

ALIEN

Al terminar el juego recibirás una valoración de tu actuación, ésta se compila dependiendo del estado final del Alien, de la tripulación y de la nave.

Tu tripulación encontrará por las tres cubiertas una serie de herramientas y armas que puedes ordenar a un miembro de la tripulación que use. Sin embargo, eso no quiere decir que siempre te obedecerán, eso dependerá si están capacitados para usarlas o no. Ten mucho cuidado al usar las armas, ya que al herir al Alien éste segrega un ácido que perfora el fuselaje de la nave, y todo lo que encuentre a su paso. ¡El mecanismo de defensa perfecto!

SISTEMA DE CONTROL DE PERSONAJES (PCS):

El mundo de la nave especial Nostromo es un mundo aparte. Pero ahora se ha convertido en una trampa, justo lo contrario de su diseño original, un vehículo interestelar de largo alcan-

ce. Antes de que puedas entrar en este mundo debes conectar primero el Sistema de Control de Personajes. Tu papel como Comandante es complicado y complejo. Cada miembro de la tripulación tiene su propia personalidad, que debes aprender a conocer para predecir su conducta bajo tensión. Como Comandante, también se te pedirá que tomes decisiones de vida o muerte. Debes reducir al mínimo el riesgo de que los personajes no obedezcan tus órdenes. Esto dependerá de si eres capaz de entender al personaje en cuestión.

Se te pedirá que ayudes y aconsejes a un personaje a la vez. Las instrucciones que puedes dar son del tipo:

COGE EL OBJETO	(GET ITEM)
DEJA EL OBJETO	(LEAVE ITEM)
RETIRA LA REJILLA	(REMOVE GRILL)
ATACALE	(ATTACK)
VETE A...	(MOVE TO...)

Si das una instrucción general, ésta será interpretada por la persona a la luz de su personalidad y su experiencia durante el juego. Tus órdenes no siempre serán obedecidas, te corresponde a ti ponerte en la situación de la otra persona.

Una vez que se ha puesto en movimiento, el personaje intentará cumplir su misión. Puedes inmediatamente empezar a examinar la conducta de otro miembro de la tripulación. Debes planear el movimiento de tu tripulación con anticipación.

La actuación de un miembro de la tripulación se verá afectada por el desarrollo de los acontecimientos. Por ejemplo, la confianza aumentará con la posesión de una pieza importante del equipo, o saber que otros de la tripulación están en camino para ayudarle. Lo contrario también puede ocurrir. De hecho, si le pides a una persona que intente hacer algo, que lo logre en poco tiempo, y está lejos de su alcance

hacerlo, le causarás un trauma y una crisis nerviosa. Tendrás que protegerlo y permitir que la tripulación afectada se recupere. Ten presente que algunos miembros de la tripulación son de por sí nerviosos, otros son miedosos, y si colocas a más de tres en una habitación o más de uno en un conducto para el aire acondicionado a la vez, les producirá claustrofobia y harás estragos.

Tu problema es determinar la serie de rasgos de personalidad de cada personaje. Recuerda esto, tu plan para vencer al Alien dependerá de tu habilidad.

LA PANTALLA

Siempre que todos tus sensores estén trabajando, como comandante del Nostromo se te presentarán tres tipos de información:

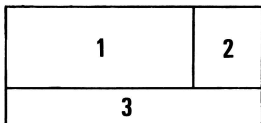
- 1. Un Mapa de la nave donde puedes ver a los miembros de tu tripulación moverse. Se puede seleccionar mediante el menú cada**

cubierta de la nave. También puedes abrirte camino por los conductos próximos al tripulante retirando las rejillas y atravesando por el interior.

Los encuentros con el Alien, el androide, y con Jones se mostrarán en el mapa principal.

- 2. El Monitor de Comandos te da las opciones en cualquier momento. Siguiendo éstas, puedes explorar la nave con tu tripulación e intentar destruir al Alien. El menú se examina usando el joystick, es decir, moviéndolo hacia adelante y hacia atrás se moverá el cursor hacia arriba y hacia abajo. Moviendo el joystick hacia los lados te dará la opción 'SALIR' de cada página de información. Pulsando el botón de 'Fuego' se seleccionará dicha opción.**
- 3. El Monitor de Informes te mostrará el estado de la tripulación y una zona de la nave. Los mensajes entre los miembros de la tri-**

pulación de Madre (Mother), el ordenador central de la nave, también aparecerán por aquí. Es tu ventana de información en tiempo-real, por tanto, es vital.



- 1. Mapa del Nostromo**
- 2. Monitor
de
Comandos.**
- 3. Monitor de Informes**

EL MONITOR DE COMANDOS

Tu punto de comienzo es la lista de la tripulación, puedes encontrar la localización de cada uno de ellos usando el control del cursor, como

mencionamos en la sección anterior. Encontrarás tres listas separadas de las diferentes localizaciones. Tres son algunas de las 35 habitaciones y 40 áreas de conductos en el Nostromo. 'Quit' (Salir) te devolverá al menú de control. Usando esta sección del Monitor de Comandos puedes seleccionar un miembro de la tripulación, y ver su posición en el sistema del mapa de la nave. El siguiente nivel de comando te da la responsabilidad de dar instrucciones a ese miembro de la tripulación según la estrategia general que hayas concebido.

Una vez seleccionado el miembro de la tripulación y encontrada su posición, se pueden hallar más detalles acerca de los sitios disponibles adonde ir. De nuevo, usando el control del cursor puedes moverte por las opciones y seleccionar tus instrucciones.

1. INFORMES DE DAÑOS:

Antes de que un miembro de tu tripulación si-

ga un curso de acción, puedes examinar el área por si hay daños. De igual modo, puedes revisar cualesquiera armas o herramientas útiles. Si necesitas meterte por un conducto, se muestran las rejillas disponibles en este empalme; ahora es el tiempo de planear tu siguiente movimiento.

2. ARMAS Y HERRAMIENTAS:

Puedes averiguar si tu tripulación tiene alguna posesión que manejar usando la selección del cursor en la opción Item. Lo máximo que puedes llevar son dos; la primera en la lista está preparada para usarla, la segunda se puede seleccionar mediante el cursor. Si un objeto (item) se encuentra en una habitación la opción cogerlo aparecerá automáticamente. Siempre puedes soltar un objeto, el segundo en la lista del personaje es el que se abandona siempre. Las herramientas y armas están distribuidas por toda la nave. Tienes disponible:

3 lasers	(lasers)
3 incineradores	(incinerators)
3 lanzas eléctricas	(electric prods)
1 red	(net)
2 llaves inglesas grandes	(large spanners)
1 arpón	(harpoon gun)
2 rastreadores de huellas	(trackers)
1 caja para el gato	(cat box)

3. OPCIONES ESPECIALES:

Tienes una serie de opciones especiales. Se mostrarán si las circunstancias permiten su uso. Por ejemplo, 'retira la rejilla' ('remove grill'), sólo aparecerá si hay una rejilla en ese lugar:

abre el compartimiento	(open airlock)
lanza el Narcissus	(launch Narcissus)
retira la rejilla	(remove grill)

inicia la auto-destrucción	(iniciate auto-destruct)
coge a Jones	(catch Jones)
entra en hipersueño	(enter hypersleep)
sella el compartimiento	(seal airlock)

4. Tiempo de Hipersueño (Time out of Hiper-sleep - TOOH)

Las reservas de oxígeno de la nave no permiten paradas no programadas. Sólo tienes 7.500 unidades de oxígeno disponibles. ¡Cualquier tripulante que no esté en hipersueño cuando se acabe el oxígeno, por supuesto, morirá!

PISTAS PARA SOBREVIVIR:

Para empezar a comprender la complejidad de tu papel como Comandante se te sugiere jugar en el escenario inicial como se ofrece en la página del título.

Mientras la escena se desarrolla mueve el control del cursor de la lista de tu tripulación y empieza a moverlos por la cubierta superior (top deck) de la nave. Debes usar los corredores para ir a las otras cubiertas. Nota las posiciones de las rejillas, si alguna está retirada el Alien probablemente ha estado allí. El ruido como de un silvido que oigas es una puerta abriéndose y cerrándose en alguna parte. La tripulación se mueve independientemente, así que no esperes a que alguien vaya al sitio que le dijiste, sigue con la siguiente tarea. Recoge cualquiera herramientas y armas que encuentres en tu camino y que creas que te puedan ser útiles. El objetivo al empezar el juego es reunir tres tripulantes y el gato y meterlos dentro de la lanzadera, Narcissus, inicia la auto-destrucción y escapa de la nave: ¡Sin el Alien dentro de la lanzadera!

Observa los informes de Madre (Mother), te indicarán el estado mental de la tripulación, y de esta manera la posibilidad de que obedez-

can tus órdenes. Después de haber empezado a moverte, el Alien habrá detectado tu presencia, así que ten cuidado. Jones es un gran sensor. Puedes querer rastrear los conductos, algún miembro valiente de la tripulación puede estar ahí, y tendrás que ver lo que ocurre. Conducir al Alien a un compartimiento puede ayudar si puedes lanzarlo fuera del espacio. El sonido pulsante que oyes son los latidos del corazón del miembro de la tripulación que has seleccionado, será notablemente más rápido a medida que empeora la situación.

Puede que veas que Madre (Mother) no responde en algunas ocasiones, esto puede ser debido a que tus sensores están dañados, del mismo modo que puede que al gato no le guste un determinado miembro de la tripulación. El androide tratará de estropearlo todo cuando menos te lo esperes. Todo esto contribuye a dar realismo a la situación. Esta guía, es sencillamente eso, una guía. Cada vez que vuelvas a jugar, la tripulación y el Alien se comporta-

rán de manera diferente, así que tómate tiempo para explorar todas las opciones, entonces cuando el camino se ponga difícil sabrás que hay a mano y que no. Tus primeros movimientos son vitales. Una vez que estás en el juego pueden ocurrir toda clase de cosas, piensa en ello y burla la fuerza bruta del Alien.

¡Buena Suerte!