

ALIENTM TRILOGY

The complete Alien Trilogy
in one black-death,
white-knuckle nightmare.

La Trilogie
complete D'Alien
monstrueusement
flippante!!

DOS
CD-ROM

**INSTRUCTION
MANUAL**



Acclaim

SYSTEMS REQUIREMENTS

- 486DX2/66MHz PC
- 8 MB RAM, double-speed CD-ROM drive
- 2 MB hard disk space
- 1 MB SVGA graphics card
- Gamepad and 100% Soundblaster compatible. Supports Advanced Gravis GrIP, VFX1 Headgear and Spaceorb 360°
- IPX network

INSTALLATION

DOS Installation

1. Turn on your computer. Insert the Alien™ Trilogy CD-ROM disc into your CD-ROM drive (using a disc caddy if appropriate).
2. At the DOS prompt (C:\>), type the letter corresponding to the CD-ROM drive on your computer (most are either D or E) followed by a colon (:), then press the ENTER key.
3. At the D:\> or E:\> prompt, type INSTALL ENTER.
4. The Alien™ Trilogy Installation Program will run. Follow the on-screen prompts to install Alien™ Trilogy to your hard disk drive.

NOTE: during the install, you will see a Video Modes screen. Select the video mode that best matches your computer and the desired resolution. You can choose 16 bit color or 256 colors for either a 486DX/66MHZ or a Pentium. 16 bit color depth offers the greatest detail, while 256 colors may give you faster gameplay.
5. To run Alien™ Trilogy once it is installed on your hard disk, ensure that you are in the Alien™ Trilogy directory, then type "TRILOGY" ENTER at the "C:\ACCLAIM\trilogy>" prompt.

WINDOWS® 95 INSTALLATION

1. Turn on your computer. Insert the Alien™ Trilogy CD-ROM disc into your CD-ROM drive (using a disc caddy if appropriate).
2. An Autorun screen will appear with these choices:
Install Alien Trilogy --
(To install files needed to run the game)
Run Alien Trilogy --
(To begin game play after installation).
Exit -- (Exits to your desktop)
3. To install the game, select Install and click on it. Follow the on-screen prompts to install the needed files.

NOTE: during the install, you will see a Video Modes screen. Select the video mode that

best matches your computer and the desired resolution. You can choose 16 bit color or 256 colors for either a 486DX/66MHZ or a Pentium. 16 bit color depth offers the greatest detail, while 256 colors may give you faster gameplay.

4. Once the game has been installed, the Autorun screen will appear again. To play a game, click on RUN ALIEN TRILOGY.

Click on Exit to return to your desktop.

If you experience any difficulty installing Alien™ Trilogy, please consult the Technical Supplement included with your game.

STORY

In the not-too-distant future, successful space colonization has become routine. The quaint concept of nations is a remote memory. The one organization to which all humans belong is the Company. All material needs are created and met by the Company. All human activity is subordinated to it. Even the armed forces are privatized, sworn to uphold the interests of the Company. By and large, humanity has survived intact throughout this era of interplanetary conquest. But now a host of parasitic alien seeds threaten the very existence of the human race. The Company wants to keep the deadly spawn alive for use as a secret weapon. Can the vicious Aliens be destroyed? Or will the Queen of Queens succeed in laying another savage generation in the guts of hapless planetary populations? The task of saving humanity comes down to... you.

You're Lt. Ripley, a staff alien stomper. You're a million miles from home. Your fellow marines have just been wiped out in an alien ambush. Now the whole planet colony on LV426 is threatened by the egg laying aliens—and the Queen of Queens. You could use all the help the Company can muster...too bad they're working against you! As Ripley, you'll soon be cursing the day you ever heard of the Company! But for now, you've got to concentrate... watch every movement... listen for every sound... if you can hear above your pounding heart! Steady, Lt. Ripley...just take it one ...you're ... on your own...

GETTING STARTED

After the opening intro, the Alien™ Trilogy Title Screen appears. You can press ESC at any time during the intro to bring up the Title Screen. The Title Screen displays these choices: START GAME, MULTIPLAYER GAME, LOAD GAME and OPTIONS. Move the highlight UP or DOWN to the desired choice, then press ENTER to access it.

START GAME

To begin play before or after setting options, highlight START GAME and press ENTER.

To return to a previous screen, press the ESC key.

To exit Alien Trilogy from the title screen, press ESC.

MULTIPLAYER GAME

Up to 4 players (each with an Alien Trilogy disc) can play a multiplayer game over a network. All can join the same game, or any combination of 4 players can play in up to 5 separate simultaneous games*.

In a multiplayer game, you battle not against the evil aliens you encounter in the standard game, but against Company Synthetics.

* Depending on your network's capabilities.

The levels are the same, but you must search for lurking Synthetics and destroy them on sight. Be careful: they have the same idea! The Pause Menu and features like AutoMap are disabled during a multiplayer game. You'll have to rely on cunning and daring alone. Well, cunning, daring and a ton of great weapons!

Each level is timed; the winner is the one with the most kills when the counter reaches 0 or the level is completed--whichever comes first. When time is out or a level is completed, a results screen will display who did what to whom.

When you select this game mode and press ENTER, you will see a screen with three options:

START MULTIPLAYER GAME

Choose this once you've set your Multiplayer Options and are ready to start a game. The player who starts a game determines the following:

NAME OF THE GAME GET IT HERE is the default name. Press ENTER and type in your choice of name if you wish (press ENTER when done).

START LEVEL (1-10) Begin play at any level, 1 is the default level.

GAME DURATION Decide how long the game will run, from 1 up to 60 minutes (the default is 3 minutes). A counter will begin counting down during the last 30 seconds remaining.

Once you've made your selections, press ENTER to return to the START Multiplayer prompt and begin play.

JOIN MULTIPLAYER GAME

After setting your options, choose this to jump into a game in progress or to join one that's starting up. Once this is selected, you will see a message: "Searching for Network Game". If any network game is detected, you will see its name, level being played (1-10), and status (open or closed). Open means you can join in. Closed means there are already 4 players in the game session. Select a game and press ENTER to join in.

MULTIPLAYER OPTIONS

This option set allows you to enter a name which will appear on each player's screen, and to enter and send a message to your fellow players. Message slots are numbered F2 to F9, and correspond to the key which sends that message (during the game).

LOAD GAME

In a regular 1 player game, you will be given a chance to save your progress at the end of a level (see Saving Games for details). To resume play at the next level, highlight Load Game and press ENTER. You will see a list of saved games. Select the one you want to play and press ENTER.

OPTIONS

To set game options, press UP or DOWN on the DIRECTIONAL PAD/ direction arrows to highlight an option and LEFT or RIGHT to see sub-options. These can be selected by moving the highlight UP or DOWN. To begin play, press ENTER.

VOLUME

Set Music or SFX (sound effects) volume by pressing ENTER until the desired value is displayed.

CONTROLS

This option allows you to select your control device. If Key or Mouse are selected, you will be given a chance to redefine the keys/controls. To redefine a key control, scroll to an action and press the key you wish to perform that action. You can also calibrate your joypad, VFX1 Headgear or Spaceorb 360°. To do so, highlight the device and follow on-screen prompts. Certain action are not possible on a 4 button controller, and must be mapped to the keyboard.

DIFFICULTY

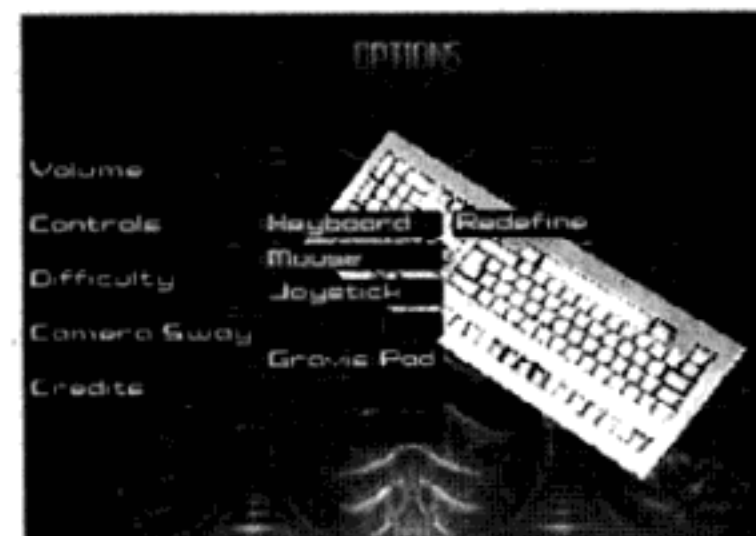
Set the skill level of the game to Acid Reign (easy), Raging terror (medium), or Xenomania (hard).

CAMERA SWAY

Choose to play with realistic camera sway Off or On.

CREDITS

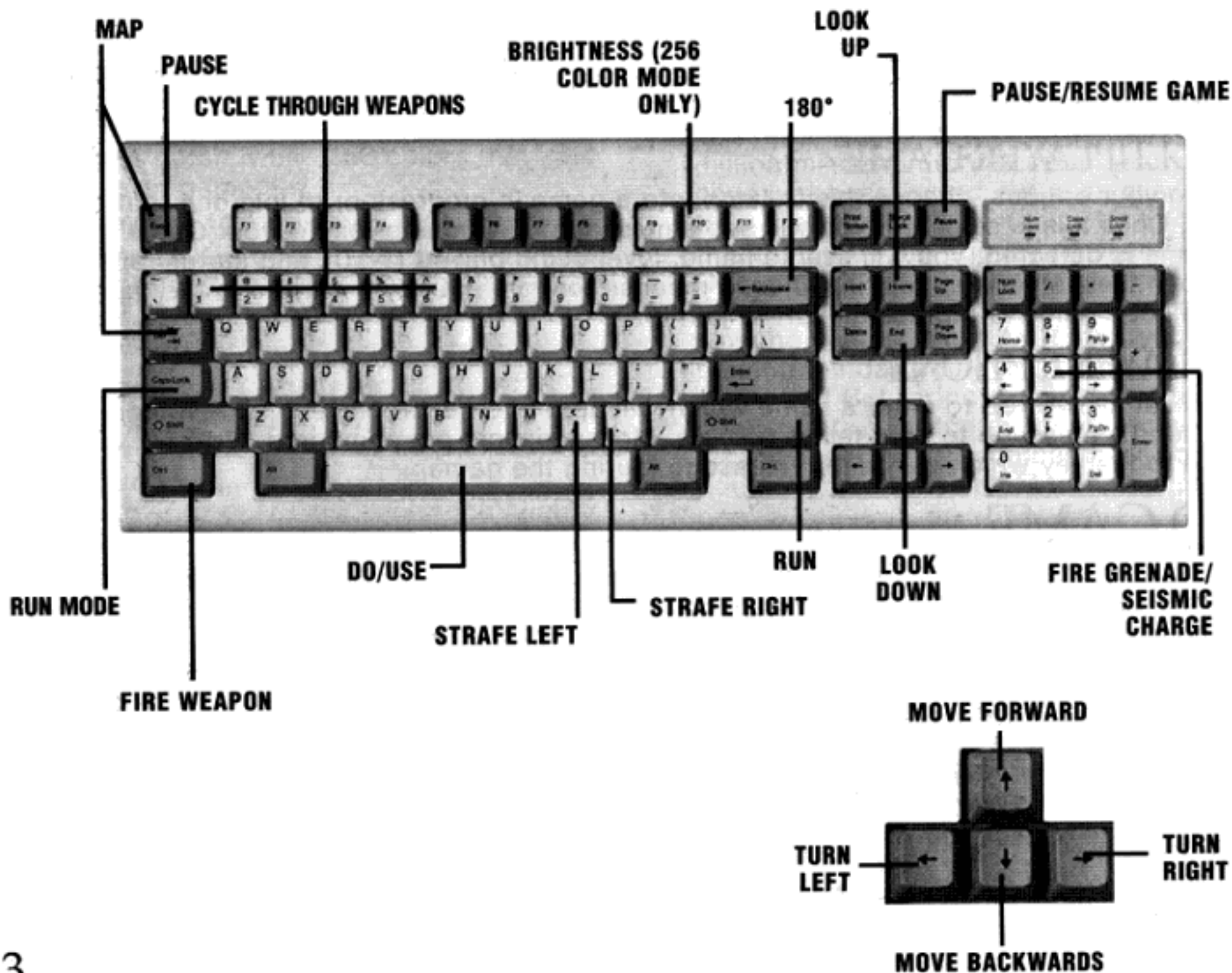
Take a look at the hordes of talent it takes to create a great game like Alien Trilogy.



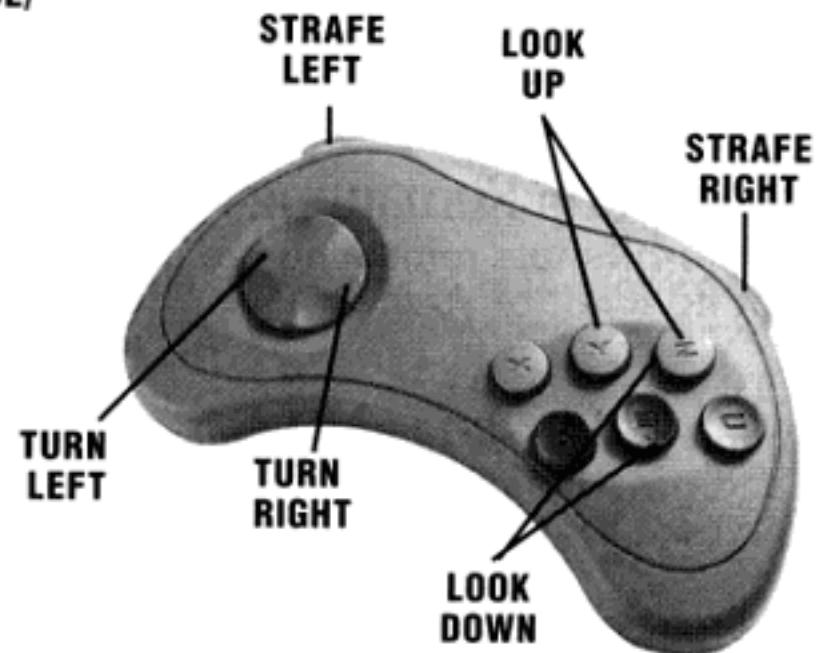
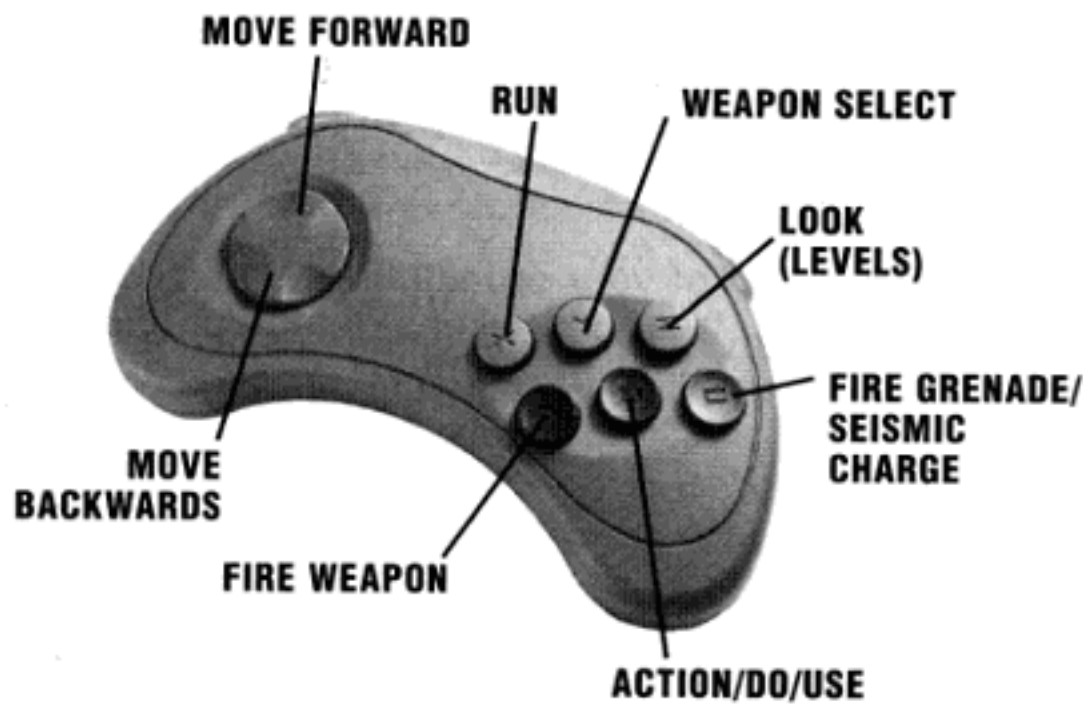
DEFAULT CONTROLS

Please see the README.TXT file on your CD-ROM for VFX1 Headgear and Spaceorb 360° controls

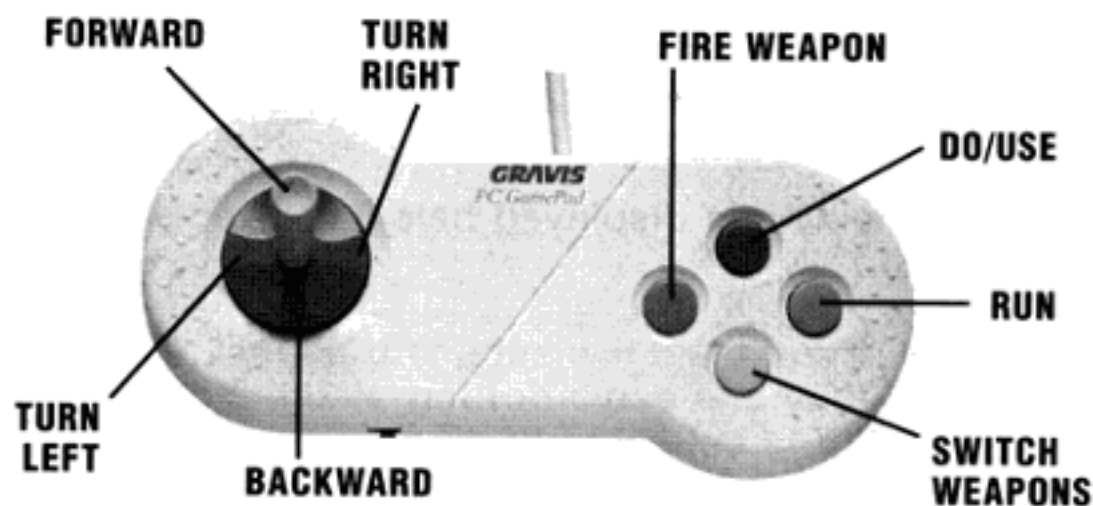
KEYBOARD CONTROLS



GRAVIS GRIP CONTROLS



4 BUTTON CONTROLS



All other functions must be performed on the keyboard.

Action

This button does different things depending on your situation. If you're in front of a door, press this to open it. If you are in front of a control panel or battery panel, press this button to activate it.

Fire Weapon

Press this button to fire the currently selected weapon. Weapons fire in the direction you are facing.

Opening Doors

As you make your way through the world of Alien™ Trilogy, you will come across several different types of doors which you must open. Some of these require control panels to be activated in order to supply power to them. They may then be opened by pressing the DO/USE button/key.

Toggle Through Weapons

During game play, toggle through weapons by pressing the 1 - 6 keys

Elevators

Many areas you will come across feature elevators, some of which can only be activated by triggers or control panels. Some you can see and others are less obvious.

THE ALIEN WORLD... YOUR STATUS DISPLAY PANEL

This is your link to reality, and your only hope of coming out of your ordeal alive. Watch it closely for vital information about the current status of your health, weapons, aliens detected, and items in inventory.

1. Current Weapon

Your current weapon appears in your hand.

2. Ammunition Remaining

The number of shots remaining are displayed on the bottom left of your screen.

3. Energy

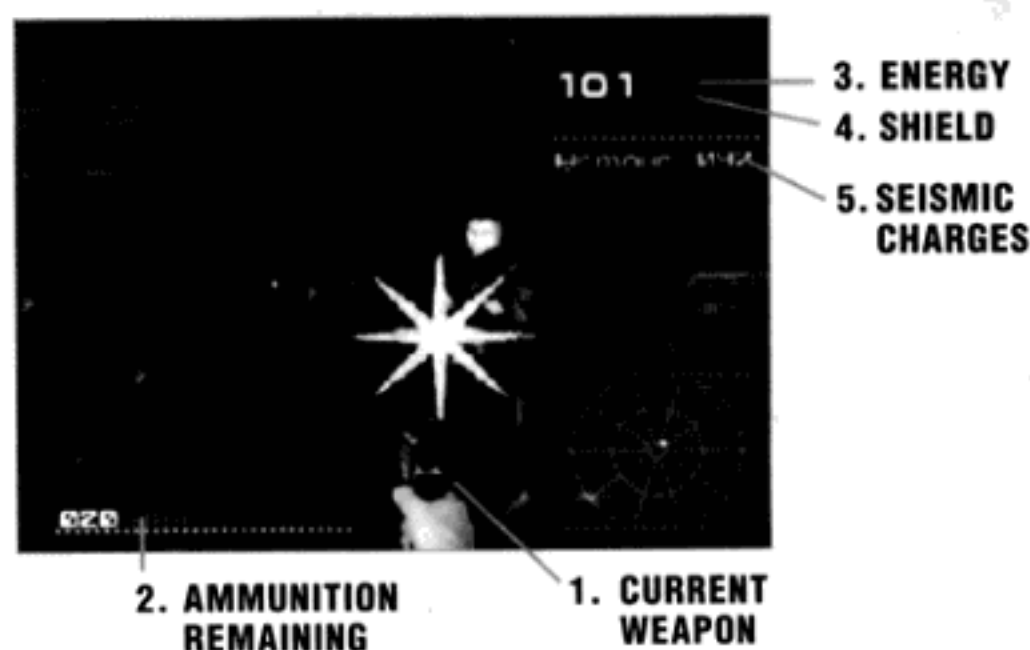
Your energy is measured by a numbered meter and graph located at the top right of the screen. When the number reaches 0, you lose!

4. Armor

The state of your armor is displayed below your energy level. The panel turns red when you are under attack. The more hits you take, the more the armor deteriorates, until it is rendered useless, at which time it will disappear from the panel.

5. Seismic Survey Charges

The number of Seismic Survey Charges remaining is displayed below your energy level meter.

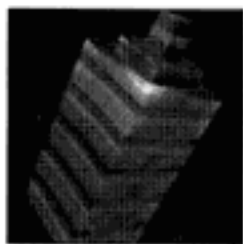


PICK UPS

WEAPONS & WEAPON PICK UPS

As Lt. Ripley, you begin the game with a standard-issue 9mm automatic pistol. Throughout the game, you'll come across different weapons or items that can be used as weapons. To pick up a weapon or ammunition, walk over it. A sound will indicate that it has been collected. Ammunition for the various weapons can be picked up as you play. There are varying limits to the amount of ammo you can carry for each weapon. You can carry all your weapons at once. Your current weapon is displayed on screen in your hands. There are two ways to view your available weapons:

- Press TAB or ESC to pause the game and bring up the Pause Selection Screen. To arm yourself with a different weapon from your available supply, press UP or DOWN to toggle through them, then press ENTER when the desired weapon is highlighted.
- You can switch weapons during game play by pressing the 1- 6 key until the desired weapon appears in your hands.



Seismic Survey Charges

Not what market researchers charge for finding out if you like canned haddock. These explosive devices can clear an entire area! They are launched with any weapon (by pressing 5 on the numeric keypad, C on a Gravis GrIP) EXCEPT the Pulse Rifle, which fires grenades with this control. The closer an enemy is to an exploding Survey

Charge, the more damage is done. Be warned! The Survey Charge may also be useful for finding hidden areas, but if it explodes close to you, you take a big damage hit!



9 mm Clip

Default ammunition. This is the most plentiful but least powerful ammunition. Pick up extra ammo whenever you can. You can carry a maximum of 150 rounds, with varying numbers of shots per clip.



Shotgun

This is more powerful than the 9mm and will allow you to give more damage to enemies and to remove certain items blocking your path which the 9mm is not powerful enough to destroy.



Shotgun Shells

Shells are found in groups of 10 shells. You can carry a maximum of 100 shells.



Pulse Rifle

Using the power of pulsed rifle fire, this deadly weapon does double duty as a rifle and a grenade launcher, packing real stopping power. You can collect magazines for the rifle and grenades for the built-in grenade launcher.



Pulse Rifle Clips

Clips hold varying amounts. You can hold a maximum of 999 rounds at a time.



Pulse Grenades

These advanced grenades will blast apart walls, doors, and living things, but must be used with caution: get too close and you'll be throwing yourself a fatal bouquet! Players can hold up to 20 grenades at a time.



Flame Thrower

Roast some alien eggs with a burst of nitro-jelly! The flame thrower holds one canister of fuel at a time, but you can carry up to 500 bursts of fire.



Fuel for Flame Thrower

When you're low or out of fuel, collecting a canister will top up the tank.



Smart Gun

This large machine gun is the most powerful weapon available. It can fire at multiple enemies at any time!



Smart Gun Magazines

Each magazine holds 100 rounds. Players can hold up to 10 magazines.

UTILITY PICKUPS



Auto-Mapper

Use this device to track your progress through the ordeals that await you. The Auto-Mapper shows your position relative to your surroundings, and displays the location of doors (bright green lines) and crates (blue squares).

When the Auto-Mapper is displayed, pressing the ENTER key will magnify the display for greater detail. Press ENTER again to return to the regular scale display. Note that certain areas are not detected by the Auto-Mapper. The Auto-Mapper is not available in Multi-Player network games.



Battery Pack

Pick up precious power cells whenever you can. They can help you open doors and power-up your EXIT airlock on double width control panels.



Night vision Goggles

They may not provide the light at the end of the tunnel, but having them sure beats floundering in the dark. These goggles make items in darkness visible, allowing you to see all the trouble that surrounds you!



Shoulder Lamp

Not as effective as the Night Vision Goggles but they cut through the dark so you can see everything. The only problem is that the Aliens can see you!

HEALTH PICKUPS



Acid Boots

These allow you to walk through acid without taking damage.



Acid Vest

The vest offers good upper body protection, but does not shield the arms.



Body Armor

This suit will give you full body protection for as long as it lasts.



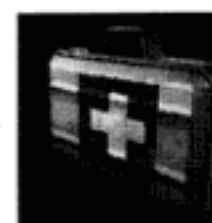
Adrenaline Burst Pack

Get a maximum shot of pure 200% energy.



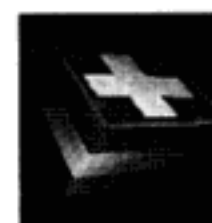
Hypo-pack

The Hypo-pack will restore your energy to 100% and give you 30 seconds of invulnerability.



Medical Kit

Collect a Medical Kit for a 20% energy boost.



Derm Patches

These will give you an extra 1% energy.

IN-GAME SCREEN OPTIONS

The following screens can be called up at any time during game play by pressing the ESC key to pause the game, then highlighting Options and pressing ENTER. Press UP or DOWN on the DIRECTIONAL PAD/ direction keys to highlight the desired option and ENTER to select it

•To return to the game, press ESC.

These options are not available in Multi-Player network games.

SFX VOLUME:

Change the volume of the sound effects by pressing ENTER to increase or decrease the meter.

CDDA VOLUME:

Change the volume of the music (CD Digital Audio) by pressing ENTER to increase or decrease the meter.

EXIT GAME:

To quit the current game and return to the Main Menu screen, press ENTER. Toggle between YES or NO with the LEFT or RIGHT DIRECTIONAL PAD/direction keys, then press ENTER.

BETWEEN LEVEL OPTIONS

When you have successfully completed a level, you will see a screen with these choices: Continue Game, Save Game and Quit Game.

SAVING GAMES

You can save your game progress and return to play at the next level. Up to 10 games can be saved.

To Save a game, highlight a save slot, type in a file name, then press ENTER. Press ESC to return to the Between Level screen, where you can either Continue your game at the next level or Quit.

MISSION BRIEF SCREEN

Before each mission, a screen will appear detailing your immediate goals. You must try to get the highest completion percentage possible. If you do not do well enough, you will have to go back and try the mission again. If you excel at a mission, you may be rewarded with a bonus level full of useful pick-ups!

Mission Assessment Screen

At the end of each level, you will see a Mission Assessment Screen, which displays the number of enemies killed, the number of secret areas found and the percentage of the mission you have completed.

GAME SECTIONS

There are three main game sections in Alien™ Trilogy. Each has it's own unique challenges. You must persevere through all the various levels of a section to go on to the next.

MISSIONS:

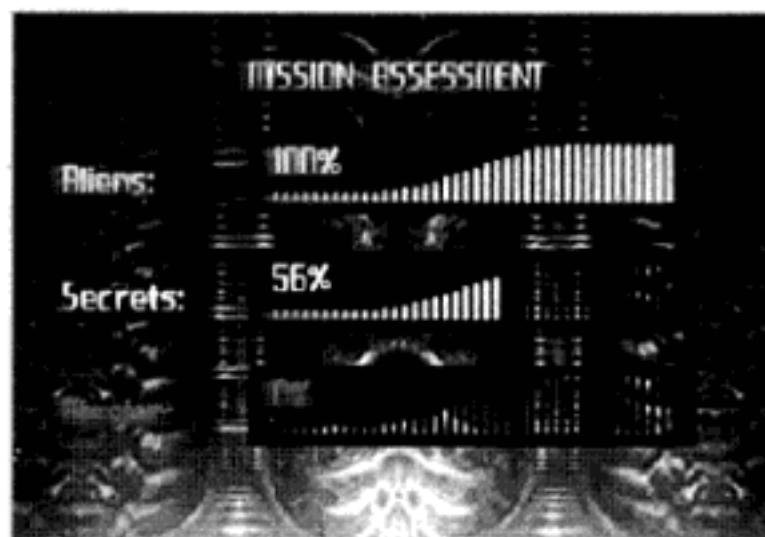
The three main game sections are briefly detailed below, along with a few of the dangerous areas you'll need to master!

LV426 COLONY COMPLEX

This is where it all begins. Your terrifying trial in the LV426 Colony Complex will take you from the edgy evil of the exterior to the very heart of danger!



- Entrance
- Outer Complex
- Recreation Rooms
- Medical Laboratory
- Garage

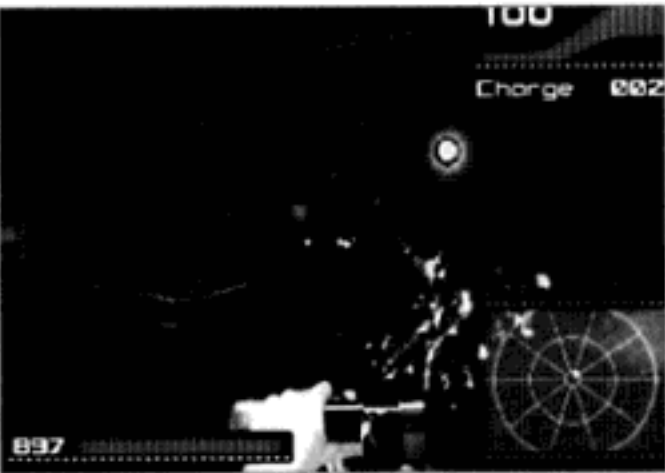


- Atmosphere Processor Sub-level
- Atmosphere Processor Sub-basement
- Queen's Lair

PRISON

This prison planet is where the abandoned criminal wretches of society end up. It's the end of the line for a group of terminal losers who are now your last chance of survival. The prison has

been cut off by the Company, left adrift in space on a once-vital planet with a decaying infrastructure. The prisoners subsisted by keeping a closely knit but perilously fragile sense of community alive...Until Ripley crashes there, unaware that she's riding with a host of alien seed stowaways! Now she believes she must battle to destroy the aliens for the Company!



- Living Area
- Canteen and Stores
- Meeting Tower



- Leadworks
- Mining and Smelting
- Furnace Control Room



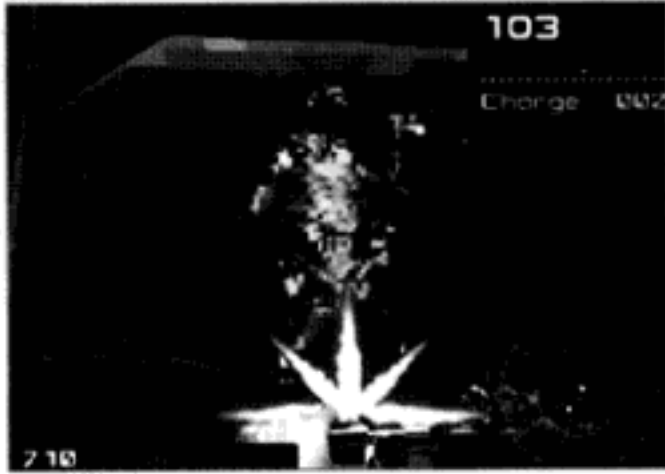
- Lead Mould
- Queen's Lair

DERELICT SPACESHIP

The Alien Ship where it all started. Ripley has to search her way through this vast vessel to find the ultimate Queen!



- Tunnels
- Pilot's Chamber



- Canyons and Catacombs
- Secrets



- Droplifts

ENEMIES

ALIENS

These are the alien fiends you will have to contend with. They have varying degrees of power, and it will take differing amounts of firepower to destroy them. Be constantly on your guard!

COMPANY ENEMIES

The Company hopes to bring the Aliens back alive to use as a secret weapon. To aid this scheme, they have unleashed a variety of human menaces to hinder you. Be careful, Lieutenant!

Chest Burster



Young Dog Alien



Warrior



Face Hugger



Adult Dog Alien



Queen



Company Soldiers



Company Synthetics



Alien Handler



Security Guard



ACCLAIM® LIMITED WARRANTY

END-USER LICENSE AGREEMENT

PLEASE READ THIS LICENSE CAREFULLY BEFORE BREAKING THE SEAL ON THE DISC PACKAGE. BY BREAKING SUCH SEAL, YOU ARE AGREEING TO BE BOUND BY THE TERMS OF THIS LICENSE. IF YOU DO NOT AGREE TO THE TERMS OF THIS LICENSE, PLEASE DO NOT OPEN THE DISC PACKAGE AND PROMPTLY RETURN THE UNOPENED SOFTWARE TO THE PLACE WHERE YOU OBTAINED IT AND YOUR MONEY WILL BE REFUNDED.

1. License: The software in this package (hereinafter "Software"), regardless of the media on which it is distributed, is licensed to you by Acclaim Entertainment, Inc. on behalf of itself and third party owners ("Licensors") of copyrighted material and trademarks which may be incorporated into the Software. You own the medium on which the Software is recorded, but ACCLAIM and ACCLAIM's Licensors (referred to collectively as "ACCLAIM") retain title to the Software and related documentation. You may use the Software on a single computer and make one copy of the Software in machine-readable form for backup purposes only. You must reproduce on such copy ACCLAIM's copyright notice and any other proprietary legends that were on the original copy of the Software.
2. Restrictions and Termination: The Software contains copyrighted materials, trade secrets and other proprietary material. In order to protect them, and except as permitted by applicable legislation, you may not: (a) decompile, reverse engineer, disassemble or otherwise reduce the Software to a human-perceivable form; (b) modify, network, rent, lend, loan, distribute or create derivative works based upon the Software in whole or in part; or (c) electronically transmit the Software from one computer to another or over a network. You may terminate this License at any time by destroying the Software, related documentation and all copies thereof. This License will terminate immediately without notice from ACCLAIM if you fail to comply with any provision of this License. Upon termination you must destroy the Software, related documentation and all copies thereof.
3. Limitations and Exclusions of Warranties:
 - (a) ACCLAIM warrants to the original purchaser that the tangible media on which the Software is recorded to be free from defects in materials and workmanship under normal use for a period of ninety (90) days from the date of purchase as evidenced by a copy of the receipt. ACCLAIM's entire liability and your exclusive remedy will be, at ACCLAIM's option, the repair or replacement of the media not meeting ACCLAIM's limited warranty and which is returned, postage prepaid, to ACCLAIM's Factory Service Center with a copy of the receipt. ACCLAIM will have no responsibility to replace any media damaged by accident, abuse or misapplication. ANY IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, ARE LIMITED IN DURATION TO NINETY (90) DAYS FROM THE DATE OF PURCHASE.
 - (b) You expressly acknowledge that use of the Software is at your sole risk. The Software and related documentation are provided "AS IS" and without warranty of any kind. ACCLAIM EXPRESSLY DISCLAIMS ALL WARRANTIES, EXPRESS AND IMPLIED, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. ACCLAIM DOES NOT WARRANT THAT THE FUNCTIONS CONTAINED IN THE SOFTWARE WILL BE UNINTERRUPTED OR ERROR-FREE, OR THAT DEFECTS IN THE SOFTWARE WILL BE CORRECTED, OR THE RESULTS OF THE USE OF THE SOFTWARE OR RELATED DOCUMENTATION IN TERMS OF THEIR CORRECTNESS, ACCURACY, RELIABILITY, CURRENTNESS, OR OTHERWISE. NO ORAL OR WRITTEN INFORMATION OR ADVICE GIVEN BY ACCLAIM SHALL CREATE A WARRANTY OR IN ANY WAY INCREASE THE SCOPE OF THIS WARRANTY. SHOULD THE SOFTWARE PROVE DEFECTIVE, YOU (AND NOT ACCLAIM) ASSUME THE ENTIRE COST OF ALL NECESSARY SERVICING, REPAIR OR CORRECTION.
 - (c) UNDER NO CIRCUMSTANCES INCLUDING NEGLIGENCE, SHALL ACCLAIM, OR ITS DIRECTORS, OFFICERS, EMPLOYEES OR AGENTS, BE LIABLE TO YOU FOR ANY INCIDENTAL, INDIRECT, SPECIAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING DAMAGES FOR LOSS OF BUSINESS PROFITS, BUSINESS INTERRUPTION, LOSS OF BUSINESS INFORMATION, AND THE LIKE) ARISING OUT OF THE USE, MISUSE OR INABILITY TO USE THE SOFTWARE OR RELATED DOCUMENTATION, EVEN IF ACCLAIM HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES. In no event shall ACCLAIM's total liability to you for all damages, losses, and causes of action (whether in contract, tort (including negligence) or otherwise) exceed the amount paid by you for the Software.
 - (d) Some states do not allow exclusions or limitations of implied warranties or of damages, so that the above exclusions and limitations may not apply to you. This warranty gives you specific legal rights, and you may also have other rights which vary by jurisdiction.
4. Export Law Assurance/Government End Users: You agree and certify that neither the Software nor any other technical data received from ACCLAIM, nor the direct product thereof, will be exported outside the United States except as authorized and as permitted by the laws and regulations of the United States. If the Software has been rightfully obtained by you outside of the United States, you agree that you will not reexport the Software nor any other technical data received from ACCLAIM, nor the direct product thereof, except as permitted by the laws and regulations of the United States and the laws and regulations of the jurisdiction in which you obtained the Software. If you are acquiring the Software on behalf of any unit or agency of the United States Government, the following provisions apply. The Government agrees: (a) if the Software is supplied to the Department of Defense (DOD), the Software is classified as "Commercial Computer Software" and the Government is acquiring only "restricted rights" in the Software and its documentation as that term is defined in Clause 252.277-7013(c)(1) of the DFARS; and (b) if the Software is supplied to any unit or agency of the United States Government other than the DOD, the Government's rights in the Software and its documentation will be as defined in Clause 52.227-19(c)(2) of the FAR or, in the case of NASA, in Clause 18-52.227-86(d) of the NASA Supplement to the FAR.
5. Miscellaneous: This License shall be governed by and constructed in accordance with the laws of the United States and the State of New York, as applied to agreements entered into and to be performed entirely within New York between New York residents. If for any reason a court of competent jurisdiction finds any provision of this license or portion thereof, to be unenforceable, the remainder of this License shall continue in full force and effect. This License constitutes the entire agreement between the parties with respect to the use of the Software and the related documentation, and supersedes all prior or contemporaneous understandings or agreements, written or oral, regarding such subject matter. No amendment to or modification of this License will be binding unless in writing and signed by a duly authorized representative of ACCLAIM.
6. Inquiries/Technical Support: Any questions concerning this Agreement should be addressed to:

ACCLAIM Entertainment Ltd.
Moreau House, 112-120 Brompton Road
Knightsbridge, London
SW3 1JJ, ENGLAND

For technical support, please refer to the enclosed Technical Supplement for assistance. If your Software requires repair after the expiration of the 90-day Limited Warranty Period, you may contact the Consumer Service Department at the number listed below. You will be advised of the estimated cost of repair and shipping instructions.

ACCLAIM Hotline/Consumer Service Department +44 (0)171 344 5000

Alien, Aliens, Alien 3,™ & © 1979, 1986, 1992, 1996 Twentieth Century Fox Film Corporation. Developed by Probe Entertainment Limited.
Marvel Comics, X-Men, Cyclops, Wolverine, Psylocke, Iceman, Colossus, Storm, Professor X, Magneto, Juggernaut, Omega Red, Silver Samurai, Spiral, Sentinels and all distinctive likenesses thereof are trademarks of Marvel Characters, Inc. and are used with permission. TM & © 1996 Marvel Characters, Inc. All rights reserved. © Capcom Co., Ltd. 1996.

Join the Nation at: <http://www.acclaimnation.com>

SYSTEME REQUIS.

- PC 486DX2/66MHz
- 8 Mo de RAM, lecteur CD-ROM double vitesse
- 2 Mo d'espace sur le disque dur
- 1 Mo d'espace sur carte graphique SVGA
- Gamepad et Soundblaster ou carte 100% compatible. Supporte Advanced Gravis GrIP.
- Orbe Spatial 360° et casque VFX1
- Réseau IPX

INSTALLATION

Installation DOS

1. Allumez votre ordinateur. Insérez le CD-ROM d'Alien™ Trilogy dans le lecteur CD-ROM (en utilisant un caddy si nécessaire).
2. Au prompt DOS (C:\>) tapez la lettre correspondant au lecteur CD-ROM de votre ordinateur (pour la plupart des ordinateurs, il s'agit de D ou de E) suivie des deux points (:), puis appuyez sur la touche ENTREE.
3. Au prompt D:\> ou E:\>, tapez INSTALL [ENTREE].
4. Le programme d'installation d'Alien™ Trilogy s'exécutera. Suivez les messages à l'écran pour installer Alien™ Trilogy sur votre disque dur.

Remarque: durant l'installation, vous verrez un écran de Modes Vidéo. Sélectionnez le mode le plus approprié à votre ordinateur et la résolution désirée. Vous pouvez choisir entre le mode couleur 16 bits et le mode 256 couleurs pour soit un 486DX2/66MHz ou un Pentium. Le mode 16 bits offre le plus de détails, alors que le mode 256 couleurs améliorera la rapidité du jeu.

5. Pour exécuter Alien™ Trilogy une fois qu'il est installé sur votre disque dur, assurez-vous que vous êtes bien dans le répertoire Alien™ Trilogy, puis tapez "TRILOGY" [ENTREE] au prompt "C:\ACCLAIM\trilogy>".

INSTALLATION WINDOWS® 95

1. Allumez votre ordinateur. Insérez le disque d'Alien™ Trilogy dans votre lecteur CD-ROM (en utilisant un caddy si nécessaire).
2. Vous verrez un écran d'exécution automatique affichant les choix suivants:
INSTALL ALIEN TRILOGY = Installer ALIEN TRILOGY (pour installer les fichiers nécessaires pour lancer le jeu).
RUN ALIEN TRILOGY = Exécuter ALIEN TRILOGY (pour commencer à jouer après l'installation)
EXIT (vous revoie à votre bureau).
3. Pour installer le jeu, sélectionnez Install et cliquez dessus. Pour installer les fichiers nécessaires, suivez les instructions à l'écran.

Remarque: durant l'installation, vous verrez un écran de Modes Vidéo. Sélectionnez le mode le plus approprié à votre ordinateur et la résolution désirée. Vous pouvez choisir entre le mode

couleur 16 bits et le mode 256 couleurs pour soit un 486DX2/66MHz ou un Pentium. Le mode 16 bits offre le plus de détails, alors que le mode 256 couleurs améliorera la rapidité du jeu.

4. Une fois le jeu installé, l'écran d'exécution automatique sera à nouveau affiché. Pour faire une partie, cliquez sur RUN ALIEN TRILOGY. Cliquez sur Exit pour retourner au bureau.

Si vous avez des difficultés à installer Alien™ Trilogy, veuillez consulter le supplément technique inclus dans votre jeu.

L'HISTOIRE

Dans un futur proche, la colonisation de l'espace est devenue une véritable routine. Le concept désuet de nations n'est plus qu'un lointain souvenir. Tous les humains appartiennent à une organisation unique: la Compagnie. La Compagnie crée et répond à tous les besoins matériels. Toute activité humaine est à son service. Même les forces armées sont privatisées et ont juré loyauté aux intérêts de la Compagnie. Dans son ensemble, l'humanité a survécu à cette ère de conquête interplanétaire. Mais aujourd'hui, une multitude d'œufs parasites extraterrestres menacent l'existence même de la race humaine. La Compagnie veut conserver ces œufs en vie pour créer une arme secrète. Les aliens démoniaques peuvent-ils être détruits? Ou la Reine des Reines parviendra-t-elle à concevoir une nouvelle génération maléfique dans les entrailles des malheureuses populations planétaires? C'est à vous que revient la lourde tâche de sauver l'humanité.

Vous êtes le lieutenant Ripley, spécialiste des aliens. Vous êtes à des millions de kilomètres de chez vous. Vos marines viennent d'être massacrés dans une embûche tendue par les aliens. A présent la colonie toute entière de la planète LV426 est menacée par les aliens pondueurs et par la Reine des Reines. Vous aurez besoin de toute l'aide que la compagnie pourra vous apporter... dommage qu'elle travaille contre vous! Dans le rôle de Ripley, vous en viendrez bientôt à maudire le jour où vous avez entendu parler de la Compagnie! Mais pour l'instant, vous devez vous concentrer... épier chaque mouvement... écouter chaque son... si les battements de votre cœur ne vous en empêchent pas! Du calme, Ripley... un pas à la fois... vous êtes... seule...

POUR COMMENCER

Après la séquence de présentation, l'écran titre d'Alien™ Trilogy apparaît. Vous pouvez appuyer sur ECHAP à tout moment pendant la présentation afin de faire apparaître l'écran titre. Cet écran affiche les choix suivants: COMMENCER LA PARTIE, PARTIE MULTIJOUEURS et OPTIONS. Placez la surbrillance sur un choix à l'aide des touches Haut et Bas puis appuyez sur ENTREE pour confirmer.

PARTIE MULTIJOUEURS

Quatre joueurs au maximum (ayant chacun un disque Alien Trilogy) peuvent faire une partie en réseau. Les joueurs peuvent tous participer au même jeu ou faire jusqu'à 5 parties séparément.*

Dans une partie multijoueurs, vous vous battez non pas contre les aliens démoniaques du jeu standard, mais contre les Synthétiques de la Compagnie. Les niveaux sont les mêmes, mais vous devez dénicher les Synthétiques et les abattre sans sommation. Attention: c'est exactement ce qu'ils ont l'intention de faire avec vous! Le menu Pause et les options telles que l'Autocarte sont désactivées durant une partie multijoueurs. Vous devez donc compter sur votre finesse et votre audace... et aussi sur toute une panoplie d'armes superbes!

Chaque niveau est chronométré. Le vainqueur sera celui qui aura abattu le plus de cibles lorsque le compteur atteint zéro lorsque le niveau est terminé. Un écran viendra alors résumer tout ce qui s'est passé dans ce niveau.

* En fonction des capacités de votre réseau.

Lorsque vous sélectionnez ce mode de jeu et appuyez sur ENTREE, vous verrez un écran comprenant trois options:

COMMENCER PARTIE MULTIJOUEURS

Choisissez cette option une fois que vous avez réglé vos options multijoueurs et que vous êtes prêt à jouer. Le joueur qui entame une partie détermine les éléments suivants:

Nom de la partie: le nom par défaut est C'EST ICI QUE CA SE PASSE! Appuyez sur ENTREE et tapez le nom de votre choix, si vous voulez (puis appuyez sur ENTREE).

Commencer niveau (1-10): vous pouvez commencer à partir de n'importe quel niveau. Le niveau par défaut est 1.

Durée de la partie: déterminez la durée de la partie, de 1 à 60 minutes (réglage par défaut, 3 minutes). Un compteur entamera un compte à rebours durant les 30 dernières secondes.

Après avoir fait tous vos choix, appuyez sur ENTREE pour retourner au prompt START Multiplayer et commencer à jouer.

PARTICIPER A UNE PARTIE MULTIJOUEURS

Après avoir choisi vos options, sélectionnez celle-ci pour rejoindre une partie en progression ou une qui est sur le point de commencer. Vous verrez alors le message suivant: "Searching for Network Game" (Recherche de jeu en réseau). Si l'ordinateur détecte une partie en réseau, il affichera son nom, le niveau qui se joue (1-9) et son statut (open/closed, ouvert ou fermé). Si la partie est ouverte, vous pouvez y participer. Si elle est fermée, cela signifie qu'il y a déjà 4 joueurs qui participent à la partie. Sélectionnez une partie et appuyez sur ENTREE pour y participer.

OPTIONS MULTIJOUEURS

Cette option vous permet d'entrer un nom qui apparaîtra sur l'écran de chaque joueur et d'envoyer un message à vos partenaires de jeu. Les emplacements à messages sont classés de F2 à F9, ces touches étant celles qui envoient les messages (durant la partie).

CHARGER LA PARTIE

Dans une partie normale à un joueur, vous avez l'occasion de sauvegarder votre progression à la fin d'un niveau (voir Saving Games pour plus de détails). Pour reprendre le jeu au niveau suivant, mettez Load Game en surbrillance et appuyez sur ENTREE. Vous verrez alors une liste de parties sauvegardées. Sélectionnez celle que vous voulez et appuyez sur ENTREE.

OPTIONS

Pour configurer les options du jeu, appuyez vers le HAUT ou le BAS sur LE PAVE DIRECTIONNEL/ LES TOUCHES DIRECTIONNELLES pour mettre une option en surbrillance, et vers la GAUCHE ou la DROITE pour voir les sous-options. Vous pouvez sélectionner ces dernières en déplaçant la barre de surbrillance vers le HAUT ou vers le BAS. Pour commencer une partie, appuyez sur ECHAP.

VOLUME

Pour régler le volume de la musique ou des effets sonores, appuyez sur ENTREE jusqu'à ce que le volume que vous désirez soit affiché.

CONTROLES

Si vous sélectionnez Key (touche) ou Mouse (souris), vous pouvez redéfinir les touches/contrôles. Pour redéfinir une touche, allez à une action et appuyez sur la touche que vous voulez faire correspondre à cette action. Pour calibrer votre joystick, votre casque VFX1 ou votre Orbe Spatial 360°, mettez-le en surbrillance et suivez les instructions à l'écran.

DIFFICULTE

Réglez le niveau de difficulté du jeu sur Acid Rain (facile), Raging Terror (moyen) ou Xenomania (dur).

OSCILLATIONS DE LA CAMERA

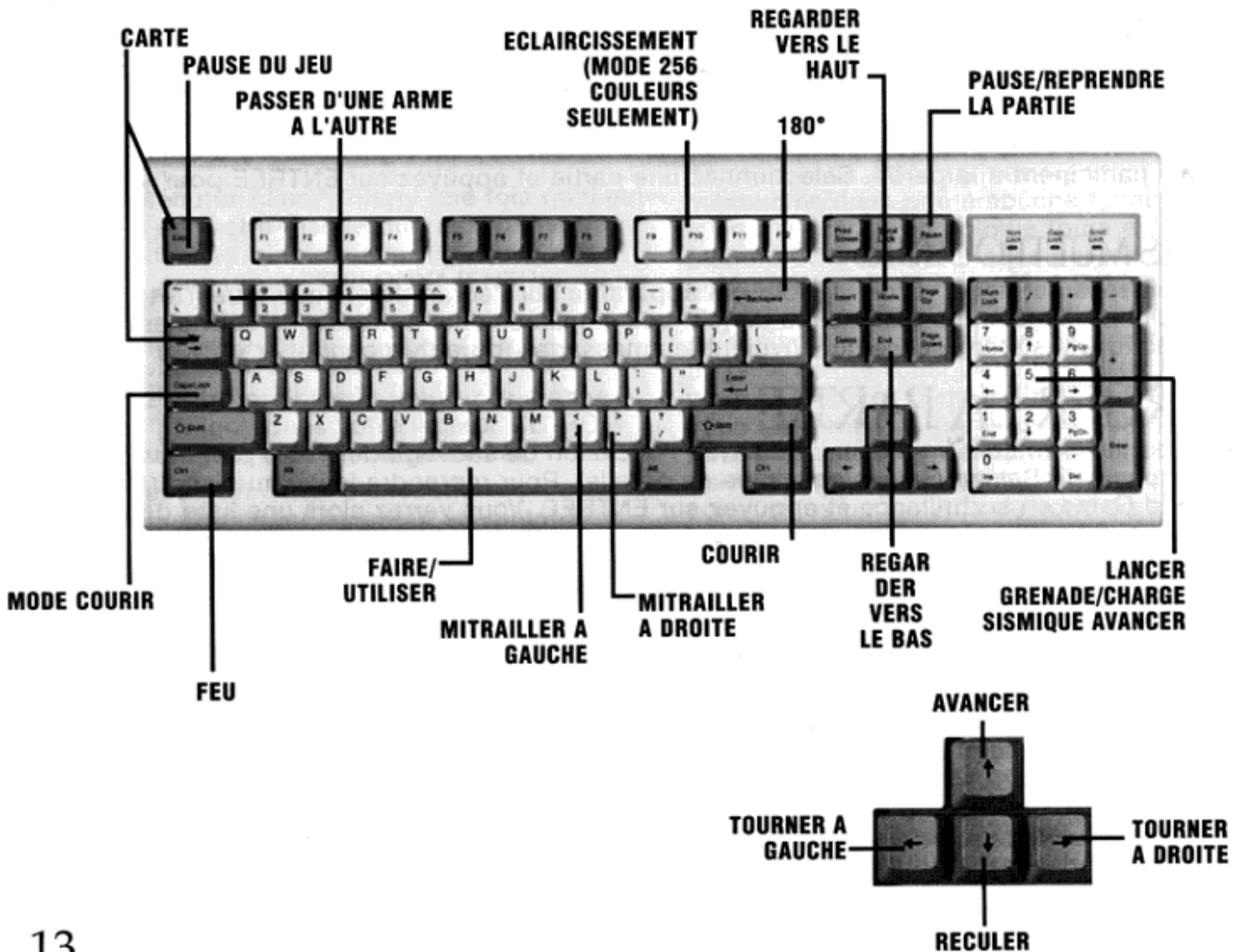
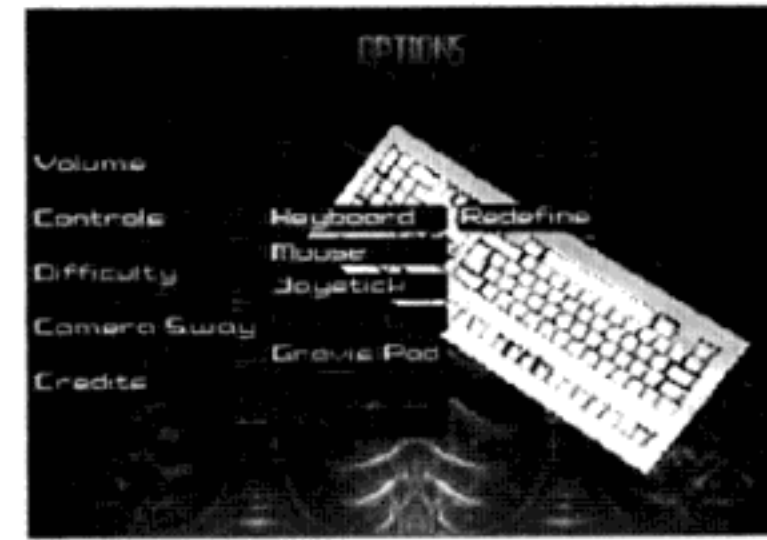
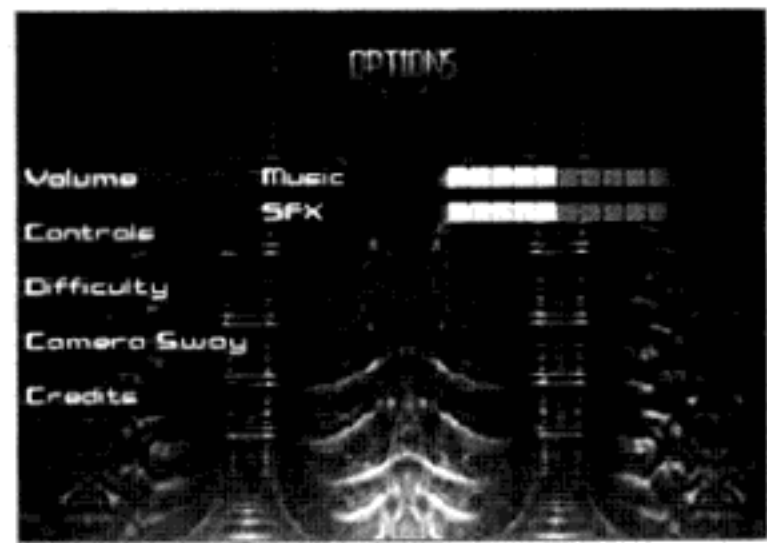
Choisissez de jouer avec (On) ou sans (Off) les mouvements de caméra réalistes.

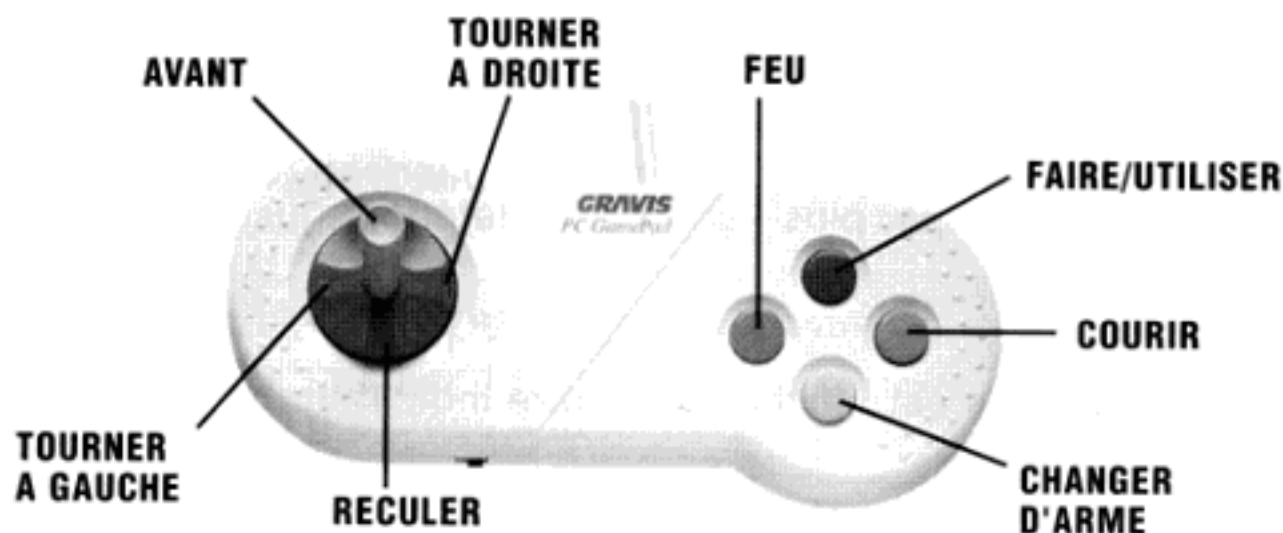
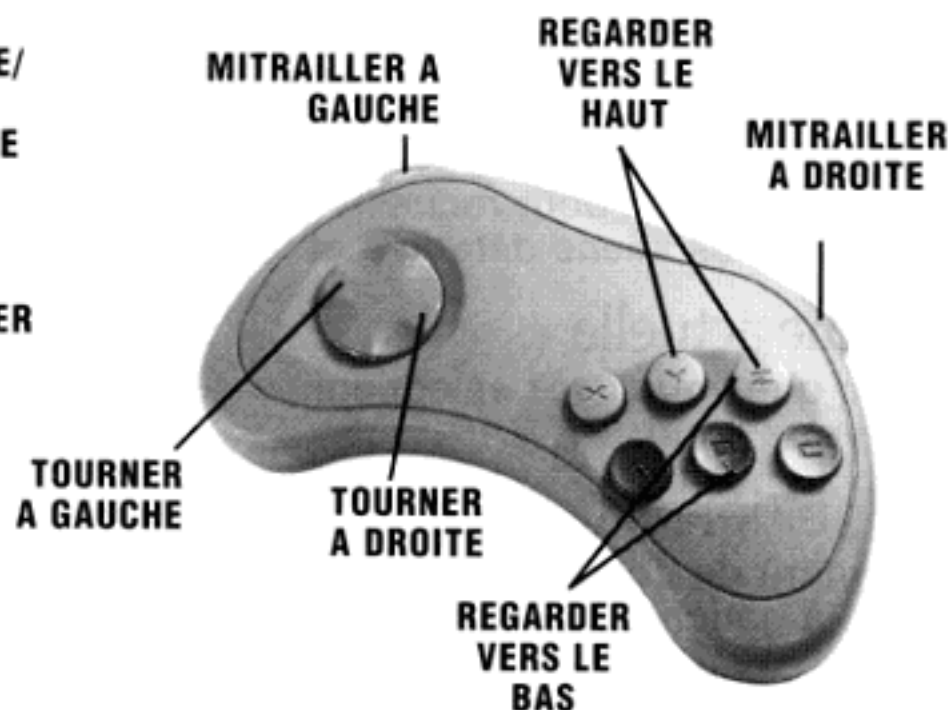
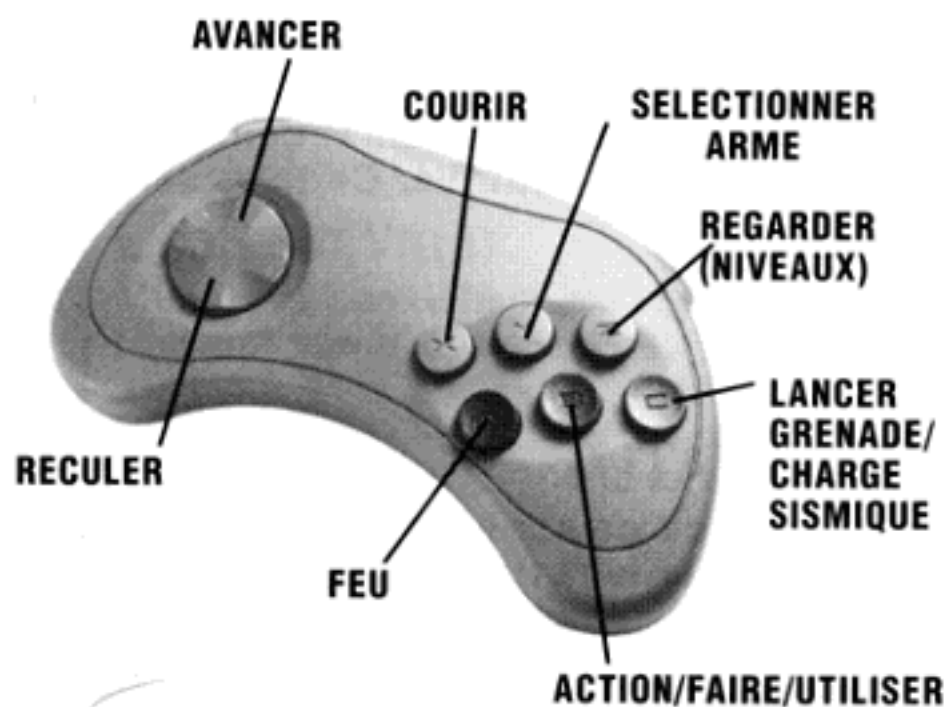
CREDITS

Jetez un coup d'œil à la talentueuse équipe qui a créé un jeu aussi superbe que Alien Trilogy.

COMMANDES PAR DEFAUT

VEUILLEZ CONSULTER LE FICHER README.TXT DE VOTRE CD-ROM POUR COMMANDES CONCERNANT LE CASQUE VFX1 ET ORBE SPATIAL 360°.





Les autres fonctions doivent toutes être effectuées à partir du clavier.

Action

Ce bouton effectue différentes actions selon la situation dans laquelle vous vous trouvez. Si vous êtes devant une porte, appuyez sur ce bouton pour l'ouvrir. Si vous êtes devant un panneau de contrôle ou un panneau électrique, appuyez sur le bouton pour les activer.

Feu

Appuyez sur le bouton feu pour tirer avec l'arme sélectionnée. Les armes tirent dans la direction vers laquelle vous regardez.

Ouvrir les portes

Tout en parcourant le monde d'Alien™ Trilogy, vous rencontrerez plusieurs types de portes que vous devrez ouvrir. Pour certaines d'entre elles, vous aurez besoin de panneaux de contrôle pour les activer. Elles peuvent être ouvertes en appuyant sur le bouton/la touche DO/USE (Faire/Utiliser).

Passer d'une arme à l'autre

En cours de partie, passez d'une arme à l'autre en appuyant sur les touches 1-6.

Ascenseurs

Beaucoup d'endroits auxquels vous accéderez contiennent des ascenseurs, dont certains ne peuvent être activés que par un interrupteur ou un panneau de contrôle. Certains seront évidents à repérer, d'autres moins.

LE MONDE D'ALIEN...

LE PANNEAU D'AFFICHAGE DE VOTRE STATUT

Ceci est votre lien direct avec la réalité, et votre seul espoir de sortir de cette mission en vie. Surveillez-le bien pour recueillir des informations vitales sur le statut actuel de votre santé, de vos armes, sur les aliens détectés et sur les objets de votre inventaire.

1. Arme actuelle

L'arme que vous avez sélectionnée apparaît dans votre main.

2. Munitions

Le nombre de coups qu'il vous reste est affiché en bas à gauche de votre écran.

3. Energie

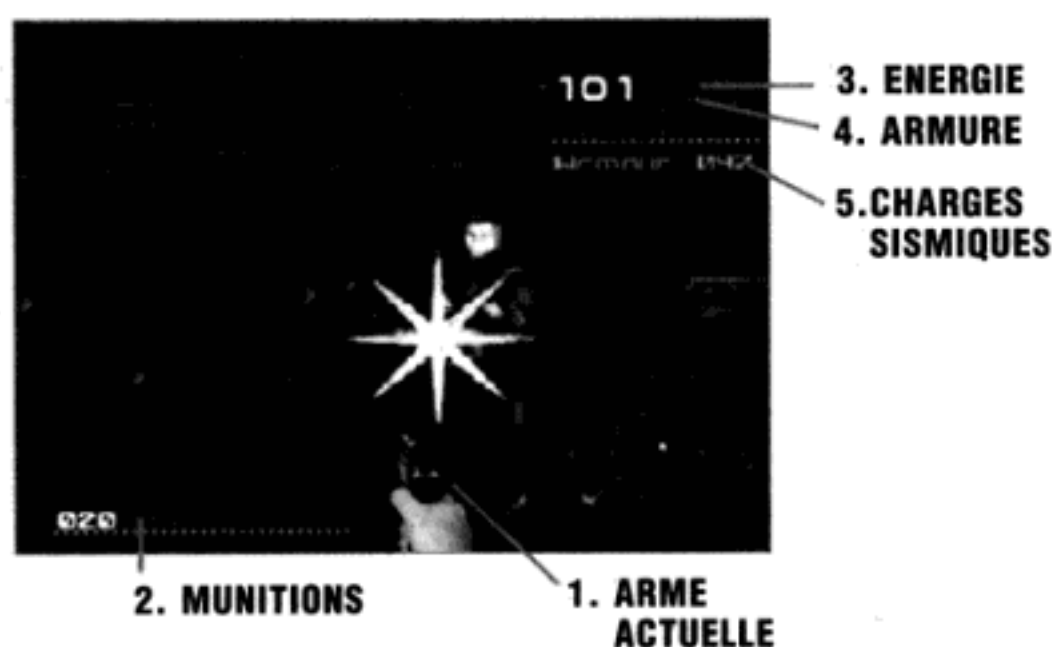
Votre énergie est mesurée par un compteur chiffré et un graphique situés en haut à droite de l'écran. Lorsque le chiffre atteint zéro, vous avez perdu!

4. Armure

L'état de votre armure est affiché sous votre niveau d'énergie. Le panneau devient rouge lorsque vous êtes attaqué. Plus vous prenez de coups, plus l'armure se détériore, jusqu'à ce qu'elle soit inutile et qu'elle disparaisse du panneau.

5. Charges sismiques:

Le nombre de charges sismiques restantes est affiché sous votre indicateur de niveau d'énergie.

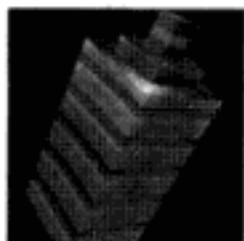


PICK-UPS

ARMES ET PICK-UPS D'ARMES

Dans le rôle du Lt. Ripley, vous commencez le jeu avec un pistolet automatique standard 9mm. Au fur et à mesure que vous progressez dans le jeu, vous tomberez sur différentes armes ou différents éléments que vous pourrez utiliser comme armes. Pour ramasser une arme ou des munitions, marchez dessus. Un bruit vous indiquera que l'objet été ramassé. Les munitions pour différentes armes peuvent être ramassées pendant que vous jouez. Le nombre maximum de munitions que vous pouvez transporter pour chaque arme peut varier. Vous pouvez transporter toutes les armes en même temps. L'arme sélectionnée apparaît à l'écran dans vos mains. Il existe deux façons de passer en revue les armes disponibles:

- Appuyez sur TAB ou ENTREE pour mettre le jeu en pause et appeler l'écran de sélection de pause. Pour sélectionner une des armes que vous avez en réserve, appuyez vers le HAUT ou vers le BAS pour les passer en revue, puis appuyez sur ENTREE lorsque l'arme que vous désirez est en surbrillance.
- Vous pouvez changer d'arme pendant la partie en appuyant sur les touches 1-6 jusqu'à ce que l'arme désirée apparaisse entre vos mains.



Charges Sismiques

Vous pouvez les lancer en appuyant sur la TOUCHE DE RETOUR ARRIERE avec n'importe quelle arme, SAUF le fusil à impulsions (qui tire des grenades lorsque vous appuyez sur ce bouton). Plus un ennemi est près d'une charge sismique, plus les dégâts seront importants; mais si l'explosion a lieu près de vous, vous subirez vous aussi des dommages importants .



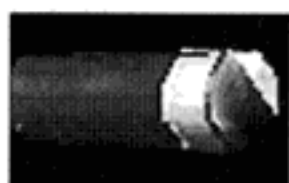
Chargeur 9mm

Munitions par défaut. Vous pouvez transporter jusqu'à 150 balles, le nombre de balles pouvant varier d'un chargeur à l'autre.



Fusil

Il est plus puissant que le pistolet 9mm



Cartouches de fusil

Les cartouches sont rassemblées en groupes de 10. Vous pouvez transporter jusqu'à 100 cartouches.



Fusil à impulsions

Vous pouvez récupérer les chargeurs pour le fusil et les grenades pour le lance-grenades intégré.



Chargeurs de fusil à impulsions

Vous pouvez détenir un maximum de 999 projectiles à la fois.



Grenades à impulsions

Les joueurs peuvent transporter jusqu'à 20 grenades à la fois.



Lance-flammes

Le lance-flammes ne contient qu'une seule recharge de carburant à la fois, mais vous pouvez tirer jusqu'à 500 décharges de feu.



Carburant pour Lance-flammes

Lorsque votre carburant est au plus bas, ramassez une recharge pour remplir votre réservoir.



Fusil intelligent

Cette énorme mitrailleuse est l'arme la plus puissante dont vous puissiez disposer. Elle permet de tirer sur plusieurs ennemis en même temps!



Chargeurs de fusil intelligent

Chaque chargeur contient 100 coups. Les joueurs peuvent porter jusqu'à 10 chargeurs.

PICK-UPS UTILES

Auto-Carte



Utilisez cet appareil pour repérer votre progression parmi les épreuves qui vous attendent. L'auto-carte indique votre position par rapport à votre entourage et affiche la position des portes (lignes vert vif) et caisses (carrés bleus). Lorsque l'auto-carte est activée, vous pouvez appuyer sur ENTREE pour agrandir l'image et voir de plus près les moindres détails. Appuyez à nouveau sur ENTREE pour retourner à l'échelle normale. Certaines zones n'apparaîtront pas sur l'auto-carte. Celle-ci n'est pas disponible dans les parties multijoueurs en réseau.



Batterie



Lunettes de vision nocturne



Lampe d'épaule

PICKUPS DE SANTÉ



Bottes anti-acide

Elles vous permettent de traverser impunément des zones d'acide.



Gilet anti-acide

Il protège la partie supérieure de votre corps mais pas les bras.



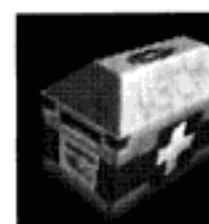
Uniforme Blindé

Il vous offre une protection corporelle complète tant que son pouvoir de protection dure.



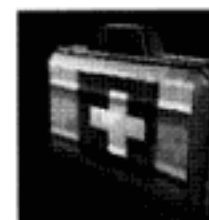
Décharge d'Adrénaline

Vous injecte une décharge d'énergie pure de 200%.



Hypo-pack

Il restaurera votre énergie à 100% et vous rendra invulnérable pendant 20 secondes.



Trousse Médicale

Lorsque vous la ramassez, elle augmentera votre niveau d'énergie de 20%.



Bandes "Derm"

Elles vous fourniront 1% d'énergie supplémentaire.

OPTIONS DURANT LE JEU

Vous pouvez activer les écrans suivants à tout moment durant la partie en appuyant sur la touche ECHAP qui mettra la partie en pause, puis en mettant Options en surbrillance et en appuyant sur ENTREE. Appuyez sur les boutons HAUT ou BAS sur le pavé directionnel/les touches directionnelles pour mettre l'option désirée en surbrillance et sur ENTREE pour la sélectionner.

- Pour reprendre la partie, appuyez sur ECHAP. Ces options ne sont pas disponibles dans les parties multijoueurs en réseau.

VOLUME DES EFFETS SONORES

Modifiez le volume des effets sonores en appuyant sur ENTREE pour augmenter ou réduire le niveau.

VOLUME CDDA

Modifiez le volume de la musique en appuyant sur ENTREE pour augmenter ou réduire le niveau.

QUITTER LA PARTIE

Pour quitter la partie en cours et retourner à l'écran du menu principal, appuyez sur ENTREE. Permutez entre YES et NO (OUI et NON) avec les boutons du pavé directionnel/ touches directionnelles GAUCHE ou DROITE, puis appuyez sur ENTREE.

OPTIONS ENTRE LES NIVEAUX

Après avoir terminé un niveau avec succès, vous verrez un écran comportant trois choix: Continue Game (Continuer la partie), Save Game (Sauvegarder la partie) et Quit Game (Quitter la partie).

SAUVEGARDE DES PARTIES

Vous pouvez sauvegarder jusqu'à 10 parties. Pour sauvegarder une partie, mettez en surbrillance un emplacement de sauvegarde, tapez un nom de fichier puis appuyez sur ENTREE. Appuyez sur ECHAP pour retourner à l'écran d'entre les niveaux où vous pourrez poursuivre la partie au prochain niveau ou la quitter.

ECRANS INSTRUCTIONS DE MISSION

Avant chaque mission, vous verrez un écran contenant les détails de vos objectifs immédiats. Vous devez essayer d'atteindre le maximum d'objectifs. Si vous n'exécutez pas votre mission d'une manière satisfaisante, vous devrez retourner au début de la mission et recommencer. Par contre, si vous remplissez votre mission avec brio, vous serez récompensé par un niveau bonus plein de pick-ups utiles!

ECRAN EVALUATION DE MISSION

A la fin de chaque niveau, vous verrez l'écran Evaluation de Mission. Il affiche le nombre d'ennemis tués, le nombre de zones secrètes découvertes, et le pourcentage atteint dans l'accomplissement de votre mission.

SECTIONS DE JEU

Alien™ Trilogy est divisé en trois sections principales.

MISSIONS:

Les trois sections de jeu principales sont brièvement décrites ci-dessous, ainsi que quelques-unes des zones dangereuses qu'il vous faudra dominer!

COMPLEXE COLONIAL LV426

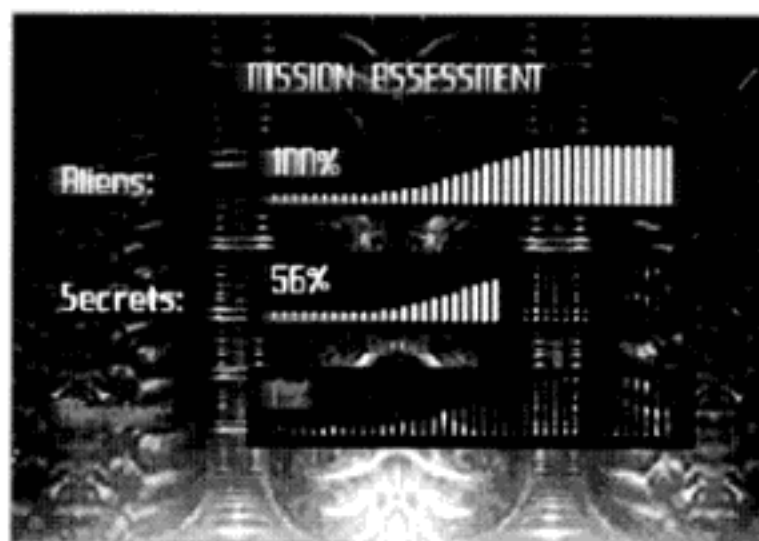
C'est ici que tout commence. Vos terribles épreuves dans le Complexe Colonial LV426 vous feront passer de l'horreur de la périphérie extérieure au cœur même du danger!



Entrée
Complexe Extérieur
Salles de Récréation
Laboratoire Médical
Garage
Sous-Niveau du Processeur d'Atmosphère
Second Sous-Sol du Processeur d'Atmosphère
Tanière de la Reine

PRISON

La prison a été complètement isolée par la Compagnie qui l'a laissée partir à la dérive dans l'espace, sur une planète autrefois vitale mais dont l'infrastructure est à présent en train de se détériorer. Les prisonniers ont survécu en cultivant un sens de la solidarité très poussé mais dangereusement précaire... jusqu'à ce que Ripley s'écrase sur la planète. Ce qu'elle ignore, c'est qu'elle a transporté dans son périple une multitude d'œufs aliens comme passagers clandestins! Maintenant, elle est convaincue qu'elle doit à tout prix détruire ces aliens pour le compte de la Compagnie!

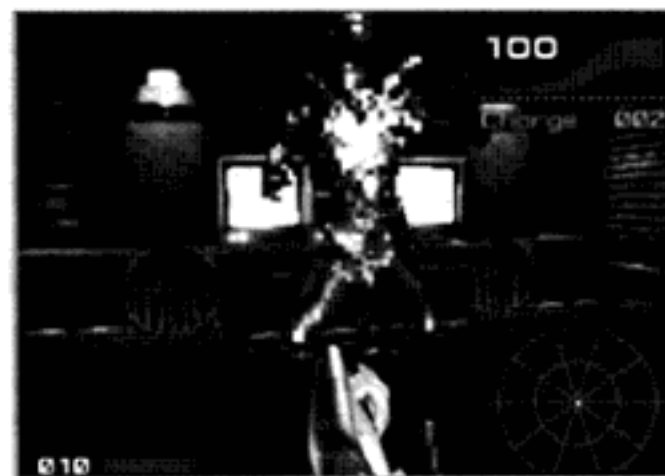




Espace de Séjour
Cantine et Magasins
Tour de Réunion



Plomberie
Exploitation et Traitement de
Minerais



Salle de Contrôle du Fourneau
Moule de Plomb
Tanière de la Reine

VAISSEAU SPATIAL ABANDONNÉ

Le vaisseau alien où tout a commencé! Ripley doit fouiller cet énorme vaisseau de fond en comble pour essayer de trouver l'ultime Reine!



Tunnels
Chambre du Pilote



Canyons et Catacombes
Secrets



Ascenseurs

ENNEMIS

ALIENS

Ce sont les monstres aliens que vous devrez affronter. Ils disposent de degrés de puissance différents et vous aurez besoin de différentes puissances de feu pour vous en débarrasser. Restez constamment sur vos gardes!

Chestbuster



Bebe Alien



Guerrier



Facehugger



Alien Adulte



Reine



ENNEMIS APPARTENANT A LA COMPAGNIE

La Compagnie espère rapporter les spécimens aliens vivants afin de créer une arme secrète. Pour atteindre ce but, elle a déchaîné des menaces humaines pour vous stopper. Soyez prudente, Lieutenant!

Soldats De
La Compagnie



Synthétique De
La Compagnie



Dresseur
D'Alien



Garde De
Securite



ACCORD DE LICENCE POUR L'UTILISATEUR FINAL

PRENEZ LE TEMPS DE LIRE CETTE LICENCE ATTENTIVEMENT AVANT D'OUVRIR L'EMBALLAGE DU DISQUE. L'OUVERTURE DE CET EMBALLAGE INDIQUE QUE VOUS ACCEPTEZ LES TERMES DE CET ACCORD. DANS LE CAS CONTRAIRE, N'OUVREZ PAS L'EMBALLAGE DU DISQUE ET RETOURNEZ IMMEDIATEMENT LE LOGICIEL INTACT AU LIEU D'ACHAT, POUR OBTENIR UN REMBOURSEMENT.

1. Licence: Acclaim Entertainment, Inc. vous accorde une licence pour l'utilisation du logiciel contenu dans cet emballage (ci après "logiciel") de sa part et de celle des propriétaires tiers (les "concedants") du copyright du matériel et des marques, pouvant être incorporés dans le logiciel, quel que soit le support sur lequel celui-ci est distribué. Vous possédez le support sur lequel a été enregistré le logiciel, mais ACCLAIM et ses concedants (portant le nom collectif d' "ACCLAIM") restent propriétaires du logiciel et de la documentation qui l'accompagne. Vous pouvez utiliser le logiciel sur un seul ordinateur et en faire une copie sur un support lisible par l'ordinateur à des fins de sauvegarde seulement. La mention du copyright d'ACCLAIM, ainsi que toute autre mention de propriété se trouvant sur le logiciel original doivent être reproduites sur cette copie.

2. Restrictions et rupture: Le logiciel comprend des éléments sous copyright, des secrets commerciaux et autres éléments de propriété. Afin de les protéger, à l'exclusion des cas où la législation le permet, il est interdit de: (a) décompiler, convertir en un langage de programmation ou en un format différent, démonter ou réduire le logiciel à une forme de lecture compréhensible par l'homme; (b) modifier, diffuser par réseau, louer, prêter, louer à bail, distribuer ou créer des œuvres dérivées du logiciel dans sa totalité ou en partie; ou (c) transmettre le logiciel par voie électronique d'un ordinateur à un autre ou par réseau. Cette licence peut être rompue à tout moment en détruisant le logiciel, la documentation qui l'accompagne ainsi que toute reproduction. La licence sera immédiatement rompue, et sans préavis de la part d'ACCLAIM si vous ne respectez pas les clauses de ce contrat. Suite à la rupture, le logiciel, la documentation qui l'accompagne ainsi que toute reproduction de celui-ci devront être détruits.

3. Limitations et exclusions des garanties:

(a) ACCLAIM garantit à l'acheteur initial que le support tangible sur lequel le logiciel a été enregistré est exempt de tout défaut de matériau et de fabrication dans des conditions normales d'utilisation, pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de la date d'achat, celle-ci devant être prouvée sur présentation du ticket de caisse. L'étendue de la responsabilité d'ACCLAIM et votre recours exclusif consiste, à l'initiative d'ACCLAIM, à réparer ou remplacer le support ne respectant pas la garantie limitée d'ACCLAIM. Celui-ci sera retourné, port payé, à ACCLAIM, Factory Service Center, accompagné de la preuve d'achat. ACCLAIM ne sera en aucun cas tenu de remplacer les produits endommagés à la suite d'un accident, d'un emploi abusif ou non approprié. TOUTE GARANTIE DE QUALITE MARCHANDE ET D'ADAPTATION A UN USAGE PARTICULIER EST LIMITEE A UNE PERIODE DE QUATRE-VINGT-DIX (90) JOURS A COMPTER DE LA DATE D'ACHAT.

(b) L'utilisateur final approuve expressément que l'utilisation du logiciel est sa responsabilité. Le logiciel et la documentation s'y rapportant sont fournis "tels quels" et sans garantie aucune. ACCLAIM EXCLUT EXPRESSEMENT TOUTE GARANTIE, EXPRESSE OU IMPLICITE, Y COMPRIS LES GARANTIES IMPLICITES DE QUALITE MARCHANDE ET D'ADAPTATION A UN USAGE PARTICULIER. ACCLAIM NE GARANTIT PAS QUE LES FONCTIONS DU LOGICIEL SONT DURABLES INDEFINIMENT OU EXEMPTES DE DEFAUT, ET QUE CES DEFAUTS, LE RESULTAT DE L'UTILISATION DU LOGICIEL OU DE LA DOCUMENTATION S'Y RAPPORTANT EN CE QUI CONCERNE LEUR RECTITUDE, PRECISION, FIABILITE, ACTUALITE OU AUTRE SERONT RECTIFIES. AUCUNE COMMUNICATION ORALE OU ECRITE OU CONSEIL TRANSMIS PAR ACCLAIM NE PEUT FAIRE FIGURE DE GARANTIE OU D'AUCUNE MANIERE AUGMENTER L'ETENDUE DE CETTE GARANTIE. DANS LE CAS OU LE LOGICIEL VENAIT A ETRE DEFECTUEUX, L'UTILISATEUR FINAL (ET NON ACCLAIM) ASSUMERA LA TOTALITE DES FRAIS NECESSAIRES DECOULANT DES SERVICES DE REPARATION, RECTIFICATION ET AUTRE.

(c) ACCLAIM, SES DIRECTEURS, MEMBRES DU BUREAU, EMPLOYES OU AGENTS NE SERONT EN AUCUN CAS TENUS RESPONSABLES, Y COMPRIS DANS LE CAS DE NEGLIGENCE, POUR LES DOMMAGES INCIDENTS, INDIRECTS, PARTICULIERS OU SUBSEQUENTS (Y COMPRIS LES DOMMAGES RESULTANT DE LA PERTE DE PROFITS COMMERCIAUX, CESSATION D'ACTIVITE, PERTE D'INFORMATIONS COMMERCIALES, ET DOMMAGES SIMILAIRES) DECOULANTS DE L'UTILISATION, DE L'USAGE ABUSIF OU DE L'IMPOSSIBILITE D'UTILISATION DU LOGICIEL OU DE LA DOCUMENTATION S'Y RAPPORTANT, MEME SI ACCLAIM EST INFORME DE L'EVENTUALITE DE TELS DOMMAGES. En aucun cas, l'étendue de la responsabilité d'ACCLAIM face à tous les dommages, pertes et fondements (que ce soit dans le contrat, dans des actes délictuels (y compris de négligence) ou autre) ne peut excéder le montant du prix du logiciel.

(d) Certains états ne permettent pas l'exclusion ou la limitation des garanties implicites ou dommages; il est donc possible que les limitations ci-dessus ne s'appliquent pas à votre cas. Cette garantie vous donne des droits légaux spécifiques, et vous pouvez également jouir d'autres droits variant d'une juridiction à l'autre.

4. Renseignements/Assistance technique: toute demande d'informations concernant cet accord doit être adressée à:

DISTRIBUE PAR ACCLAIM ENTERTAINMENT S.A.,
12/14 Rond Point des Champs Elysees,
75008 Paris, France.

Si vous souhaitez des renseignements d'ordre technique, consultez le supplément technique. Si votre logiciel nécessite des réparations après la date d'expiration de la période de garantie limitée de 90 jours, vous pouvez contacter le service consommateurs au numéro indiqué ci-dessous. Une estimation des frais de réparation et des instructions concernant le transport vous seront fournis.

ACCLAIM, Ligne dsirect/service consommateur : 36-15 ACCLAIM - 36 68 10 25 Vocal

REQUISITOS DEL SISTEMA

- Un PC 486 DX2 a 66MHz
- 8MB de memoria RAM, una unidad de CD-ROM de doble velocidad
- 2 MB de espacio libre en el disco duro
- Una tarjeta de gráficos SVGA de 1MB
- Un controlador de juegos y una tarjeta Soundblaster o 100% compatible. Admite el controlador Advanced Gravis GRIIP, VFX1 Headgear y Spaceorb 360°.
- Red IPX.

LA INSTALACIÓN

Instalación en DOS

1. Enciende tu ordenador. Inserta el disco Alien™ Trilogy en la unidad de CD-ROM (usando una caja para discos si es necesario).
2. Trás el indicativo (C:\>), teclea la letra que corresponde a la unidad de CD-ROM en tu ordenador (la mayoría de las veces suelen ser la D o la E) seguida de dos puntos (:), y pulsa INTRO.
3. Tras el indicativo D:\> o E:\>, teclea INSTALL y pulsa INTRO.
4. El ordenador ejecutará el programa de instalación de Alien™ Trilogy. Sigue las indicaciones que aparezcan en la pantalla para instalar Alien™ Trilogy en tu unidad de disco duro.

NOTA: Durante la instalación, podrás ver la pantalla de modalidades de vídeo. Selecciona la modalidad de vídeo que mejor se acomode a tu ordenador y a la resolución deseada. Puedes elegir 16 bit de color o 256 colores para un PC 486 DX a 66MHz o un Pentium. La modalidad de 16 bit de color ofrece gráficos más detallados, mientras que la modalidad de 256 colores te proporcionará un juego más rápido.

5. Para ejecutar Alien™ Trilogy una vez que ha sido instalado en tu disco duro, asegúrate de que estás en el directorio Alien™ Trilogy, teclea "TRILOGY" y pulsa INTRO cuando aparezca el indicativo "C:\ACCLAIM\trilogy>".

Instalación en Windows 95

1. Enciende tu ordenador. Inserta el disco Alien™ Trilogy en la unidad de CD-ROM (usando una caja para discos si es necesario).
2. Aparecerá una pantalla de ejecución automática con las siguientes posibilidades:
(INSTALL ALIEN TRILOGY) INSTALAR ALIEN TRILOGY--(Para instalar los archivos necesarios para la ejecución del juego).
(RUN ALIEN TRILOGY) EJECUTAR ALIEN TRILOGY--(Para comenzar el juego después de la instalación).
21 (EXIT) SALIR--(Para volver a tu escritorio)

3. Para instalar el juego, selecciona INSTALL (INSTALAR) y pulsa sobre esta opción. Sigue las instrucciones en pantalla para instalar los archivos necesarios.

NOTA: Durante la instalación, podrás ver la pantalla de modalidades de vídeo. Selecciona la modalidad de vídeo que mejor se acomode a tu ordenador y a la resolución deseada. Puedes elegir 16 bit de color o 256 colores para un PC 486 DX a 66MHz o un Pentium. La modalidad de 16 bit de color ofrece gráficos más detallados, mientras que la modalidad de 256 colores te proporcionará un juego más rápido.

4. Una vez instalado el juego, la pantalla de ejecución automática aparecerá de nuevo. Para jugar una partida, pulsa sobre EJECUTAR ALIEN TRILOGY. Pulsa en Salir para volver a tu escritorio.

Si tienes problemas con la instalación de Alien™ Trilogy, consulta el suplemento técnico que incluye tu juego.

LA HISTORIA

En un futuro no muy lejano, la colonización del espacio se ha convertido en rutina. El extraño concepto de "nación" pertenece al pasado. La Compañía es ahora la organización a la que todos los humanos pertenecen. Todas las necesidades materiales son creadas y satisfechas por la Compañía, y toda actividad humana está subordinada a ella. Incluso las fuerzas armadas han sido privatizadas y han jurado mantener los intereses de la Compañía. En general, la humanidad ha salido intacta de esta era de conquista interplanetaria, pero ahora una multitud de semillas alienígenas parásitas amenazan la existencia de la raza humana. La Compañía quiere mantener vivas estas semillas mortales para poder utilizarlas como arma secreta. ¿Pueden ser destruidos estos alienígenas, o podrá la reina de las reinas introducir otra generación salvaje en el seno de las desgraciadas poblaciones del planeta? La misión de salvar la humanidad es tuya.

Tú eres la lugarteniente Ripley, la destructora de alienígenas. Te encuentras a millones de kilómetros de casa. Tus compañeros marines han sido aniquilados en una emboscada alienígena. Ahora toda la colonia planetaria en LV426 se ve amenazada por los huevos alienígenas - y por la reina de las reinas. Podrías utilizar toda la ayuda que la Compañía puede ofrecer pero... ¡están en contra tuya! Muy pronto estarás maldiciendo el día en que oíste hablar de la compañía por primera vez. Pero, por ahora, tienes que concentrarte y observar cada movimiento, escuchar cada sonido, si es que el latir de tu corazón te deja oír otra cosa. Tranquila, lugarteniente Ripley, tómatelo con... ... estás sola...

CÓMO EMPEZAR

Tras la introducción, aparecerá la pantalla del título de Alien Trilogy™ -si quieres, puedes pulsar ESC durante la introducción para pasar directamente a esta pantalla-, en la que podrás

elegir entre "Comenzar la partida", "Partida para varios jugadores", "Cargar partida" y "Opciones". Destaca la opción deseada y pulsa INTRO para acceder a ella.

PARTIDA PARA VARIOS JUGADORES

Hasta 4 jugadores (cada uno con un disco de Alien Trilogy) pueden jugar una partida para varios jugadores a través de la red. Todos pueden jugar la misma partida o cualquier combinación de 4 jugadores pueden jugar en hasta 5 partidas distintas simultáneamente*.

En una partida para varios jugadores, no lucharás contra los malvados alienígenas, sino contra los Sintéticos de la Compañía. Los niveles son los mismos pero deberás buscar a los Sintéticos y destruirlos tan pronto como los veas. ¡Ten cuidado, porque ellos tienen las mismas intenciones! Algunas opciones, como el menú de pausa y el mapa automático quedan desactivadas durante las partidas para varios jugadores. Tendrás que confiar en tu astucia y valentía. Bueno, en tu astucia, tu valentía y en un montón de armas.

Cada nivel tiene una duración limitada y el ganador será aquel que haya conseguido aniquilar a más Sintéticos cuando el cronómetro llegue a 0 o cuando el nivel haya sido completado, lo que ocurra primero. Cuando se acabe el tiempo o el nivel haya terminado, una pantalla de resultados mostrará información sobre lo que ha hecho cada uno.

*Dependiendo de la capacidad red.

Si seleccionas esta modalidad de juego y pulsas INTRO, se te mostrará una pantalla con tres opciones:

INICIAR PARTIDA PARA VARIOS JUGADORES

Elige esta opción una vez que hayáis ajustado las opciones para varios jugadores y estéis preparados para empezar la partida. El jugador que comience la partida determinará las siguientes opciones:

Nombre de la partida: El nombre por defecto es GET IT HERE. Pulsa INTRO y teclea el nombre que desees (pulsa INTRO cuando hayas terminado).

Iniciar nivel 1-9: Podéis empezar a jugar en cualquier nivel. El nivel 1 es el ajustado por defecto.

Duración de la partida: Puedes decidir la duración de la partida, desde 1 a 60 minutos (3 es el tiempo ajustado por defecto). Aparecerá un cronómetro mostrando la cuenta atrás cuando sólo queden 30 segundos.

Una vez realizadas estas selecciones, pulsa INTRO para volver a la opción de INICIAR partida para varios jugadores y ¡a jugar!

UNIRSE A UNA PARTIDA PARA VARIOS JUGADORES

Después de hacer los ajustes necesarios, elige esta opción para introducirte en una partida en progreso o para unirse a una que está empezando. Una vez que la hayas seleccionado, aparecerá un mensaje: "Buscando partidas en red". Si una partida en la red es detectada, se te mostrará su nombre, el nivel en el que se está siendo jugado y la situación: abierto o cerrado (open or closed). Abierto significa que te puedes unir a la partida y cerrado que ya hay 4 jugadores en la partida. Selecciona una partida y pulsa INTRO para introducirte en ella.

OPCIONES PARA VARIOS JUGADORES

Esta opción ofrece la posibilidad de introducir un nombre que aparecerá en la pantalla de cada jugador y también redactar y enviar un mensaje a los otros jugadores. Las ranuras para los mensajes están numeradas, de F2 a F9, y se corresponden con las teclas que mandan dichos mensajes (durante la partida).

CARGAR PARTIDA

En partidas para un solo jugador, se te dará la oportunidad de guardar tu progreso al final de cada nivel (consulta la sección "Cómo guardar partidas" para más detalles. Para reanudar el juego en el siguiente nivel, destaca "Cargar partida" y pulsa INTRO. Entonces verás una lista de partidas guardadas. Selecciona la que quieras jugar y pulsa INTRO.

OPCIONES

Para ajustar las opciones de juego, pulsa la parte SUPERIOR o INFERIOR del BOTÓN DIRECCIONAL o las teclas correspondientes de flechas, con el fin de destacar la opción que quieras, y utiliza las teclas IZQUIERDA y DERECHA para ver las opciones secundarias, que puedes seleccionar simplemente destacándolas. Para comenzar a jugar, pulsa ESC.

VOLUMEN

Regula el volumen de la música o de los efectos de sonido pulsando INTRO hasta que veas el valor deseado.

CONTROLES

Tanto si seleccionas "teclado" como "ratón", se te dará la oportunidad de redefinir las teclas/controles. Para redefinir el control de una tecla, acude a una acción y pulsa la tecla que quieres que la lleve a cabo. Para calibrar tu controlador, VFX1 Headgear o Spaceorb 360°, destaca la unidad y sigue las instrucciones en pantalla.

DIFICULTAD

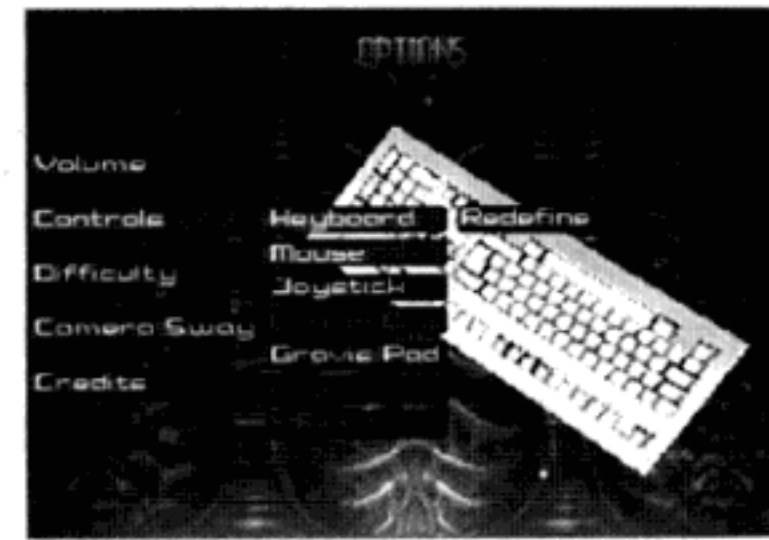
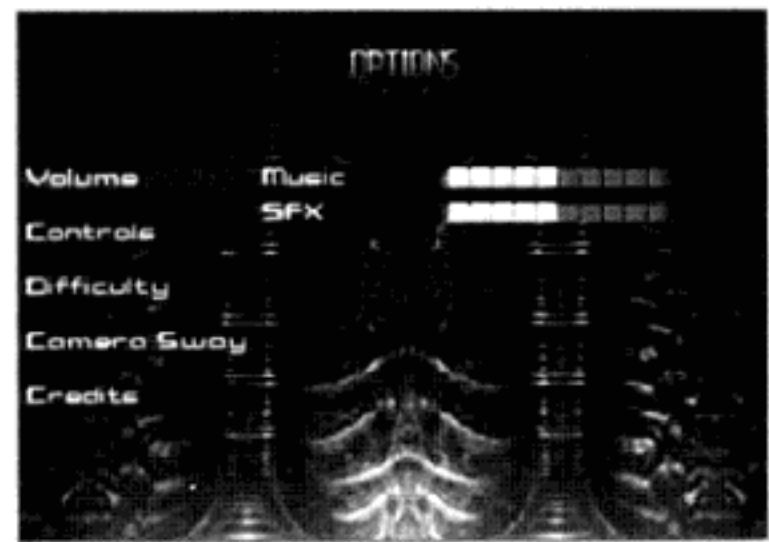
Ajusta el nivel de dificultad del juego en Imperio ácido (fácil), Miedo atroz (normal) o Xenomanía (difícil).

DESPLAZAMIENTO DE LA CÁMARA

Puedes elegir jugar con desplazamiento de cámara "activado" o "desactivado".

FICHA TÉCNICA

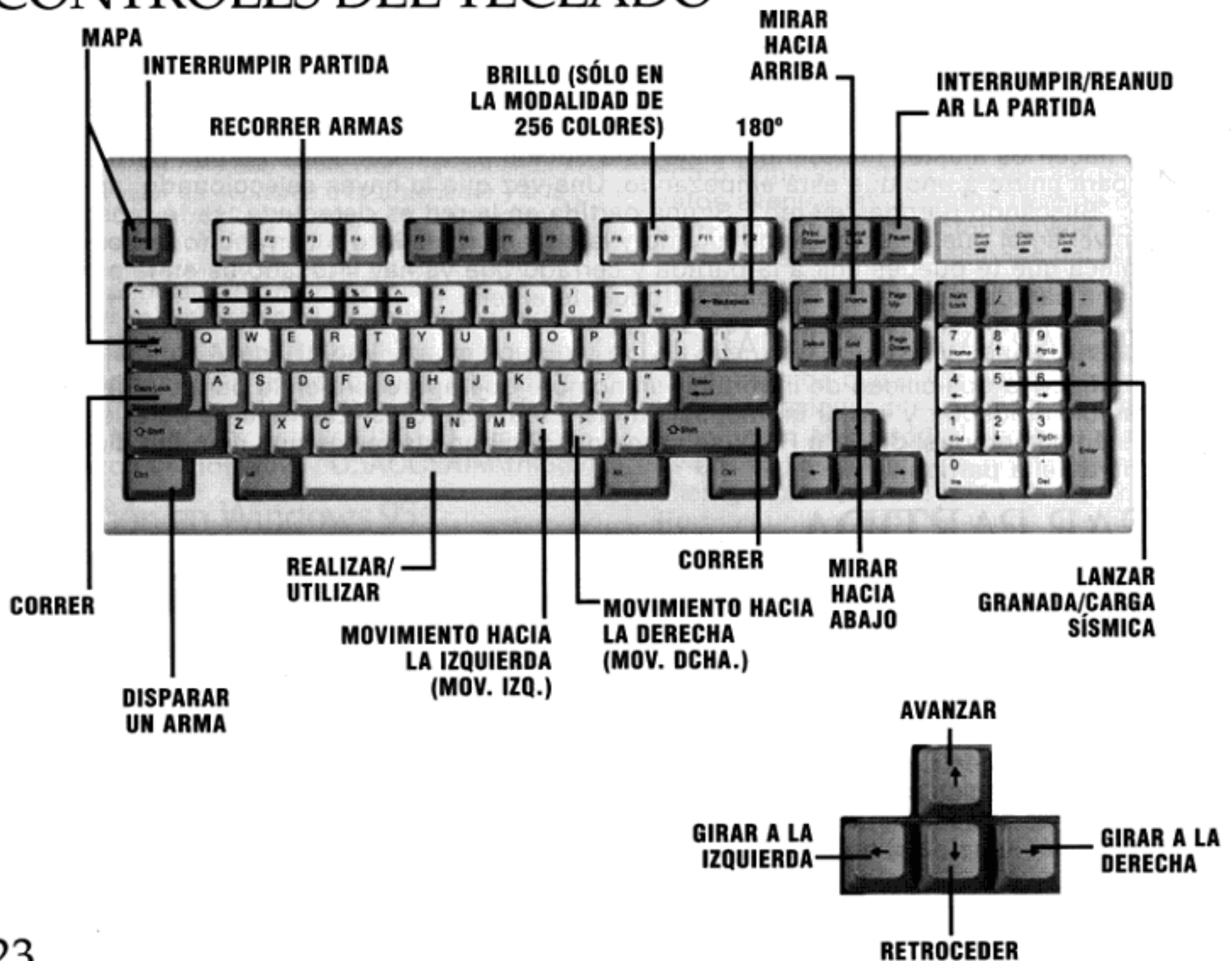
Echa una ojeada a toda la panda de cerebritos que hacen falta para crear un juego tan alucinante como Alien Trilogy.



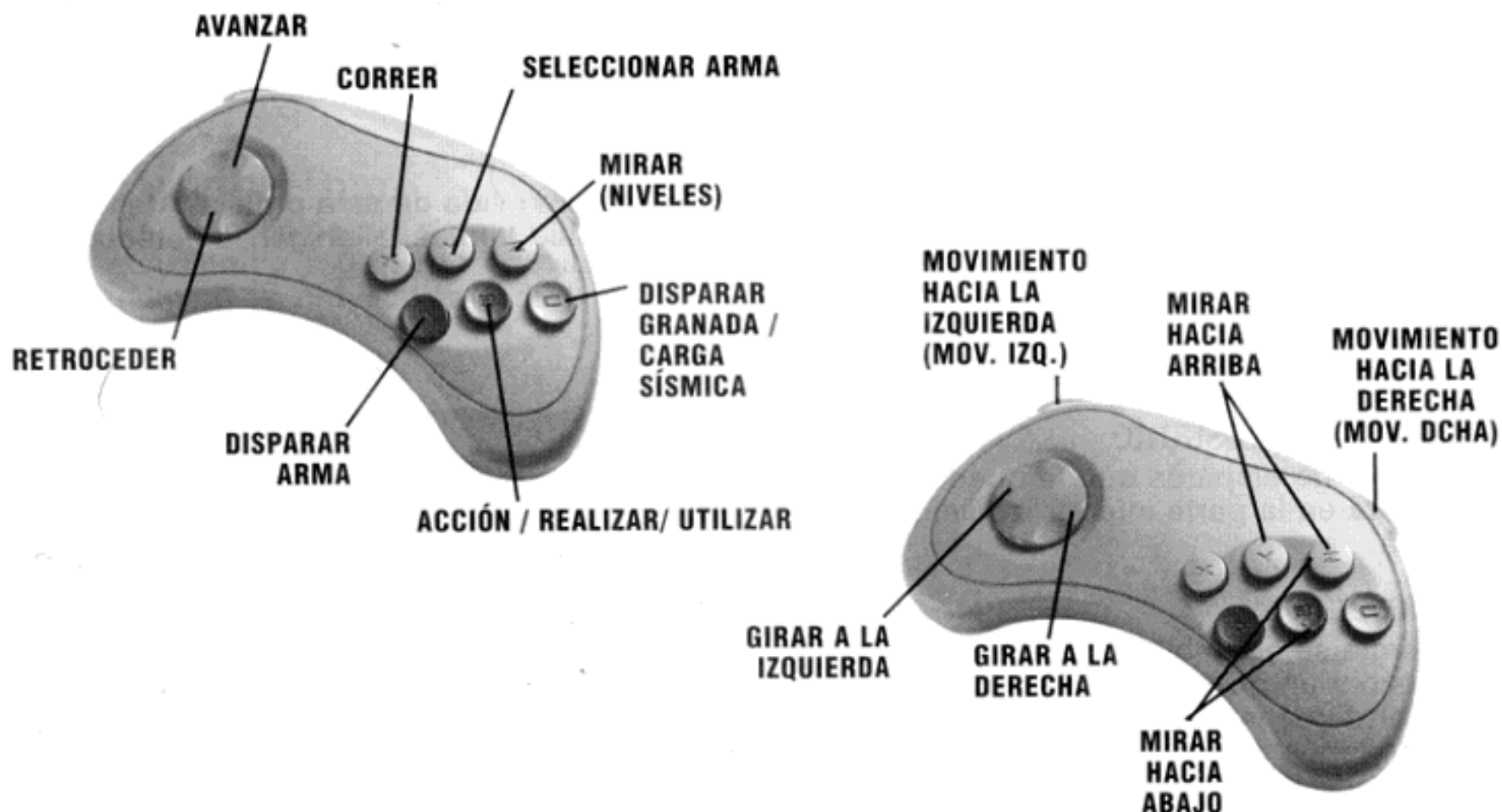
LOS CONTROLES POR DEFECTO

CONSULTA EL ARCHIVO README.TXT EN TU CD-ROM PARA VER LA INFORMACIÓN SOBRE LOS CONTROLES DE VFX1 HEADGEAR Y SPACEORB 360°

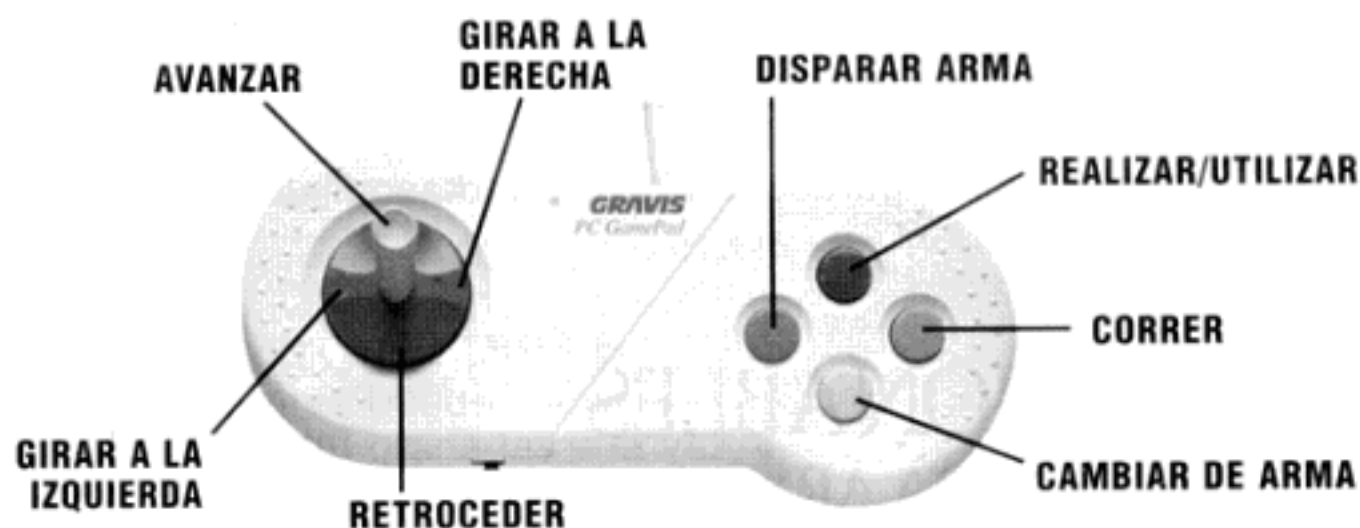
CONTROLES DEL TECLADO



CONTROLES GRAVIS GRIP



CONTROLADORES DE 4 BOTONES



Todas las demás funciones deben ser llevadas a cabo utilizando el teclado.

Acción

Este botón activa diferentes acciones dependiendo de la situación. Si te encuentras ante una puerta, al pulsarlo ésta se abrirá. Si estás delante de un panel de control o un panel de baterías, verás cómo se activan al pulsarlo.

Disparar armas

Pulsa este botón para disparar el arma que esté seleccionada en ese momento. Las armas disparan en la dirección en la que estés mirando.

Abrir puertas

A medida que avanzas por el mundo de Alien™ Trilogy, te encontrarás distintos tipos de puertas que tendrás que abrir. Algunas no se abren hasta que no acciones el panel de control que les suministra energía. Otras se abren con sólo pulsar el botón de hacer/usar.

Recorrer las armas

Durante el juego, recorre las armas pulsando las teclas 1-6.

Ascensores

En varias zonas te encontrarás ascensores. Algunos sólo se activan con conmutadores o con paneles de control. Los hay que están a la vista, y otros que son menos obvios.

EL MUNDO ALIENÍGENA

TU PANEL DE SITUACIÓN

Es tu vínculo con la realidad y tu única esperanza de salir con vida de esta ordalía. Atento a la información vital que aparece sobre tu situación actual: salud, armas, alienígenas detectados y objetos del inventario.

1. Arma en uso

Es la que lleves en la mano en cada momento.

2. Munición restante

El número de disparos que te queden aparecerá en la parte inferior izquierda de la pantalla.

3. Energía

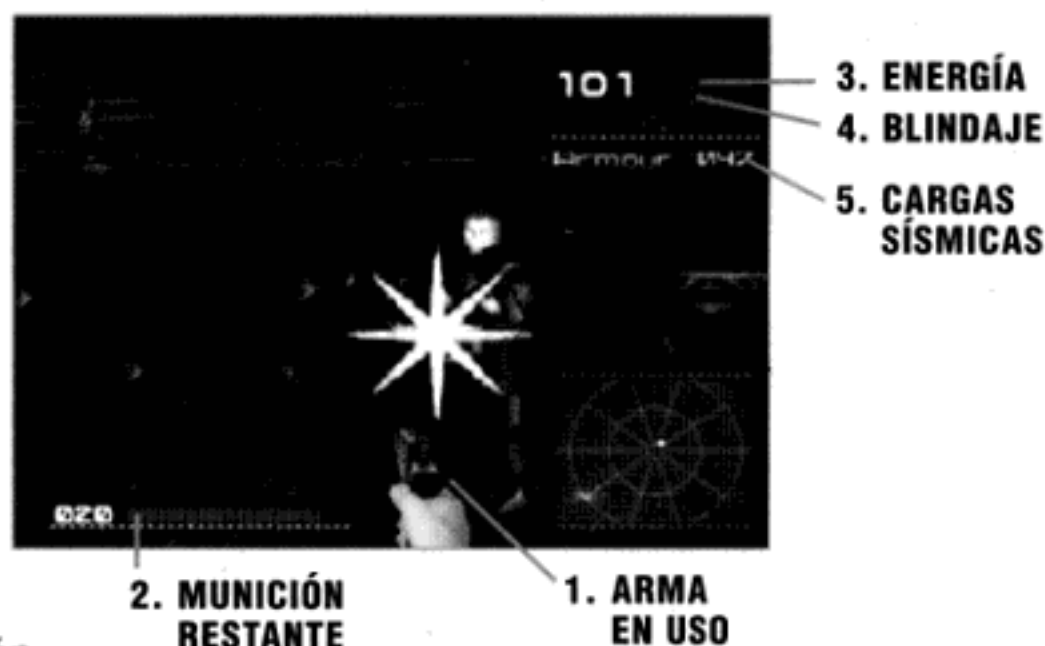
Tu energía se contabiliza con un contador numérico y un gráfico que aparecen en la parte superior derecha de la pantalla. Cuando el número llegue a cero, ¡habrás perdido!

4. Blindaje

El estado de tu blindaje aparece bajo tu nivel de energía. El panel se pone rojo cuando te están atacando. Cuantos más impactos recibas, más se deteriora tu blindaje, hasta que llega un momento en que ya no sirve para nada y desaparece del panel.

5. Cargas sísmicas

El número de cargas sísmicas que te quedan aparece debajo del indicador del nivel de energía.

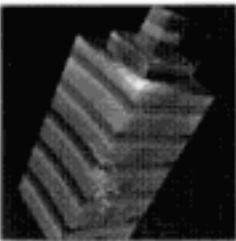


ARTÍCULOS COLECCIONABLES

ARMAS Y COLECCIONABLES PARA ARMAS

Tú eres la lugarteniente Ripley y comienzas el juego con una pistola automática reglamentaria de 9 mm. Durante el juego, te encontrarás con distintas armas y objetos que se pueden usar con fines bélicos. Para recoger un arma o munición, pasa por encima de ellas; entonces oirás un sonido que indica que el objeto en cuestión ha sido recogido. La munición para las distintas armas se puede ir recogiendo a medida que avanza la partida. Hay cierta munición coleccionable que no se puede recoger hasta que no tengas el arma a la que corresponde. El límite de munición que puedes transportar varía según el arma de que se trate, pero en cuanto a las armas en sí, puedes llevarlas todas contigo. El arma que tengas en la mano en cada momento es la que está en uso. Hay dos formas de ver las armas disponibles.

- Pulsa TAB o INTRO para detener el juego y hacer que aparezca la pantalla de selección en pausa (Pause selection Screen). Para escoger otra de las armas que tienes disponibles, pulsa la flecha que señala hacia ARRIBA o la que señala hacia ABAJO para recorrerlas hasta que aparezca destacada la que quieres, y entonces pulsa INTRO para cogerla.
- Para intercambiar armas durante el juego, pulsa las teclas 1-6 hasta que el arma deseada aparezca en tus manos.



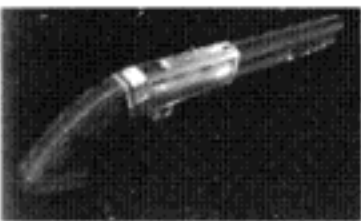
Cargas sísmicas

Se lanzan pulsando la tecla de RETROCESO y se puede utilizar cualquier arma excepto el fusil de impulsos (que lanzará granadas cuando pulses este botón). Cuanto más cerca se encuentre un enemigo de la carga sísmica, más graves serán las heridas que sufra pero como explote cerca de ti, ¡resultarás gravemente herido!



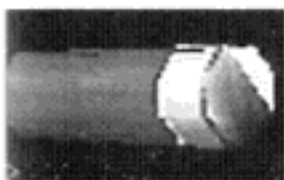
Peine de 9 mm

Es la munición por defecto. Puedes llevar un máximo de 150 peines con un distinto número de proyectiles cada uno.



Escopeta

Es más potente que la pistola automática de 9 mm.



Cartuchos de escopeta

Estos cartuchos se encuentran en grupos de 10. Puedes llevar un máximo de 100 cartuchos.



Rifle de impulsos

Puedes recoger cargadores para el rifle y granadas para el lanzagranadas.



Peines para el rifle de impulsos

Puedes llevar un máximo de 999 peines a la vez.



Granadas de impulsos

Los jugadores pueden llevar un máximo de 20 granadas a la vez.



Lanzallamas

El lanzallamas no puede llevar más de un bote de combustible a la vez y tú puedes llevar un máximo de 500 botes.



Combustible para el lanzallamas

Cuando te quede poco o nada de combustible, recoge un bote para rellenar el tanque.



Arma autodirigida

Esta gran ametralladora es el arma más potente a tu disposición. ¡Puede disparar a varios enemigos a la vez!



Cargadores para el arma autodirigida

Cada cargador contiene 100 proyectiles. Los jugadores pueden llevar un máximo de 10 cargadores.

COLECCIONABLES PRÁCTICOS

Trazador automático de mapas



Utiliza este dispositivo para marcar tu avance por las ordalías de este juego. El trazador te muestra tu posición con relación a lo que te rodea y presenta la posición de las puertas (representadas por rayas verdes), cajas (representadas por cuadrados azules). Cuando el

trazador automático de mapas aparezca en pantalla, pulsa el INTRO si quieres aumentar el tamaño, y púlsalo otra vez para volver al tamaño normal. Ten en cuenta que el trazador automático de mapas no detecta ciertas zonas. Esta opción no está disponible en las partidas a través de la red para varios jugadores.



Paquete de baterías



Gafas para la oscuridad



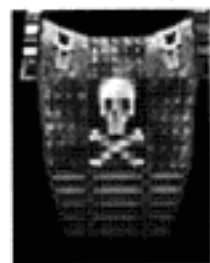
Lámpara portátil

COLECCIONABLES DEFENSIVOS



Botas de seguridad

Estas botas te permiten andar sobre ácido sin sufrir ningún daño.



Chaleco antiácido

Este chaleco sirve para proteger la parte superior del cuerpo, aunque no cubre los brazos.



Traje protector

Mientras aguante, este traje protege todo el cuerpo.



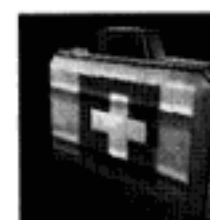
Inyección de adrenalina

Te llevará al 200% de tu capacidad.



Invulnerabilidad

Este coleccionable repondrá totalmente tu energía y te proporcionará 20 segundos de invulnerabilidad.



Botiquín

Cada botiquín que recojas te proporcionará una recarga de energía del 20%.



Parches

Estos coleccionables te proporcionan un 1% de energía adicional.

OTRAS OPCIONES DEL JUEGO

Las siguientes pantallas aparecerán en cualquier momento de la partida si la detienes pulsando ESC, destacando "Opciones" y luego dándole a INTRO. Pulsa la parte SUPERIOR o INFERIOR del BOTÓN DIRECCIONAL o las teclas de flechas correspondientes para destacar la opción deseada y pulsa INTRO para seleccionarla.

- Para regresar a la partida pulsa ESC. Estas opciones no están disponibles en partidas a través de una red para varios jugadores.

VOLUMEN DE LOS EFECTOS DE SONIDO (Vol. efec. son.)

Se puede regular el volumen de los efectos de sonido, pulsa INTRO para subirlo o bajarlo.

VOLUMEN DEL SONIDO DIGITAL DEL CD

Para regular el volumen de la música, pulsa INTRO para subirlo o bajarlo.

ABANDONAR PARTIDA

Para abandonar la partida y regresar al menú principal, pulsa INTRO. Recorre "SÍ" o "NO" con la parte IZQUIERDA o DERECHA del BOTÓN DIRECCIONAL o las teclas de flechas y pulsa INTRO.

OPCIONES DESPUÉS DE CADA NIVEL

Cuando hayas completado un nivel, verás una pantalla con las siguientes opciones: Continuar partida, Guardar partida y Abandonar partida.

CÓMO GUARDAR PARTIDAS

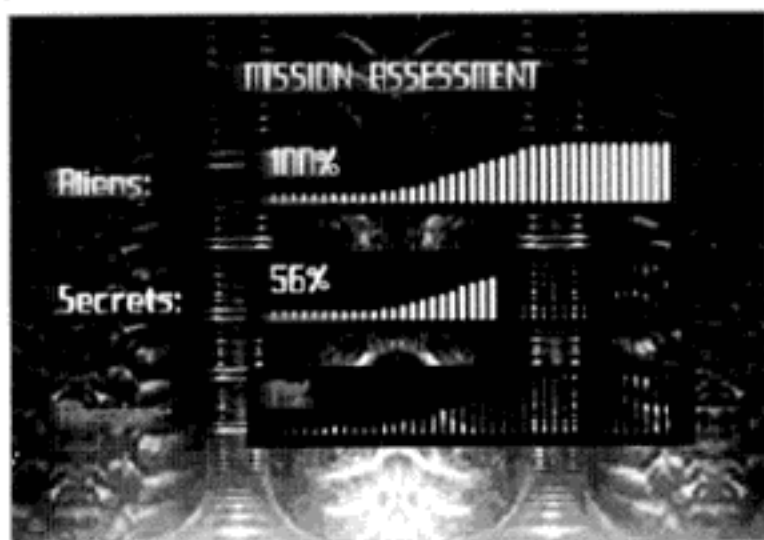
Puedes guardar hasta 10 partidas. Para guardar una partida, destaca una ranura libre, teclea el nombre de un archivo y luego pulsa INTRO. Pulsa ESC para volver a la pantalla de las opciones después de cada nivel, donde podrás escoger entre continuar la partida desde el siguiente nivel o abandonar la partida.

PANTALLA DE INFORMACIÓN DE LA MISIÓN

Antes de empezar cada misión, aparecerá una pantalla con detalles sobre tus objetivos inmediatos. Debes intentar conseguir el porcentaje de conclusión de nivel más alto posible. Si no lo haces lo suficientemente bien, tendrás que volver hacia atrás y repetir la misión. Si terminas una misión con un resultado excelente, se te concederá un nivel extra lleno de coleccionables muy útiles.

Pantalla de evaluación de la misión

Al final de cada pantalla, verás una pantalla de evaluación de la misión, que te proporcionará información sobre el número de enemigos que has aniquilado, el número de áreas secretas que has encontrado y el porcentaje de la misión que has completado.



SECCIONES DEL JUEGO

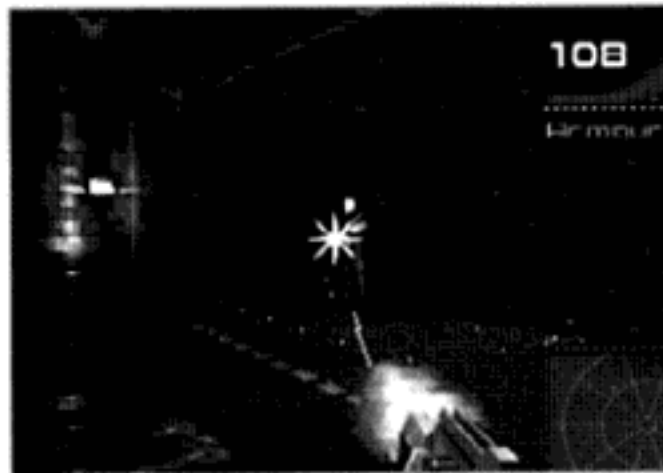
En Alien™ Trilogy hay tres secciones principales.

MISIONES

A continuación se detallan las tres secciones principales del juego, junto con algunas de las zonas peligrosas que debes aprender a dominar.

COMPLEJO DE LA COLONIA LV426

Aquí es donde empieza todo. ¡En esta aterradora experiencia, pasarás del amenazador exterior del Complejo de la Colonia LV426 al corazón del peligro!



Entrada
Exterior del complejo
Salas de recreo
Laboratorio médico
Garaje
Subnivel del procesador de la atmósfera
Sótano inferior del procesador de la atmósfera
Guarida de la Reina

PRISIÓN

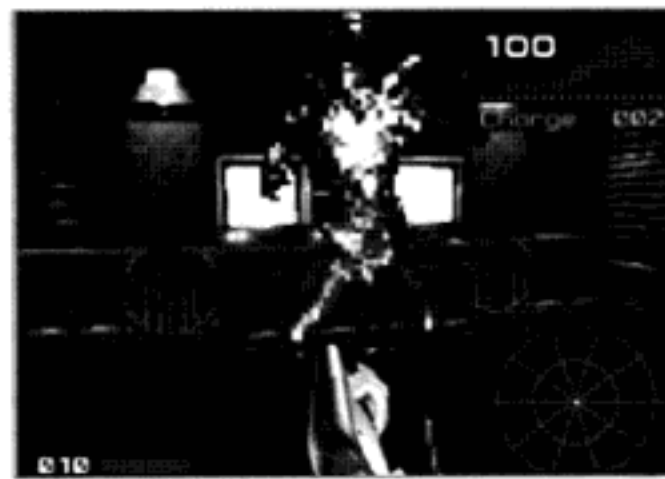
La Compañía ha cortado las comunicaciones con esta prisión, la ha abandonado a su suerte en un planeta antaño importante con una infraestructura en decadencia. Los prisioneros han sobrevivido manteniendo vivo un sentido de comunidad con lazos fuertes pero al mismo tiempo muy frágil. Y así están las cosas en el momento en que Ripley aterriza allí aparatosamente sin saber que lleva de polizones a un montón de semillas alienígenas. ¡Ahora considera su deber destruir a los alienígenas!



Área residencial
Comedor y almacenes
Torre de reunión



Plomería
Minería y fundición
Sala de control del horno



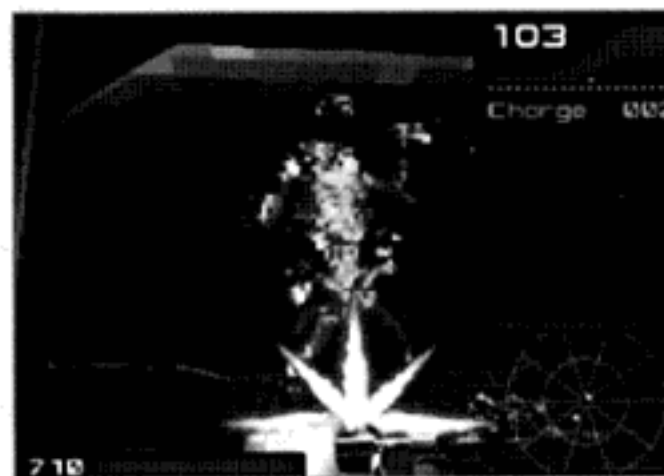
Molde de plomo
Guardia de la Reina

RESTOS DE NAVE ESPACIAL

Se trata de la nave alienígena donde todo empezó. Ripley tiene que registrar esta enorme nave para encontrar a la Reina.



Túneles
Camarote del piloto



Cañones y catacumbas
Secretos



Ascensores

ENEMIGOS ALIENÍGENAS

Son los alienígenas con los que te las tendrás que ver. Algunos tienen más fuerza que otros, y tendrás que utilizar diferentes tipos de armas para destruirlos. ¡Estáte siempre alerta!

Chest Burster



Face Hugger



Perro Joven
Extraterrestre



Perro Viejo
Extraterrestre



Guerrero



Reina



ENEMIGOS DE LA COMPAÑÍA

La Compañía espera que le traigan a los extraterrestes con vida para usarlos como arma secreta. Para poner este plan en marcha, han organizado pelotones de soldados contra ti, que intentarán trucidar tu objetivo. ¡Ten cuidado lugarteniente!

Soldados De La
Compañía



Robots De La
Compañía



Entrenador
Alienígena



Guardia De
Seguridad



ACUERDO DE LICENCIA DEL USUARIO FINAL

POR FAVOR, LEA ATENTAMENTE ESTA LICENCIA ANTES DE ROMPER EL SELLO DEL ENVOLTORIO DEL DISCO. AL ROMPER EL SELLO, ACEPTA LAS CONDICIONES DE ESTA LICENCIA. SI NO ESTÁ DE ACUERDO CON DICHAS CONDICIONES, NO ABRA EL ENVOLTORIO DEL DISCO Y DEVUELVA CON PRONTITUD EL SOFTWARE SIN USAR AL LUGAR DONDE LO ADQUIRIÓ, PARA QUE LE SEA REEMBOLSADO SU DINERO.

1. Licencia: Acclaim Entertainment, Inc., en nombre propio y en el de otras compañías (cedentes de licencia) propietarias del material y marcas comerciales con derechos de autor que incluye el software, le autoriza a usted para utilizar el software incluido en este envoltorio (de ahora en adelante "software"), independientemente del soporte en el que haya sido distribuido. Usted es el dueño del soporte en el que el software ha sido grabado, pero ACCLAIM y los cedentes de licencia (a los que de ahora en adelante nos referiremos con el nombre genérico de "ACCLAIM") siguen siendo los propietarios del software en sí y de la documentación con él relacionada. Usted está autorizado para utilizar el software en un solo ordenador y hacer una copia del software en formato legible por máquina, con el único fin de tener una copia de seguridad. Tiene la obligación de reproducir en dicha copia el texto de copyright de ACCLAIM y cualquier otro texto sobre derechos de propiedad que haya en el software original.

Restricciones y término. El software contiene material protegido por los derechos de propiedad intelectual, secretos comerciales y otros textos sobre derechos de propiedad. Con el fin de protegerlos, y salvo que lo permita la ley vigente, no puede: a) descompilar, aplicar ingeniería inversa, desmontar o reducir el software de cualquier otra manera a un formato perceptible por el ser humano; b) modificar, instalar en una red, alquilar, tomar en alquiler, prestar, distribuir o crear obras derivadas de este software, ya sea en su totalidad o en parte; c) transmitir el software electrónicamente de un ordenador a otro a través de una red. Puede hacer que esta licencia termine en cualquier momento destruyendo el software, la documentación con él relacionada y todas las copias que haya hecho de ellos. Si no cumple cualquiera de las condiciones estipuladas en esta licencia, ésta perderá su validez inmediatamente si necesidad de que ACCLAIM se lo notifique. Una vez terminada, puede destruir el software, la documentación con él relacionada y las copias que haya hecho de los mismos.

3. Limitaciones y exclusiones de garantías:

1) ACCLAIM garantiza al comprador original de este producto que, durante un periodo de noventa (90) días a partir de la fecha de compra y dado un uso normal, el medio en el que el programa de ordenador ha sido grabado estará libre de defectos de material y mano de obra. La máxima responsabilidad de ACCLAIM y la única compensación que usted tiene derecho a recibir es la reparación o sustitución –según ACCLAIM crea conveniente– del soporte que no cumpla con la garantía limitada de ACCLAIM, y que se envíe de vuelta, con los gastos de envío pagados, al Centro de Reparaciones en Fábrica de ACCLAIM con una copia del recibo de compra. ACCLAIM no tendrá la obligación de cambiar ningún soporte que se haya estropeado por accidente, maltrato o aplicación indebida. CUALQUIER GARANTÍA IMPLÍCITA DE COMERCIABILIDAD O DE CONVENIENCIA PARA UN PROPÓSITO DETERMINADO ESTÁ LIMITADA A UN PERIODO DE NOVENTA (90) DÍAS A PARTIR DE LA FECHA DE COMPRA.

b) Usted reconoce y acepta de forma explícita que va a usar el software bajo su exclusiva responsabilidad. El software y la documentación relacionada con él se suministran "tal cual" y sin garantías de ningún tipo. ACCLAIM DECLARA EXPRESAMENTE QUE NO SE HACE RESPONSABLE DE CUALQUIER GARANTÍA EXPLÍCITA O IMPLÍCITA, INCLUIDAS AUNQUE NO EXCLUSIVAMENTE, LAS GARANTÍAS DE COMERCIABILIDAD Y DE CONVENIENCIA PARA UN PROPÓSITO DETERMINADO. ACCLAIM NO GARANTIZA QUE LAS FUNCIONES CONTENIDAS EN EL SOFTWARE NO SE INTERRUMPIRÁN, QUE NO SE PRODUCIRÁN FALLOS, QUE LOS DEFECTOS DEL SOFTWARE SERÁN CORREGIDOS, NI LOS RESULTADOS DEL USO DEL SOFTWARE O DE LA DOCUMENTACIÓN CON ÉL RELACIONADA EN CUANTO SE REFIERE A SU EXACTITUD, PRECISIÓN, FIABILIDAD, ACTUALIDAD O SIMILARES. CUALQUIER INFORMACIÓN O ASESORAMIENTO, VERBAL O POR ESCRITO, POR PARTE DE ACCLAIM NO PODRÁ SER CONSIDERADO COMO GARANTÍA NI EXTENDER DE NINGUNA FORMA EL ALCANCE DE ESTA GARANTÍA. SI EL SOFTWARE PRESENTA ALGÚN DEFECTO, USTED (Y NO ACCLAIM) ASUMIRÁ LA TOTALIDAD DE LOS GASTOS DERIVADOS DE CUALQUIER SERVICIO, REPARACIÓN O CORRECCIÓN QUE HAGAN FALTA.

c) ACCLAIM, SUS DIRECTORES, OFICIALES, EMPLEADOS O AGENTES NO SERÁN RESPONSABLES BAJO NINGUNA CIRCUNSTANCIA DE CUALQUIER DAÑO IMPREVISTO, INDIRECTO O ESPECIAL (INCLUIDOS DAÑOS POR PÉRDIDA DE BENEFICIOS, INTERRUPCIÓN DEL NEGOCIO, PÉRDIDA DE INFORMACIÓN SOBRE EL NEGOCIO Y SIMILARES) QUE PUEDA RESULTAR DEL USO O INCAPACIDAD DE USAR EL SOFTWARE O LA DOCUMENTACIÓN RELACIONADA CON ÉL, INCLUSO SI ACCLAIM HA RECIBIDO AVISO DE LA POSIBILIDAD DE DICHOS DAÑOS. La responsabilidad total de ACCLAIM por todos los daños, pérdidas y derechos para iniciar una acción (ya sea en contrato, cuasi-delito (incluyendo negligencia) o similares) no excederá nunca la cantidad abonada por usted como pago del software.

d) Algunos países no permiten exclusiones ni limitaciones de garantías implícitas o de daños, por lo que las exclusiones y limitaciones anteriores pueden no afectarle a usted. Esta garantía le concede derechos legales específicos y además puede tener otros derechos que varían de un país a otro.

4. Preguntas / Ayuda técnica: cualquier pregunta relacionada con este acuerdo debe ir dirigida a:

Arcadia Software S.A.
Paseo de La Castellana
52-6 Planta
28046 Madrid, España

Para recibir ayuda técnica, consulte el suplemento técnico adosado. Si su software necesita alguna reparación una vez expirado el periodo de 90 días de la garantía limitada, puede ponerse en contacto con el departamento de atención al cliente llamando al número que se incluye a continuación. Se le dará un cálculo aproximado del coste de la reparación, así como instrucciones para el envío del producto.

Departamento de atención al cliente / emergencias de ACCLAIM: +44 (0) 171 344 5000.

NOTA: Alien Trilogy pu essere giocato da un giocatore

REQUISITI DEL SISTEMA

PC 486 DX/66 MHz.

8 MB di RAM, unit CD-ROM a doppia velocit.

2 MB di spazio su disco fisso.

Scheda grafica GVA a 1 MB.

Scheda grafica SVGA da 1 MB.

Pulsantiera e scheda sonora compatibile Soundblaster al 100%.

Supporta Advanced Gravis GrIP, VFX1 Headgear e Spaceorb 360.

Collegamento IPX.

INSTALLAZIONE

Installazione DOS

1. Accendi il computer. Inserisci il CD-ROM di Alien Trilogy nell'unit CD-ROM (usa un portadisco se necessario).
2. Al prompt di DOS (C:\>), digita la lettera corrispondente all'unit CD-ROM del tuo computer (normalmente D o E) seguito da due punti (:) e poi premi INVIO.
3. Al prompt D:\> o E:\> digita INSTALL [invio].
4. Il programma di installazione di Alien Trilogy inizier a girare. Segui le istruzioni a video per installare Alien Trilogy sul disco fisso.

IMPORTANTE: durante l'installazione vedrai una videata Video Modes (Modalit video). Seleziona la modalit video pi adatta al tuo computer e la risoluzione. Puoi scegliere la modalit a colori a 16 bit o a 256 colori per un 486DX/66MHZ o un Pentium. La modalit a colori a 16 bit offre il maggior numero di dettagli, mentre quella a 256 colori ti dar un'azione di gioco pi veloce.

5. Quando l'installazione completa, per far girare Alien Trilogy assicurati di essere posizionato nella directory Alien Trilogy e poi digita "TRILOGY" [invio] al prompt "C:\ACCLAIM\trilogy>".

Installazione di Windows 95

1. Accendi il computer. Inserisci il CD-ROM di Alien Trilogy nell'unit CD-ROM (usa un portadisco se necessario).
2. Apparir una videata per l'esecuzione automatica con le opzioni descritte qui di seguito.

INSTALLA ALIEN TRILOGY: per installare i file necessari per eseguire il programma.

ESEGUI ALIEN TRILOGY: per iniziare il gioco dopo l'installazione.

EXIT: per ritornare sul desktop.

3. Per installare il gioco, seleziona Installa e cliccaci sopra. Per installare i file necessari, segui le istruzioni che appariranno sullo schermo.

IMPORTANTE: durante l'installazione vedrai una videata Video Modes (Modalit video). Seleziona la modalit video pi adatta al tuo computer e la risoluzione. Puoi scegliere la modalit a colori a 16 bit o a 256 colori per un 486DX/66MHZ o un Pentium. La modalit a colori a 16 bit offre il maggior numero di dettagli, mentre quella a 256 colori ti dar un'azione di gioco pi veloce.

4. Dopo che il gioco sar stato installato, apparir di nuovo la videata per l'esecuzione automatica. Per giocare una partita, clicca su ESEGUI ALIEN TRILOGY. Per ritornare sul desktop, clicca su ESCI.

Se dovessi avere dei problemi durante l'installazione di Alien Trilogy, consulta il Supporto Tecnico incluso nel gioco.

STORIA

In un futuro non molto lontano, la colonizzazione dello spazio diventata routine. L'antico concetto di nazioni solo un ricordo. L'unica organizzazione a cui appartengono tutti gli umani la Company. Tutti i bisogni materiali sono creati dalla Company. Tutta l'attivit umana subordinata ad essa. Perfino le forze armate sono privatizzate e hanno giurato di salvaguardare gli interessi della Company. La popolazione sopravvissuta in questa era di conquista interplanetaria. Ma adesso una moltitudine di semi di alieni parassiti minaccia l'esistenza della razza umana. La Company vuole mantenere in vita queste creature vive per utilizzarle per un'arma segreta. C' un modo per distruggere questi pericolosissimi alieni? Oppure la regina aliena riuscir a procreare un'altra generazione selvaggia nelle viscere dell'inerte popolazione planetaria? La salvezza dell'umanit dipende da...te.

Tu sei il sergente Ripley, un marine anti-alieni. Sei a milioni di miglia da casa. I tuoi compagni sono appena stati uccisi da un'imboscata aliena. Adesso, l'intera colonia su LV426 minacciata dagli alieni deponi-uova e dalla Regina delle Regine. Potresti usufruire di tutto il supporto della Company...ma purtroppo stanno complottando alle tue spalle! Nei panni di Ripley maledirai il giorno che sentisti parlare della Company! Ma adesso adesso devi concentrarti...tenere d'occhio ogni movimento...ascoltare ogni rumore...sempre che il battito del tuo cuore te lo permetta! Calma e sangue freddo, tenente Ripley...cerca solo di ...sei...da solo...

.....sei solo.....

AVVIO

Dopo la videata introduttiva, apparir la videata di testa di Alien Trilogy. Puoi premere ESC durante l'introduzione per fare apparire la videata di testa. Visualizzerai la videata di testa con INIZIA PARTITA, PARTITA MULTIGIOCATORE, CARICA PARTITA e OPZIONI. Sposta in SU e GI sull'opzione desiderata e per confermare, premi INVIO.

PARTITA MULTIGIOCATORE

In una partita multigiocatore pu giocare un massimo di 4 giocatori in collegamento (con un disco di Alien Trilogy a testa). Tutti possono partecipare allo stesso gioco o una combinazione qualsiasi di 4 giocatori pu giocare contemporaneamente in 5 partite* separate.

In una partita multigiocatore non combatti i malvagi alieni delle normali modalit di gioco, ma contro i Sintetici della Company. I livelli sono gli stessi, ma dovrai cercare di stanare i sintetici e sparargli a vista. Ma stai attento, loro faranno lo stesso! Il menu Pausa e funzioni come l'Automappa non sono attivi in una partita multigiocatore. Dovrai contare solo sulle tue forze... B e di un arsenale di armi potentissime!

Ogni livello ha un timer e il vincitore sar colui che avr eliminato pi nemici quando scade il tempo o viene completato il livello. Quando il tempo scaduto o viene completato un livello, apparir la videata dei risultati che vi mostrer le vostre imprese.

* A seconda delle capacit della rete.

Quando selezionerai questa modalit di gioco e premerai INVIO, appariranno le opzioni elencate qui di seguito.

INIZIA PARTITA MULTIGIOCATORE

Seleziona questa opzione quando hai impostato le opzioni multigiocatore e vuoi iniziare a giocare. Il giocatore che inizia una partita determiner gli aspetti del gioco descritti qui sotto.

Nome della partita: il nome predefinito GET IT HERE. Premi INVIO e digita il nome desiderato. Quando hai finito, premi INVIO.

Livello di inizio (1-10): comincia dal livello che vuoi. Il livello predefinito 1.

Durata del gioco: decidi la durata del gioco da 1 a 60 minuti (il predefinito 3 minuti). Un timer comincer il conto alla rovescia quando mancheranno 30 secondi.

Quando avrai fatto le selezioni, premi INVIO per ritornare al prompt INVIA multigiocatore e iniziare a giocare.

UNISCITI ALLA PARTITA MULTIGIOCATORE

Dopo aver impostato le opzioni, seleziona questa opzione per unirti a una partita in corso o una che sta per iniziare. Una volta selezionata, apparir un messaggio "Ricerca partite in rete in corso". Se vengono individuate delle partite in rete, vedrai il loro nome, il livello giocato e lo stato (chiuso o chiuso). Se il collegamento chiuso, significa che in quella partita stanno gi giocando 4 giocatori. Seleziona una partita e premi INVIO per unirti al gioco.

OPZIONI MULTIGIOCATORE

Queste opzioni ti consentono di inviare il nome che apparir sulla videata di ogni giocatore e digitare e inviare messaggi ai tuoi compagni di gioco. Le caselle dei messaggi sono numerate da F2 a F9 e corrispondono al tasto che invia il messaggio (durante il gioco).

CARICA PARTITA

In una normale partita a 1 giocatore, avrai la possibilit di salvare i tuoi progressi alla fine di un livello (per ulteriori dettagli, vedi la sezione Salvataggio partite). Per riprendere il gioco da livello successivo, evidenzia Carica partita e premi INVIO. Vedrai una lista di partite salvate. Seleziona quella desiderata e premi INVIO.

OPZIONI

Per impostare le opzioni di gioco, premi il PULSANTE DIREZIONALE/TASTI FRECCIA per evidenziare un'opzione e SINISTRA e DESTRA per vedere le sotto-opzioni. Queste potranno essere selezionate spostando l'evidenziatore SU e GI. Per iniziare a giocare, premi ESC.

VOLUME

Regola il volume della musica o degli effetti sonori premendo INVIO fino a quando non avrai ottenuto il livello desiderato.

COMANDI

Se Tastiera o Mouse sono selezionati, potrai ridefinire i tasti/comandi. Per definire un tasto, scorri su un'azione e premi il tasto a cui vuoi assegnare quell'azione. Per tarare la pulsantiera, il VFX1 Headgear o il Spaceorb 360, evidenzia il dispositivo e segui le istruzioni che appariranno sullo schermo.

LIV. DIFFICOLT

Imposta il livello di difficult del gioco scegliendo tra i livelli di difficult Regno acido (facile), Terrore furibondo (medio) o Xenomania (difficile).

ENTER PASSWORD (DIGITA PAROLA D'ORDINE)

Questa opzione ti permette di digitare una parola d'ordine che ti consente di ricominciare il gioco all'inizio del livello a cui quella parola d'ordine fa riferimento. Per digitare una parola d'ordine, premi il **PULSANTE DIREZIONALE**/tasti freccia per evidenziare un carattere e **INVIO** per inviarlo. Per cancellare un carattere, evidenzia **[DELETE]** (**CANCELLA**) e premi **INVIO**. Quando la parola d'ordine completa, evidenzia **[ACCEPT]** (**ACCETTA**) e premi **INVIO** per iniziare a giocare. Se desideri uscire da questa opzione senza digitare la parola d'ordine, evidenzia **[QUIT]** (**ABBANDONA**) e premi **INVIO**.

ANGOL. TELECAMERA

Scegli di giocare con lo scorrimento della telecamera Acceso o Spento.

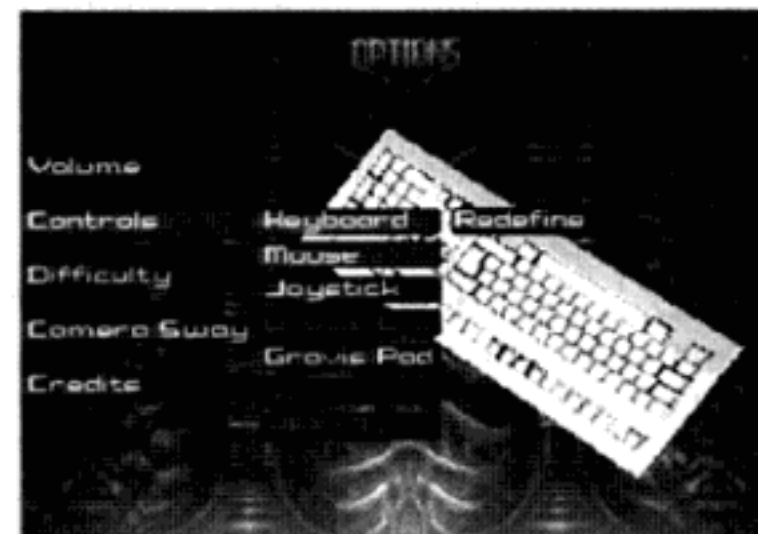
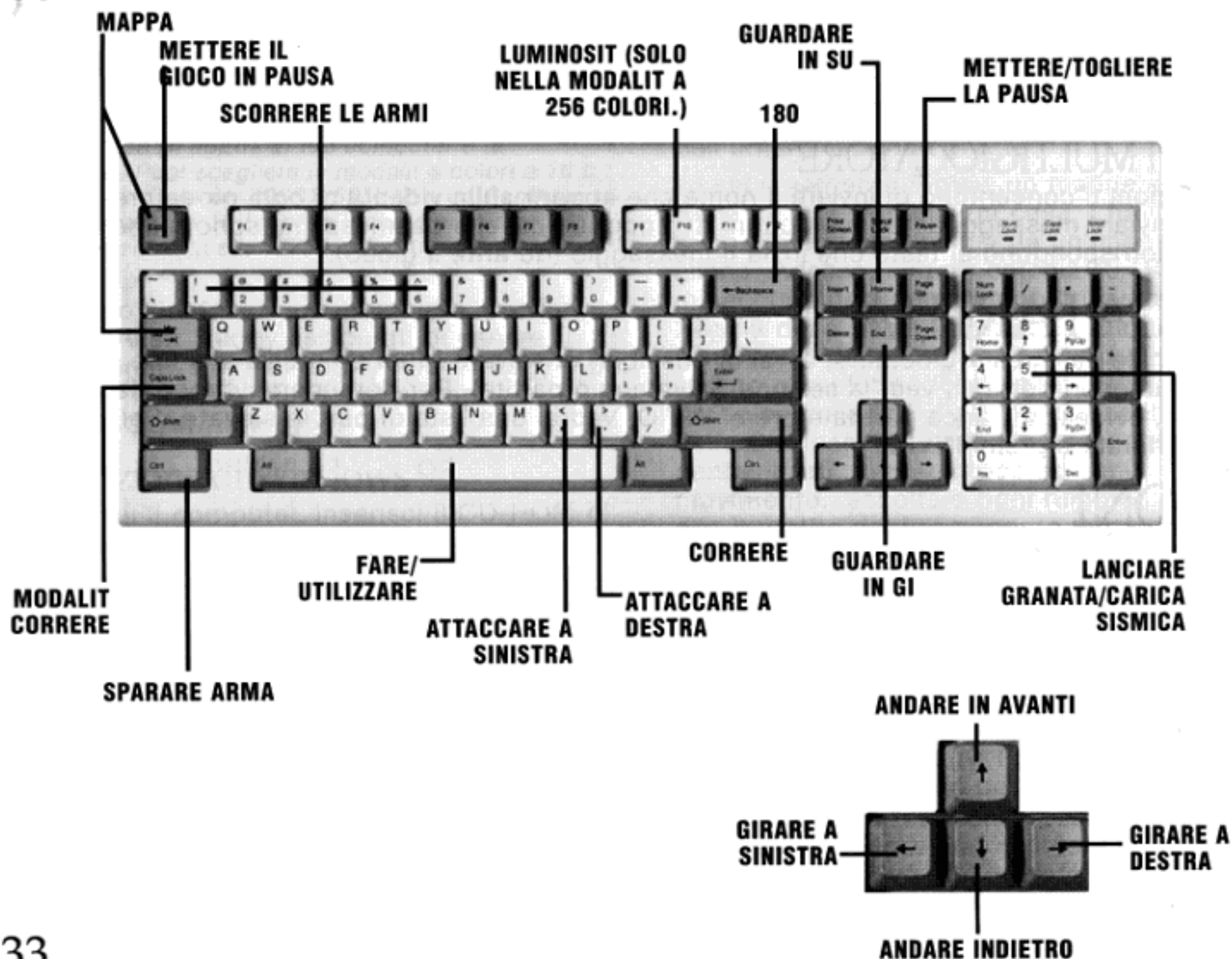
TITOLI

Dai un'occhiata a coloro che hanno contribuito alla creazione di un grande gioco come Alien Trilogy.

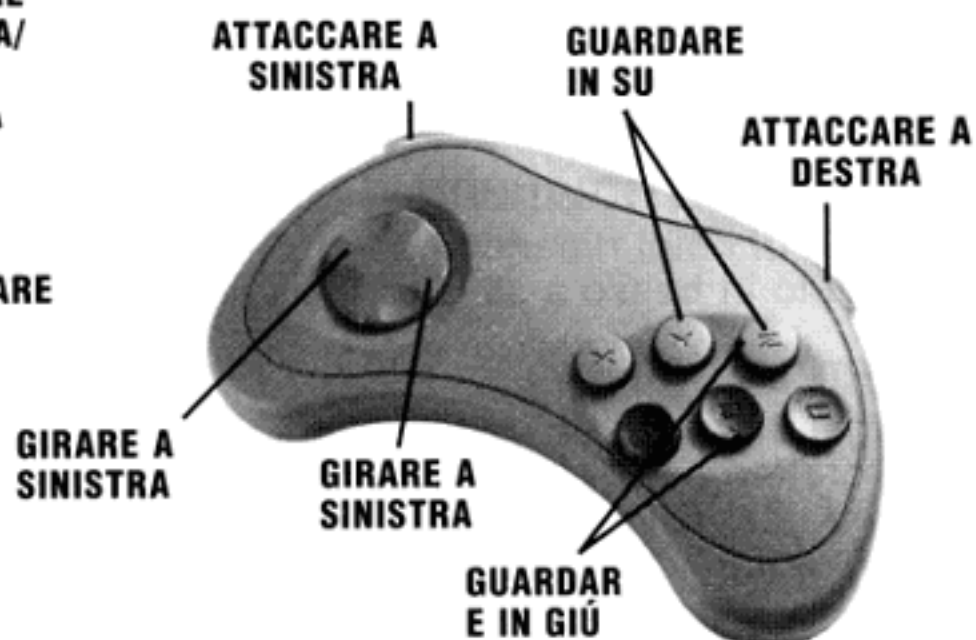
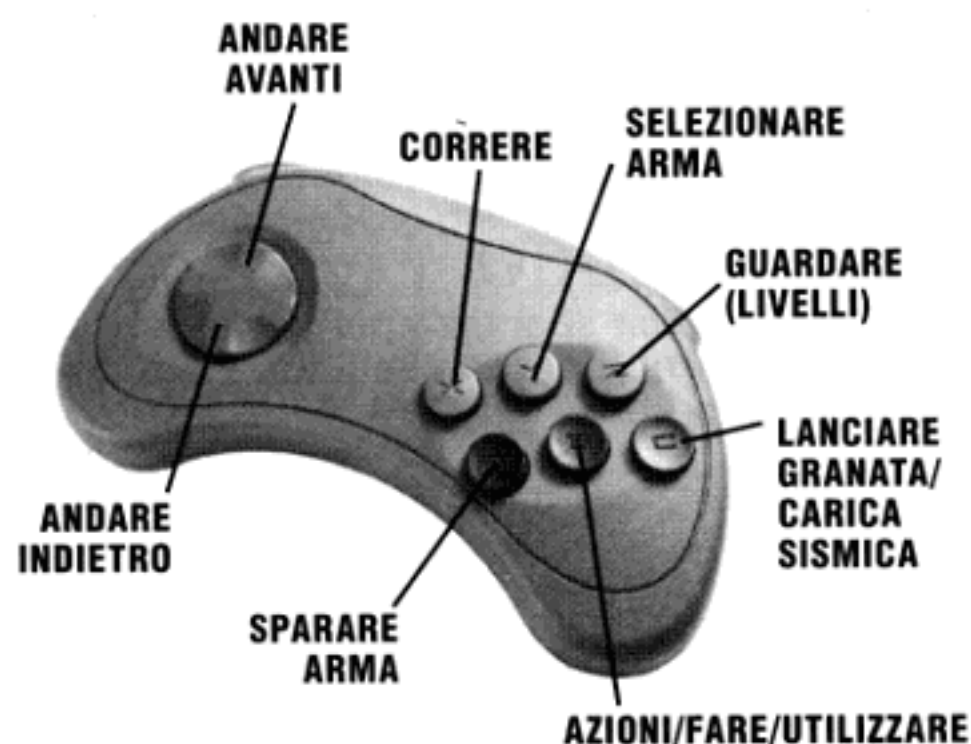
COMANDI PREDEFINITI

Per vedere il comandi di VFX, HEADGEAR E SPACEORB 360, CONSULTA IL FILE README.TXT NEL CD-ROM.

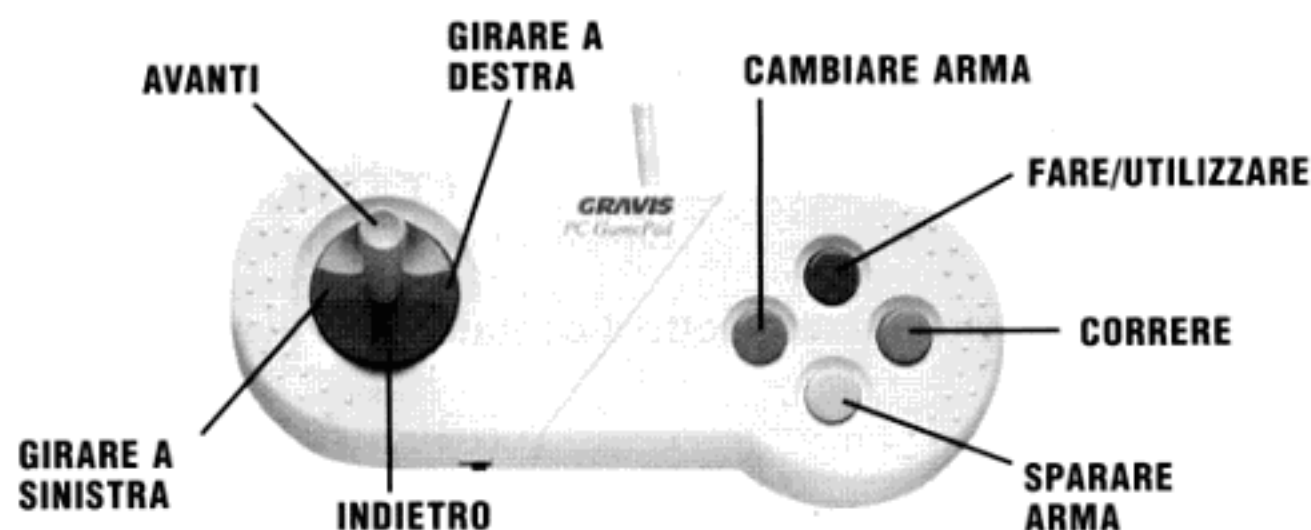
COMANDI DELLA TASTIERA



COMANDI DEL GRAVIS GRIP



DISPOSITIVI A 4 PULSANTI



Tutte le altre funzioni dovranno essere eseguite con la tastiera.

Azioni

Questo pulsante esegue mosse diverse a seconda della situazione in cui ti trovi. Se ti trovi di fronte a una porta, premilo per aprirla. Se ti trovi di fronte a un pannello di comando o a un pannello di energia, premi questo pulsante per attivarli.

Sparare armi

Premi questo pulsante per sparare con l'arma attualmente selezionata. Le armi sparano nella direzione in cui sei rivolto.

Aprire porte

Durante il tuo viaggio nel mondo di Alien Trilogy, incontrerai diversi tipi di porte che dovrai aprire. Alcune di queste richiedono l'attivazione di pannelli di comando per fornirgli l'energia necessaria. Potranno essere aperte premendo il pulsante FARE/UTILIZZARE.

Scorrere le armi in dotazione

Durante il gioco, scorri le armi in dotazione premendo i tasti da 1 a 6.

Ascensori

Molte delle zone che attraverserai avranno degli ascensori, alcuni dei quali possono essere attivati tramite commutatori o pannelli di comando.

IL MONDO ALIENO...

IL PANNELLO DI VISUALIZZAZIONE DELLO STATO

Questo è il tuo punto di collegamento con la realtà e la tua unica speranza per uscire vivo da questa prova terribile. Controllalo accuratamente per ottenere informazioni vitali sul tuo stato di salute e sulle armi, sulla presenza aliena e sugli oggetti nell'inventario.

1. Arma attuale

L'arma attualmente in tuo possesso appare nella mano.

2. Munizioni rimanenti

Il numero di colpi rimanenti sono visualizzati nell'angolo in basso a sinistra della videata.

3. Energia

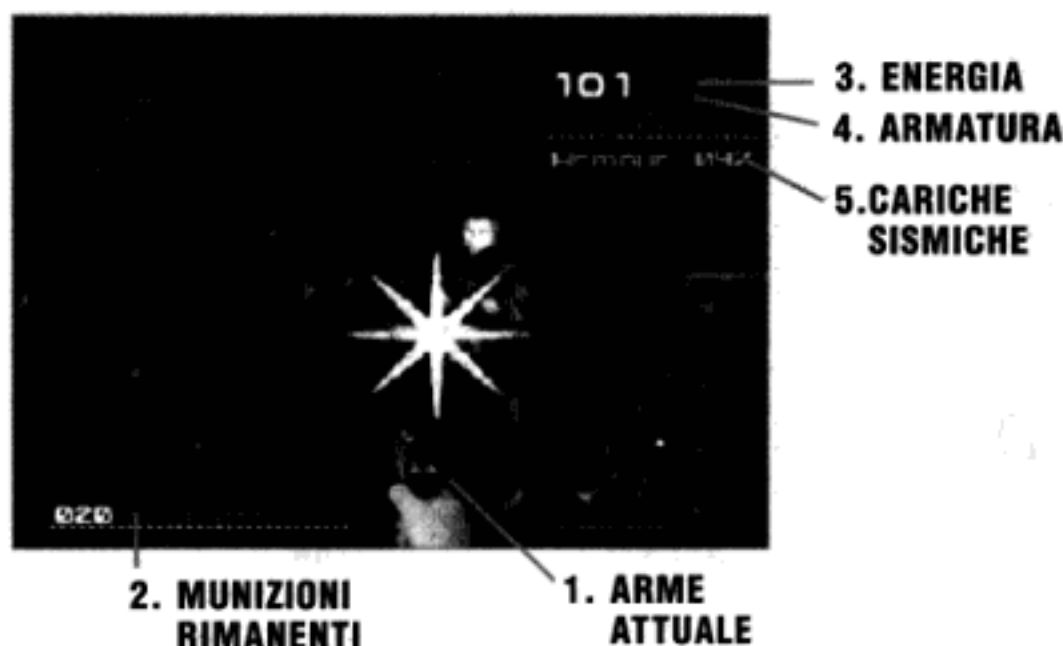
L'energia è indicata da un contatore metrico e da un grafico posti nell'angolo in alto a destra della videata. Quando il livello raggiungerà 0, avrai perso!

4. Armatura

Lo stato dell'armatura è indicato sotto l'indicatore del livello di energia. Il pannello diventa rosso quando vieni attaccato. Più colpi subisci, più l'armatura si deteriora, fino a quando diventerà inutilizzabile e scomparirà dal pannello.

5. Cariche sismiche

Il numero delle cariche sismiche rimaste è visualizzato sotto il contatore del livello d'energia.



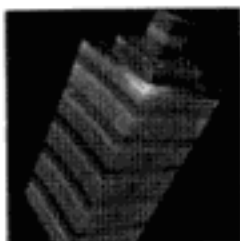
OGGETTI DA RACCOGLIERE

ARMI & ARMI DA RACCOGLIERE

[insert icon of each weapon (pick ups only)]

Impersonando il tenente Ripley, inizierai la partita con la pistola automatica da 9 mm in dotazione. Durante il gioco, troverai diverse armi o oggetti che possono essere utilizzati come armi. Per raccogliere un'arma o munizione, camminaci sopra. Un segnale sonoro indicherà che l'oggetto è stato raccolto. Le munizioni per le diverse armi possono essere raccolte durante il gioco. Esistono dei limiti al quantitativo di munizioni che possono essere trasportate per ogni arma. Puoi trasportare tutte le armi in dotazione allo stesso tempo. L'arma attuale appare nelle tue mani sulla videata. Ci sono due modi per visualizzare le armi attualmente in dotazione:

- Premi il TAB o INVIO per mettere il gioco in pausa e accedere alla videata Selezione pausa. Per armarti con un'arma diversa da quelle attualmente in tua dotazione, premi SU o GI per scorrerle e poi premi INVIO quando l'arma desiderata è evidenziata.
- Puoi cambiare armi durante il gioco, premendo i tasti da 1 a 6 fino a quando l'arma desiderata apparirà nelle tue mani.



Le cariche sismiche

Vengono lanciate premendo il TASTO INDIETRO con qualsiasi arma, ECCETTO il fucile pulsante (che utilizza questo pulsante per lanciare granate). Più un nemico si troverà vicino a una Carica sismica quando questa esplode, più saranno i danni arrecati*** ma, se ti scoppia vicino, subirai dei danni considerevoli.



Caricatore da 9 mm

Munizioni predefinite. Puoi trasportare un massimo di 150 colpi in caricatori di capacità diversa.



Fucile

più potente di quello a 9 mm.



Proiettili per il fucile

I proiettili si trovano in gruppi da 10. Puoi trasportare un massimo di 100 proiettili.



Fucile pulsante

Puoi raccogliere caricatori per il fucile e granate per il lanciagranate incorporato.



Caricatori per il fucile pulsante

Puoi disporre di un massimo di 999 colpi alla volta.



Granate pulsanti

Puoi disporre di un massimo di 20 granate alla volta.



Lanciafiamme

Il lanciafiamme può disporre di una sola tanica di carburante alla volta, ma puoi disporre di un massimo di 500 raffiche.



Carburante per il lanciafiamme

Quando il carburante agli sgoccioli o finito, raccogliendo la tanica si riempie il serbatoio.



Mitragliatrice teleguidata

Questa grossa mitragliatrice l'arma più potente a disposizione. Può colpire numerosi nemici in qualsiasi momento.



Caricatore per la mitragliatrice telecomandata

Ogni caricatore contiene 100 colpi. Puoi disporre di un massimo di 10 caricatori.

OGGETTI UTILI DA RACCOGLIERE



Automappa

Utilizzala per tracciare i tuoi progressi attraverso le varie sfide che ti attendono. L'automappa indica la tua posizione in relazione a quello che ti circonda e visualizza la posizione di porte (linee luminose verdi) e casse (quadrati blu). Quando l'automappa viene visualizzata, premendo INVIO ingrandirai l'immagine per avere una visuale più dettagliata. Premi di nuovo INVIO per ritornare alla grandezza normale. Nota che certe zone non vengono rilevate dall'automappa. L'Automappa non è disponibile nelle partite multigiocatore in collegamento.



Batterie



Occhiali per vista notturna



Lampada

OGGETTI DELLA SALUTE



Stivali anti-acido

Ti permettono di camminare attraverso l'acido senza subire danni.



Maglia anti-acido

Offre una buona protezione per la parte superiore del corpo, ma non protegge le braccia.



Armatura

Offre completa protezione del corpo fino a quando resiste.



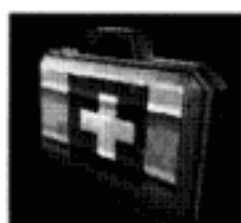
Adrenalina

Ottieni un incremento di energia del 200%.



Pacchetto energia

Ripristiner la tua energia al 100% e ti dar 20 secondi di invulnerabilit.



Kit medicinali

Raccogli un Kit medicinali per ottenere un incremento di energia del 20%.



Fortificatori

Incrementano l'energia dell'1%.

VIDEATA DELLE OPZIONI

Le seguenti videate possono essere richiamate in qualsiasi momento durante il gioco premendo il tasto ESC per mettere il gioco in pausa, evidenziando Options e premendo INVIO. Premi SU o GI sul PULSANTE DIREZIONALE/tasti freccia per evidenziare l'opzione desiderata e premi INVIO per selezionarla.

- Per ritornare al gioco premi ESC. Queste opzioni non sono disponibili nelle partite multigiocatori in collegamento.

VOLUME EFFETTI SONORI

Premi INVIO per aumentare o diminuire il volume degli effetti sonori.

VOLUME AUDIO DIGITALE

Premi INVIO per aumentare o diminuire il volume della musica.

ESCI DAL GIOCO

Per uscire dal gioco corrente e ritornare alla videata del menu principale, premi INVIO. Scegli tra YES (SI) e NO con i pulsanti SINISTRA o DESTRA sul PULSANTE DIREZIONALE/tasti freccia e poi premi INVIO.

OPZIONI TRA UN LIVELLO E L'ALTRO

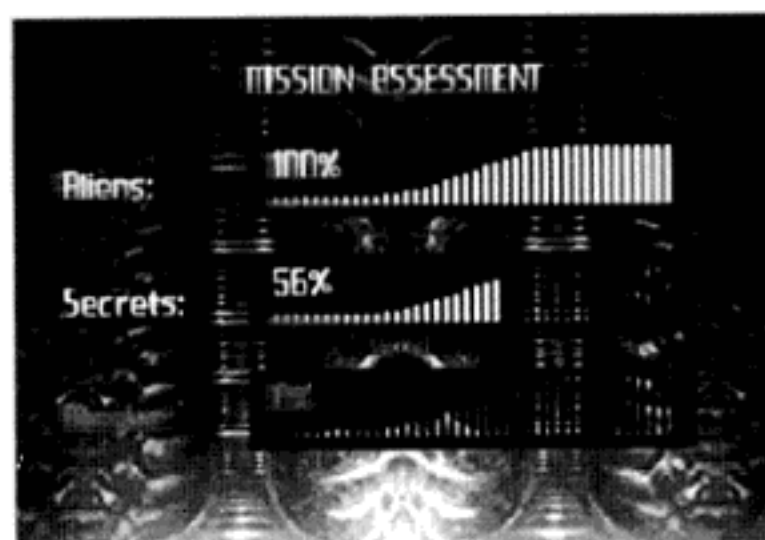
Quando completerai un livello, apparirà una videata con le seguenti opzioni: Continua partita, Salva partita e Abbandona partita.

SALVATAGGIO PARTITE

Pu missione. Se le tue prestazioni saranno particolarmente buone, potrai accedere al livello bonus pieno di oggetti utili!

Videata Valutazione di missione

Alla fine di ogni livello vedrai una videata Valutazione di missione, che visualizza il numero di nemici uccisi, delle aree segrete trovate e la percentuale completata della missione.



SEZIONI DI GIOCO

Ci sono tre principali sezioni di gioco in Alien Trilogy.

MISSIONI

Ci sono tre giochi principali descritti brevemente di seguito, insieme ad alcune aree con le quali dovrai fare un po' di pratica!

COLONIA LV426

Qui inizia tutto. La tua terribile prova nella Colonia LV426 ti porterà dalla malvagità dei confini esterni fino al cuore del pericolo!



Entrata
Complesso esterno
Stanze ricreative
Laboratorio medico
Garage
Sottolivello del processore d'atmosfera
Sottobasamento del processore d'atmosfera
Nascondiglio della regina

PRIGIONE

La prigione stata isolata dalla Company e lasciata alla deriva nello spazio su un pianeta, un tempo di vitale importanza, ma le cui strutture sono ora in sfacelo. I prigionieri erano sopravvissuti mantenendo in vita uno stretto ma allo stesso tempo fragile legame... Fino a quando Ripley si schiantò sul pianeta, ignara di avere viaggiato con un carico clandestino di semi alieni! Ora convinta di dovere combattere per la Company per distruggere gli alieni!



Area residenziale
Mensa e magazzini
Torre delle riunioni



Fonderia di piombo
Estrazione e fusione
Stanza controllo fornace



Stampo di piombo
Rifugio della regina

NAVICELLA SPAZIALE ABBANDONATA

Tutto inizi su questa navicella spaziale aliena. Ripley deve cercare di farsi strada all'interno della navicella e trovare la Regina!



Tunnel
Cabina di pilotaggio



Canyon e catacombe
Segreti



Ascensori

NEMICI ALIENI

Questi sono i nemici contro cui dovrai combattere. Possiedono doti di potenza diverse e avrai bisogno di quantitativi diversi di proiettili per distruggerli. Stai sempre pronto!

Chestbuster



Cane Alieno Giovane



Guerriero



Facehugger



Cane Alieno Adulto



Regina



NEMICI DELLA COMPANYY

La Company spera di riportare in vita gli Alieni per utilizzarli come un'arma segreta. Per favorire la realizzazione del progetto, hanno sguinzagliato una variet di minacce umane per ostacolarti il cammino. Fai attenzione, Tenente!

Soldato Della Company



Sintetico Della Company



Manipolatore Di Alieni



Guardia Di Sicurezza



CONTRATTO DI LICENZA UTENTI

LEGGETE ATTENTAMENTE QUESTA LICENZA PRIMA DI ROMPERE IL SIGILLO SU QUESTA CONFEZIONE. ROMPENDO QUESTO SIGILLO, ACCETTATE I TERMINI STABILITI IN QUESTA LICENZA. SE NON ACCETTATE I TERMINI DI QUESTA LICENZA, NON ROMPETE IL SIGILLO E RESTITUIRE IMMEDIATAMENTE LA CONFEZIONE NON APERTA AL PUNTO VENDITA IN CUI L'AVEVATE ACQUISTATO E VI VERRÀ RIMBORSATO IL PREZZO.

1. Licenza: il software contenuto in questa confezione (d'ora in poi, "software"), indipendentemente dal media su cui è distribuito, vi è concesso in licenza dall'Acclaim Entertainment, Inc. per suo conto e di terzi proprietari ("concessori di licenza") del materiale protetto dai diritti d'autore e di marchi di fabbrica che possono essere incorporati al software. Siete i proprietari del supporto su cui è registrato il software, ma l'ACCLAIM e i concessori di licenza dell'ACCLAIM (chiamati collettivamente "ACCLAIM") conservano il titolo sul software e la documentazione relativa. Potete utilizzare il software su un singolo computer e fare una copia del software in una forma leggibile dal computer, ma solo come riserva. Su tale copia dovete copiare l'avvertenza sui diritti d'autore dell'ACCLAIM e qualsiasi altra didascalia di proprietà riservata che compare sulla copia originale del software.

2. Restrizioni e cessazione: il software contiene materiale protetto dai diritti d'autore, segreti industriali ed altro materiale in esclusiva. Per proteggerli ed eccetto quando permesso dall'attuale legislazione, non potete: (a) scomporre, invertire la struttura, smantellare o ridurre il software in forma umanamente percettibile; (b) modificare, diffondere in rete, affittare, noleggiare, prestare, distribuire o creare lavori derivati basati completamente o in parte sul software o (c) trasmettere elettronicamente il software da un computer all'altro o tramite una rete di collegamento. Potete cessare questa licenza in qualsiasi momento, distruggendo il software, la documentazione e tutte le relative copie.

Questa licenza cesserà immediatamente senza notifica da parte della ACCLAIM, se non rispetterete le disposizioni di questa licenza. In caso di cessazione, dovrete distruggere il software, documentazione relativa e tutte le copie.

3. Limitazioni ed esclusioni delle garanzie:

(a) ACCLAIM garantisce all'acquirente originale che, per un periodo di novanta (90) giorni dalla data di acquisto, questo supporto tangibile su cui è stato registrato il software è esente da difetti di materiali e di lavorazione. Il massimo grado di responsabilità dell'ACCLAIM e il vostro rimedio esclusivo è, a discrezione dell'ACCLAIM, la riparazione o la sostituzione del supporto che non soddisfa i termini della garanzia limitata e che viene restituito, con le spese postali pagate in anticipo, al centro di assistenza clienti dell'ACCLAIM con una copia della ricevuta d'acquisto. L'ACCLAIM non si riterrà responsabile per danni al supporto dovuti a incidenti, abuso o distrazione. **TUTTE LE ALTRE GARANZIE DI COMMERCIALITÀ E IDONEITÀ PER QUALSIVOGLIA SCOPO PARTICOLARE SONO LIMITATE A UN PERIODO DI NOVANTA (90) GIORNI DALLA DATA DI ACQUISTO.**

(b) Riconoscete espressamente che l'utilizzo del software è a vostro rischio esclusivo. Il software e la documentazione relativa sono forniti "COME SONO" e senza alcuna garanzia. L'ACCLAIM NON RICONOSCE TUTTE LE GARANZIE, ESPRESSE O IMPLICITE, COMPRESSE, ANCHE SE AD ESSE NON LIMITATE, LE GARANZIE IMPLICITE DI COMMERCIALITÀ E IDONEITÀ PER QUALSIVOGLIA SCOPO PARTICOLARE. L'ACCLAIM NON GARANTISCE CHE LE FUNZIONI CONTENUTE NEL SOFTWARE NON SI INTERRUPTANO O SARANNO PRIVE DI ERRORI, O CHE LE ANOMALIE DEL SOFTWARE SARANNO CORRETTE O L'ESITO DELL'UTILIZZO DEL SOFTWARE O DELLA DOCUMENTAZIONE RELATIVA IN TERMINI DELLA LORO ESATTEZZA, PRECISIONE, AFFIDABILITÀ, ATTUALITÀ O ALTRO. LE INFORMAZIONI O I CONSIGLI SCRITTI O ORALI FORNITI DALL'ACCLAIM NON COSTITUIRANNO UNA GARANZIA O ESTENDERANNO QUESTA GARANZIA IN NESSUN MODO. SE IL SOFTWARE DOVESSE PRESENTARE DEI DIFETTI, VOI (E NON L'ACCLAIM) DOVRETE SOSTENERE L'INTERO COSTO DELLA MANUTENZIONE, RIPARAZIONE O MODIFICHE NECESSARIE.

(c) IN NESSUN CASO, COMPRESA LA NEGLIGENZA, L'ACCLAIM, O I SUOI DIRETTORI, AMMINISTRATORI, DIPENDENTI O AGENTI, SARANNO RESPONSABILI NEI TUOI CONFRONTI DI QUALSIASI DANNO ACCIDENTALE, INDIRETTO, PARTICOLARE O CONSEGUENZIALE (COMPRESI I DANNI PER MANCATO PROFITTO, CESSAZIONE DELL'ATTIVITÀ, PERDITA DI INFORMAZIONI SULL'ATTIVITÀ E SIMILI) CHE POSSANO DERIVARE DALL'USO O DALL'INCAPACITÀ D'USO DEL SOFTWARE O DELLA DOCUMENTAZIONE RELATIVA, ANCHE NEL CASO IN CUI L'ACCLAIM SIA STATA MESSA AL CORRENTE DELLA POSSIBILITÀ DI TALI DANNI. In nessun caso, la totale responsabilità dell'ACCLAIM nei vostri confronti per tutti i danni, le perdite, i diritti di agire in giudizio (se nel contratto, illecito, includendo la negligenza o altro) supera l'ammontare da voi pagato per il software.

(d) Alcuni stati non consentono esclusioni o limitazioni alle garanzie implicite o ai danni, quindi le esclusioni o le limitazioni sopraindicate potrebbero non riguardarti. Questa garanzia ti fornisce dei diritti naturali che variano da giurisdizione a giurisdizione.

4. Richieste di informazioni/Assistenza tecnica: tutte le domande riguardanti questo Contratto, dovrebbe essere inviate al seguente indirizzo:

ACCLAIM Entertainment Ltd.
Moreau House, 112-120 Brompton Rd
Knightsbridge, London
SW3 1JJ, England

Per il supporto tecnico, consultare il supplemento tecnico. Se il software necessita di riparazioni dopo i 90 giorni della garanzia limitata, potrete contattare il dipartimento Servizio Clienti al numero elencato sotto. Vi verrà fornito un preventivo della riparazione e le istruzioni per la spedizione.

Linea diretta/Dipartimento Servizio clienti dell'ACCLAIM: 00+44 (0) 171 344 5000

MINIMALE SISTEEMVEREISTEN

- 486DX/66 MHz PC
- 8 MB RAM, double speed CD-ROM drive
- Minimaal 2 MB vrije ruimte op de harde schijf
- 1 MB SVGA videokaart
- Game pad en Sound Blaster of 100% compatible. Advanced Gravis GrIP, VFX1 Headgear en Spaceorb 360° worden ondersteund
- IPX netwerk

INSTALLATIE

Onder DOS

1. Zet je computer aan. Leg de Alien™ Trilogy CD-ROM disk in de CD-ROM drive (gebruik indien noodzakelijk een disk slede).
2. Typ achter de DOS prompt (C:\>), de letter van de CD-ROM drive op je computer (meestal D of E), gevolgd door een dubbele punt (:), en druk op de ENTER toets.
3. Typ achter de D:\> of E:\> prompt INSTALL [Enter].
4. Het Alien™ Trilogy installatieprogramma gaat nu lopen. Volg de aanwijzingen op het scherm om Alien™ Trilogy op de harde schijf te installeren.

OPMERKING: Tijdens het installeren krijg je op een gegeven moment het Video Modes scherm te zien. Kies de videomode die het beste aansluit bij je computer en de resolutie die je wil. Je kunt 16 bit kleur of 256 kleuren kiezen voor zowel een 486DX/66MHz of een Pentium. 16 bit kleur biedt het grootste detail, terwijl 256 kleuren het soepelste spelverloop oplevert.

5. Als de installatie achter de rug is, kun je het spel runnen door naar de Alien™ Trilogy directory te gaan en achter de "C:\ACCLAIM\trilogy>" prompt "TRILOGY" [Enter] te typen.

INSTALLATIE ONDER WINDOWS® 95

1. Zet je computer aan. Leg de Alien™ Trilogy CD-ROM disk in de CD-ROM drive (gebruik indien noodzakelijk een disk slede).
2. Er verschijnt nu een Automatisch Afspelen scherm met de volgende keuzemogelijkheden:
INSTALL ALIEN TRILOGY--
(Om de bestanden noodzakelijk voor het runnen van het spel te installeren)
RUN ALIEN TRILOGY --
(Om na installatie het spel te runnen)
EXIT -- (Scherm verlaten en terug naar Bureaublad gaan)
3. Om het spel te installeren kies je INSTALL en klik je erop. Volg de aanwijzingen op het scherm om de noodzakelijke bestanden te installeren.

OPMERKING: Tijdens het installeren krijg je op een gegeven moment het Video Modes scherm te zien. Kies de videomode die het beste aansluit bij je computer en de resolutie die je wil. Je kunt 16 bit kleur of 256 kleuren kiezen voor zowel een 486DX/66MHz of een Pentium. 16 bit kleur biedt het grootste detail, terwijl 256 kleuren het soepelste spelverloop oplevert.

4. Als de installatie achter de rug is, verschijnt het Automatisch Afspelen scherm weer. Klik op RUN ALIEN TRILOGY om met het spel te beginnen. Klik op EXIT om terug naar het Bureaublad te gaan.

Mochten er bij de installatie van Alien™ Trilogy problemen optreden, sla dan de technische bijlage er op na, die met het spel wordt meegeleverd.

VERHAAL

In de niet zo verre toekomst is het met succes kolonialisieren van de ruimte een normale zaak geworden. Het bestaan als natie is een ouderwetse begrip uit een lang vervlogen tijd. Er is maar één organisatie waartoe de hele mensheid behoort: de Maatschappij. De Maatschappij schept en voorziet in alle materiële behoeften. Alles wat de mensen doen is ondergeschikt aan de Maatschappij. Zelfs de strijdkrachten zijn geprivatiseerd, bezworen het belang van de Maatschappij te dienen. Globaal gesproken, heeft de mensheid dit tijdperk van interplanetaire verovering overleefd. Maar nu wordt het voortbestaan van het menselijk ras bedreigd door de kiem van horden parasitaire buitenaardse wezens. De Maatschappij wil het dodelijke gebroed in leven houden om het te gebruiken als geheim wapen. Kan dit kwaadaardig buitenaardse gebroed vernietigd worden? Of zal de Koningin der Koninginnen er in slagen om een nieuwe generatie van dit gebroed in het binnenste van de ongelukkige bevolking van de planeten te leggen? Het is jouw taak om de mensheid van de ondergang te redden...

Jij bent Lt. Ripley, in de strijd tegen de Buitenaardse wezens sta je in de voorste gelederen. Je bent miljoenen kilometers van huis. Je medemariniers zijn zojuist door een verrassingsaanval van Buitenaardse wezens uitgeschakeld. Nu wordt de hele kolonie op planeet LV426 bedreigd door eieren leggende Buitenaardse wezens en hun Koningin der Koninginnen. Je hebt alle hulp nodig die de Maatschappij maar kan opbrengen ... maar jammer genoeg werkt de Maatschappij je tegen! Het duurt niet lang voordat Ripley de Maatschappij verwenst! Maar nu moet je je concentreren... kijk uit voor alles wat beweegt... luister naar elk geluid... kun je nog ander geluid horen dan het kloppen van je hart? Voorzichtig Lt. Ripley... Doe het stukje bij beetje ... je bent... alleen...

BEGINNEN

Na de introductie, verschijnt het titelscherm van Alien™ Trilogy. Tijdens de introductie kun je op elk gewenst moment op ESC drukken, om het

titelscherm vast op te roepen. Op het titelscherm zie je START GAME, MULTIPLAYER GAME, LOAD GAME en OPTIONS. Beweeg het selectiekader omhoog of omlaag om de gewenste keuze te maken en druk op ENTER om te bevestigen.

MULTIPLAYER GAME

Maximaal vier spelers (elk met hun eigen Alien Trilogy disc) kunnen over een netwerk een spel voor meerdere personen spelen. Er kunnen maximaal 5 verschillende spelen gelijktijdig over een netwerk lopen*. In een spel voor meerdere personen, neem je het niet alleen op tegen die gemene buitenaardse wezens uit het gewone spel, maar ook tegen Synthetische Maatschappers. De levels zijn hetzelfde, maar je moet nu goed uitkijken voor de Synthetische Maatschappers, die overal op de loer liggen, en ze vernietigen zodra je ze in het oog krijgt. Pas op, want ze lopen rond met hetzelfde in het achterhoofd. Het pauzemenue en bijvoorbeeld de AutoMap werken tijdens een spel met meerdere personen niet. Je moet het nu helemaal hebben van je sluwheid en lef. Nou ja, sluwheid, lef en onwijs veel heftige wapens!

Tijdens elk level loopt de klok; de winnaar is diegene die de meeste kills heeft gemaakt als de tijd erop zit, of het level heeft voltooid -- wat zich het eerst van de twee voordoet. Als de tijd erop zit of een level voltooid is, krijg je op een resultatenscherm te zien wie wat met wie gedaan heeft.

* Afhankelijk van de capaciteit van het netwerk.

Als je voor deze spelmode kiest en op ENTER drukt, krijg je een scherm te zien met drie opties:

START MULTIPLAYER GAME Kies dit als je alle multi-player (spel voor meerdere personen) opties naar believen hebt ingesteld en je klaar bent om een spel te beginnen. De speler die het spel begint bepaalt het volgende:

NAME OF THE GAME (Naam van het spel) De standaardinstelling is GET IT HERE. Druk op ENTER en typ een naam naar keuze in als je dat wil (en druk op ENTER als je klaar bent).

START LEVEL (1-9) Begin het spel op het aangegeven level. Standaard is dit op het eerste level ingesteld.

GAME DURATION (Spelduur) Bepaal hoe lang het spel duurt, van 1 tot en met 60 minuten. De standaardinstelling is 3 minuten. Als er nog een halve minuut resteert, begint een klokje af te tellen.

Als je je keuzes hebt gemaakt, druk dan op ENTER om naar het START Multiplayer scherm te gaan en het spel te beginnen.

JOIN MULTIPLAYER GAME (MEEDOEN MET EEN MULTPLAYER SPEL)

Als je je opties hebt ingesteld, kun je door dit te kiezen inhaken op een spel dat al loopt, of meedoen met een spel dat net wordt opgestart. Je krijgt vervolgens de melding "Searching for Network Game" (Netwerkspel wordt opgezocht). Is er een netwerkspel gevonden, dan krijg je de naam daarvan te zien, het level waarin wordt gespeeld (1-9), en de status ervan (open of closed). Open betekent dat je kunt inhaken. Closed (besloten) betekent dat er al vier spelers in de spelsessie zijn verwickeld. Kies een spel uit en druk op ENTER om mee te doen.

MULTIPLAYER OPTIONS (MULTIPLAYER OPTIES)

Deze optie stelt je in staat om een naam in te voeren die dan op het scherm van elke andere speler verschijnt, en om een berichtje naar de andere spelers in te voeren en te versturen. Slots voor berichten zijn genummerd van F2 tot en met F9 en corresponderen met de functietoets waarmee dat berichtje (tijdens het spel) kan worden verstuurd.

LOAD GAME (SPEL INLADEN)

In een gewoon spel voor 1 persoon, bestaat de mogelijkheid om je vooruitgang aan het eind van het level op te slaan (zie Spelen opslaan voor meer informatie). Om het spel vanaf het volgende level op te pakken, licht je Load Game uit en druk je op ENTER. Je krijgt nu een lijst van opgeslagen spelen te zien. Kies het spel uit dat je wilt spelen en druk op ENTER.

OPTIONS (OPTIES)

Gebruik voor het instellen van de opties de pijltjes- of de richtingtoetsen OMHOOG of OMLAAG om een optie uit te lichten en LINKS of RECHTS om langs de beschikbare subopties te gaan. Die kun je vervolgens kiezen door het selectiekader OMHOOG of OMLAAG te bewegen. Druk op ESC om het spel te beginnen.

VOLUME:

Stel het volume van Music (muziek) en SFX (geluidseffecten) in door op ENTER te drukken totdat de gewenste instelling wordt weergegeven.

CONTROLLER:

Als Key (toetsenbord) of Mouse (muis) is ingesteld heb je de mogelijkheid de bediening naar eigen voorkeur aan te passen. Om een toetsfunctie te wijzigen, ga je naar de handeling en druk je vervolgens op de toets waaraan je die functie wilt toekennen. Licht joystick, VFX1 Headgear of Spaceorb 360° uit dat apparaat te calibreren en volg de aanwijzingen op het scherm.

DIFFICULTY (MOEILIKHEIDSGRAAD):

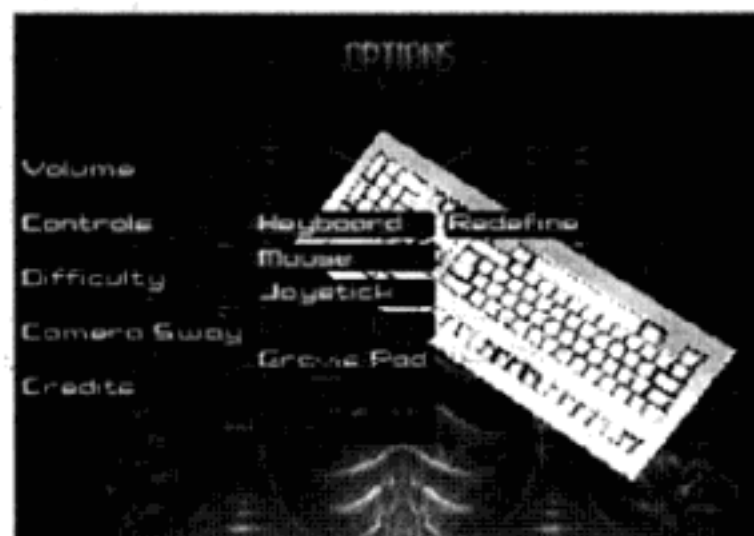
Stel de moeilijkheidsgraad in op één van de volgende niveaus: Acid Reign (gemakkelijk), Raging Terror (normaal) of Xenomania (moeilijk).

CAMERA SWAY (BEWEGENDE CAMERA):

Kies ervoor om met een realistische camera te spelen - ON (Aan), of zonder - OFF.

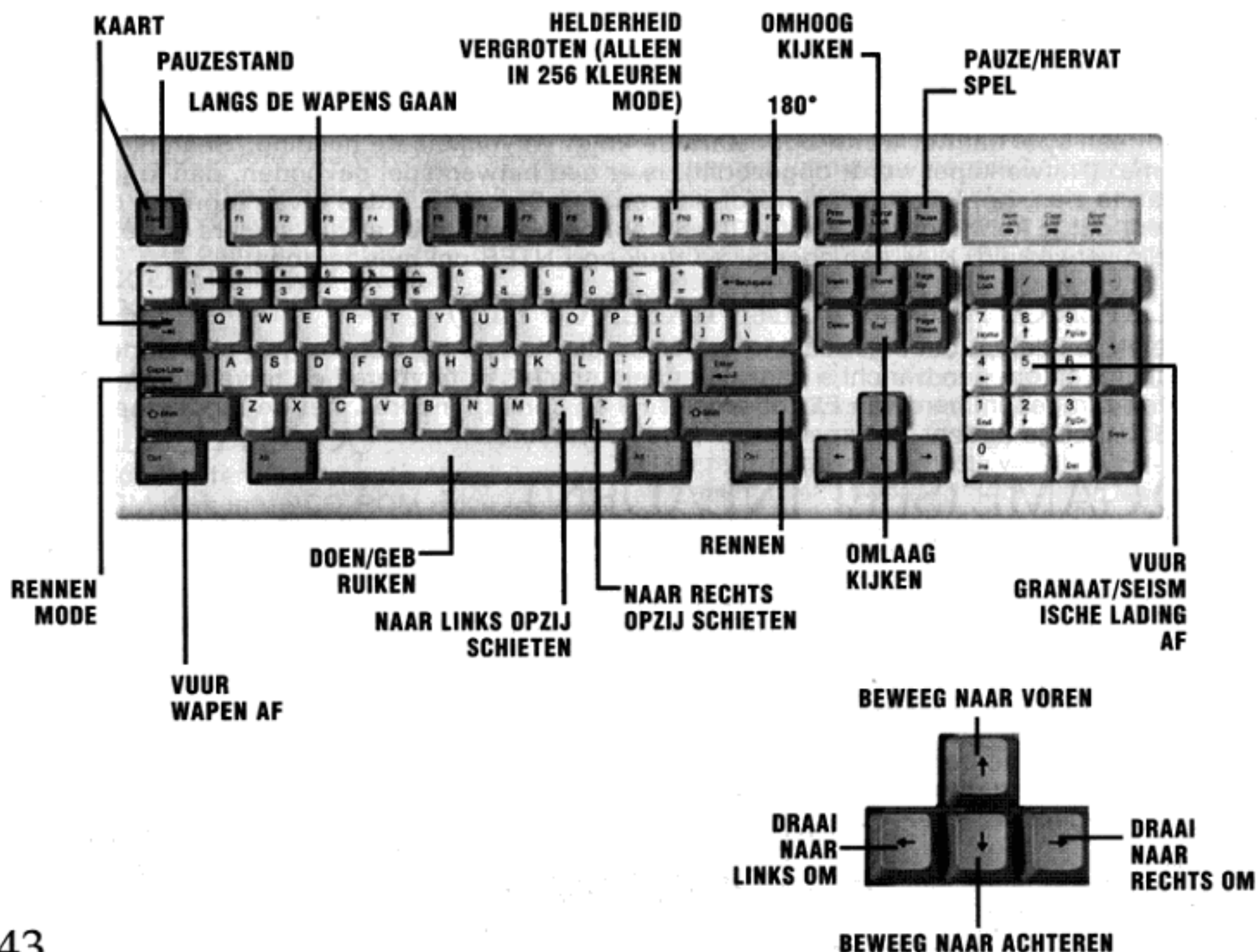
CREDITS:

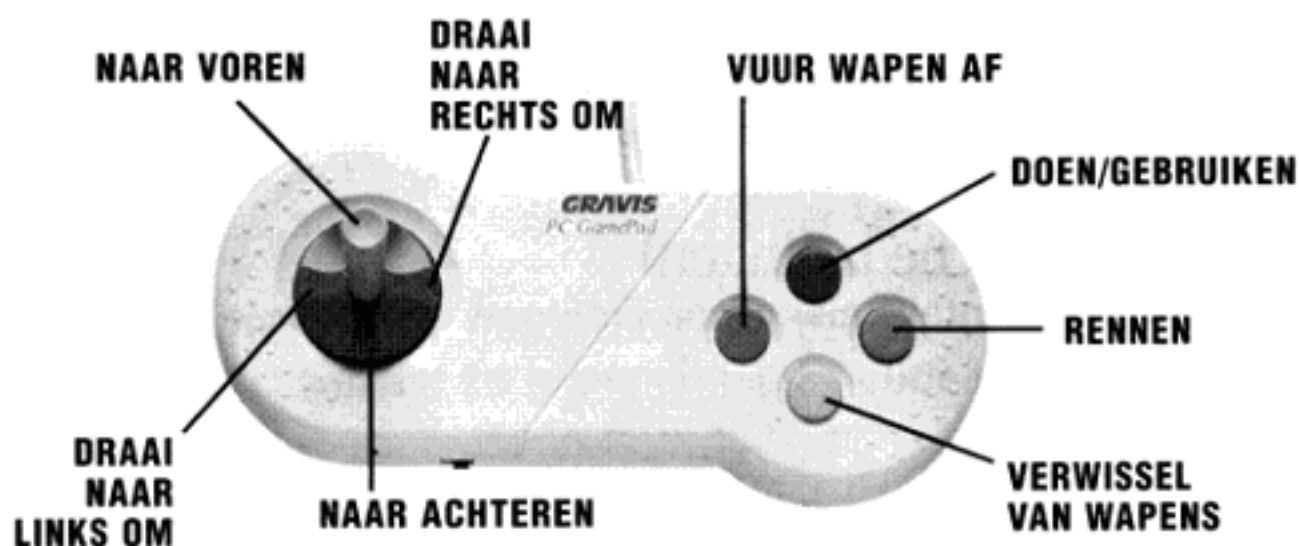
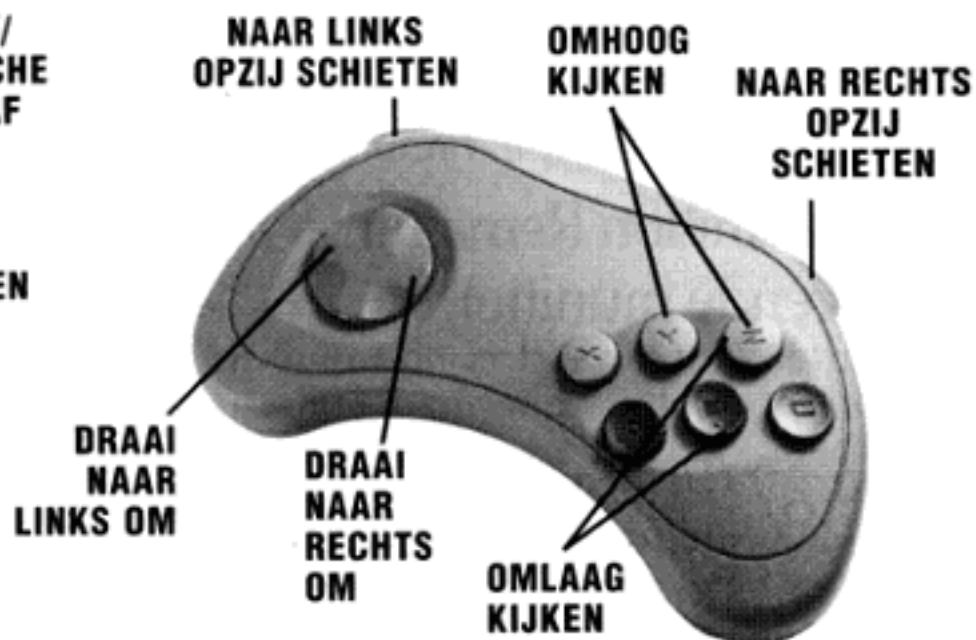
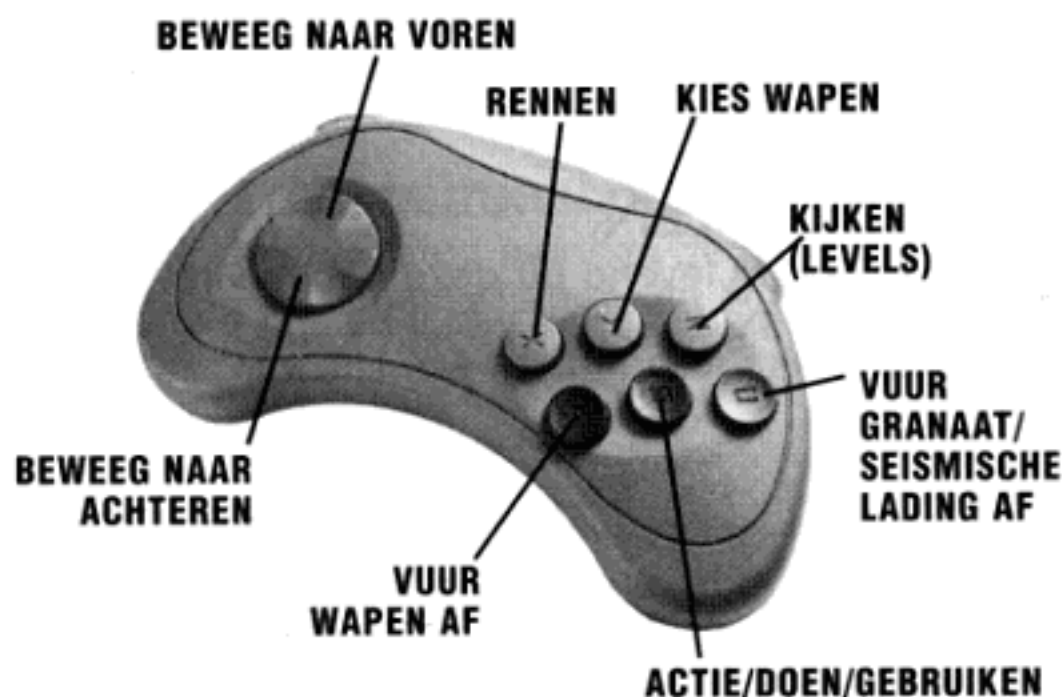
Kijk eens even naar de kudde talent die nodig is om een wereldspel als Alien Trilogy te maken.



DEFAULT CONTROLS (STANDAARDBEDIENING):

SLA HET README.TXT BESTAND OP JE CD-ROM EROP NA VOOR DE BEDIENING MET VFX1 HEADGEAR EN SPACEORB 360°





Alle andere functies kunnen alleen met het toetsenbord worden uitgevoerd.

Actie

Afhankelijk van de situatie waarin je je bevindt, heeft deze toets verschillende functies. Als je voor een deur staat, druk je op deze toets om de deur te openen. Als je voor een bedieningspaneel of een controlepaneel van geschut staat, druk je op deze toets om het paneel te activeren.

Wapens afvuren: Druk op deze toets om het huidig geselecteerde wapen af te vuren. De wapens worden afgevuurd in de richting waarheen je gekeerd staat.

Deuren openen

Op weg door de wereld van Alien™ Trilogy kom je voor verschillende soorten deuren te staan. Deze moeten geopend worden. Bij sommige ervan moet je het bedieningspaneel activeren om de deuren van stroom te voorzien. Dan kunnen ze geopend worden door op de DOEN/GEBRUIKEN toets te drukken.

Door wapens schakelen

Tijdens het spel kun je langs de verschillende wapens gaan door de toetsen 1-6 te gebruiken.

Liften

In veel gebieden komen liften voor. Sommige daarvan kunnen alleen geactiveerd worden door hefboompjes of bedieningspanelen. Sommige liften zijn zichtbaar en andere zijn minder goed te zien.

DE BUITENAARDSE WERELD ..

DE AFLEESVENSTERS DIE JE STATUS WEERGEVEN

Dit is je verbinding met de werkelijkheid en je enige hoop om levend uit deze beproeving te komen. Houd de vensters goed in de gaten, ze geven je informatie van vitaal belang over je huidige gezondheidstoestand, wapens, gedetecteerde vreemdelingen, en een lijst van voorwerpen in inventaris.

1. Current Weapon (Huidige wapen)

Je huidige wapen dat in hand hebt.

2. Ammunition Remaining (Resterende munitie)

Het aantal schoten dat je nog over hebt zie je links onderaan het scherm.

3. Energy (Energie)

Een genummerde meter en grafiek rechts bovenaan het scherm geeft je hoeveelheid energie aan. Wanneer het nummer op 0 komt te staan, ben je verloren!

4. Shield (Bepantsering)

De toestand van je bepantsering wordt onder je energieniveau weergegeven. Wanneer je aangevallen wordt, wordt het afleesvenster rood. Des te vaker je geraakt wordt, des te meer je bepantsering verslechtert totdat hij onbruikbaar wordt en van het scherm verdwijnt.

5. Seismic Survey Charges (Seismische ladingen)

Onder de energieniveaumeter staat het aantal Seismische ladingen waarover je nog beschikt.



3. ENERGIE
4. BEPANTSERING
5. SEISMISCHE LADINGEN

2. RESTERENDE MUNITIE

1. HUIDIGE WAPEN

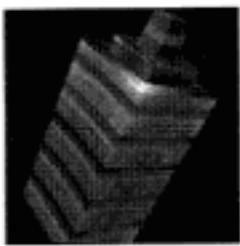
PICK-UPS

WAPENS EN WAPEN PICK UPS

Als Lt. Ripley, begin je het spel met een automatisch pistool met een kaliber van 9 mm dat tot je standaard uitrusting behoort. Overal in het spel vind je verschillende wapens of voorwerpen die als wapen gebruikt kunnen worden. Om een wapen of ammunitie op te pikken, loop je eroverheen. Een geluid geeft aan dat je iets opgeraapt hebt. De ammunitie voor de verschillende wapens kan onder het spelen opgepikt worden. Je kunt alle wapens tegelijk meedragen, maar de hoeveelheid ammo die je voor elk wapen kunt meedragen is verschillend. Je huidige wapen is het wapen dat je op het scherm in je handen hebt. Er zijn twee manieren om de beschikbare wapens te bekijken:

- Druk op de TAB of ENTER om het spel op pauze te zetten en het Pauze Selectie scherm op te roepen. Bewapen je met een wapen uit je wapenvoorraad door eerst op OMHOOG of OMLAAG te drukken om door de beschikbare wapens te gaan, druk dan op ENTER wanneer het gewenste wapen uitgelicht is.

- Je kunt onder het spel van wapen wisselen, door op de toetsen 1 - 6 te drukken totdat je het gewenste wapen in handen hebt.



Seismische ladingen

Worden met een druk op de BACKSPACE toets afgeschoten, BEHALVE bij het pulsgeweer, dat granaten afvuurt als je op deze toets drukt. Des te dicht er een vijand bij een exploderende Seismische lading staat, des te meer schade er aangericht wordt; ontploft hij dicht bij jou dan loop je zelf ook ernstige schade op.



9 mm patroonhouders

Je standaard munitie. Je kan ten hoogste 150 schoten meedragen, en het aantal schoten per patroonhouders verschilt.



Geweer

Dit is krachtiger dan het 9 mm pistool.



Geweerpatronen

Patronen worden in patroonhouders van 10 gevonden. Je kunt ten hoogste 100 patronen bij je hebben.



Pulsgeweer

Magazijnen voor het geweer en granaten voor de ingebouwde granaat-afvuurinrichting zijn elders te vinden.



Magazijnen voor het pulsgeweer

Je kunt maximaal 999 schoten bij je hebben.



Granaten voor het pulsgeweer

Je kunt maximaal 20 granaten bij je hebben.



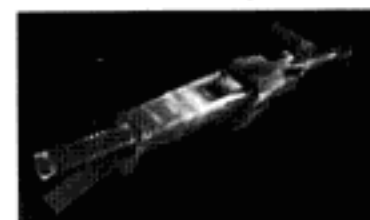
Vlammenwerper

Er past maar één brandstofvat in de vlammenwerper, maar je kunt tot 500 vuurstoten tegelijk meedragen.



Brandstof voor de vlammenwerper

Wanneer je geen brandstof meer hebt, kun je een vat oppikken om de voorraad brandstof weer aan te vullen.



Het geweer dat meer dan één doel zoekt

Dit grote machinegeweer is het krachtigste wapen waarover je kunt beschikken. Het kan namelijk elk moment op meerdere doelen tegelijk schieten!



Magazijnen voor het doelzoekend geweer

Elk magazijn bevat 100 schoten. Je mag maximaal 10 magazijnen meedragen.

NUTTIGE PICK UPS

Auto-Mapper (Automatisch

plaatsbepaler)

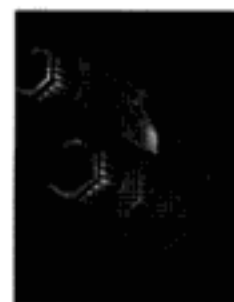


Gebruik deze inrichting om je vordering door de beproevingen die op je wachten bij te houden. De Auto-Mapper geeft je positie in verhouding tot je omgeving aan, en geeft aan waar de deuren zitten (fel groene lijnen) en de kratten (blauwe vierkantjes). Als de Auto-Mapper op het scherm verschijnt, kan je erop inzoomen door op ENTER te drukken. Druk nogmaals op ENTER om terug te keren naar het originele scherm. Wees er wel voor op de hoede dat de Auto-Mapper niet alle gebieden aangeeft. De Auto-Mapper werkt niet in de multi-player mode.

Batterijcellen



Nachtkijkers



Schouderlampen



PICK UPS DIE GOED ZIJN VOOR JE GEZONDHEID

Zuurbestendige laarzen



Gebruik deze om veilig en wel door zuur te lopen zonder schade op te lopen.

Zuurvast Vest



Dit vest beschermt het bovenlichaam, maar je armen worden niet beschermd.

Pantserkleding



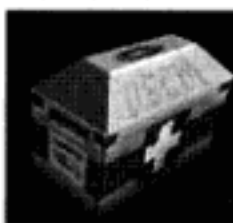
Dit pak beschermt je hele lichaam voor zolang als het duurt.

Pakje met adrenaline stoot



Een oppepper van ten hoogste 200% energie.

Hypopakket



Het hypopakket vult je energie tot 100% aan, bovendien word je 20 seconden lang onoverwinnelijk.

Medicijnkistje



Pik een medicijnkistje op en je krijgt 20% extra energie.

Pleisters



Deze geven je 1% extra energie.

OPTIESCHERMEN BINNEN HET SPEL

De volgende schermen kunnen op elk moment onder het spelen opgeroepen worden door op de ESC toets te drukken om het spel even stil te zetten, dan Options uit te lichten en op ENTER te drukken. Gebruik de pijltjes- of de richtingtoetsen OMHOOG of OMLAAG om de gewenste optie uit te lichten en druk op ENTER om te selecteren.

- Druk op ESC om weer naar het spel terug te gaan. Deze opties zijn in een multi-player spel niet beschikbaar.

SFX VOLUME

Verander de geluidsterkte van de geluidseffecten door de meter hoger of lager te zetten door op ENTER te drukken.

CDDA VOLUME

Verander de geluidsterkte van de muziek door de meter hoger of lager te zetten door op ENTER te drukken.

EXIT GAME

Druk op ENTER om het huidige spel te verlaten en terug naar het hoofdmenu te gaan. Schakel om tussen YES (JA) en NO (NEE) met de pijltjes- of de richtingtoetsen LINKS en RECHTS, en druk vervolgens op ENTER.

OPTIES TUSSEN DE LEVELS

Heb je met succes een level afgerond, dan krijg je een scherm te zien met de volgende opties: Continue Game, Save Game en Quit Game.

SPELEN OPSLAAN

Er kunnen maximaal 10 spelen worden opgeslagen. Licht een slot uit, typ een bestandsnaam in en druk op ENTER om een spel op te slaan. Druk op ESC om terug te gaan naar het Between Level scherm, waar je ervoor kunt kiezen om ofwel door te gaan met het volgende level middels Continue of het spel te verlaten middels Quit.

HET MISSION BRIEFING SCHERM

Voor elke missie verschijnt dit scherm waar je informatie ontvangt over de onmiddellijke doelen van je missie. Je moet het hoogst mogelijke voltooiingspercentage zien te halen. Als je je missie niet goed volbrengt, moet je terugkeren en de missie nog eens over doen. Als je daarentegen een missie uitstekend volbrengt, kun je beloond worden met een bonuslevel vol waardevolle pick ups!

HET MISSION ASSESSMENT SCHERM

Aan het eind van elk level verschijnt het scherm met de waardering van je missie. Het toont het aantal vijanden dat je gedood hebt, het aantal geheime gebieden dat je gevonden hebt en het voltooiingspercentage van je missie.

DELEN VAN HET SPEL

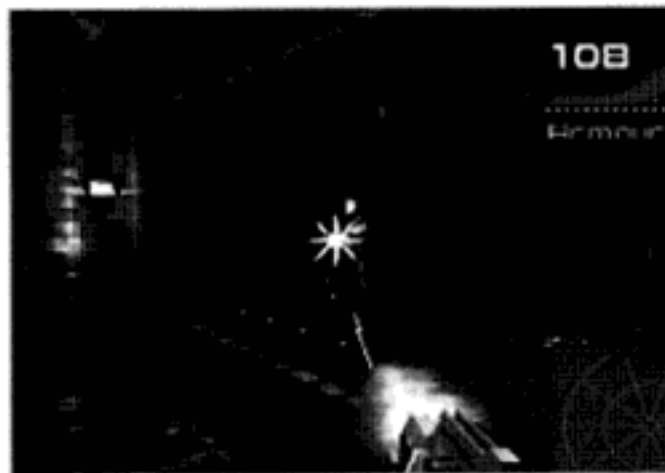
Er zijn drie hoofdgedeelten in het Alien™ Trilogy spel.

DE MISSIES:

De drie hoofdgedeelten van het spel worden hieronder kort omschreven, samen met een paar van de gevaarlijkste gebieden die je moet zien te beheersen!

HET KOLONIE LV426 COMPLEX

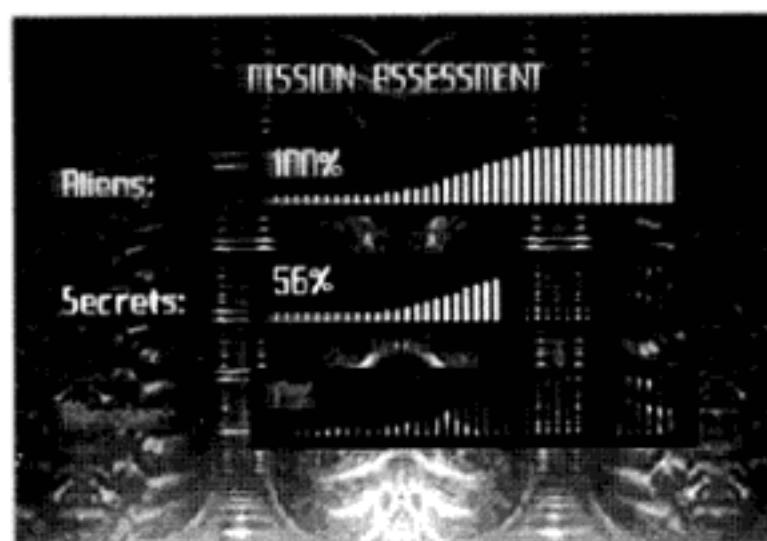
Hier neemt het spel een aanvang. Je verschrikkelijke beproeving in het complex van kolonie LV426 begint aan de levensgevaarlijke rand van het complex en eindigt in het hart van het kwaad!

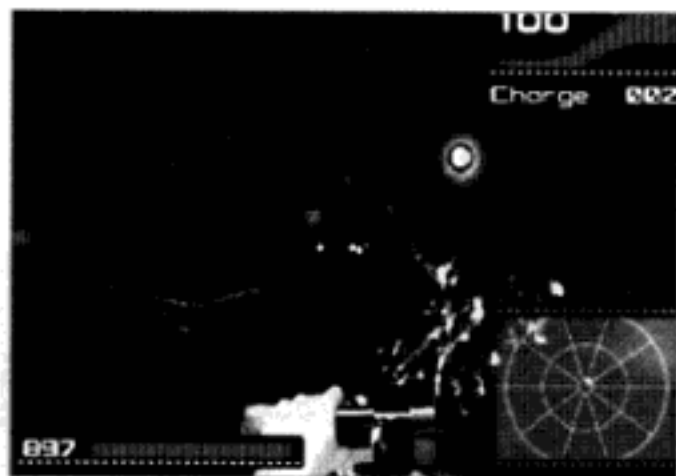


Ingang
De buitenzijde van het complex
Recreatiezalen
Medisch laboratorium
Garage
Souterrain
Kelderverdieping atmosfeer processor onder souterrain
De verblijven van de Koningin

DE GEVANGENIS

De Maatschappij heeft de gevangenisplaneet van de buitenwereld afgesneden en de eens zo dynamische planeet die nu een in verval geraakte infrastructuur heeft, is op drift in de ruimte. Een gevoel van saamhorigheid hield de gevangenen in leven, maar het gemeenschapsgevoel was wel bijzonder kwetsbaar.. Totdat Ripley daar neerkomt, is ze zich er niet van bewust dat ze de kiem van een hele horde buitenaardse verstekelingen aan boord heeft. Nu denkt ze dat ze de buitenaardse wezens voor de Maatschappij moet vernietigen!





Woongebied
Kantine en winkels
Ontmoetingstoren



Loodsmelterij
Mijngebied en ertssmelterij
Controlekamer van smeltoven



Gietvorm voor lood
De verblijven van de Koningin

HET VERLATEN RUIMTESCHIP

Het buitenaards ruimteschip waar het allemaal begon. Ripley moet haar weg door dit enorme schip banen om de Koningin der koninginnen op te sporen!



Tunnels
Kamer van de piloot



Ravijnen en catacomben
Geheimen



Laadliften

VIJANDEN DE BUITENAARDSE WEZENS

Dit zijn de buitenaardse onwezens waartegen je het gaat opnemen. Sommigen zijn sterker dan anderen en om ze te verslaan heb je dan ook verschillend vuurvermogen nodig. Wees altijd op je hoede!

BORSTSPLIJTERS



JONG BUITENAARDS
HONDIE



KRIJGER



GEZICHTSKWELLERS



GROTE
BUITENAARDSE
HOND



KONINGIN



DE VIJANDEN VAN DE MAATSCHAPPIJ

De Maatschappij hoopt de buitenaardse wezens weer tot leven te brengen om ze als geheime wapens in te kunnen zetten. Om dit plan te laten slagen, hebben ze een verscheidenheid aan menselijke lastpakken losgelaten om je dwars te zitten. Wees voorzichtig, Luitenant!

Soldaten van de
maatschappij



Synthetische
maatschappers



Africhter van
buitenaards wezen



Beveiligingsagent



LICENTIEOVEREENKOMST MET EINDGEBRUIKER

LEES DEZE LICENTIE NAUWKEURIG DOOR, ALVORENS HET ZEGEL OP HET SPELPAKKET TE VERBREKEN. DOOR HET ZEGEL TE VERBREKEN, ACCEPTEERT U DAT U GEBONDEN BENT AAN DE VOORWAARDEN VAN DEZE LICENTIE. ALS U DE BEPALINGEN VAN DEZE LICENTIE NIET ACCEPTEERT, OPEN DAN HET SPELPAKKET NIET EN BRENG HET DIREKT ONGEOPEND TERUG NAAR HET VERKOOPPUNT, WAAR U UW GELD TERUGKRIJGT.

1. Licentie: De programmatuur in dit pakket (hieronder "Software" genoemd), ongeacht de media waarop het gedistribueerd wordt, wordt u ter beschikking gesteld door Acclaim Entertainment, Inc. en door de houders van het eigendomsrecht (de licentiegevers) van auteursrechtelijk beschermde gegevens en handelsmerken die mogelijk in de Software opgenomen zijn. U bent eigenaar van het medium waarop de Software is opgenomen, maar ACCLAIM en de licentiegevers van ACCLAIM (gezamenlijk omschreven als "ACCLAIM") behouden het eigendomsrecht van de Software en de bijbehorende documentatie. Het is U toegestaan de Software op één computer te gebruiken en het is u toegestaan een reservekopie in machine leesbare vorm te maken. Op deze kopie moeten de mededeling omtrent het auteursrecht van ACCLAIM en andere eigendomsrechtelijke verklaringen die op de oorspronkelijke kopie van de Software staan gekopieerd worden.

2. Beperkingen en Beëindiging: De Software bevat auteursrechtelijk beschermde gegevens, vakgeheimen en gegevens over gedeponeerde handelsmerken. Ter bescherming hiervan, tenzij dit toegestaan is door wetgeving die hierop van toepassing is, is het u niet toegestaan om de Software te (a) decompileren, na te bouwen, uit elkaar te nemen, of op een ander manier te herleiden naar een menselijk waarneembare vorm; (b) te modificeren, via een netwerk uit te zenden, te verhuren, te lenen, te leen te geven, te distribueren of een afgeleide versie gebaseerd op de Software of een gedeelte ervan te maken; of (c) de Software elektronisch of over een netwerk, van de ene computer naar de andere over te zenden. U mag deze licentie te allen tijde beëindigen door de Software, de bijbehorende documentatie en alle kopieën daarvan te vernietigen. Indien u zich niet aan de bepalingen van deze licentie houdt, wordt deze onmiddellijk en zonder hiervan vooraf kennis te geven door ACCLAIM beëindigd. Na beëindiging moet de Software, de bijbehorende documentatie en alle kopieën daarvan vernietigd worden.

3. Garantiebeperkingen en uitsluitingen:

(a) ACCLAIM garandeert de oorspronkelijke koper, dat de tastbare media waarop de Software vastgelegd is, bij normaal gebruik vrij zijn van fabricage en/of materiaalfouten, gedurende een periode van negentig (90) dagen na de datum van aanschaf, zoals aangetoond op het aankoopbewijs. De volle omvang van de aansprakelijkheid van ACCLAIM en uw exclusief verhaal houdt in dat ACCLAIM naar eigen keuze de media die niet voldoen aan de beperkte garantie van ACCLAIM, zal repareren of vervangen indien deze voorzien van aankoopbewijs en voldoende gefrankeerd, naar de afdeling klantenservice van ACCLAIM gezonden worden. Deze garantie is niet van toepassing als het defect aan de media ontstaan is door onvoorzichtigheid, misbruik of onoordeelkundig gebruik. ENIGE STILZWIJGENDE GARANTIEBEPALINGEN DIE VAN TOEPASSING ZIJN OP DE VERKOOPBAARHEID EN GESCHIKTHEID VOOR EEN BEPAALD DOEL, ZIJN BEPERKT TOT BOVENGENOEMDE PERIODE VAN NEGENTIG (90) DAGEN VANAF DE AANKOOPDATUM.

(b) U erkent uitdrukkelijk dat u de Software op eigen risico gebruikt. De Software en bijbehorende documentatie zijn zoals ze worden geleverd, zonder enige garantie van welke aard dan ook. ACCLAIM ERKENT GEEN AANSPRAKELIJK VOOR ENIGE GARANTIES, UITDRUKKELIJK OF STILZWIJGEND, WAARONDER, MAAR NIET BEPERKT TOT, DE STILZWIJGENDE GARANTIES VOOR VERKOOPBAARHEID EN GESCHIKTHEID VOOR EEN BEPAALD DOEL. ACCLAIM GARANDEERT NIET DAT DE FUNCTIES IN DEZE SOFTWARE ONONDERBROKEN WERKEN OF DAT ZE VRIJ VAN FOUTEN ZIJN, OF DAT DEFECTEN IN DE SOFTWARE VERHOLPEN ZULLEN WORDEN EN EVENMIN WORDT HET EFFECT VAN HET GEBRUIK VAN DE SOFTWARE OF BIJBEHORENDE DOCUMENTATIE MET BETREKKING TOT JUISTHEID, NAUWKEURIGHEID, BETROUWBAARHEID, COURANTHEID OF ANDERS GEGARANDEERD. MONDELINGE OF SCHRIFTELIJKE DOOR ACCLAIM GEGEVEN INFORMATIE OF ADVIES BETEKENT GEEN GARANTIE OF WIJZIGT OP GEEN ENKELE WIJZE DE INHOUD VAN DEZE GARANTIE. INDIEN DE SOFTWARE DEFECTIEF MOCHT BLIJKEN, NEEMT U (EN NIET ACCLAIM) DE KOSTEN OP VOOR DE NODIGE SERVICE, REPARATIE OF CORRECTIE.

(c) ONDER GEEN VOORWAARDE, ZELFS IN GEVAL VAN NALATIGHEID, KAN ACCLAIM OF KUNNEN DIRECTIELEDEN, FUNCTIONARISSEN, WERKNEMERS OF AGENTEN VAN ACCLAIM AANSPRAKELIJK GEHOUDEN WORDEN VOOR ENIGE INCIDENTELE, INDIRECTE, SPECIALE SCHADE OF GEVOLGSCHADE (WAARONDER SCHADE DOOR VERLIES AAN WINST, ONDERBREKING VAN BEDRIJFSTIJD, VERLIES VAN BEDRIJFSINFORMATIE EN DERGELIJKE) DIE VOORTVLOEIT UIT HET GEBRUIK, VERKEERD GEBRUIK, OF ONVERMOGEN TOT GEBRUIK VAN DE SOFTWARE OF BIJBEHORENDE DOCUMENTATIE, ZELFS ALS ACCLAIM INGELICHT IS OVER DE MOGELIJKHEID VAN DERGELIJKE SCHADE. In geen geval zal de totale geldelijke verplichting van ACCLAIM aan u voor alle schade, verlies en reden tot actie (hetzij vanwege de overeenkomst, hetzij vanwege benadeling (waaronder nalatigheid) of anders), meer zijn dan het bedrag dat u betaald hebt voor de Software.

(d) Sommige staten staan uitsluitingen of beperkingen van stilzwijgende garanties of van schade niet toe, dus de hierboven genoemde beperkingen zijn misschien niet op u van toepassing. Deze garantie geeft u specifieke rechten en misschien heeft u nog andere rechten, die van staat tot staat kunnen variëren.

4. Inlichtingen: Indien u vragen heeft over deze overeenkomst, kunt u schriftelijk contact met ons opnemen op het volgende adres:

ACCLAIM® verspreid door
Columbia TriStar Home Video
postbus 685
1200 AR Hilversum
Nederland

Columbia TriStar Home Video
Opperstraat 38
38 rue Souveraine
1050 Brussel
België

Raadpleeg voor technische hulp de ingesloten technische bijlage. Indien uw Software na afloop van de periode van 90 dagen beperkte garantie gerepareerd moet worden, neemt u contact op met de afdeling consumentenservice op het telefoonnummer dat hieronder vermeld wordt. U krijgt dan een geschatte prijsopgave voor de reparatie en u krijgt advies voor het verzenden van uw Software.

ACCLAIM Hotline/Consumentenservice +44 (0)171 344 5000

MARVEL
COMICS

X-MEN

CHILDREN OF THE ATOM™



CAPCOM®

Acclaim®

DISTRIBUTED BY ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD.,
Moreau House, 112-120 Brompton Rd, Knightsbridge, London SW3 1JJ, England

DISTRIBUÉ PAR ACCLAIM ENTERTAINMENT S.A.,
12/14 Rond Point des Champs Elysees, 75008 Paris, France

Téléchargé sur
Le Vieux Manuel

WWW.MANUELS.ABANDONWARE-FRANCE.ORG