



ALIENS

En la parte superior de la pantalla se presenta la visión de la cámara del casco del personaje seleccionado, con el punto de mira de su arma claramente indicado. Para mirar a un punto distinto basta con mover el joystick o las teclas del cursor. Bajo esto, hay varios monitores de funciones. La foto del miembro de la expedición se muestra en el centro de la pantalla, con el nombre inmediatamente encima. A su izquierda está el marcador de nivel biofuncional y a su derecha el del nivel de munición. Debajo de la foto hay dos números: a la derecha el número de habitación y a la izquierda los bonos conseguidos. Sólo se materializan los bonos si se tiene éxito en liberar la base. Debes enviar las órdenes a cada miembro de la expedición individualmente; cada uno reaccionará de distinta manera.

Ripley (R): Oficial de Combate, único superviviente de la primera misión, aterrorizada por los aliens, pero una luchadora. **Gorman (G):** Teniente, sin experiencia previa, propenso a derrumbarse. **Hicks (H):** Cabo, rápido y hábil, con talento para supervivencia. **Bishop (I):** Oficial Ejecutivo, un androide, más rápido que humano, totalmente digno de confianza. **Vázquez (V):** Soldado, hábil, de confianza, reacciona bien bajo presión. **Burke (B):** Un hombre de la Compañía, más interesado en el dinero que en la supervivencia de los demás. Puedes

A MEMBER OF THE MASTERTRONIC GROUP OF COMPANIES

The motion picture "Aliens"™ © 1986 Twentieth Century Fox Corp. All rights reserved. Computer Software © 1986 Electric Dreams Software. All rights reserved. Licenced to Mastertronic Ltd. 1988.

Basado en el conocido film de ciencia ficción, Aliens es el juego de ordenador que te lleva a una confrontación con las criaturas más crueles que jamás han aparecido en las pantallas de cine. Edita y distribuye DRO SOFT

ordenarle a cualquiera que atraviese hasta nueve habitaciones en determinada dirección. Simplemente pulsa su letra, seguida del número de habitaciones (1-9) y la dirección: N (Norte), S (Sur), E (Este) y W (Oeste). Seleccionando otro personaje se llevará a cabo la acción. No obstante, si en su camino se encuentra con una puerta cerrada, sangre ácida o queda agotado, se parará. También puedes desplazar a un personaje en una habitación, moviendo su punto de mira y pulsando ES-PACIO. Si cualquier personaje tiene cerca un alien, empezará a sonar su detector de proximidad, y su nombre aparecerá iluminado en la pantalla de control.

Es posible sellar las puertas soldando la cerradura, pero si quieres volver a atravesar tendrás que volarlas. La atmósfera fuera de la base es perjudicial para los humanos, de modo que no envíes a nadie fuera de la base, aunque los aliens sí pueden entrar y salir a su conveniencia. Cuanto más explores la base más activos se volverán los aliens; como aviso, los obturadores se cerrarán al comienzo de cada ola de ataques. Pulsa fuego para continuar. Aparecerán formas de vida biomecánica en las habitaciones por las que pasen los aliens; debes controlarla antes de que se extienda por los conductos de ventilación y cree Caras Ocultas y Huevos de Aliens. Los cuerpos de los aliens muertos desaparecen rápidamente, pero pueden escupir ácido al matarlos; esta sustancia es extremadamente corrosiva, de modo que no envíes a ningún personaje a través de ella. Los aliens pueden capturar a miembros de la expedición para impregnarlos; cuando este proceso comienza la barra del biomotor se vuelve amarilla. No es posible ordenar nada a ese personaje durante este período, pero si mandas a otro miembro del grupo y mata al alien guardián, quedará liberado. Si actúas demasiado tarde, se perderá la comunicación y la foto del personaje se verá reemplazada por la de un alien.

Newt es una niña pequeña, única superviviente de los colonos. Cada vez que la veas aumentarán tus bonos. Se atemoriza fácilmente y se queda parada, pero si apartas tus ojos de ella correrá a esconderse de nuevo. Trata de llevar el mayor número posible de personajes a la cámara de la Reina, donde ésta pone los huevos. El éxito aquí es vital.

INSTRUCCIONES DE CARGA:

Amstrad: Para el Amstrad 464/472 pulsa simultáneamente CTRL y la tecla de ENTER (INTRO) pequeña. Para el Amstrad 664/6128 escribe TAPE y pulsa RETURN; a continuación, sigue las instrucciones para 464/472. P PAUSA el juego. M termina la misión. MAYS (Shift) para disparar. Puedes utilizar indistintamente el joystick o el teclado.

Commodore: Pulsa simultáneamente SHIFT y RUN/STOP. Sólo joystick en el port 2. P detiene el juego. M termina la misión.

Spectrum: Escribe LOAD"" y pulsa ENTER. Pulsa C para seleccionar control por joystick o teclado. P detiene el juego. M termina la misión. Las teclas son: 5 Izquierda, 8 Derecha, 7 Arriba, 6 Abajo, 0 Fuego.



(D) DRC SOFT, S.A.

Francisco Remiro, 5-7 — Telef. 246 38 02 — 28028 - Madrid

(C) 1985 Mastertronic Ltd.