

ALIENS

LA HISTORIA

Ripley, primer oficial y única superviviente del carguero estelar -Nostromo-, ha sido rescatada después de vagar en el espacio profundo dentro de una cápsula de hiper-sueño. Ha sido transportada a la estación Gateway, una gigantesca estación espacial en órbita sobre la Tierra, donde ha sido interrogada por un comité hostil formado por altos cargos administrativos de la compañía. El comité no ha dado crédito a los informes sobre la criatura alienígena que se desarrolló en el interior de un organismo humano, así que ha hecho caso omiso de las advertencias de Ripley respecto de una nave cargada con miles de huevos de aliens.

Ripley ha sentido miedo al saber que el remoto planeta donde la tripulación de -Nostromo- encontró al mortal extraterrestre está habitado por varios ingenieros espaciales y sus respectivas familias, quienes han construido una colonia y un convertidor de atmósfera para hacer que la atmósfera sea respirable en dicho planeta.

Cuando se perdió todo contacto con la colonia, Ripley accedió a acompañar a una escuadra de élite de Marines del Espacio al distante planeta. Al llegar encontraron una base tétrica y desierta, con evidentes señales de lucha. Cuando caiga la noche, los aliens volverán...

PARA CARGAR -ALIENS-: PROGRAMA DE ORDENADOR

Cassette -ALIENS- para usuarios de Spectrum

1. Instala tu ordenador Spectrum según se indica en los manuales que lo acompañan.
2. Si quieres usar un interface de joystick, conéctalo y conecta también un joystick.
3. Enciende la TV o monitor, ordenador y cassette.
4. Introduce la cinta -ALIENS- dentro del cassette y rebobine hasta el principio.
5. Teclea el siguiente comando y luego pulsa ENTER: LOAD "".

(Si utilizas un Spectrum 128, ajusta la configuración de 48 K antes de teclear esta instrucción.)

6. Pulsa PLAY en el cassette.

Cassette -ALIENS- para usuarios de un Amstrad CPC

1. Instala tu ordenador Amstrad CPC con cassette tal y como se indica en los manuales que lo acompañan.
2. Si quieres utilizar un joystick, conéctalo ahora.
3. Enciende el ordenador Amstrad CPC y el monitor.
4. Introduce la cinta de -ALIENS- dentro del cassette y rebobina hasta el principio.
5. Pulsa al mismo tiempo la tecla CONTROL y la más pequeña de las teclas ENTER.
6. Pulsa PLAY en el cassette y a continuación pulsa una tecla.

Diskette de -ALIENS- para usuarios de un Amstrad CPC

1. Instala tu Amstrad CPC con unidad de discos tal y como se indica en los manuales que lo acompañan.
2. Si quieres usar un joystick, conéctalo ahora.
3. Enciende el ordenador y el monitor.
4. Introduce el diskette -ALIENS- en la unidad de discos.
5. Escribe lo siguiente en el teclado y luego pulsa ENTER: RUN -DISC-.

El programa -ALIENS- se cargará en la memoria del ordenador. Después aparece la pantalla de presentación una vez completado el proceso de carga, y ya puedes emprender tu misión.

TU MISIÓN

Mantener el control de la base por todos los medios posibles y conservar la vida de todos los miembros de la tripulación.

Los miembros de la tripulación están explorando la base. Estudian el probable plan de ataque y recopilan toda la información que puedas necesitar durante la misión (la posición de las habitaciones, por ejemplo Ripley te sugiere enviar a algunos tripulantes al nido de las reinas (habitación 248).

La tripulación ha instalado un visor móvil de operaciones tácticas en el transportador de personal armado, en el exterior de la base. Debes llegar hasta aquí para dirigir a los miembros de la tripulación a través del MTOB. Las especificaciones técnicas del MTOB son las siguientes.



1. **Pantalla de video.**-Recibe una señal de las cámaras portátiles adosadas al casco del tripulante seleccionado. El encuadre se desplaza hacia la derecha o hacia la izquierda al mover el punto de mira del cañón. Te permite ver la situación actual en la que se encuentra el tripulante seleccionado.

2. **Punto de mira del cañón.**-Se desplaza hacia la izquierda, hacia la derecha, hacia arriba o hacia abajo. Cada persona dispone de un cañón dirigido mediante el ordenador se trata de un arma automática videocontrolada, ideal para disparar contra la vegetación biomecánica, cerraduras, puertas y otros objetos que puedas encontrar conforme vayas explorando la base. Utilízalo con mesura, puesto que cada tripulante dispone de una cantidad determinada de munición.

3. **Retrato del miembro de la tripulación seleccionado.**-El nombre de dicho personaje aparece escrito encima del retrato.

4. **Rastreador de funciones biológicas.**-Medidor que registra el estado de salud del tripulante seleccionado (incluido corazón, respiración, etc.).

5. **Nivel de munición.**-La cantidad de munición que transporta un tripulante. Se recarga al máximo al entrar en la armería.

6. **Identificación personal.**-Nombre del tripulante seleccionado.

7. **Número de la habitación.**-La posición del tripulante dentro de la base. Si no aparece ningún número, entonces el tripulante ha muerto y se ha convertido en un alien.

8. **Monitor biológico.**-Conectado al rastreador de funciones biológicas, el monitor suministra dos funciones:

1) Estado vital. Una barra verde indica buena salud. Una barra amarilla señala que el tripulante ha sido capturado e impregnado por los aliens. Una barra púrpura o rosa indica que el tripulante impregnado ya no tiene salvación. La desaparición de la barra corresponde a un tripulante muerto que se ha convertido en un alien.

2) **Stamina.** Cada movimiento aumenta el cansancio del tripulante seleccionado, mientras que los demás se recuperan. Si la barra comienza a parpadear significa que el personaje está muy cansado (selecciona entonces a otro miembro de la tripulación mientras éste se recupera). Un tripulante exhausto no responderá a tus órdenes.

9. **Puntos.**-Los bonus con los cuales te recompensa la compañía si completas la misión. Consigue tantos como sea posible.

EMPRENDER LA MISION

En primer lugar, has de activar el MTOB (los usuarios de Spectrum deben pulsar la tecla 0, y los de Amstrad, la tecla SHIFT). Cuando se active el MTOB, verás que los miembros de la expedición se encuentran en la habitación número 1. Si les ordenas dirigirse hacia el exterior, no podrán respirar.

Los usuarios de Spectrum pueden optar entre el control por teclado o por joystick mediante la tecla C.

Los usuarios de Amstrad pueden jugar con teclado o con joystick durante todo el juego.

DIRIGIR A LOS MIEMBROS DE LA EXPEDICION

Cada miembro de la tripulación se controla individualmente (el retrato del personaje seleccionado aparece en el MTOB).

SELECCIONAR A UN MIEMBRO DE LA EXPEDICION

Aparece un informe confidencial del tripulante al pulsar la tecla correspondiente:

Ripley: R. Oficial de vuelo. Unica superviviente del -Nostromo-. Siente pánico al contemplar un alien, pero lucha contra ellos.

Gorman: G. Teniente. El jefe de los marines espaciales (aunque carece de experiencia y suele derrumbarse ante una presión excesiva).

Hicks: H. Cabo. Un marine colonial. Tiene talento para sobrevivir y reaccionar deprisa en condiciones de emergencia.

Bishop: I. Oficial ejecutivo. Un androide (persona artificial) más rápido que cualquier humano.

Vásquez: V. Se ignora. Es dura, digna de confianza y reacciona bien bajo presión.

Burke: B. Un hombre de la compañía. Para él es más importante el dinero que las vidas de sus compañeros.

El miembro seleccionado puede atravesar hasta nueve habitaciones en una dirección determinada. Para ello, teclea un número del 1 al 9, y seguidamente la dirección: teclas N (norte), S (sur), E (este) y W (oeste). Selecciona entonces a otro tripulante. El anterior seguirá las órdenes indicadas si muere, si encuentra una puerta cerrada, si hay sangre ácida o si está agotado.

Podrás pasar de una habitación a otra si diriges el cañon contra la puerta y pulsas la BARRA ESPACIADORA.

CANON/CONTROL DE VIDEO

Mueve el punto de mira del cañón a lo largo de la pantalla desde el MTOB.
El punto de mira determina también la dirección de la cámara adosada al casco del tripulante.

Controla el cañón así:

Teclado Spectrum

Cañón arriba: cursor arriba (7).
Cañón abajo: cursor abajo (6).
Cañón izquierda: cursor izquierda (5).
Cañón derecha: cursor derecha (8).
Fuego: Ø (tecla numérica).

Teclado Amstrad

Cañón arriba: cursor arriba.
Cañón abajo: cursor abajo.
Cañón izquierda: cursor izquierda.
Cañón derecha: cursor derecha.
Fuego: shift

Joystick

Cañón arriba: adelante
Cañón abajo: atrás.
Cañón izquierda: izquierda.
Cañón derecha: derecha.
Fuego: fuego.

DETENER EL JUEGO

Para detener el juego en cualquier instante, basta con pulsar la tecla P. Varios datos llenarán entonces la pantalla de vídeo del MTOB. Estos datos revelan el número total de aliens destruidos, además del número de la oleada de ataque. Para proseguir con el juego, basta con pulsar otra vez la tecla P.

SUICIDIO/EMPEZAR DE NUEVO

Si hay demasiada presión, pulsa la tecla M.

COMENTARIOS ADICIONALES

El cuantificador de proximidad

Cada miembro de la expedición dispone de un cuantificador de proximidad, que emite un sonido de advertencia al detectar una forma de vida inhumana en una habitación. Sabrás cuál es el medidor activado si observas el MTOB, dado que en éste aparece destacado el nombre del tripulante en cuestión.

Vegetación biomecánica

Surge en las habitaciones por donde han pasado los aliens. A menos que la destruyas, crecerá, se introducirá en los conductos del aire, pasará a otra habitación y la cubrirá con huevos de alien y enormes criaturas. Mantenlos alejados de la armería. Si entran en la habitación de control o en la habitación del generador, las luces se apagarán y tu misión será aún más peligrosa.

Oleadas de ataque

Cuanto mejor sea la protección de la base, más activos serán los aliens que han de venir. Al término de un ataque, la pantalla de video advierte sobre la siguiente oleada. Dispara para proseguir.

Aliens muertos y sangre ácida

Los cuerpos de los aliens muertos desaparecen muy deprisa. Un poderoso ácido orgánico rezuma de éstos cuando son alcanzados por el cañón. La sangre destruye todo cuanto toca, incluidos los miembros de la tripulación. Si observas una mancha de ácido frente a una puerta, no intentes atravesarla. Las pequeñas cantidades de sangre ácida se evaporan con rapidez.

Puertas

Las puertas de la base son selladas al disparar contra el mecanismo de apertura, situado cerca de éstas. Para atravesar una puerta sellada es preciso disparar contra ella (aunque entonces no podrás sellarla de nuevo). Ten en cuenta que las reinas aliens y los grupos de guerreros aliens pueden atravesar incluso las puertas cerradas.

Ciertas puertas son las salidas de la base. Si intentas salir, morirás envenenado por la atmósfera. Los aliens se desplazan alrededor de la base, rodean el exterior y penetran por cualquier parte.

El nido de las reinas

La reina alien deposita aquí sus huevos. Trata de introducir al mayor número posible de tripulantes ¡y prepárate para cualquier cosa!

Tripulante capturado/tripulante impregnado

Los aliens pueden capturar a un tripulante, y entonces comienza un proceso de impregnación, que aparece representado por una barra amarilla en el monitor biológico. Un alien vigila mientras se produce la impregnación. En ese instante es imposible dirigir al personaje capturado, pero puedes enviar a otro hasta la misma habitación. Si el segundo tripulante pone fin a la vida del guardián, el cautivo es liberado. Si, por el contrario, se completa la impregnación, pierdes todas las comunicaciones del MTOB con dicho personaje y su retrato, se transforma en el de un alien.

NEWT

Newt es una niña pequeña (la única sobreviviente de la colonia). Se ha salvado escondiéndose (a menudo en los conductos de ventilación). Cada vez que la veas obtendrás bonus extra. Pero en cuanto apartes la vista, volverá a la base y se esconderá de nuevo.

Después de todo, estás a punto de conseguir que a Ripley le salgan las cosas bien...

Envíenos esta hoja debidamente rellena y le informaremos de las novedades en software de Activision.

Dirijala en sobre franqueado y cerrado a:

PROEIN, S. A.

Velázquez, 10-5.º dcha.

28001 Madrid

NOMBRE _____

DIRECCION _____

CIUDAD Y CODIGO POSTAL _____



ALIENS
Spectrum/Amstrad
Versiones CPC

PROEIN SOFT LINE
Velázquez, 10-5.º dcha.
28001 Madrid