

Wortur

2093-1944



Het verhaal

Eingegangen am 8. Juni 1943
B. Nr. 1149. / 2110

We leven in 2093 en de planeet staat onder bewind van de Nazi Wereld Orde-organisatie. In tegenstelling tot wat ons nu wordt geleerd, is dit niet altijd zo geweest. Het begon allemaal rond 1944, tijdens de laatste Grote Oorlog. Het leek erop dat de laatste fase van de oorlog was aangebroken, het begin van het eind. De geallieerden stonden voor een raadsel, de Duitsers zelf ook. De Wehrmacht slaagde erin ieder gevecht te winnen - klein of groot, in elk gebied, hoe zwaar de omstandigheden ook waren. Bliksemsnel veroverde ze leiderschap over de gebieden die ze verloren hadden en rukten steeds verder op - naar het oosten, westen en zuiden - met een geweld en kracht nooit eerder gezien. Het was moeilijk te geloven dat dit alles alleen voortkwam uit de Duitse militaire strategieën en de vaardigheid van de leiders. Er werd gepraat over de laatste ontwikkeling van de Wunderwaffe, vooral omdat bijna niemand terugkeerde van de slagvelden om te kunnen vertellen wat daar gebeurde - de rapporten waren vaag en gaven geen uitleg. Niettemin was de wereld niet in staat om de Führer en zijn Reich te stoppen.

Tijdens de duistere jaren die volgden, zag de treurende wereld niet dat het verderf gewoon doorging. Ook al was de oorlog afgelopen, was er iets heel vreemds gaande.

Het verhaal

GEHEIM!

Constante zware stormen, slecht weer waarbij alles ondersteboven werd gegoooid, catastrofes en rampen van mysterieuze afkomst en een enorme kracht zorgde voor evenveel slachtoffers als tijdens de oorlog. Niemand begreep wat er aan de hand was en niemand wist waarom dit gebeurde. Bijna niemand vergeleek deze situatie met die van voor de oorlog, omdat de Nazi Orde alle geschiedenis uitgewist had....waardoor de waarheid was verduisterd.

Jurgen Mortyr, de Nazi officier, stond aan het hoofd van een wetenschappelijk militair project in het District Zweden. Hij merkte op dat er veel meer catastrofes plaatsvonden rond de grote militaire complexen! Hij kon ook niet weten waarom, want het was voor iedereen, op een paar mensen na, nog steeds een raadsel hoe de Nazi's de oorlog hadden kunnen winnen - maar toch begon hij verband te zien tussen de geheime militaire gebieden en het spoor van vernieling welke de wereld leek te verwoesten.

Na jaren werk en onderzoek waren Jurgen en zijn kleine groep mensen er zeker van dat het om een soort van Wunderwaffe ging waarmee de Nazi's de oorlog konden winnen en waardoor onze planeet ten onder ging. Het geheim bleek de Tijdmachine te zijn!

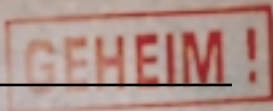
Het verhaal

De mensheid was nog niet op de hoogte gebracht van deze nieuwe technologie, toen de Tijdmachine voor het eerst werd gebruikt in 1944 om een zeer krachtig wapen uit de toekomst te halen.

De beslissing werd snel genomen. Het was een kwestie van niets te ondernemen en te wachten tot de wereld ten onder ging (waarschijnlijk ver voordat Jurgen's samenzwering zou worden ontmanteld en hij en zijn mensen er niet meer waren), of om gebruik te maken van de Machine en iemand naar 1944 te sturen en zo het gebruik ervan te voorkomen. Jurgen's zoon Sebastiaan nam deze taak op zich. Perfect getraind, gevecht- en wapenexpert, maakte hem de enige persoon die Jurgen kon vertrouwen. Zijn missie was simpel. Hij zou naar de kamer van de uitvinder van de Tijdmachine worden uitgezonden op het exacte moment dat deze lag te slapen. Sebastiaan zou hem moeten uitschakelen, de plannen vernietigen, teruggaan naar de tijd-machine, deze activeren en er snel vandoor gaan voordat de explosie alles zou vernietigen.

Ongelukkigerwijze gaat er iets fout. Niemand weet precies hoe, maar Sebastiaan verschijnt opeens buiten het kasteel in een kleine kapel. Alleen, onbewapend en vastberaden zijn missie te volbrengen ongeacht wat er op zijn pad komt. Zal dit hem lukken? Wie weet...

Warming up



Minimum hardware requirements:

- Pentium® 166.
- 32 MB RAM.
- Windows® 95 or 98.
- Hardware 3D graphics accelerator Direct3D compatible.
4MB video adapter.
- 4X CD-ROM.

Recommended hardware requirements:

- Pentium II® 350.
- 64 MB RAM (96 if AGP adapter in system).
- 2-nd generation AGP 3D graphics accelerator.
- 16-bit soundcard, DirectX compatible.
- Mouse.

Warming up

Eingegangen am 8. Juni 1983
B. Nr. 1149/12110

Als eerste:

Zorg ervoor dat je de nieuwste hardware drivers hebt. Met name de 3D accelerator en graphic adapter drivers zijn belangrijk! Je kunt de nieuwste versies vinden op het Internet onder naam van jouw hardware. Vergeet niet dat deze drivers constant worden bijgewerkt en zelfs bij nieuwe software kan aanpassing nodig zijn.

Voordat je Mortyr installeert sluit je alle programma's af. Mortyr installeer je op de harde schijf; het is niet mogelijk om direct vanaf de CD-ROM te spelen. Om dit te doen, stop je de CD in het CD-station. Er verschijnt direct een installatie-wizard waarna je alleen maar de instructies hoeft te volgen. Als het installatieprogramma niet uit zichzelf opstart, kun je dit handmatig doen. Klik (dubbelklikken in sommige gevallen) op het pictogram 'Deze computer', vervolgens op het station voor de CD en dan SETUP.EXE

Nadat het installeren klaar is, ga je naar het menu Start, Programma's, 'Mortyr' en dan het pictogram 'Mortyr' waardoor het spel van start gaat. Dat is alles.



Warming up

GEHEIM !

Het wordt aanbevolen om na installatie eerst bij 'Instellingen' te kijken of de gevonden video- en geluidssystemen overeenkomen met die in jouw computer. Je kunt dit ook doen om bepaalde kenmerken te activeren of blokkeren die de snelheid van het spel zouden kunnen beïnvloeden. Het CD-spel moet in het CD-ROM station zitten, wil je ermee kunnen spelen.

Menig computerspel en andere programma's werken met Microsoft DirectX - een serie driver- en systeemuitbreidingen die het mogelijk maakt om via deze programma's te kunnen communiceren met en beheren van hardware op een snellere en efficiëntere manier. DirectX-drivers worden gebruikt om plaatjes te tonen, muziek en geluidseffecten te spelen, joysticks te gebruiken en via een netwerk te spelen, etc. Als je de DirectX niet hebt, doet het spel het niet. Als de DirectX-drivers niet op de juiste manier zijn geconfigureerd of als deze alweer oud zijn, kun je hoogstwaarschijnlijk wel het spel starten maar zal het ergens blijven hangen, naar het Bureaublad terugkeren of op de verkeerde manier opstarten.

Warming up

Je kunt de vereiste DirectX-versie vinden - 6.1 - op de Mortyr CD, in de map DIRECTX. Mochten er problemen opkomen in verband met DirectX, start dan de DXSetup.exe uit dezelfde map en installeer DirectX opnieuw.

Algemene problemen:

1. Belangrijk om de nieuwste versie van DirectX te installeren, alsmede de hardware drivers. 3D accelerator drivers zijn het belangrijkste. Deze kun je vinden op het Internet bij de desbetreffende hardware.
2. Virus. Het spel functioneert ofwel slecht, of er verschijnt een blauw scherm met de foutmelding op de VXD-module. Originale CD's worden gecontroleerd en bevatten geen virussen.

General gouvernement
Distrikt Thorn
Der Kreishauptmann in Thorn
. 11 149/42 . g - III B -

General gouvernement
Der Chef des Distriktes
Thorn
Sing. am 12.9.1943

Warming up

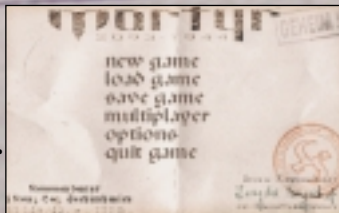
GEHEIM !

3. Niet genoeg vrije ruimte op de harde schijf. Dit is nodig voor een wisselbestand - hoe groter, des te minder RAM.
4. Incompatibele hardware. Sommige verwerkingsprogramma's, die niet van Intel zijn bijv., kunnen het spel afremmen in snelheid vanwege de verschillende architectuur. Dit is meer afhankelijk van systeem-architectuur dan van de enkele component.
5. Indien je nog steeds problemen tegenkomt, probeer dan eens de Mortyr website of tijdschriften hierover.

Spelmenu's

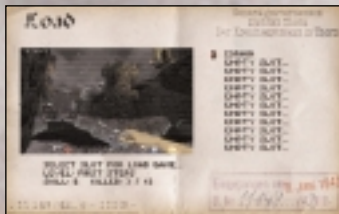
Je kunt naar het hoofdmenu terugkeren door op Esc. te drukken tijdens het spel. Gebruik de pijltjesknoppen om een keuze te maken, Enter om de keuze te accepteren en Esc. om weer terug te keren.

Eingegangen am 8. Juni 1943
B. Nr. 1149/12110



Om het spel voor 1 persoon te beginnen, kies je 'Nieuw Spel' uit het hoofdmenu. Nu wordt er naar het spelniveau gevraagd, van makkelijk tot moeilijk. Dit is afhankelijk van het aantal vijanden, de nauwkeurigheid, de manier waarop ze zich gedragen en hun schietgebied.

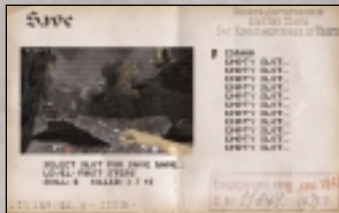
Om je spel te laden, kies je 'Spel laden' uit het hoofdmenu. Er verschijnt nu een scherm met de lijst van de reeds bewaarde spellen. Als je er een uitkiest, ga je automatisch naar het punt waar je het laatst bent gebleven in dat spel, plus wat onderstaande informatie.



Spelmenu's

GEHEIM!

Om je spel te bewaren, kies je (wat denk je...?) 'Spel bewaren' uit het hoofdmenu. Er verschijnt een scherm. Hier kun je een slot kiezen om je spel te bewaren. Als je door de reeds gebruikte slots loopt, zie je screenshots en de status van de bewaarde spelletjes. Kies een leeg slot of een eerder bewaard spel waar je opnieuw kunt opslaan.



Om de Multiplayer te starten voor meerdere spelers, kies je 'multiplayer' uit het menu. Er verschijnt een netwerkverbindingsscherm waar je een verbinding uit moet kiezen of een medespeler. De algemene regel is dat een van de spelers de multiplayer-server moet starten, waarna de anderen ook op de server aansluiten en meedoen in het spel. Zij moeten dezelfde protocol gebruiken als de server.

De IPX/SPX is het meest gebruikersvriendelijkst. Er worden hier geen extra parameters gebruikt.

Spelmenu's

DeTCP/IP-protocol is de standaard Internet Protocol. Om dit protocol te gebruiken moeten alle spelers het IP-nummer weten en dit invoeren net onder de TCP/IP-prompt. Dit is een beetje lastig want als je via het Internet speelt is het IP-nummer altijd uniek en afhankelijk van het gebied /netwerk en de computer die je gebruikt.

Om jouw IP-nummer te vinden, ga je naar het menu Start, kies je Uitvoeren, typ je 'winipcfg.exe' in en klik je op OK. Het programma dat dan verschijnt geeft je de IP-nummers voor je netwerk adapters.

Als je via een modem verbinding maakt moet je het telefoonnummer van de server invoeren.

Als je via een seriële poort verbinding maakt, geeft deze als standaard 'COM1:'. Je kunt dit veranderen, indien nodig.

Als je het gewenste verbindingstype hebt gekozen (en eventueel de bijbehorende parameters hebt ingevoerd), druk je op Enter.

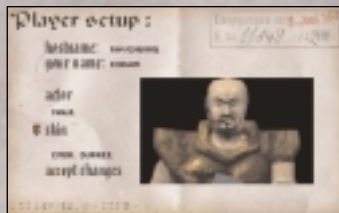
Je krijgt nu de keuze om het personage in te stellen waarmee je wilt spelen, een spel (server) te starten of een van de bestaande servers te gebruiken - indien aanwezig, verschijnt er een lijst met de gevonden servers.

Spelmenu's

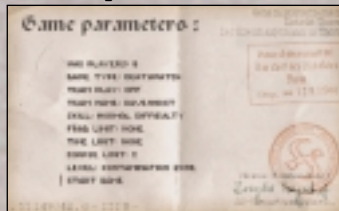
GEHEIM!

Bij het instellen van de spelers kun je jouw server een naam geven (een host-naam)

jezelf een naam geven, het geslacht bepalen (mannelijk of vrouwelijk) en uiterlijk (kleding en kleuren). Het geslacht of uiterlijk beïnvloeden de vaardigheden van het personage niet.



Als je een spel kiest, verschijnt het venster 'Spel Parameters'. Je kunt hier de parameters veranderen, het type spel en het soort gevecht bepalen. Er bestaan drie speltypen: *Deathmatch*, waar iedereen met elkaar vecht, *Cooperative*, waar je een team vormt om de moeilijke niveau's te bereiken en *Capture the flag*, waar teams met elkaar vechten om de vlag te pakken te krijgen van de ander.



Spelmenu's

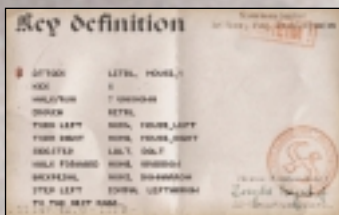
In het menu Opties, via het hoofdmenu, kun je veranderingen aanbrengen, audio & video opties, plus extra eigenschappen zoals muisgevoeligheid, de balk tonen (de hud) of het hoofdslot.

Eingegangen am 8. Juni 1983
B. Nr. 1149/142110



Indien je 'Veranderingen Aanpassen' kiest in het menu Opties verschijnt het venster

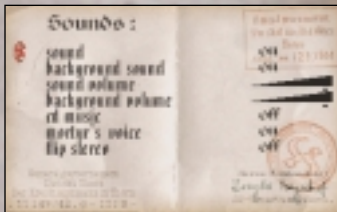
Toetsdefenitie. Hier kun je de functies van het toetsenbord en de muis veranderen. Je kiest gewoon een opdracht (een command), drukt op Enter en de toets waardoor het uitgevoerd moet worden.



Spelmenu's

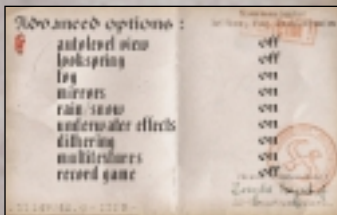
GEHEIM!

Sound menu has some settings affecting what you hear during game. "Sound" turns all the sounds except background on and off. Background sound is responsible for the background itself. You can also adjust their volumes, turn CD music on and off, flip stereo (left and right channels) and regulate sentences that our hero speaks during play.



Advanced options menu allows you to set some additional features, affecting the gameplay and the speed and look of the game.

There is also an option to record your own demos - they are stored in the Mortyr "data" subdirectory, as demonXX.dem, where XX is the number from 00 to 09.

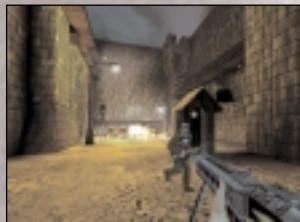


To quit the game, choose "quit game" from main menu and press "Y" when asked.

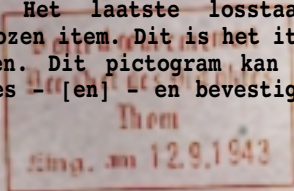
Instructies voor het spel

Mortyr is een spel met invalshoek vanuit de eerste persoon, hetgeen betekent dat de wereld wordt getoond door de ogen van de speler.

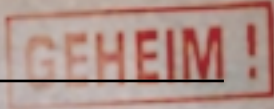
Dit is een screenshot van het spel. Je kunt de 3D-omgeving zien, het wapen dat je draagt (linksonder) en de pictogrammen en nummers onderaan. Het eerste nummer (rood kruis-pictogram) staat voor je gezondheid. 100 is het maximum, 0 betekent dat je dood bent. De volgende is de hoeveelheid munitie voor je wapen. Het derde nummer is het pictogram van een harnas en staat voor de hoeveelheid en kwaliteit hiervan. Hoe meer je hebt, des te minder je verliest van je gezondheid als je geraakt wordt. Het laatste losstaand pictogram, toont het laatst gekozen item. Dit is het item of wapen dat je kunt gebruiken. Dit pictogram kan je veranderen met vierkante haakjes - [en] - en bevestigen met Enter.



Verwaltungsgemeinschaft
Distrikt Thorn
Der Kreishauptmann in Thorn
. 11 149/42 . g - III B -



Instructies voor het spel



Standaard toetsenbord- / muisinstellingen:

Naar voren/achteren	- pijltjes naar boven/beneden
Stap links/rechts	- pijltjes naar links/rechts
Draaien naar alle richtingen	- gebruik muis
Naar boven/beneden kijken, extra	- A/Z
Links /rechts draaien, extra	- 4,6 - numeriek toetsenbord
Springen /omhoog zwemmen	- rechter muisknop
Aanvallen. /schieten	- linker muisknop
Hurken /duiken	- CTRL
Kies wapen	- toetsen 1,2..0
Inzoomen	- TAB
Verander item	- vierkante haakjes
Gebruik item	- Enter
Lamp aan /uit	- L
Infrarood aan /uit	- I
Nachtkijker aan /uit	- N
Jet-pack (om te vliegen)	- J
Schoppen	- X
Menu	- Esc.
Console	- ~
Punten	- F1
Verander positie statusbalk	- F2
Aanmaken screenshot	- F11

Instructies voor het spel

Eingegangen am 8. Juni 1943
B. Nr. 1149. / 2110

NB: er bestaan twee manieren om met de kruiscursor te werken. Standaard is statisch, onveranderlijk. (typ doel uit in console om de kruiscursor weer statisch te maken, in standaard optie). Op deze manier kan de kogel een beetje rechts van de kruiscursor terechtkomen, aangezien de kogels niet vanuit het midden van het scherm komen, maar vanuit het wapen in je hand. Om dit goed te kunnen zien, ga je naar console en typ je doel aan. Op deze wijze toont de kruiscursor altijd de locatie die de kogel raakt, en is dus handiger, ook al kan de kruiscursor door het scherm dwalen (zie dat deze dichter naar de muur beweegt).

Bij het richten op een doel of vijand wordt de kruiscursor rood.



Items en vijanden

GEHEIM!


Je komt verschillende objecten en items tegen in dit spel. Sommige items behoren tot de omgeving, sommige kunnen worden bediend door erop te drukken, ze kapot te maken of te exploderen. Sommige moeten worden opgeraapt. Je verzamelt deze items - gezondheid, harnas, wapens, munitie en speciale uitrusting - door over ze heen te lopen.

Schakelaars, deuren en liften worden geactiveerd als je er dichtbij in de buurt komt of er op gaat staan. Sommige liften werken als je er in gaat, bij sommige is een schakelaar nodig om ze te starten. Speciale schakelaars hebben speciale sleutels of kaarten nodig om te werken - deze kun je verzamelen in ruimtes die meestal bewaakt zijn of je kunt ze van dode officieren pakken.


Medische pakketen ('med-packs') en harnassen kunnen worden gevonden. Med-packs herstellen je gezondheid, harnassen worden gedragen en beschermen je lichaam en beperken de schade als er op je geschoten wordt. Het maximum niveau voor gezondheid en harnas is 100, maar zelfs als deze al helemaal aangevuld zijn, mag je toch nog meer van beide items verzamelen om later te gebruiken. Je mag 100 punten aan harnas en gezondheid bij je dragen.

Items en vijanden


Wapens en munitie te gebruiken in 1944:




Gevechtssmes. Uitmuntend onopvallend wapen voor gevechten van man tot man. Basis uitrusting (toets: 2).



P-08 Parabellum Pistoool, ook wel bekend als Luger. Basis wapen van Wehrmacht officieren (toets: 3). Cal. 9mm., gewicht 900 gr., bereik 50 m., 24 kogels/min, startsnelheid kogels 320 m/s.



Mauser Geweer, model 98. Dodelijk, wapen gebruikt voor langere afstanden (toets: 4). cal. 7.92 mm. X 57, gewicht 4.1 kg., 10-12 schoten/min, bereik 2.000 m., nauwkeurig tot aan 800 m.



MP-40 Machine Pistoool, ook bekend als Schmeisser. Een van de bekendste machinepistolen allertijden. Snel, maar niet erg nauwkeurig bij langere afstanden (toets: 5). Cal. 9 mm. Parabellum, gewicht 4.7 kg., bereik 200 m., 350-400 kogels/min, startsnelheid kogels 320m/s.

Items en vijanden

GEHEIM!



MG-42 Machinen Gewehr. Een van de meest gevreesde moordmachines in de oorlog. Bijna helemaal geen nauwkeurigheid, maar dankzij de snelheid een verwoestend wapen (toets: 6). Cal. 7.92 mm. X 57 (Mauser-kogel), gewicht 11,4 kg., max. bereik 3500 m., 1250-1500 kogels/min., startsnelheid kogels 760 m/s.



M-24 handgranaat. Moet geworpen worden. Explodeert 4 seconden nadat de pen is verwijderd (toets: 7). Gewicht 0,5 kg., explosieven 180 kg., bereik tot aan 35 m. Verwoestend binnen bereik van 3-6 meter.



Panzerfaust. Lanceerraket ontworpen om tanks te verwoesten en zware pantserwagens. Bruikbaar voor enorme groepen van de vijand. Niet herlaadbaar (toets: 8). Cal. 150 mm., gewicht 5,3 kg., bereik tot aan 100 m., lengte 1048 mm., gewicht raket 2,8 kg., gewicht explosieven 1,66 kg.

Items and enemies

Eingegangen am 8. Juni 1943
B. Nr. 1149. / 2110



Vlammenwerper. Gebruikt vloeibaar brandstof onder druk. Uiterst gevaarlijk (toets:9).



5 kogels cal. 7.92 x 57, voor gebruik van Mauser geweer of MG-42.



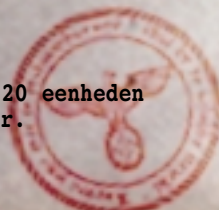
50 kogels cal. 7.92 x 57, voor gebruik van Mauser geweer of MG-42.



32 kogels cal. 9 mm. Parabellum. Voor van P-08 pistool of MP-40.



Brandstof container. Bergt 20 eenheden brandstof voor vlammenwerper.



Items en vijanden

GEHEIM !

1944 Tegenstanders:



Duitse herdershond. Snel, gevaarlijk, perfect zicht en reuk. Waarschuwt de soldaten en bijt.

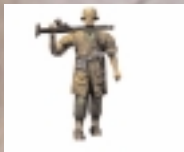


Sturman (Wehrmacht). Standaard vijand. Gewapend met Mauser geweer, kan keiharde tegenstander zijn, met name in groepsverband.

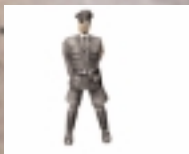


Scharfuhrer (Wehrmacht). Meestal op wacht, verscholen. Gewapend met MP-40.

Items en vijanden



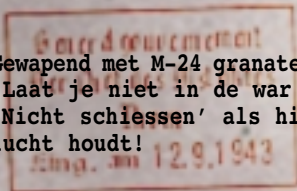
Rottenfuhrer (Panzergrenadier SS). Perfect getraind, gewapend met MG-42. Dodelijk! Kom niet te dichtbij!



Untersturmfuhrer (SS). Niet al te gevaarlijk, maar kan zijn soldaten oproepen en deze commando's laten uitvoeren. En vergeet zijn P-08 niet!



Volksturm Sturman. Gewapend met M-24 granaten. Let op de afstand. Laat je niet in de war brengen door zijn 'Nicht schiessen' als hij zijn handen in de lucht houdt!



duve
kt
ptmann in Thorn

. 11 149/42 . g - III B -

Items en vijanden

GEHEIM !



Sturman Panzergrenadier (SS). Gewapend met Panzerfaust. Zijn zwakke plek is dat hij na elk schot een andere panzerfaust moet halen, maar kijk uit! Dit hoeft hij niet vaak te doen.



Rottenfuhrer (Panzergrenadier SS) met niet verplaatsbare MG-42. Kijk verschrikkelijk goed uit en hou een granaat paraat.



De sluipschutter. Meestal verstopt, gebruikt zijn Mauser geweer met dodelijke nauwkeurigheid.

Items en vijanden

Eingegangen am 8. Juni 1943
B. Nr. 1149. / 2110



Hauptsturmfuhrer. Gestapo Officier. Hij mag om je papieren vragen en alarm slaan, pas goed op! Gewapend met een P-08 pistool.

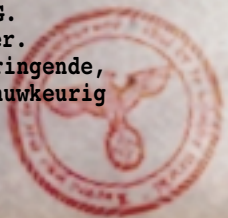


De zuster. Zij is niet gewapend, maar draagt meestal med-packs met zich mee.



Wapens en munitie in de toekomst.

LP-93 Laser Pistool. Schiet 5 laserimpulsen achter elkaar. Batterij is goed voor zo'n 200 impulsen (toets: 5). SAG. Subautomatisch Aanvals Geweer. Geluidloos wapen, schiet springende, exploderende kogels. Zeer nauwkeurig (toets:6).



Items en vijanden

GEHEIM !



Gehenna. Een ultiem verwoestend wapen. erg nauwkeurig (toets: 7). Cal. 20mm., gewicht 12.6 kg., bereik 1200m., 920 kogels/min. Waarschuwing! Exploderende kogels!



Verstandsbeheer. Brengt verstand in de war van zowel levende wezens als ervoor dat ze hun eigen troepen aanvallen. Zeer nuttig (toets:8).



Plasma-lanceerder. Schiet lage plasmastralen af die kunnen afketsen en exploderen met enorme kracht indien ze levende wezens raken (toets;0).



De R-20 batterij, bevat energie voor LP-93 laserpistool. 10 energiecellen.

Items en vijanden



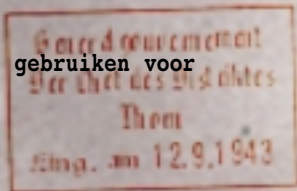
20 cal. 7.62mm. kogels voor Subautomatische Aanvals Geweren.



40 Gehenna zaden. Exploderende kogels, cal. 20mm.



5 plasmastralen, te gebruiken voor Plasma-lanceerder.



Gouvernement
at Thorn
Stamm in Thorn

Items en vijanden

GEHEIM !

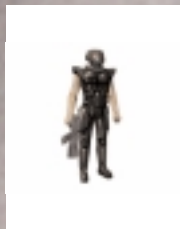
Toekomstige vijanden



Automatische geschutturen. Zeer gevaarlijk.



Zwaardere versie van een automatische geschutturen. Houd afstand!



Biocyborg. Verbeterde versie van een menselijke soldaat. Sneller, sterker en moeilijker uit te schakelen. Gebruikt LP-91, een oudere versie van LP-93.

Items en vijanden

Eingegangen am 8. Juni 1943
B. Nr. 1149. / 2110



Vrouwelijke versie van een Biocyborg.
Gevaarlijker dan haar mannelijke versie.



Zwaar Gevechts Androïde. Gewapend met
4 Gehenna lanceerders en een vlammerwerper.
Langzaam maar zwaar bewapend. Zijn grote
vuurkracht maakt hem een verschrikkelijke
gevaarlijke tegenstander, helemaal omdat hij
zich meestal in gezelschap bevind van de
vrouwelijke biocyborg.

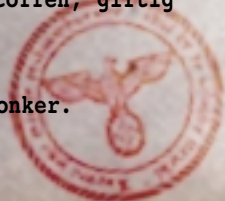


Verschillende objecten

Biohelm, om te beschermen tegen gevaarlijke
omgevingen, zoals bijtende stoffen, giftig
afval, etc.



Licht. Te gebruiken in het donker.



Items en vijanden

GEHEIM !



Med-pack. 25 punten gezondheid.



Med-pack. 5 punten gezondheid.



Blauw harnas. 50 eenheden.



Rood harnas. 75 eenheden.



Helm. 5 harnas-eenheden.

Items en vijanden



De sleutel. Te gebruiken om deuren te openen, meestal te vinden op officieren. Drie soorten: goud, zilver en blauw. In de toekomst worden deze vervangen door toegangskaarten.



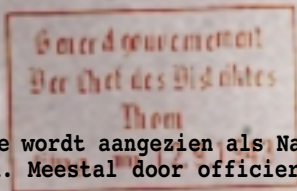
Infrarode helm. Te gebruiken bij vechten in het donker, omdat hiermee de vijand in een rode vorm wordt gezien.



Nachtkijker. Te gebruiken in het donker - alles wordt lichtgroen.



Valse documenten. Je wordt aangezien als Nazi met gebruik hiervan. Meestal door officieren megedragen.



Items en vijanden

GEHEIM !



Quantum Receptor. Verdeeld over 6 stukken verspreid door het kasteel. Zeer belangrijk onderdeel voor functioneren van de Tijdmachine.



De Sirene. Roept soldaten, slaat alarm. Zo gauw mogelijk vernietigen!



Persoonlijk jet-pack. Laat je vliegen.

Game creators

Eingegangen am 8. Juni 1983
B. Nr. 11149/142110

Producer:

Tomasz Mazur

Product Manager:

Pawel Kalinowski

Hoofdprogrammeur:

Sebastian Zielinski

Coördinatie & Niveau-ontwerp:

Andrzej Wilewski

3D Grafisch en Animatie:

Bartlomiej Biesiekirski

Architectuur, 2 D grafisch & Ontwerp:

Dominik Redmer

Niveau-ontwerp:

Krzysztof Zarzycki

Geschiedenis & Wapenadviseur, geluid FX:

Jakub Redmer

Muziek:

Przemyslaw Piotrowicz

Onschatbaar support dankzij de mensen van iMagic, met name:

Mike Pearson - Producer

Tony Miranda - Hoofd tester



Thanks

GEHEIM !

Veel dank aan iedereen die ons heeft geholpen tijdens de ontwikkeling van het spel.

Speciale aandacht naar:

Krzysztof Janicki, Brian Thomas, Dorota Sotek, Renata Grabowska, Tomasz Wilewski, Lech Lukasiuk, Rafal Milewski en de mensen van Multiplayer van Torun Quake Club 'Arena'.

Ewa Zabarylo en Winnie the Pooh.
Olaf en Eryk Popkiewicz, Mciej Wrzesinski.

Dariusz Zarzycki, Zanet Platek, Mariusz Babski en Jacek Wojcik.

Wanda, Zbigniew en Tomek Piotrowicz, Zbigiew & Marcin Ziemka, The Flying Bridge, Rafal Sobolewski.

Tomek Sychowicz, Gosia, Ewa, Marzena, Jacek, Michal, Leszek, Alek, Piotrek, Misiek, Kuba, Radek en iedereen bij Mirage Media.