

# ALIENS

## Compte-rendu de la situation:

L'adjudant chef Ripley, seul survivant du vaisseau-cargo interspatial 'Nostromo' a été retrouvée à la dérive dans l'espace dans une capsule de sommeil. Elle a été emmenée à Gateway Station, un immense complexe spatial flottant à des milliers de kilomètres au-dessus de la terre, où elle a été interrogée par un comité plutôt hostile, formé des plus gros administrateurs. Ce comité ne croit pas un mot de son récit fantastique dans lequel elle affirme qu'une créature étrangère se développe au sein d'un être humain, pas plus que de ses avertissements au sujet d'un vaisseau spatial ennemi contenant des milliers d'œufs qui ne sont pas encore éclos.

Ripley apprend avec horreur que la planète lointaine dans laquelle l'équipage du 'Nostromo' a rencontré ces redoutables extra-terrestres est maintenant habitée par des ingénieurs spatiaux et leur familles, qui y ont établi une colonie ainsi qu'un système de traitement d'atmosphère pour rendre l'air respirable dans la base.

Mais bientôt tous les contacts avec la colonie cessent, et Ripley accepte à contre coeur d'accompagner l'escadron des meilleurs marines pour aller voir ce qui se passe dans cette planète éloignée. A leur arrivée, ils trouvent une base étrangement désertée portant encore les signes d'une bataille effroyable. Et au tomber du jour, des créatures fantastiques sortent de leur cachette...

## Chargement

### *Amstrad - cassette*

1. Installez votre système informatique comme indiqué dans le manuel qui vous a été remis avec l'ordinateur.
2. Si vous choisissez jouer avec une manette de jeux, connectez-la à l'ordinateur.
3. Allumez l'ordinateur et le poste de télévision/moniteur.
4. Introduisez la cassette dans le magnétophone et vérifiez qu'elle est entièrement rebobinée.
5. Appuyez sur la touche **CONTROL** et maintenez-la enfoncée tout en frappant sur la petite touche **ENTER**.
6. Appuyez sur la touche **PLAY** du magnétophone et puis sur n'importe quelle touche du clavier.

### *Amstrad - disquette*

1. Installez votre système informatique comme indiqué dans le manuel.
2. Si vous choisissez jouer avec une manette de jeux, connectez-la à l'ordinateur.
3. Allumez votre ordinateur et le poste de télévision/moniteur.
4. Introduisez la disquette *Aliens* dans le magnétophone.
5. Tapez la commande suivante et appuyez sur **ENTER**:

**RUN "DISC"**

Au bout de quelques instants, les écrans de présentation et de remerciement s'affichent sur l'écran, et le jeu termine de se charger. Vous pouvez ensuite commencer votre mission.

## Votre mission

Conserver le contrôle de la base par tous les moyens, garder tout l'équipage en vie.

Vous commandez un équipage composé de six membres et chargé d'aller explorer la base. Etudiez le plan de la base ci-joint et rajoutez-lui les données que vous recueillez au cours de la mission - l'emplacement des pièces par exemple. Ripley vous conseille d'envoyer les membres de l'équipage dans la chambre de la reine - salle 248.

L'équipage établit son MTOB (Mobile Tactical Operations Bay) dans le vaisseau blindé qui est basé à l'extérieur de la colonie. Vous allez y rester et diriger les autres membres de l'équipage dans la base à l'aide du MTOB qui vous en indiquera les progrès. Le MTOB est très bien équipé d'un point de vue technique et vous offre les fonctions suivantes:

((screen shots))

RIPLEY

VASQUEZ



1. Ecran vidéo. Reçoit les signaux émis par la caméra vidéo portative fixée au casque du membre de l'équipage que vous avez sélectionné. Vous pouvez faire défiler l'affichage vers la gauche ou la droite avec les viseurs des pistolets Smart. L'écran vous permet de suivre les progrès du membre d'équipage sélectionné en temps réel.
2. Viseurs de pistolet Smart. Peut être dirigé vers la gauche, la droite, le bas ou le haut. Chaque membre de l'équipage est armé d'un pistolet Smart, c'est-à-dire d'une arme automatique à objectif vidéo contrôlée par ordinateur. Ce pistolet est parfait pour détruire les excroissances biomécaniques et faire sauter les verrous, les portes ou autres objets que vous rencontrerez au cours de l'exploration de la base. Ne l'utilisez pas sans raison, car chaque membre ne possède qu'un nombre de munitions bien précis pour son pistolet Smart.
3. Portrait du membre d'équipage choisi. Le nom du membre d'équipage choisi est affiché au-dessus de son portrait.
4. Enregistreur de fonctions biologiques. Un mécanisme traçant la condition biologique critique du membre d'équipage sélectionné - y compris la vitesse de battement du cœur, la respiration, etc.

5. Niveau de munition. La quantité de munitions que possède le membre d'équipage sélectionné. Le stock de munitions peut être renouvelé en pénétrant dans la salle d'armurerie.
6. Identification personnelle. Nom du membre de l'équipage que vous sélectionnez.
7. Numéro de pièce. Emplacement de ce membre d'équipage dans la base. Si aucun numéro n'est indiqué, c'est que ce membre d'équipage est mort et qu'il est devenu un extra-terrestre.
8. Barre de contrôle biologique. Reliée à l'enregistreur biologique, ce moniteur assume deux rôles différents:
  - a) Condition physique: si la barre est verte, c'est que le membre d'équipage est en bonne santé. Dès qu'elle vire au jaune, vous savez que les ennemis s'en sont emparés et que l'imprégnation a commencé. Si elle passe au grenat ou au rose, le membre d'équipage associé a été imprégné par les créatures extra-terrestres et ne peut plus être sauvé. Si la barre disparaît complètement, votre collègue est mort et s'est transformé en extra-terrestre.
  - b) Force: chaque mouvement fatigue en plus les membres de votre équipage et cette barre diminue en conséquence. Pour faire le plein d'énergie, vous devez leur accorder du repos. Si la barre se met à clignoter, c'est que le membre d'équipage est pratiquement épuisé - sélectionnez un autre membre pour le laisser se reposer. Un membre d'équipage épuisé ne peut répondre à vos commandes.
9. Points de bonus: la société vous accordera un bonus si vous réussissez à mener à bien votre mission. Essayez d'obtenir le meilleur bonus possible.

### **Début de la mission**

Vous devez tout d'abord activer le MTOB (en appuyant sur la touche SHIFT). Une fois le MTOB activé, vous vous apercevrez que l'équipage a déjà pénétré dans la base avec fracas et qu'il se trouve dans la salle 1. Si vous faites sortir quelqu'un de la base, il va mourir asphyxié!

Utilisez le clavier ou la manette de jeux au choix lorsque vous le souhaitez.

### **Pour commander les membres de l'équipage:**

Les membres de l'équipage se commandent individuellement - le portrait de celui que vous avez choisi est affiché sur le MTOB.

#### *Sélection d'un membre d'équipage*

*Un résumé confidentiel sur l'équipage est donné ci-dessous. Pour sélectionner un membre de l'équipage, appuyez sur la touche associée précisée également dans ce résumé.*

#### **Ripley**

Adjudant chef

Seul survivant du Nostromo, terrifiée par les extra-terrestres mais les combattant courageusement lorsqu'il le faut.

**Touche R**

#### **Gorman**

Lieutenant

Responsable de l'escadron; il s'agit malheureusement de la première mission et il est dépassé par la situation.

**Touche G**

#### **Hicks**

Caporal

Un marine colonial, réputé pour ses réactions rapides et cas d'urgence et pour son talent lui permettant de sortir de toutes les situations.

**Touche H**

#### **Bishop**

Officier

Un androïde, ou personnage artificiel, plus rapide que n'importe quel être humain et digne de confiance.

**Touche I**

**Vasquez**

Simple soldat

Elle est solide au poste, fiable et réagit très bien sous pression.

Touche V

**Burke**

Un homme de troupe plus intéressé par l'argent que par la vie de ses collègues.

Touche B

**Directions**

Le membre d'équipage sélectionné peut traverser jusqu'à 9 salles consécutivement dans la direction choisie. Pour cela, tapez un chiffre compris entre 1 et 9 suivi d'une direction - N (nord), S (sud), E (est) et W (ouest). Puis sélectionnez un autre membre de l'équipage. Ce membre va se déplacer comme vous lui avez ordonné. A noter qu'il s'arrête s'il arrive dans un cul de sac, ou s'il rencontre une porte verrouillée, du sang acide, ou lorsqu'il est tout simplement épuisé.

Vous pouvez également faire traverser une pièce à votre homme en dirigeant les viseurs de pistolet Smart vers la porte et en appuyant sur la barre d'espacement.

**Pistolet Smart/commande vidéo**

En bougeant les viseurs de pistolet Smart, vous déclenchez également la caméra vidéo portative fixée sur le casque du membre d'équipage sélectionné qui se braque alors dans la direction des viseurs.

**Comment utiliser le Pistolet Smart**

<i>Action</i>	<i>Amstrad CPC</i>	<i>Manette de jeux</i>
Vers le haut	↑	en avant
Vers le bas	↓	en arrière
Vers la gauche	←	à gauche
Vers la droite	→	à droite
Feu	SHIFT	bouton de feu

**Suspension du jeu**

Pour suspendre le jeu appuyez sur la touche P. Des 'rideaux' couvrent alors l'écran vidéo du MTOB. Le nombre total d'extra-terrestres abattus et leur nombre de vague d'attaques anéanties s'affichent alors. Pour reprendre le jeu, appuyez deux fois de suite sur P.

**Touches de suicide/reprise du jeu**

Si la pression est trop forte, appuyez sur M.

**Notes complémentaires:****Détecteur de proximité**

Tous les membres de l'équipage possède leur propre détecteur de proximité qui se

associé se met en évidence sur le MTOB. Sélectionnez-le immédiatement pour voir ce qui se passe.

**Excroissances bio-mécaniques**

Apparaissent dans toutes les pièces traversées par les extra-terrestres. Si elles ne sont pas détruites, elles vont se développer et pénétrer dans les conduits d'air de la base

pour se répandre dans les autres pièces et commencer à les remplir de Face Huggers et d'oeufs extra-terrestres. Veillez à ce qu'elles ne pénètrent pas dans l'armurerie. Si les excroissances parviennent à envahir la salle de contrôle ou les salles de générateur, elles vont en couper l'éclairage et rendre votre mission encore plus périlleuse.

### **Vagues d'attaque**

Plus vous explorez la base, et plus les extra-terrestres réagissent. Plus le numéro de la vague d'attaque est élevé et plus les extra-terrestres s'agitent. Les rideaux se ferment sur l'écran vidéo pour vous avertir d'une nouvelle vague d'attaque. Servez-vous de la commande FEU pour poursuivre.

### **Extra-terrestres détruits et sang acide**

Les corps des extra-terrestres morts disparaissent très rapidement. Prenez garde à l'acide organique très puissant qui s'écoule des extra-terrestres que vous avez abattus au pistolet Smart. Ce sang détruit tout ce qu'il touche, y compris les membres d'équipage! Si vous voyez une mare de sang acide en face d'une porte, n'essayez surtout pas de la franchir! Les petites quantités de sang acide s'évaporent assez rapidement.

### **Portes**

Les portes de la base peuvent être ouvertes en faisant sauter le mécanisme de verrouillage juste à côté au pistolet Smart. Pour forcer une porte condamnée, vous devez la faire sauter - mais vous ne pourrez plus jamais la condamner. N'oubliez pas non plus que la reine et les groupes de guerriers peuvent abattre les portes condamnées.

Certaines portes donnent à l'extérieur de la base. Si vous essayez de sortir, vous allez mourir empoisonné par l'atmosphère. Les extra-terrestres patrouillent aussi à l'extérieur de la base - et en contournent souvent certaines sections en passant par l'extérieur et en rentrant par une autre porte.

### **La chambre de la reine**

La reine des extra-terrestres capturent parfois les membres d'équipage et commencent alors à les imprégner, comme vous l'indique la barre de contrôle biologique en virant au jaune. Un extra-terrestre monte la garde pendant l'imprégnation. Vous ne pouvez pas donner d'ordre à ce membre d'équipage pendant ce temps mais vous pouvez très bien en envoyer un autre dans la même pièce. Si ce second membre arrive à détruire l'extra-terrestre de garde, le prisonnier est libéré. Mais si l'imprégnation a eu le temps de se terminer, toute communication entre le MTOB et le membre d'équipage cesse et le portrait de ce dernier est remplacé par celui d'un extra-terrestre.

### **Newt**

Newt, une petite fille, est le seul colon qui ait réussi à survivre en se dissimulant dans les conduits de ventilation de la base. Elle connaît très bien toutes les cachettes de la base. Chaque fois que vous la rencontrez, vous recevez un bonus. Mais elle est très timide et disparaît tout de suite quand vous la perdez de vue.

Vous êtes sur le point de vous apercevoir que Ripley n'avait pas tort...

# "ALIENS" - The Computer Game

Le jeu a été conçu par Mark Eyles  
Code, musique et effets: Soft Machine & Pennsoft  
Graphiques: Focus

Production: Software Studios

Basé sur le film de James Cameron

**LE FILM "ALIENS"™ COPYRIGHT 1986 TWENTIETH CENTURY  
FOX FILM CORP. TOUS DROITS RESERVES.  
LOGICIEL COPYRIGHT 1986 ELECTRIC DREAMS SOFTWARE.  
TOUS DROITS RESERVES.**

# A L I E N S

T H E C O M P U T E R G A M E

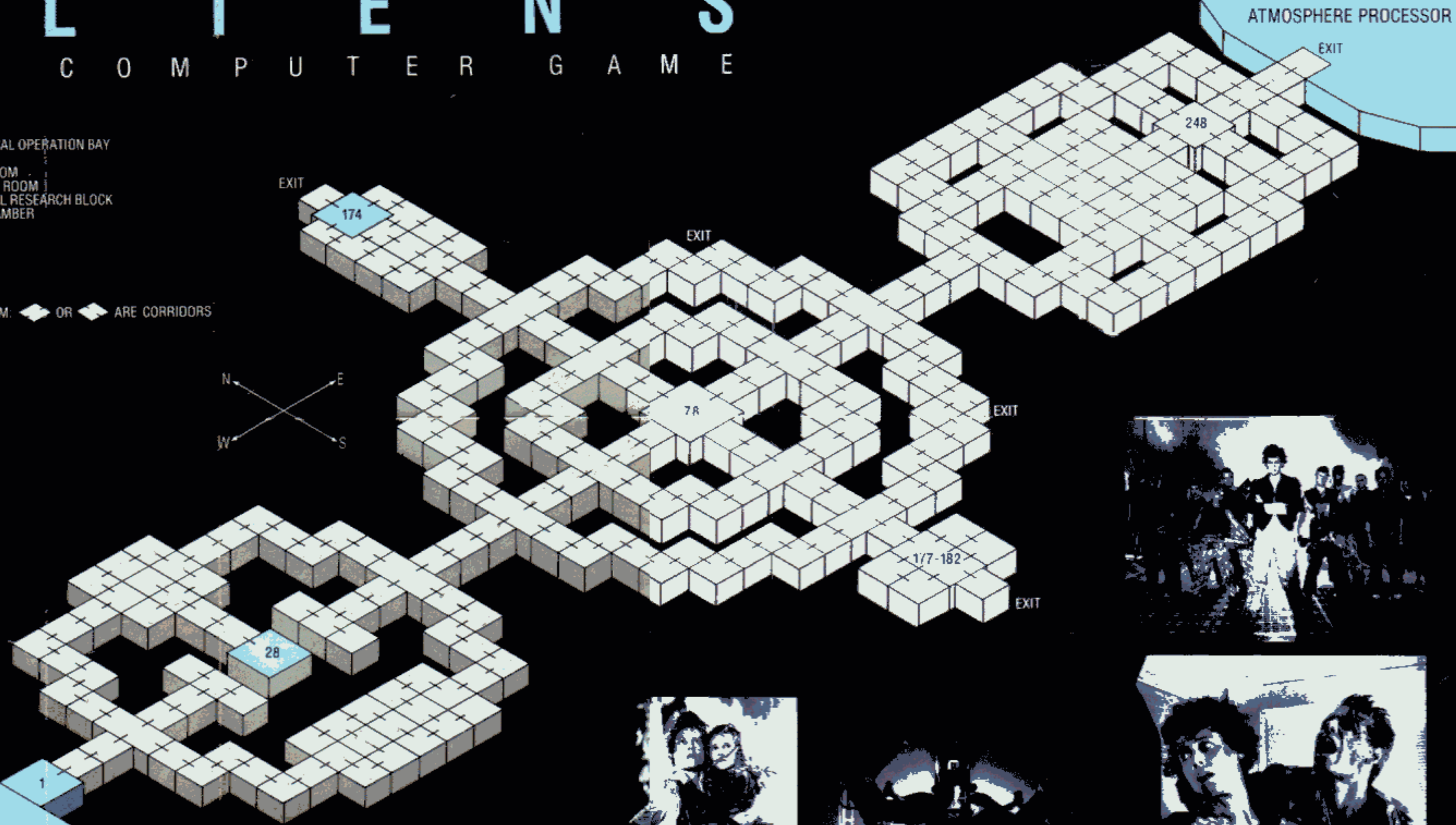
ROOM 1 - MOBILE TACTICAL OPERATION BAY  
 ROOM 28 - ARMOURY  
 ROOM 78 - CONTROL ROOM  
 ROOM 174 - GENERATING ROOM  
 ROOM 177-182 - MEDICAL RESEARCH BLOCK  
 ROOM 248 - QUEENS CHAMBER



ROOM

ALL ROOMS OF THIS FORM: OR ARE CORRIDORS

© COPYRIGHT MARK EYLES 1986



LANDING FIELD

ATMOSPHERE PROCESSOR

EXIT

EXIT

174

EXIT

78

EXIT

177-182

EXIT

28

1

248