

ALIENS

V E R S U S

PREDATOR

TM

REUNION



Índice



INTRODUCCIÓN	1
INSTALACIÓN	1
REQUISITOS DEL SISTEMA	2
EMPEZAR EL JUEGO; PERFILES DE LOS USUARIOS	3
EL MENÚ PRINCIPAL	3
UN JUGADOR	4
SELECCIONA TU ESPECIE	4
EPISODIOS ESTÁNDAR	13
NIVELES DE DIFICULTAD	14
EN EL JUEGO	15
ENEMIGOS Y AMENAZAS	16
PARTIDAS MULTIJUGADOR Y ESCARAMUZA	18
CONTROLES	18
OPCIONES DE IMAGEN/SONIDO	23
RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS Y PREGUNTAS	23
MÁS FRECUENTES	23
CRÉDITOS	24



Introducción

Este manual se completa con el archivo README.TXT incluido en el CD de ALIENS VERSUS PREDATOR.



Instalación

Introduce el CD de ALIENS VERSUS PREDATOR en la unidad primaria de CD-ROM. Tras unos cuantos segundos Autoarranque comenzará la instalación de ALIENS VERSUS PREDATOR. Si no es así, es señal de que la característica de Autoarranque ha sido desactivada. En este caso deberías instalar el juego haciendo clic en el botón "Inicio" de la barra de tareas de Windows, que está situado en la esquina inferior izquierda de la pantalla. Haz clic en "Ejecutar...", escribe "D:\SETUP" (donde D: es la letra asignada a la unidad de CD-ROM) y luego en el botón "Aceptar". También es posible instalar el juego abriendo "Mi PC" en el escritorio, haciendo doble clic en la unidad de CD-ROM y, a continuación, haciendo doble clic en "SETUP.EXE".

Una vez comenzado el Programa de instalación, sigue las instrucciones en pantalla a fin de instalar y configurar el juego. La ruta de instalación por defecto es C:\ARCHIVO DE PROGRAMAS\FOX\ALIENS VERSUS PREDATOR. Una vez finalizada la instalación podrás ver el archivo README.TXT o ejecutar ALIENS VERSUS PREDATOR por primera vez.

El archivo README.TEXT se puede leer haciendo clic en el acceso directo de la carpeta ALIENS VERSUS PREDATOR del disco duro.

REQUISITOS DEL SISTEMA

ALIENS VERSUS PREDATOR está diseñado para funcionar en una gran variedad de configuraciones y sistemas; además cuenta con un gran número de opciones de usuario para modificar el rendimiento en sistemas específicos. Es posible que determinados efectos y funciones afecten al rendimiento en ordenadores menos potentes; los jugadores tendrán que hacer pruebas hasta encontrar los mejores parámetros para su hardware particular. A continuación ofrecemos una lista de especificaciones de hardware “mínimas” para poder jugar. También ofrecemos nuestras especificaciones recomendadas (o “ideales”). Constantemente están apareciendo equipos más rápidos y avanzados, pero las especificaciones recomendadas representan lo más avanzado tecnológicamente en el momento presente.

MÍNIMO

- > PC Intel Pentium 200 MMX (o CPU 100% compatible)
- > DirectX 6
- > Tarjeta gráfica compatible con DirectX
- > Tarjeta aceleradora 3D compatible con DirectX
- > Tarjeta de sonido compatible con DirectX
- > Unidad de CD-ROM 4x
- > 32 MB de RAM (se recomiendan 64 MB)
- > 200 MB de espacio libre en el disco duro
- > Windows® 95/98

RECOMENDADO

- > PC Intel Pentium II 400 MMX
- > DirectX 6
- > Tarjeta gráfica compatible con DirectX
- > Tarjeta aceleradora 3D compatible con DirectX
- > Tarjeta de sonido SoundBlaster Live! de Creative Labs
- > Unidad de CD-ROM 24x
- > 128 MB RAM
- > 400 MB de espacio libre en el disco duro
- > Windows® 95/98

PARA PARTIDAS MULTIJUGADOR:

- > Tarjeta de red
- > Conexión LAN con otros usuarios
- 0
- > Conexión a Internet
- > Módem de 33.6Kbps como mínimo

TARJETAS ACELERADORAS DE GRÁFICOS 3D

ALIENS VERSUS PREDATOR está diseñado para hacer uso de muchas de las características avanzadas inherentes a las tarjetas aceleradoras 3D compatibles con DirectX de hoy en día para crear una experiencia visualmente deslumbrante y no funcionará correctamente a menos que se posea una.

Todas las características del juego son soportadas por una tarjeta 3Dfx Voodoo1 (por ejemplo la Diamond Monster 3D) y la mayoría de tarjetas que han salido al mercado con posterioridad. Algunos aceleradores 3D anteriores no soportan todas las características necesarias para que ALIENS VERSUS PREDATOR funcione correctamente.



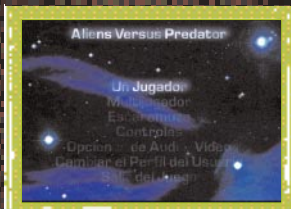
Empezar el juego: Perfiles de los usuarios

Lo primero que verá el jugador cuando comience el juego es una pantalla que le permite crear un **PERFIL DE USUARIO** (también es posible seleccionar un **PERFIL DE USUARIO** creado con anterioridad si hay alguno disponible). El **PERFIL DE USUARIO** almacena los valores y preferencias individuales de un jugador; incluyendo: configuraciones de teclas, puntuaciones y estadísticas y episodios finalizados.



El menú Principal

Tras haber creado (o seleccionado) un **PERFIL DE USUARIO**, aparece una pantalla de menú, que permite elegir diferentes opciones: Partida **UN JUGADOR**, partida **MULTIJUGADOR**, **ESCRAMUZA**, **CONTROLÉS** de los jugadores, **OPCIONES DE IMAGEN/SONIDO**, cambiar el **PERFIL DE USUARIO** y **SALIR DEL JUEGO**.



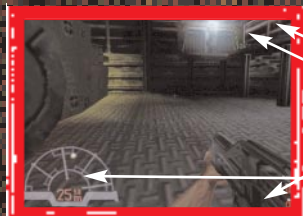


Un jugador

SELECCIONA TU ESPECIE

Aquí es donde el jugador elige como qué especie desea jugar: Alien, Marine colonial o Depredador. Una vez elegido el personaje, aparecerá el primero de los EPISODIOS ESTÁNDAR para dicho personaje.

Los tres personajes son muy diferentes, tanto en lo que respecta a sus habilidades como a la manera de jugar. Aparecen a continuación en orden de mayor "familiaridad":



MARINE COLONIAL (HUMANO)

SALUD: representada en forma de porcentaje

ARMADURA: representado en forma de porcentaje

MUNICIÓN: cantidad y tipos para el arma seleccionada en ese momento

DETECTOR DE MOVIMIENTO: detecta movimientos en un radio máximo de 30 m.

Como miembro de los **MARINES COLONIALES DE LOS ESTADOS UNIDOS**, el jugador tiene acceso a una gran

variedad de armamento, pero debe ser prudente al utilizarlo contra las amenazas a las que se enfrenta. Los Aliens no son sólo aterradores, veloces y salvajes; el mero hecho de su gran número acabará con facilidad con un Marine confiado. El Visor frontal de datos (HUD) del personaje Marine cuenta con indicadores de detector de movimiento, salud, armadura y munición.

HABILIDADES

El Marine puede andar, correr y saltar; y es capaz de portar una gran cantidad de armas y equipamiento. Es la más vulnerable de las tres especies, aunque también sea posiblemente la mejor equipada. Cuidado con caer desde una altura demasiado grande; hasta el Marine mejor adiestrado puede romperse un tobillo... o algo peor.

El Marine puede reponer sus suministros gracias a las diversas fuentes con las que vaya encontrando: algunas veces salas de suministro, otras camaradas que han caído en combate.

ARMAS

El jugador comienza cada episodio únicamente con el rifle y debe localizar otras armas a lo largo de cada episodio. No estarán necesariamente disponibles en todos. Algunas armas tienen otras funciones a las que se accede mediante la tecla **DISPARAR SECUNDARIO**. Los casos pertinentes se mencionan a continuación.

Rifle de pulsos

El rifle de pulsos lleva un cargador de munición de 99 cartuchos y porta granadas en el lanzador situado debajo del cañón del rifle (se activa mediante la tecla **DISPARAR SECUNDARIO**). Es el arma de ataque de los Marines coloniales. La munición y las granadas para este rifle se encuentran en objetos que se pueden coger separados.

Smartgun

Es un arma más pesada que el rifle y cuenta con la ventaja adicional de la selección automática de objetivo. Este arma funciona mejor cuando se utiliza la selección automática del objetivo como ayuda para apuntar en vez de como sustituto. El punto de mira indica el lugar hacia el que está apuntado el fusil, mientras que el retículo verde/rojo indica el objetivo. Cuando el retículo está verde, el arma está en “modo libre” y no ha seleccionado ningún objetivo. Cuando el retículo está rojo, el arma está seleccionando automáticamente el objetivo. El retículo rojo seguirá a un objetivo y el punto de mira tiene que ponerse en línea con éste; cuando se encuentran los dos se consigue un “bloqueo de objetivo”. **DISPARAR SECUNDARIO** pasa del modo de ‘selección automática’ al “libre” y viceversa. Lleva un tambor de munición de 300 cartuchos.

Lanzallamas

Lleva una pequeña bombona de combustible líquido altamente inflamable y puede proyectar llamaradas de corto alcance. Prende fuego a cualquier enemigo que se encuentre bajo su radio de acción, pero si apuntas directamente a tus enemigos con el arma, acabarás antes con ellos. Puede que de este modo el combustible se agote pronto, pero puedes utilizar un modo de fuego de corto alcance para economizar. No obstante, debes tener cuidado de no quemarte con tu propia llamarada.

Granadas

Lleva cargadores de seis cartuchos con tres tipos diferentes de granadas: estándar, de fragmentación y de proximidad. La estándar detona fulminantemente al entrar en contacto o tras un tiempo predefinido; la de fragmentación actúa de forma semejante pero, además, arroja trozos de metralla que desgarran al objetivo; la de proximidad se adhiere a una superficie, detonando cuando el objetivo se encuentra bajo su radio de acción determinado (o tras su periodo de seguridad). ¡Advertencia! Las granadas pueden resultar tan peligrosas para el jugador como para el objetivo perseguido. La tecla **DISPARAR SECUNDARIO** acciona los diferentes tipos de granadas.

SADAR

Se trata de un lanzador de cohetes desechable de un solo uso diseñado para objetivos a gran distancia. Se desaconseja de todo punto su uso en espacios reducidos.

Minigun

Es una ametralladora cargada por el mismísimo diablo de seis cañones con 800 cartuchos que hace trizas a cualquiera que se le ponga por delante; sin ninguna duda el arma más potente del arsenal de los Marines, pero da más culatazos que una mula. El jugador debe permanecer inmóvil para tener la más mínima posibilidad de acierto.

EQUIPAMIENTO

El jugador comienza cada nivel repleto de salud y de armadura; también cuenta con todo lo que se especifica a continuación salvo tres excepciones: botiquines, recargadores de armadura (que se encuentran con facilidad cerca de la munición y/o de las armas) y el Jet Pack (disponible en todo momento pero sólo en ciertos episodios).

Detector de movimiento

Detecta cualquier objeto en movimiento que se encuentre delante del jugador en un radio de 30 m. y en un arco de 180°. Al detectar cualquier movimiento se oye un pitido de gran intensidad. Cuanto más alto suene, más cerca estará el objeto. Este elemento se desactiva cuando el jugador usa el sistema de visión Reforzador de imagen.

Reforzador de imagen

Se aumenta la luz ambiental de forma que, incluso en la más absoluta oscuridad, el jugador puede ver. Es mejor usarlo bajo condiciones de luz extremadamente bajas, ya que puede recargarse con facilidad bajo cualquier fuente de luz como, por ejemplo, la iluminación artificial, los fogonazos de las armas, las bengalas, el fuego, etc. Cuando este elemento está operativo, se desactiva el Detector de movimiento.

Armadura

Se encarga de proteger al jugador de cualquier daño sufrido por el ácido de la sangre de los Aliens. También protege (hasta cierto punto) de impactos y sacudidas pero no del fuego, vapor o electrocución. Al igual que las armas y la munición, la armadura se puede encontrar en distintas ubicaciones.

Kit médico

Repartidos por diferentes ubicaciones (como la armadura), restablecen automáticamente al 100% la salud del jugador. No se pueden almacenar para su uso posterior.

Bengalas

El jugador cuenta con un número infinito de bengalas fosforescentes y puede usar hasta un máximo de cuatro en cualquier momento. Se adhieren a la mayoría de las superficies y pueden usarse como alternativa al Reforzador de imagen.

Jet Pack

Hay ciertos **EPISODIOS CON BONIFICACIÓN** en los que los Marines han de usar un Jet Pack; este elemento sólo está disponible en aquellos episodios en los que se trata del único medio para que los Marines naveguen por el medio. También puede utilizarse para mitigar una caída que, en condiciones normales, tendría graves consecuencias.

TÁCTICAS

1. El entorno es realmente tridimensional y el enemigo puede salir de cualquier lado, incluyendo de arriba o de abajo.
2. Los enemigos están en constante movimiento por el medio; es imposible predecir de dónde van a salir.
3. Merece la pena vigilar los indicadores de munición; cambiar los cargadores en un momento poco apropiado puede resultar fatal.
4. La sangre de los Aliens es un ácido mortal; se recomienda no “salpicar” demasiado a la hora de acabar con ellos. Los disparos a la cabeza dan buen resultado; las granadas, por el contrario no.



DEPREDADOR

SALUD: representada por dígitos rojos

ENERGÍA DEL CAMPO: representada por dígitos azules

MUNICIÓN DEL SPEARGUN: el número de arpones disponibles para el lanzador

El Depredador pertenece a una raza de salvajes cazadores intergalácticos, obligados a buscar la presa más fuerte y la que ofrezca más recursos y a jugarse el tipo por el resultado de sus capturas.

Los Depredadores son fuertes y rápidos y, aunque sin llegar a las habilidades innatas de los Aliens, tienen la ventaja adicional de contar con una gran variedad de armas de caza, que van desde las más primitivas hasta las más tecnológicamente sofisticadas. Su instinto salvaje y su fuerza superan a los de los Marines coloniales, mientras que su armamento les coloca en una posición ventajosa sobre los Aliens. Repartidos por diferentes ubicaciones (como la armadura), restablecen automáticamente al 100% la salud del jugador. No se pueden almacenar para su uso posterior.

El HUD del Depredador muestra la salud, la energía del campo y (cuando sea necesario) la munición del arpón.

HABILIDADES

El Depredador es mucho más fuerte que el Marine colonial y mucho más resistente a los ataques. Lleva un casco que mantiene sus constantes vitales con varias funciones, entre las que destacan los modos de visión superior para localizar a las presas, además de poseer una tecnología de camuflaje que le hace invisible a simple vista.

Todas las armas “tecnológicas” y el equipamiento del Depredador dependen de una única fuente de energía. Los dígitos azules a la derecha del HUD se encargan de medir esta energía del campo. Un escrupuloso mantenimiento de esta energía distingue a un experimentado cazador de un novato.

ARMAS

El jugador empieza cada episodio con todas las armas disponibles (con la excepción de la pistola y del disco, que sólo se encuentran disponibles en episodios posteriores). Los Depredadores tienen unas reglas rígidas para “cazar de forma justa”, lo que significa que no se pueden utilizar todas las armas mientras se hace uso del campo de invisibilidad. Tanto la pistola como el arpón y el disco desactivan el campo de invisibilidad en cuanto se utilizan, dejando al Depredador potencialmente expuesto. Las únicas armas que se considera “justo” utilizar mientras se es invisible son el lanzador de plasma y las cuchillas en muñeca. La pistola de plasma y el lanzador de plasma utilizan energía del campo, las cuchillas en muñeca y el arpón no. El disco sólo utiliza energía si se recupera.

Al igual que antes, los casos en los que **DISPARAR SECUNDARIO** tiene alguna función se describen a continuación.

Cuchillas en muñeca

Es el arma más básica de los Depredadores. Herramienta irregular de dos hojas que desgarrar y se extiende desde el guante de la mano. **DISPARAR PRINCIPAL** provoca una serie de cuchilladas y puñetazos y, manteniendo pulsado **DISPARAR SECUNDARIO** y soltándolo, el jugador puede “propinar” un golpe más potente. Además, el Depredador puede reclamar “trofeos” de sus víctimas recientes colocándose de pie sobre ellos, situando sus cabezas en el punto de mira y utilizando el golpe **DISPARAR SECUNDARIO**.

Pistola de plasma

Esta arma de mano es especialmente útil contra los Aliens, ya que causa daños eléctricos masivos.

Speargun

Arroja largos y afilados fragmentos de metal capaces de matar o mutilar de forma instantánea; clava a las víctimas a las paredes.

Lanzador de plasma

Unido al modo correcto de visión, este arma montada sobre el hombro puede ser devastadora, ya que selecciona automáticamente el objetivo concreto que está resaltado en cada modo de visión. El jugador puede también mantener pulsado el botón **DISPARAR PRINCIPAL** para aumentar la potencia de la carga (como aparece indicado en la barra del ordenador situado en la muñeca), soltando el botón para disparar. O, manteniendo pulsado el botón **DISPARAR SECUNDARIO**, puede aumentar la carga almacenada sin disparar. La carga se lanzará entonces la próxima vez que se pulse el botón **DISPARAR PRINCIPAL**.

Disco

Vuelve a hacer uso de los modos de visión y, al igual que el lanzador de plasma, utilizado en el modo correcto, el disco “inteligente” selecciona automáticamente como objetivo al enemigo más cercano (de lo contrario simplemente aparecerá en la dirección hacia la que estamos mirando) Se dispara pulsando el botón **DISPARAR PRINCIPAL**. El disco intentará regresar al lanzador, pero a veces se queda incrustado en paredes, etc. Puede volver a hacerse con él simplemente caminando hacia él o “recuperándolo”. Si se pulsa **RECUPERAR DISCO** el disco vuelve de forma instantánea a la mano del Depredador, pero se necesita una mayor cantidad de energía del campo para ello.

EQUIPAMIENTO

Unidades de energía del campo

El sistema de energía del Depredador se recargará con el tiempo si no se utiliza para funciones que consuman energía (por ejemplo si el Depredador se mantiene invisible ni ganará ni perderá carga). Sin embargo, ocultas a lo largo del juego hay unidades de energía del campo que le otorgarán una recarga total e instantánea de energía.

Campo de invisibilidad

Este sistema envuelve en una luz al Depredador, permitiéndole ser prácticamente invisible a voluntad. Utiliza carga del campo para funcionar y es menos eficaz mientras el Depredador está en movimiento. Tampoco ocultará a un Depredador de un Alien.

Modos de visión

El casco del Depredador puede mejorar su visión, permitiendo que perciba diferentes grados del espectro electromagnético que le ayuden a detectar a su presa. Pulsando la tecla **CAMBIAR EL MODO DE VISIÓN** se pasa de un modo de visión a otro. No se consume energía del campo haciendo uso de éstos.

Zoom de largo alcance

Otra función del casco permite que el Depredador acerque la imagen de víctimas lejanas para poder dispararles desde un escondite. Aunque no es una de sus mejores tácticas, tiene cabida en su arsenal. Utiliza las teclas **AUMENTAR ZOOM** y **REDUCIR ZOOM**.

MediComp

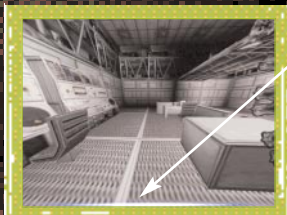
Permite que el Depredador se cure él mismo. Cuando está en uso **DISPARAR PRINCIPAL** utiliza una importante cantidad de energía del campo para activar un compuesto de salud con el que inyectarse. **DISPARAR SECUNDARIO** actúa como sistema de supresión del juego; útil cuando hay Marines armados con lanzallamas alrededor!

Gancho

En ciertos **EPISODIOS EXTRA** es necesario que el Depredador utilice un gancho con un cable retráctil. Sólo está disponible en aquellos episodios en los que el Depredador no cuenta con otro medio para atravesar el nivel.

TÁCTICAS

1. Cuando se lucha contra los Aliens con la pistola de plasma, los disparos directos provocan gran cantidad de ácido; es mejor atraparlos en la onda expansiva. Sin embargo, al enfrentarse a los Marines, son mejores los disparos directos.
2. La utilización del campo de invisibilidad junto con las funciones para acercar la imagen permite que el jugador liquide enemigos desde lejos.
3. Es importante aprender las limitaciones del campo de invisibilidad. El movimiento hace que la invisibilidad sea menos eficaz. Los Depredadores invisibles siguen disparando contra las puertas y revelarán así la posición del jugador. Las condiciones de gran claridad facilitarán la tarea de descubrir las irregularidades de la capa de invisibilidad.
4. ¡A veces merece la pena estar en el modo de visión equivocado! Si se está cazando humanos, es fácil que un Alien se acerque sigilosamente al jugador sin ser detectado. Como el jugador anda a la caza de humanos, puede utilizar para protegerse un modo de visión que le alerte de la presencia de Aliens.
5. El MediComp utiliza mucha carga del campo; es prudente utilizarlo antes de coger una unidad de energía del campo nueva.
6. Para beneficiarse de la autocarga, sería conveniente utilizar lo menos posible armas y equipo de alto consumo.



ALIEN

SALUD: en estado normal aparece como una barra completa azul; si está aumentada resplandece en blanco

El HUD del Alien es, con mucho, el más sencillo de las tres especies, a la par con la naturaleza primaria de la criatura. No cuenta con artificios o armas exteriores... es en sí un arma.

El resplandor azul situado en la parte inferior de la pantalla representa la salud del Alien. Cuando se encuentra al 100% se extiende a lo largo de toda la pantalla. Si el Alien sufre daños, la

barra empieza a disminuir y a perder intensidad. Sin embargo, el Alien puede sobrepasar sus niveles de energía normales durante breves periodos de tiempo y conseguir un estado tipo “apetito desmedido”. En estas ocasiones la barra se ilumina de color blanco.

HABILIDADES

Los Aliens son muchos más rápidos que los Depredadores o los Marines coloniales y también tienen mayor capacidad de salto. Además, los Aliens tienen la habilidad de desplazarse sobre todas las superficies como si estuvieran en tierra: suelos, paredes, techos... igual da; a los Aliens les da lo mismo. Para poder adherirse a cualquier superficie todo lo que tiene que hacer el jugador es mantener pulsada la tecla **AGACHARSE**. Los Aliens pueden caerse desde cualquier altura y no sufrirán daños pase lo que pase.

Salto

Tratándose de un gran saltador por naturaleza propia, el Alien puede saltar aún más si se agacha antes de realizar el salto. Esto se consigue pulsando la tecla **AGACHARSE** antes de realizar el salto; resulta de gran utilidad en particular para saltar hasta el techo, dado que pueden abarcar tres o cuatro pisos de un solo salto con suma facilidad.

Visión de navegación/caza

El sentido de la percepción de los Aliens difiere del de los Humanos y los Depredadores. El jugador percibe el mundo como si estuviera siendo contemplado a través de un objetivo de “ojo de pez”. En segundo lugar, el Alien ve la mayoría del mundo en “Modo de caza”; esto significa que todas las presas potenciales emiten feromonas, que el Alien percibe como una aureola de color a su alrededor. El color de la aureola depende de la especie: los Humanos son azules, los Depredadores verdes y cualquier otro Alien rojo. De esta forma, a los enemigos les resulta imposible escapar de los Aliens ocultándose en las sombras.

En condiciones de luz extremadamente reducidas (o sin luz) el jugador puede pasar al modo de navegación en cualquier momento pulsando la tecla Cambiar entre **Navegar/Cozar**. De esta forma el Alien puede ver con toda claridad en la más absoluta oscuridad, pero sólo dentro de un alcance delimitado. Tiene el efecto secundario de invalidar las aureolas de feromonas de las presas lo que, unido al alcance limitado de la percepción que permite, implica que el jugador debe tener cuidado de no toparse directamente con un enemigo sin verlo.

Por muy impresionantes que sean este conjunto de habilidades, siguen dejando al Alien sin capacidad de ataque a largo alcance. Para poder cobrarse una víctima debe acercarse mucho a ella. Aunque la velocidad esté de su lado, sus endurecidos caparazones siguen siendo vulnerables a las potentes armas de los Marines y los Depredadores.

ARMAS

El Alien no tiene que seleccionar armas como los otros personajes. Tanto los ataques con las garras como con la cola se encuentran disponibles en todo momento y el ataque de fauces solo ocurre en determinadas circunstancias. En cualquier caso no es necesario que el jugador seleccione un “arma diferente”.

Ataque con garra

Si se pulsa la tecla **DISPARAR PRINCIPAL** se descarga una afilada cuchillada con las garras. Este ataque es mucho más rápido e igual de poderoso que el ataque con cuchillas en muñeca del Depredador y puede matar de un solo golpe a un humano que no lleve armadura con suma facilidad. Además, el Alien conseguirá algo de salud dando una cuchillada y haciendo pedazos a la víctima una vez muerta.

Ataque con cola

La cola de un Alien, con su mordaz y pesada punta, suelta un golpe más contundente que las garras. Puede utilizarse de dos maneras: simplemente pulsando **DISPARAR SECUNDARIO** una vez se dará un coletazo al enemigo más cercano, mientras que si se mantiene pulsado el botón **DISPARAR SECUNDARIO** la cola se eleva para golpear con más fuerza al caer.

Ataque con fauces

Esto es algo más que un simple ataque para el Alien; también es su principal medio de regenerar salud. Cuando un Alien se encuentra lo suficientemente cerca y en la posición correcta (con la víctima muerta en el centro de la pantalla) las mandíbulas superiores e inferiores aparecen ligeramente en la parte superior e inferior de la pantalla señalando que está listo para atacar con las fauces. Pulsa el botón **DISPARAR PRINCIPAL** para activar el ataque de fauces. Así se recargará completamente la salud del Alien e incluso se incrementará por encima del máximo habitual durante un breve periodo de tiempo.

Un ataque con las fauces es siempre un movimiento mortal. Con la totalidad de la energía, los Depredadores son demasiado fuertes y están demasiado bien protegidos para matarse con un ataque de fauces; los Aliens lo saben y el jugador observará que las fauces del Alien sólo aparecen cuando se haya debilitado previamente al Depredador hasta el punto en que un ataque con las fauces le mate.

También es posible atacar con las fauces a cadáveres, lo que le reportará salud al jugador, pero no tanta como con una víctima viva.

Los Aliens no atacarán con las fauces a los Androides ni a ningún otro ser que no considere una amenaza.

TÁCTICAS

1. Los ataques de un Alien por detrás son el doble de potentes que los frontales.
2. A máxima velocidad, el Alien puede moverse con mayor rapidez que cualquier otro arma del juego con selección automática del objetivo.
3. Es crucial aprender a utilizar el salto para que el jugador pueda escaparse en una situación apurada.
4. Aférrate a las zonas sombrías y a las esquinas y prueba a aparecer sigilosamente sobre los enemigos de forma inadvertida. ¡Siempre que sea posible, ataca desde arriba!
5. Es necesario que el jugador tenga en cuenta que está controlando a un personaje que puede adherirse a cualquier superficie y moverse con plena libertad en las tres dimensiones. Un Alien corriendo por el suelo directamente hacia un Marine o un Depredador bien armado tiene pocas posibilidades de sobrevivir.
6. Con tanto saltar, trepar, girar, etc., es importante mantener el sentido de la verticalidad, ya que todos los Humanos y Depredadores tienen sus bases en tierra.

EPISODIOS ESTÁNDAR

Una vez elegida la especie con la que se desea jugar, aparece una pantalla de selección de episodios donde se puede elegir qué episodio jugar y, si se ha jugado con anterioridad, ver el nivel de dificultad más alto en el que se ha finalizado. Hay seis episodios (o niveles) exclusivos disponibles para las especies Marine y Depredador y cinco para el Alien. El jugador verá los que ya haya finalizado MAS el siguiente por completar.

NIVELES DE DIFICULTAD

Tras elegir un nivel, el jugador puede seleccionar el nivel de dificultad en el que desea jugar. Son: Entrenamiento, Realista y Versión del director. Al inicio de cualquier nivel, el jugador puede elegir el nivel de dificultad que desea probar.

La siguiente tabla indica las diferencias en los niveles de dificultad para cada una de las tres especies:

Marine	Entrenamiento	La sangre ácida no provoca daños, abundan los objetos para coger de botiquines y munición.
	Realista	La sangre ácida sí provoca daños; hay un número normal de objetos para coger de botiquines y munición.
	Versión del director	La sangre ácida sí provoca daños; hay muy pocos objetos para coger de botiquines y munición y los enemigos son más salvajes.
Depredador	Entrenamiento	La sangre ácida no provoca daños; los enemigos son más fáciles.
	Realista	La sangre ácida sí provoca daños; los enemigos presentan una dificultad media y hay un número moderado de objetos para coger.
	Versión del director	La sangre ácida sí provoca daños, los enemigos son más salvajes, los objetos para coger son escasos y la recarga es lenta.
Alien	Entrenamiento	Se obtiene mucha energía al atacar con las garras; los enemigos van provistos de armas ligeras.
	Realista	No se obtiene tanta energía al atacar con las garras; los enemigos van provistos de armas de mediana potencia.
	Versión del director	No se obtiene energía al atacar con las garras; los enemigos van provistos de armamento pesado.

Completar los episodios en **NIVELES DE DIFICULTAD** diferentes permite el acceso a otros cinco episodios extra para cada especie.

EPISODIOS EXTRA

Cada especie puede tener acceso a otros **CINCO EPISODIOS EXTRA** para un sólo jugador que se activan al finalizar los **EPISODIOS ESTÁNDAR** en **NIVELES DE DIFICULTAD** diferentes.

Si se completan todos los episodios de una especie en el nivel Entrenamiento se consigue acceso a DOS episodios extra. En el nivel Realista aparecen cuatro episodios (los DOS a los que se tuvo acceso al finalizar el juego en modo de Entrenamiento MAS otros DOS). Es posible acceder a UN episodio final si se finalizan todos los **EPISODIOS ESTÁNDAR** en el nivel de dificultad Versión del director. Los **EPISODIOS BONUS** sólo tienen un nivel de dificultad: Versión del director.

	Entrenamiento	Realista	Versión del director
Bonos 1	✓	✓	✓
Bonos 2	✓	✓	✓
Bonos 3		✓	✓
Bonos 4		✓	✓
Bonos 5			✓

Al desvelarse los **EPISODIOS BONOS**, quedan todos visibles en la Pantalla Selección episodio, pero sólo pueden jugarse cuando se hayan cumplido los requisitos de **NIVEL DE DIFICULTAD** necesarios.

Como muestra la tabla, solamente si el jugador consigue terminar todos los **EPISODIOS ESTÁNDAR** para una especie en el nivel Versión del director podrá tener acceso a los cinco **EPISODIOS BONOS** para esa especie en ese momento.

EN EL JUEGO

EL MENÚ PAUSA

En UN JUGADOR, en el momento en que se pulsa la tecla ESC el juego se sitúa en pausa y aparece una pantalla de menú con estas opciones: **CONTINUAR LA PARTIDA**, **REINICIAR LA MISIÓN**, **CONFIGURACIÓN DEL RATÓN**, **CONFIGURACIÓN DEL JOYSTICK**, **CONFIGURACIÓN DE LAS TECLAS MARINE/DEPREDADOR/ALIEN**, **OPCIONES DE IMAGEN/SONIDO** y **ABORTAR LA PARTIDA**.

Si quieres obtener más detalles consulta las secciones **CONTROLES** y **OPCIONES DE IMAGEN/SONIDO** más adelante (ya que se accede a ellas desde el **MENÚ PRINCIPAL**).

PANTALLAS DE VÍDEO, MENSAJES E INSTRUCCIONES

A lo largo y ancho del entorno el jugador se encontrará con pantallas de vídeo que utilizan los Marines y otros Humanos para comunicarse. Como Marine, el jugador puede recibir comunicaciones directas por medio de ellas y, si se juega como Depredador o Alien, se puede obtener información útil de forma indirecta. También se pueden dar mensajes e instrucciones directas a jugadores de cualquier especie en forma de texto, que aparecerán en la parte superior de la pantalla.

Los mensajes que aparezcan en las pantallas de vídeo también aparecerán como texto. Al pulsar **F3** vuelve a aparecer el último mensaje de texto; si se sigue pulsando la tecla irán apareciendo los mensajes anteriores sucesivamente.



ENEMIGOS Y AMENAZAS

La siguiente tabla ilustra los enemigos con los que se enfrentarán a lo largo del juego las tres especies.

	Humano	Androide	Xenoborg	Depredador	DepredadorAlien1	Facehuggers	Alien	Preteriano	Reina Alien
Marine			CONTRA	CONTRA	CONTRA	CONTRA	CONTRA	CONTRA	CONTRA
Depredador	CONTRA	CONTRA	CONTRA		CONTRA	CONTRA	CONTRA	CONTRA	CONTRA
Alien	CONTRA	CONTRA	CONTRA	CONTRA					

HUMANO

Los Humanos varían en la escala de amenaza dependiendo fundamentalmente de si son civiles o Marines. Los Marines están muy bien armados y adiestrados, mientras que los civiles están poco entrenados y armados (si es que lo están) con armas de menor calidad y son proclives al pánico.

ANDROIDE

Los Androides parecen humanos civiles pero son mucho más fuertes y habilidosos con sus armas. Los Androides nunca sienten miedo.

XENOBORG

Resultado de un experimento humano por controlar Aliens capturados, tienen injertados cibernética y armas. El experimento fue tachado de fracaso, al haber despojado a los Aliens de su esencia, pero estos cyborgs siguen siendo mortíferos y extremadamente difíciles de destruir.

DEPREDADOR

Esta especie extraterrestre de cazadores es casi imparablemente mortífera. Se sabe que llevan cazando por la galaxia más de cien años, en busca del fragor del combate, tal vez como deporte sangriento, tal vez como algún tipo de ritual. Su mezcla de tecnología y fiereza inspira casi tanto terror como los Aliens.

FACEHUGGER

Emergen de los huevos de los Aliens e implantan en una víctima receptora a un joven Alien (conocido como Chestburster debido a su fatídico método de “salir del cascarón”). No se sabe si el Chestburster es en realidad el mismo animal o si el Facehugger es simplemente un portador de éste. Los Facehuggers tienen la misma sangre ácida que los Aliens adultos y pueden excretar sustancias ácidas que se sabe han derretido los materiales más resistentes para implantar un Alien en un receptor.

ALIEN

Considerada la especie más aterradora con la que se haya encontrado jamás la humanidad se le conoce simplemente como “Alien”. Parece ser la antítesis de la humanidad; todo su ciclo vital se basa en destruir a los de nuestra especie. Utiliza a otras especies como comida y como cuerpos receptores para sus retoños. Cuando uno se encuentra con un Alien, la única elección parece estar entre una muerte rápida y dolorosa o una lenta y dolorosa. Exhiben comportamientos y habilidades similares a algunos insectos terrestres, pero en una escala mucho más amenazadora. No se sabe si poseen lo que llamaríamos inteligencia o si son simplemente animales mortíferos. Lo que está claro es que si tienen inteligencia, ésta es como todo lo demás en ellos: alienígena.

PRETORIANO

Es una forma especializada del Alien que se ha descrito anteriormente. Parece tener características comunes con la Reina Alien y se cree que de hecho podría ser una Reina juvenil. Suelen encontrarse en las inmediaciones de la Reina Alien, custodiando tanto a ella como a su cámara de huevos. Son más fuertes y de mayor tamaño que los zánganos Alien normales.

REINA ALIEN

La Reina Alien es una máquina diseñada para alimentar y propagar su especie. Es mucho más grande y tiene distintas características físicas que sus zánganos. Suele encontrarse en una cámara de huevos, poniendo huevos de los que cuidarán los zánganos. Se sabe que las reinas se separan de sus bolsas de huevos en ocasiones de peligro (puede que para realojar a su colmena). Como todos los animales madres, si se hace daño a sus retoños se provoca la cólera de esta imponente criatura.



Partidas Multijugador y Escaramuza

Si quieres ver una descripción de estos tipos de partidas, consulta el folleto aparte **ALIENS VERSUS PREDATOR: MULTIJUGADOR**.



Controles

Al seleccionar esta opción en el Menú Principal, el jugador puede cambiar la **CONFIGURACIÓN DEL RATÓN**, la **CONFIGURACIÓN DEL JOYSTICK** y tres opciones de configuraciones de teclas **ALIEN**, **MARINE** y **DEPREGADOR**.

Cada especie tiene un conjunto diferente de valores de teclas, que pueden definirse independientemente unos de otros.

CONFIGURACIÓN DEL RATÓN

El jugador puede ajustar la sensibilidad horizontal y vertical del ratón, las funciones de los ejes horizontal y vertical, el centrado automático y la inversión del eje vertical.



CONFIGURACIÓN DEL JOYSTICK

Si el jugador desea utilizar un joystick, es aquí donde puede activar y configurar sus funciones. Entonces se pueden asignar botones del joystick a diferentes funciones en los menús **Controles** que permiten la configuración de teclas para **Marine**, **Depredador** y **Alien**.

CONFIGURACIÓN DE TECLAS PARA MARINE, DEPRADADOR Y ALIEN

Hay tres listas separadas de configuraciones de teclas, una para cada especie.

La lista aparece en tres columnas, permitiendo que los jugadores asignen dos teclas (o una tecla y un botón del joystick) a cualquiera de las acciones que aparecen en la primera columna.

También es posible volver a configurar las teclas para el personaje específico con el que se está jugando dentro de un nivel mediante el **MENÚ PAUSA** (al que se accede pulsando **ESCAPE** mientras se juega).

NOTA: El jugador debe seleccionar la opción de menú “Utilizar Estos Ajustes” para que cualquier cambio en la asignación de las teclas surta efecto.

TECLAS POR DEFECTO: MARINE

ACCIÓN	PRIMERA:	SEGUNDA
Avanzar	FLECHA ARRIBA	
Retroceder	ABAJO	
Girar a la izquierda	4 EN EL TECLADO NUMÉRICO	
Girar a la derecha	8 EN EL TECLADO NUMÉRICO	
Lateral	ALT GR	
Lateral izquierda	FLECHA IZQUIERDA	
Lateral derecha	FLECHA DERECHA	
Mirar arriba	0	8 EN EL TECLADO NUMÉRICO
Mirar abajo	Z	2 EN EL TECLADO NUMÉRICO
Centrar vista	A	5 EN EL TECLADO NUMÉRICO
Caminar	MAYÚS IZQUIERDA	
Agacharse	CONTROL DERECHO	
Saltar	MAYÚS DERECHA	RATÓN 3
Operar (Usar)	BARRA ESPACIADORA	RETORNO
Disparar principal	RATÓN 1	0 EN EL TECLADO NUMÉRICO
Disparar secundario	RATÓN 2	SUPR EN EL TECLADO NUMÉRICO
Arma siguiente]	RUEDA DEL RATÓN HACIA ARRIBA
Arma anterior	[RUEDA DEL RATÓN HACIA ABAJO
Recordar Arma	RETROCESO	
Intensificador de imagen	GUIÓN O SUBRAYADO	
Lanzar bengala	.	
Jetpack	TILDE O (
Burla	Ñ	

TECLA POR DEFECTO: ALIEN

ACCIÓN	PRIMERA:	SEGUNDA
Avanzar	FLECHA ARRIBA	
Retroceder	FLECHA ABAJO	
Girar a la izquierda	4 EN EL TECLADO NUMÉRICO	
Girar a la derecha	8 EN EL TECLADO NUMÉRICO	
Lateral	ALT GR	
Lateral izquierda	FLECHA IZQUIERDA	
Lateral derecha	FLECHA DERECHA	
Mirar arriba	Q	8 EN EL TECLADO NUMÉRICO
Mirar abajo	Z	2 EN EL TECLADO NUMÉRICO
Centrar vista	A	5 EN EL TECLADO NUMÉRICO
Caminar	MAYÚS IZQUIERDA	
Agacharse	CONTROL DERECHO	
Saltar	MAYÚS DERECHA	RATÓN 3
Operar (Usar)	BARRA ESPACIADORA	RETORNO
Garra	RATÓN 1	0 EN EL TECLADO NUMÉRICO
Cola	RATÓN 2	SUPR EN EL TECLADO NUMÉRICO
Cambiar entre Navegar/Cazar	GUIÓN O SUBRAYADO	
Burla	Ñ	

TECLA POR DEFECTO: DEPREDADOR

ACCIÓN	PRIMERA:	SEGUNDA
Avanzar	FLECHA ARRIBA	
Retroceder	FLECHA ABAJO	
Girar a la izquierda	4 EN EL TECLADO NUMÉRICO	
Girar a la derecha	8 EN EL TECLADO NUMÉRICO	
Lateral	ALT GR	
Lateral izquierda	FLECHA IZQUIERDA	
Lateral derecha	FLECHA DERECHA	
Mirar arriba	0	8 EN EL TECLADO NUMÉRICO
Mirar abajo	Z	2 EN EL TECLADO NUMÉRICO
Centrar vista	A	5 EN EL TECLADO NUMÉRICO
Caminar	MAYÚS IZQUIERDA	
Agacharse	CONTROL DERECHO	
Saltar	MAYÚS DERECHA	RATÓN 3
Operar (Usar)	BARRA ESPACIADORA	RETORNO
Disparar principal	RATÓN 1	0 EN EL TECLADO NUMÉRICO
Disparar secundario	RATÓN 2	SUPR EN EL TECLADO NUMÉRICO
Siguiente arma]	
Arma anterior	[
Arma retrospectiva	RETROCESO	
Camuflaje	.	
Cambiar el modo de visión	GUIÓN O SUBRAYADO	
Acercar zoom	RePág	RUEDA DEL RATÓN HACIA ARRIBA
Alejar zoom	AvPág	RUEDA DEL RATÓN HACIA ABAJO
Gancho	TILDE	
Recoger disco	,	
Burla	Ñ	



Créditos

FOX INTERACTIVE

PRODUCTOR

David Stalker

PRODUCTOR ASOCIADO

Chris Miller

COMPOSICIÓN DE LA MÚSICA

Rich Ragsdale

EFFECTOS SONOROS

Jered C. Miller

VOCES

Michael Blanchard (Marine masculino)

Becky Kneubuhl (voz de la madre)

DEPARTAMENTO DE CONTROL DE CALIDAD DE LA FOX

DIRECTOR DE CONTROL DE CALIDAD: Mike Schneider

JEFE DE CONTROL DE CALIDAD: Aaron Blean

Seth Roth

Ken Anderson

Eric Asevo

Pete Cesario

Ryan Dowling

Michael Dunn

Tim Hall

Rod Jung

Igor Krinitskiy

Red Magpantay

Paul Pawlicki

Harish Rao

Tim Ramage

Nick Stecher

Sweet Billy

Jeff Tatman

Tim Tran

Sung Yoo

GRITOS PARA...

... los olvidados de la Fox

Mike Arkin, Alan Adler, Priscilla Bourbonnais, Mark Dawson, Simon Etchells, Ellen Gamael, Andrea Griffiths, Michele Macklis, Scott D. Marcus, Paul Provenzano, Jon Richmond, Jamie Samson, Dave Shaw, Brian Thomas, Melissa Totten

...los que hicieron las películas

James Cameron, H.R. Giger, Elliott Goldenthal, Jerry Goldsmith, James Horner, John McTiernan, Ridley Scott, Stan Winston y otras muchas personas con talento

...los que suministraron el equipo

Earthworks - mic - Eric Blackmer



Steinberg Cubase VST



Chris Walsh



...las familias

Todos los cónyuges, parejas, amigos, hijos y animales domésticos que tuvieron que soportar de todo.

REBELLION DEVELOPMENTS, LTD

DIRECTOR CREATIVO

Jason Kingsley

DIRECTOR TÉCNICO

Chris Kingsley

PRODUCTOR Y ARTISTA JEFE

Alastair Halsby

CÓDIGO DEL MOTOR Y

PROGRAMADOR JEFE

Kevin Lea

HERRAMIENTAS PARA LA RED

Richard Rice

PROGRAMADOR DE LA

INTELIGENCIA ARTIFICIAL

Chris Fox

PROGRAMACIÓN ADICIONAL

Dave Wall (sonido)

Jake Hotson (herramientas)

Alex Thomson (inteligencia artificial)

DISEÑO ARTÍSTICO

Julian Breddy,
Ed Cookson,
Al Halsby,
Tim Jones

ARTE ADICIONAL

Ken Turner,
Matthew Riordan,
Adam Comiskey,
Kevin Lea

VOCES MASCULINAS

Julian Breddy,
Ken Turner,
Dominic Jeffrey

VOCES FEMENINAS

April Chung, Nadia Cocklin

ANIMADOR JEFE Y DISEÑO DE LOS PERSONAJES

Ken Turner
ANIMACIÓN ADICIONAL

Adam Comiskey
ARTE DE LOS PERSONAJES

Al Halsby
Tim Jones
Julian Breddy
SONIDO

Ed Cookson
SONIDO ADICIONAL

Tim Jones
Will Davies
Al Halsby

AGRADECIMIENTOS

Jessica Sharp, Patrick Dickinson,
George Launchbury, Roxby Hartley,
Jake Hempson, John Bryden, Andy
Nixon, Shelagh Lewins, Luke Harman,
Dan Mitchell, Lee Brimmicombe-Wood,
Sophie Mobbs, Bernard H. Wood, Ian
Tuttle y Paul Topping

AGRADECIMIENTOS ESPECIALES A

Nuestros amigos, familias, novias,
compañeros de piso, animales
domésticos y tantos otros que no
podríamos mencionar

MONDO MEDIA

DIRECTOR DEL ARTE

Marco Bertoldo

PRODUCTOR

Liz Stuart

PRODUCTOR SENIOR

Vivian Barad

ARTISTAS 3D

Brittnell Anderson

Robert Jeffery

Kelley Lamsens

Jeanne Littooy

Manuel Marquez

Art Matsuura

ARTISTA DEL STORYBOARD

Rhode Montijo