera désactivé.)



Skullz - c'est une arme redoutable et un poison inégalé. Il affecte votre Bomberman de plusieurs façons: il peut devenir très lent s'il est atteint de mollesse, ou être constipé (impossibilité de lâcher des bombes). Vous pouvez passer ces facultés à un autre Bomberman simplement en le touchant. Ceci augmente vos chances d'auto-vaccination et il en sera de même si vous ramassez des objets salutaires. Vous pouvez accumuler plus d'un poison à la fois, alors méfiez-vous.



Ebola - ce poison est encore pire que le précédent; il peut vous donner jusqu'à trois (oui, je dis bien trois) poisons simultanément. Le jeu contient tellement de poisons que vous risquez de mourir instantanément, mais c'est ça qui met du piment dans ce jeu! Le rédacteur de ce manuel ADORE passer les petits bobos qui affectent son Bomberman à ses adversaires <insert evil laugh here>



Bombes à retardement - lorsque vous possédez ces bombes, vous pouvez les amorcer dans un ordre prédéfini en appuyant sur le bouton <Action/Entrée>. Ces bombes n'exploreront pas à moins que vous ne les activiez ou qu'elles soient touchées par une autre bombe.

Stratégies gagnantes

Tous les joueurs savent bien que la différence entre gagner et perdre dépend des stratégies utilisées.

- Lorsque vous êtes en possession du Gant, lâchez une bombe près d'un mur, attendez quelques instants et envoyez-la en l'air d'un simple coup de poing lorsque vous pensez que celle-ci est prête à exploser. Dès qu'elle touche le sol, elle explose! Ceci élimine toute réaction de votre adversaire face à vos actions.
- Utilisant la même technique que ci-dessus mais avec la Botte, vous pouvez donner un coup de pied à vos bombes et les envoyer à toute allure contre les petits malins qui pensaient avoir le temps de se planquer!
- Lorsque vous obtenez des bombes à retardement, ne les gaspillez pas et

n'oubliez pas l'effet de surprise qu'elles provoquent. Dirigez-vous vers un adversaire et attendez qu'il lâche ses bombes, puis lâchez une bombe à retardement juste à côté et planquez-vous aussi vite que possible avant de la faire exploser. Vous devriez prendre votre adversaire totalement au dépourvu.

- Lorsque vous avez une maladie, la stratégie à appliquer consiste à passer la maladie à tous vos adversaires. Les maladies bien adaptées à cette stratégie sont: Short Fuse, Reverse control, Poops et Short Flame.
- Si vous possédez les powerups Gant et Main, essayez de frapper votre adversaire sur la tête avec une bombe; il risque de perdre certains powerups et si vous êtes assez rapide, vous pouvez les ramasser.

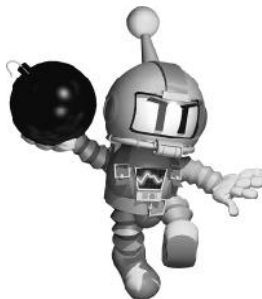
Bienvenue au "Web" Interplay! Nous tenons à vous offrir des logiciels de divertissement interactifs de haute qualité et originaux et c'est pour cela que nous nous efforçons continuellement à rester à la pointe de la technologie. Ce site "Web" est l'exemple le plus récent des efforts que nous déployons pour vous offrir toute une profusion d'informations et d'opportunités.

Nous sommes nous-mêmes des fanatiques de jeux, et l'idée que d'autres fanatiques aux quatre coins du monde puissent voir, toucher et ressentir nos derniers jeux en cyberspace nous ravit. Pas de pub, rien que des jeux d'enfer. Pour que le site fonctionne, notre objectif est de faire en sorte qu'il reste frais et nouveau. Nous voulons en faire un lieu où VOUS pouvez nous dire ce qui vous plaît... et ce qui ne vous plaît pas dans

nos jeux. Utilisez donc les options de feedback de ces pages et exprimez-vous. Nous vous souhaitons une agréable visite de notre site. Explorez toutes les différentes zones que nous vous proposons et revenez vite. N'oubliez pas de venir nous voir dans les semaines et les mois à venir car nous présenterons de nouvelles zones fabuleuses.

Encore une fois, Bienvenue!

Brian Fargo



COMMENT NOUS TROUVER

Le site "World Wide Web" d'Interplay est un service Internet destiné à vous apporter les toutes dernières informations sur Interplay et nos produits.

Ce site comprend nos démos, nos mises à jour, des informations sur nos produits et des informations qui vous aideront à passer vos commandes.

A partir de l'Internet, pointez votre "browser" sur <http://www.interplay.com>



Vous pouvez joindre le service d'assistance clientèle d'Interplay au numéro suivant:
+44 (0) 1628 423723

Pour tout autre renseignement, veuillez vous adresser à:

Interplay Productions Ltd

Harleyford Manor, Harleyford

Henley Road, Marlow, Bucks SL7 2DX

Angleterre

Tél: +44 (0) 1628 423666

Fax: +44 (0) 1628 423777

E mail: europe@interplay.com

Si vous possédez un modem, vous pouvez nous contacter comme suit:

LE BBS INTERPLAY; Notre BBS à plusieurs lignes est à la disposition de nos clients 24 heures sur 24. Le numéro est: U.S.A. 714 252 2822. Les paramètres du modem sont: 300-2B-BK Baud, V.32bis, V.42bis 8-N-1. Vous pouvez aussi contacter notre BBS par l'Internet au bbs.interplay.com. Ce service est gratuit (sauf frais de péage).

INTERNET. Vous pouvez joindre Interplay par E-mail à "support@interplay.com".

Plusieurs démos et corrections Interplay sont disponibles aux sites FTP Internet.

Pour visiter notre site "World Wide Web", pointez votre "browser" sur

<http://www.interplay.com>." ou utilisez ftp à [ftp.interplay.com](ftp://ftp.interplay.com).

Si, sous quatre-vingt dix jours à compter de la date d'achat, le produit présente des problèmes, veuillez le retourner au revendeur. Après quatre-vingt-dix jours, vous pouvez retourner le logiciel à Interplay Productions, à condition que le défaut ne soit pas dû à l'usure normale et Interplay vous échangera le logiciel. Pour que votre logiciel puisse être échangé, envoyez le support défectueux (avec étiquette originale du produit) dans un emballage de protection, accompagné des pièces suivantes:

- 1) un chèque ou mandat postal de £10 sterling (pour frais de port)
- 2) une brève description du défaut
- 3) le ticket de caisse original ou l'adresse du revendeur
- 4) votre adresse

Il est recommandé de procéder à cet envoi par lettre recommandée, à l'adresse suivante:

Warranty Replacements, Interplay Productions Ltd.

Harleyford Manor, Harleyford, Henley Road, Marlow, Bucks SL7 2DX, Angleterre

Evitez de jouer si vous êtes fatigué(e). Ne jouez pas plus d'une heure à la fois.

Ne vous asseyez pas trop près de l'écran.

Jouez dans des endroits bien éclairés.

Réduisez la luminosité de l'écran pour accentuer le contraste.

Utilisez un écran aussi petit que possible.

Ces conseils vous aideront à tirer davantage de plaisir de votre jeu et à maximiser votre performance.

Seulement 1500 personnes sont des épileptiques photosensibles (sensibles aux lumières vacillantes). Ce sont ces personnes qui risquent une réaction épileptique en jouant à des jeux vidéos.

N'oubliez pas, les jeux vidéo et logiciels de jeu sont des jeux

Publié par l'Association européenne des éditeurs de logiciels de loisirs

Station Road, Offenham, Nr Evesham, Worcestershire WR11 5LW

Interplay détient et se réserve les droits exclusifs de ce logiciel et du manuel qui sont protégés par les lois de copyright concernant les logiciels. Le CD-ROM n'est pas protégé contre la copie. Cela ne veut pas dire que vous pouvez en faire des copies à volonté.

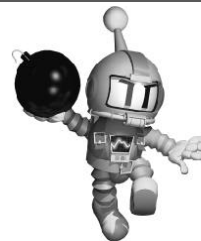
NB: Interplay se réserve le droit d'apporter des modifications ou des améliorations au produit tel qu'il est vu ou décrit dans ce manuel et/ou CD-ROM, à tout moment et sans préavis.

A V E R T I S S E M E N T S U R L ' E P I L E P S I E

A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même 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 qu'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-même ou votre enfant présentez l'un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.



Producteur exécutif Alan Pavlish
 Producteur Jeremy Airey
 Producteur de la gamme Brian McInerney
 Programmeur Kurt Dekker
 Animations Michael McCarthy
 Jason Zirpolo
 Dessins / Intro Saffire Corporation
 Howard Lyon
 Carson Davidson
 Alan Tew
 Mike Tidwell
 Ryan Wood
 Don Seegmiller
 Paul Grimshaw
 Gard Millward
 Billy Eggington
 Conception Jeremy Airey
 Kurt Dekker
 Conception complémentaire Brian McInerney
 Alan Barasch
 et toute l'équipe d'Interplay
 Directeur assurance qualité Chad Allison
 Assistant directeur assurance qualité Colin Totman
 Techniciens AQ Aaron Meyers
 Bill Delk
 Chef testeur Rene Hakiki
 Testeurs (Equipe des bombardiers) Bill Field
 Josh Walters
 Chris Peak
 Savina Greene
 Jim Harrison
 Kaycee Vardaman
 Ed Robles
 Doug Finch
 Anthony Taylor
 Jeremy Ray
 Directeur du marketing Stacy Bremner
 Directeur d'administration Thom Dohner
 Rédaction du manuel Jeremy Airey
 Conception et
 mise en page du manuel Craig Owens
 Effets sonore du jeu Larry Peacock
 Caron Weidner

Effets sonores cinématiques Caron Weidner
 Charles Deenen
 Superviseur/directeur voix off Chris Borders
 Voix off Charlie Adler
 Billy West
 Edition voix off Doug Rappaport
 Ron Valdez
 Mastering audio Craig Duman
 Musique Johann Langlie
 Supervision de la musique Brian Luzietti
 Mixage des enregistrements Charles Deenen
 Soutien technique Hilleri Abel
 Matt Byrne
 Mark Linn
 Rafael Lopez
 Rick Sanford
 Alton Tuttle
 Rusty Treadway
 Brennan Easlick
 Paul Dew
 Brian Quilter
 Tom Gardner
 Gunnar Christensen
 Jennifer Purcaro
 Service clientèle Erin Smith
 Becky Bryan
 Yasmin Vazquez
 Kori Rosencranz
 Remerciements particuliers John Greiner
 Hudson Soft
 Michael Quarles
 Fat Blunt & The Boys
 Tim Cain
 et Sean Johnson
 Dédié à Rayna Marie Airey
 Sharon Renee Airey

Crédits Royaume-Uni
 Producteur Royaume-Uni Sarah Thompson
 Chef testeur Royaume-Uni Ben Petiffer
 Service AQ Royaume-Uni

NACIÓN

Encuentra justo la mecha que
 garantiza la victoria 50

Cómo empezar y mandos del juego

MUNDO

Una bomba conocida en el
 mundo entero 52

Opciones para varios jugadores/a través de la red

DEPORTES

Un deporte de riesgo 53

Cómo jugar una partida

ECONOMÍA

Lo que hace falta para
 convertirse en "el hombre" . 54

Objetos especiales que necesitas para sobrevivir a una
 partida

NEGOCIOS

Estrategias de victoria para
 un bombardero de
 nuestros días. 57

Estrategias del productor

Web site de Interplay. 58

Servicio al cliente. 60

Garantía. 61

Ficha técnica 64

PORTADA: Ilustración de Dave Gaines

Encuentra justo la mecha que garantiza la victoria.

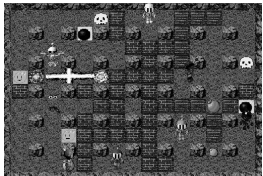
Aaquéllos de vosotros que no estéis familiarizados con Bomberman, os ahorro los detalles. La dinámica del juego es tan sencilla como contar hasta tres.

1. Tira una bomba.
2. Corre como loco.
3. Guárdate las espaldas (y el delantero, los costados, etc. ¡No te despistes!)

Cómo empezar

Start Game (Inicio de la partida)

¡Este es un juego de acción ininterrumpida sin cuartel para entre 1 y 10 jugadores! En este juego de persecuciones ultra destructivo y divertido, puedes enfrentarte tanto a contrincantes humanos, como a personajes controlados por el ordenador. Elige el número de victorias que se necesitan para ganar un encuentro, y también el escenario en que prefieres jugar. Si conseguir victorias no es bastante para ti, juega a ver quién



consigue más muertes, y descubre de una vez por todas ¡quién es “el hombre”!

REQUISITOS MÍNIMOS DEL SISTEMA:

Un IBM o un Pentium(tm) 90 100% compatible, 16 MB de memoria RAM, 40 MB de espacio libre en el disco duro, una tarjeta de vídeo LocalBus o PCI SVGA, una tarjeta de sonido Sound Blaster(tm) u otra que sea 100% compatible, Windows(r) 95 con DirectX(tm) 3.0.

SE RECOMIENDA: Un IBM o un Pentium(tm) 133 100% compatible, 32 MB de memoria RAM, un controlador/joystick compatible.

INSTALACIÓN

Desde Windows 95, introduce el CD y pulsa sobre “install” (instalar) en la ventana de ejecución automática de Atomic Bomberman. Si necesitas volver

a instalarlo, pulsa dos veces sobre “Mi PC”, luego otras dos sobre el icono del CD y, por último, otras dos sobre el icono de configuración.

About Bomberman (Sobre Bomberman)

Contiene información que no se encuentra disponible en el momento de escribir este texto. Te aconsejamos que la leas entera, pues contiene detalles sobre las herramientas de que dispones, así como sobre los cambios referentes al funcionamiento del juego que se han omitido en este manual.

Exit Game (Salir de la partida)

Para dar por terminada la sesión de Atomic Bomberman que te encuentras jugando. (Pero ¿por qué querrías hacer una cosa así?)



Mandos

<Spacebar>

o

Joystick

Botón 1

<Enter>

o

Joystick

Botón 2

<Cursor keys>

- Tirar bomba
- Tirar Spoooge
- Coger
- Lanzar bomba
- Botón de acción
- Detener bomba lanzada
- Golpear bomba
- Activar gatillo
- Mover a Bomberman

Battle Mode Setup

(Configuración de la modalidad de batalla)

Cuando inicias la partida, el juego detecta automáticamente el número de controladores de que dispones.

Una vez que hayas terminado de configurar los jugadores para la partida, accederás a la pantalla de selección de escenario.

Stage Select

(Selección de escenario)

En este momento, puedes modificar la configuración a tu gusto y elegir el escenario para la partida en curso.

Una bomba conocida en el mundo entero

El fenómeno Bomberman tiene repercusiones en toda la nación e incluso en el mundo entero. ¡Así es cómo podrás unirte al frenesí!

Start Network Game **(Iniciar partida en red)**

Elige esta opción si quieres iniciar una partida en red, ya sea a través del módem, en serie o mediante LAN (IPX).

Join Network Game **(Unirse a una partida en red)**

Elige esta opción si quieres unirte a una partida en red para varios jugadores.

Opciones

Match determination **(Determinación del juego)**

- **KILLS** (muertes): De esta manera, los jugadores se verán obligados a conseguir un cierto número de muertes para poder alzarse con la victoria.



- **WINS** (victorias): La regla original en cuanto a la determinación del ganador de un encuentro. Un jugador debe ganar un cierto número de partidas para alzarse con la victoria.



Un deporte de riesgo

Despídete de la final de Super Bowl, de los mundiales de fútbol, y de la final de la NBA. Un nuevo deporte ha hecho su aparición, y tiene visos de dar al traste con las tradiciones deportivas tal y como las conocemos.

Cómo jugar una partida

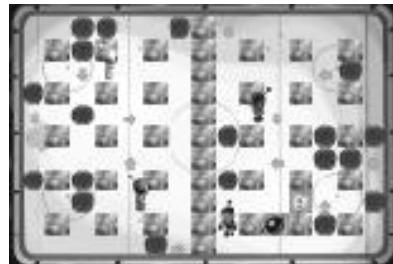
Battle Mode (Modalidad de batalla)

¿Tienes lo que se necesita para ser “el hombre”? ¿Quieres probar que eres “la bomba”? Te proporcionamos el medio, si tu pones el coraje. Reúne hasta a diez de tus mejores amigos (o enemigos) para que participen en este juego de bombardear, huir, esconderse y espiar. Salta a cualquiera de los escenarios preconfigurados o personalizados, cada uno tiene sus propios obstáculos y características.

Bomba loca/Bomba loca en grupo

Uno de los pasatiempos favoritos de Interplay. Elige tu equipo, elige tu arma y deja que funcione el *^\$%. Cada

equipo empieza con la mano y/o con el guante. Los equipos se encuentran separados por una barrera indestructible que atraviesa el escenario en diagonal. Lanza y golpea las bombas sobre el muro para destruir a tus contrincantes.



¿Te cuesta ponerte a la altura de los Bomberman curtidos por la experiencia? ¿Te tuestan antes de que puedas lanzar tu primera bomba? Enfrentate a un par de contrincantes del ordenador y ponte a tono. Entonces podrás volver a invitar a tus jugadores “favoritos”, y celebrar un encuentro “amistoso”.

Lo que hace falta para convertirse en "el hombre".

Cualquier escuadrón de demolición sabe que se necesitan instrumentos especiales para eliminar a un contrincante de manera eficaz y contundente. Estas son las armas que necesitarás para convertirte en "el hombre".



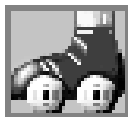
Bomba sencilla - Le añade una bomba a tu arsenal de armas. La cantidad máxima de bombas por defecto de que dispones es diez.



Explosión sencilla - Les añade una duración adicional a las explosiones de tus bombas. Dado que son cumulativas, procura conseguir tantas como puedas para obtener descargas mayores.



Explosión dorada - Al igual que la sencilla, les añade una duración adicional a las explosiones de tus bombas. Sin embargo, esta "doradita", como nos gusta llamarla, le proporciona a tu Bomberman la máxima potencia bombardera. ¿No es un encanto?



Patinador - Incrementa la velocidad de tu Bomberman en una unidad. Es cumulativo, así que cuidado con los excesos de velocidad.



Guante de boxeo - Se trata de uno de los objetos más poderosos del juego. Una vez que te hayas hecho con este artículo, podrás darle un puñetazo a una bomba para que pase por encima de un muro, de un jugador o de

cualquier obstáculo. Les resultará muy útil a aquellos que tengan la desgracia de ser bombardeados. Pulsa el botón <Action> mientras te encuentres frente a la bomba en cuestión para mandarla por los aires. Tendrás que perfeccionar muchos trucos. Sin embargo, el esfuerzo merece la pena.

(NOTA: Este objeto no puede coexistir con la bomba de espoleta. Si consigues la bomba de espoleta, el guante de boxeo desaparecerá.)



La mano - Funciona de la misma manera que el guante de boxeo, pues podrás lanzar bombas por encima de muros, agujeros y otros jugadores. Para utilizar la mano, pulsa el botón <drop bomb/spacebar>. Sin moverte, pulsa de nuevo el botón y manténlo en esa posición. Puedes mover a tu Bomberman, que llevará la bomba en la mano, en cualquier dirección. No temas que la bomba pueda estallarte en la mano. No se activará mientras no toques el suelo. En cuanto sueltes el

botón <drop bomb/spacebar>, tu Bomberman lanzará la bomba.

(NOTA: Este artículo no puede coexistir con el Spoooge.)



La bota - Se trata de un poder bastante interesante. Basta con que camines sobre cualquier bomba cuyo

camino no se encuentre obstaculizado para que ésta comience a rodar por el suelo. Continuará haciéndolo hasta que se tope con un obstáculo. Una vez que hayas puesto la bomba en movimiento, conservarás un cierto poder de dirección sobre ella. Basta con que pulses el botón <Action> para que la bomba se detenga en seco. Resulta muy útil contra quienes acechan en las esquinas creyendo que se encuentran a salvo de nuestra amiga la bota.



El Spoooge - Es el más raro de los objetos, y proporciona un gran poder cuando se

encuentra en las manos adecuadas. Si pulsas dos veces el botón <drop bomb/spacebar>, tu Bomberman lanzará TODAS las bombas que se encuentren frente a él hacia todos los espacios vacíos que tenga delante. Tanto si se trata de dos como de diez bombas, el resultado será el mismo siempre que el espacio lo permita. (Este objeto no puede coexistir con la mano. Si coges la mano, el Spooze desaparecerá.)



Skullz - Esto sí que es efectivo. Skullz es un veneno sin igual. Tiene la capacidad de transmitirle a tu

Bomberman toda una serie de malestares, desde Molasses (la molicie - velocidad extra lenta), hasta Constipation (el estreñimiento - incapacidad de lanzar bombas). Algunas propiedades muy interesantes te permitirán transmitirle el skullz a otro Bomberman con el simple contacto. De este modo, tus posibilidades de vacuarte aumentan, al igual que si

consigues potenciadores de salud. Puedes albergar más de un veneno a la vez, de modo que ten cuidado.



Ebola - Hace que Skullz parezca una vida extra. Ebola puede transmitirse hasta tres (sí, tres) venenos a la

vez. Dado que hay muchos venenos en el juego, el Ebola puede llegar a suponer la muerte instantánea. Por otro lado, puede ser muy divertido. El escritor de este manual ADORA transmitirles a sus afortunados contrincantes las enfermedades de su Bomberman <insert evil laugh here>.



Bomba de espoleta - Cuando dispongas de bombas de espoleta, podrás conseguir que exploten en orden si

pulsas el botón <Action/Enter>. Estas bombas no explotarán mientras no les quites la espoleta o entren en contacto con otra bomba.

Estrategias de victoria para un bombardero de nuestros días

Todos los aficionados a los juegos saben que la auténtica diferencia entre ganar y perder radica en una estrategia global y sagaz.

- Cuando te encuentres en posesión del guante, suelta una bomba cerca de un muro y espera a que esté a punto de explotar para lanzarla por los aires. En cuanto la bomba toque el suelo, ¡BUUUMMM! De este modo, eliminarás cualquier reacción que un contrincante pueda oponer a tu asalto.

- Si utilizas la misma táctica con la bota, podrás lanzar tus bombas volátiles por el suelo contra los jugadores desprevenidos y ocultos que crean que aún tienen algún momento que perder.

- Cuando consigas la bomba con espoleta, utilízala con moderación y resérvala, pues introduce un elemento de sorpresa. Acércate a un contrincante

y espera a que lance sus bombas. A continuación, lanza tu bomba de espoleta cerca de su bomba normal, cúbrete tan rápido como puedas y hazla explotar. Normalmente, pillarás a tu contrincante desprevenido con una explosión rápida.

- Una buena estrategia en cuanto al uso de las enfermedades es la transmisión de las mismas al mayor número posible de jugadores. Especialmente, conviene que transmitas: Short Fuze (espoleta de breve duración), Reverse Controls (inversión de los mandos), Poops (zarandeo) y Short Flame (llamarada breve).

- Si tienes el guante de boxeo o la mano, intenta golpear a tus contrincantes en la cabeza con la bomba: puede que pierdan parte de sus potenciadores y, si eres rápido, puedes apropiarte de ellos.

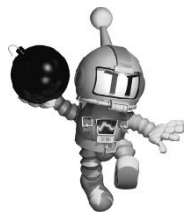
¡Bienvenido al servidor web de Interplay! En nuestra compañía nos comprometemos a producir innovadores juegos interactivos de software, siempre de la mejor calidad, intentando en todo momento sacar el mayor provecho posible de los últimos avances tecnológicos. Este servidor web es un ejemplo de nuestro continuo esfuerzo por ofrecerte grandes cantidades de información y de oportunidades.

Todos los miembros de Interplay somos unos fanáticos de los videojuegos, y por ello nos encanta la idea de que jugadores de todas partes del mundo accedan el ciberespacio para ver, tocar y sentir nuestros últimos juegos. No hacemos promociones de lanzamiento, ni campañas de marketing; sólo unos videojuegos excelentes. Para seguir adelante, nuestro objetivo es mantener este servidor web al corriente de todas

las opiniones de los aficionados a los videojuegos. Queremos que utilices estas páginas para decirnos lo que te gusta y lo que no te gusta de nuestros juegos. Así que usa las opciones de 'feedback' que aparecen en estas páginas, y quéjate todo lo que quieras. Esperamos que disfrutes de tu visita a nuestro servidor web. Explora todas las zonas que te ofrecemos y vuelve a visitarnos pronto. No te pierdas el lanzamiento de nuevos temas muy interesantes en las semanas y en los meses siguientes.

De nuevo, te damos la bienvenida.

Brian Fargo



CÓMO ACCEDER A LAS PÁGINAS DE NUESTRO SERVIDOR WEB

El servidor web de Interplay es un servicio de Internet, creado con el fin de ofrecerte las últimas noticias relacionadas con la compañía y los últimos productos que han salido al mercado.

En nuestro servidor web encontrarás demostraciones, actualizaciones, información sobre nuestros productos y sobre cómo hacer pedidos.

Nuestra dirección de Internet es <http://www.interplay.com>



Para ponerte en contacto con el departamento de ayuda técnica, llama al teléfono 07-44-(0) 1628 423723.

Si tienes alguna otra pregunta, escribe a:

Interplay Productions Ltd

Harleyford Manor, Harleyford,

Henley Road, Marlow, Bucks SL7 2DX Inglaterra

Tel: 07-44 (0) 1628 423666

Fax: 07-44 (0) 1628 423777

Correo electrónico: europe@interplay.com

Si tienes un módem, puedes ponerte en contacto con nosotros a través de:

El tablón de anuncios electrónico (BBS) de Interplay. Disponemos de un tablón de anuncios electrónico con varias líneas, al que puedes acceder las 24 horas del día, los siete días de la semana, si quieres hacer alguna pregunta, necesitas ayuda o tienes problemas técnicos. El número en EE. UU. es el 714-252-2822. Los parámetros del módem deben ser los siguientes: 300-2B-BK Baud, V.32bis, V.42bis, 8-N-1. También puedes acceder a nuestro tablón de anuncios electrónico a través del Internet. La dirección es la siguiente: bbs.interplay.com. Este servicio es gratuito (excluyendo la llamada telefónica).

INTERNET: puedes ponerte en contacto con Interplay mandando un mensaje por correo electrónico a través de Internet, a la dirección "support@interplay.com".

Encontrarás varios programas de demostración y parches en el fichero FTP de Internet. La dirección para acceder a nuestras páginas del servidor web es "http://www.interplay.com" y para acceder a nuestros ficheros FTP es "ftp.interplay.com."

Si durante los primeros noventa días a partir de la fecha de compra, tienes algún problema con tu producto, debes devolverlo a la tienda donde lo compraste. Después de un plazo de noventa días, podrás devolver el programa de software defectuoso a Interplay Productions, siempre y cuando el problema no se deba al desgaste por uso normal, e Interplay te mandará uno nuevo. Para ello, debes mandarnos el producto defectuoso (junto con el envoltorio original) dentro de un paquete resguardado, junto con:

- 1) Un cheque o un giro postal por la suma de 10 libras esterlinas (para cubrir los gastos de envío y el embalaje).
- 2) Una nota breve describiendo el defecto.
- 3) El recibo original y la dirección del punto de venta.
- 4) Tu dirección.

Se recomienda mandar el paquete por correo certificado.

La dirección a la que debes mandarlo es: Warranty Replacements, Interplay Productions Ltd., Harleyford Manor, Harleyford, Henley Road, Marlow, Bucks., SL7 2DX, INGLATERRA.

C O N S E J O S P A R A L O S J U G A D O R E S

- No juegues cuando estés cansado. Descansa después de cada hora de juego. No te sientes demasiado cerca de la pantalla.
- Juega en un sitio donde haya luz suficiente. Reduce el brillo de la pantalla para oscurecerla. Usa una pantalla pequeña.

Estos consejos te ayudarán a disfrutar del juego y a aumentar tu destreza.

En el Reino Unido sólo hay 1.500 personas que padecen sufrir un ataque de epilepsia al utilizar videojuegos.

RECUERDA QUE LOS VIDEOJUEGOS SON MUY DIVERTIDOS

Station Road, Offenham, Nr. Evesham, Worcestershire, WR11 5LW

Interplay tiene reservados todos los derechos, incluidos los de autor, de este programa de software y el manual que lo acompaña. Dichos derechos están protegidos por las leyes de propiedad intelectual relacionadas con los productos de software. El CD-ROM no está protegido, lo cual no significa que esté permitido hacer copias.

NOTA: Interplay se reserva el derecho de hacer modificaciones o mejoras al producto que se describe en el manual y/o al CD-ROM sin previo aviso.

F I C H A T É C N I C A

Productor ejecutivo	Alan Pavlish	Supervisor/director de voces	Chris Borders
Productor	Jeremy Airey	Voces	Charlie Adler
Productor de línea	Brian McNerny		Billy West
Programador	Kurt Dekker	Edición de voces VO	Doug Rappaport
Animaciones	Michael McCarthy		Ron Valdez
Jason Zirpolo		Mezcla del sonido	Craig Duman
Diseño artístico/Introducción	Saffire Corporation	Música	Johann Langlie
	Howard Lyon	Supervisión de la música	Brian Luzziotti
	Carson Davidson	Mezclas de la grabación	Charles Deenen
	Alan Tew	Apoyo técnico	Hillier Abel
	Mike Tidwell		Matt Byrne
	Ryan Wood		Mark Linn
	Don Seegmiller		Rafael López
	Paul Grimshaw		Rick Sanford
	Gard Millward		Alton Turtle
	Billy Eggington		Rusty Treadway
Diseño	Jeremy Airey		Brennan Easlick
	Kurt Dekker		Paul Dew
Diseño adicional	Brian McNerny		Brian Quilter
	Alan Barasch		Tom Gardner
	El resto de Interplay		Gunnar Christensen
Director de calidad	Chad Allison		Jennifer Purcaro
Asistente a la dirección de calidad	Colin Torman	Servicio al cliente	Erin Smith
Técnicos de calidad	Aaron Meyers		Becky Bryan
	Bill Delk		Yasmin Vazquez
Jefe de pruebas	Rene Hakiki		Kori Rosencranz
Pruebas (Escuadrón de la bomba)	Bill Field	Nuestro agradecimiento especial a	John Greiner
	Josh Walters		Hudson Soft
	Chris Peak		Michael Quarles
	Savina Greene		Fat Blunt y los chicos
	Jim Harrison		Tim Cain
	Kaycee Vardaman		y Sean Johnson
	Ed Robles	Dedicado a	Rayna Marie Airey
	Doug Finch		Sharon Renee Airey
	Anthony Taylor	Ficha técnica del Reino Unido	
	Jeremy Ray	Producción	Sarah Thompson
Jefe de marketing	Stacy Bremner	Pruebas	Ben Petiffer/Departamento de calidad del Reino Unido
Jefe de tráfico	Thom Dohner		
Manual escrito por	Jeremy Airey		
Diseño y presentación	Craig Owens		
Efectos de sonido del juego	Larry Peacock		
	Caron Weidner		
Efectos de sonido cinemáticos	Caron Weidner		
	Charles Deenen		