



Screen pictures may be a different version



ALTERNATIVE SOFTWARE LIMITED UNITS 3-6 BAILEYGATE INDUSTRIAL ESTATE
PONTEFRAC T WEST YORKSHIRE WF8 2LN TELEX 557994 RR DIST G



CBM64
299 RANGE

LOADING INSTRUCTIONS
Press SHIFT and RUN/STOP keys together.

- BACK TO LV-426**
You've been there before. Once, long ago. You know what to expect. Or do you?
LV-426. They call it Acheron now. And people live there. At least they were living there. Until just recently.
- Your encounter with that vile and treacherous creature — the Alien — is still horrifically etched in your memory. And you vowed you'd never go back.
- But you're the only person alive who knows what the Aliens are. What they can do. And how — possibly — to destroy them. So you agree to go back to LV-426.
- If you're ever to return home — and rid the galaxy of the parasitic species — you must survive the following ordeals:
- Drop-Ship Manoeuvre — guide a plummeting ship down to the surface of LV-426.
 - APC Rescue Attempt — bring the marines back to the Armoured Personal Carrier.
 - Operations Room Rampage — fend off a barrage of Aliens to make time to cut through a steel door.
 - Air Duct Maze Scramble — find your way through the air duct system to try to get to the drop ship.
 - Newt Rescue Race — save Newt from the clutches of the Aliens before the entire Atmosphere Processor explodes.
 - One-on-One Confrontation — battle the Alien Queen with your power-loader.

APC RESCUE ATTEMPT
You've got four marines out there in sublevel three of the Atmosphere Processor. And they've found the enemy. Or rather, the enemy's found them. Your marines are in grave danger. You've got to get them back to the Armoured Personal Carrier (APC). And you've got to do it now!



THE FOUR TRACKING SCREENS
You have two special tracking screens for each marine. The top screen is the individual's bio-monitor trace. The lower screen indicates his or her safety condition.

Here's how to read the screens:
UPPER SCREEN IS NORMAL: Marine is O.K.
UPPER SCREEN IS EXCITED: Aliens are near.
LOWER SCREEN SHOWS STATIC SNOW: Marine is O.K.
LOWER SCREEN FLASHES RED: Marine is in trouble.
LOWER SCREEN IS GREEN: Marine has reached APC
LOWER SCREEN IS SOLID RED: Marine captured by Aliens.
LOWER SCREEN IS BLACK: Marine has been lost.

MANOEUVRING EACH MARINE
Using the joystick, guide the marine through the maze, helping him find his way back to the APC.

You can control only one marine at a time. Press the corresponding keys 1, 2, 3 and 4.

Use the Motion Tracker to see what's going on outside your field of vision.

NEWT RESCUE RACE
There are only seventeen minutes left before the Atmosphere Processor blows, manoeuvre Ripley through the Atmosphere Processor complex.

Drop flares to mark your course by pressing the ENTER key.

LOCATING NEWT
The range locator in the upper right quadrant of the screen lets you know close you're getting to Newt. Once you find her she'll follow you back to the elevator.

ONE-ON-ONE CONFRONTATION
Don a power-loader, a robotic exoskeleton that works like a forklift. Then it's just you. And her. The Queen. The mother of the Aliens.

Using the power-loader arms try to hit the Queen as often and as hard as you can.

When the Queen is tired out and the bar is totally green, you'll be able to grab her with the claws of the power-loader by pressing and holding the joystick button down. Then, once you have her, the air lock will open and you can drop her through it by releasing the joystick button.

If you succeed in dropping the Queen through the air lock, you've saved yourself, Newt, and all humanity from the Aliens.

If you have trouble getting past one level of the adventure and you want a taste of the next level, hold down the ESC key and press the Cursor-Up key while playing the level you want to skip. This will take you to the

opening screen of the next level, and after a few moments play will begin. But keep in mind that you won't receive a Mission Status Code for completing any level you skip to without completing the previous level. You must successfully complete all six levels without using the ESC and UP feature in order to see the final game screen.

There are two ways to keep a marine out of the deadly clutches of the Aliens:

- Successfully shoot all the Aliens in the vicinity.
- Move the marine off the screen in the direction where there are no more Aliens.

NOTE: It's impossible to move a marine off the screen in a direction where the Motion Tracker shows there are more Aliens.

When there are two or more marines on the screen at one time, they are both safe from attack. So a captured marine will be freed.

OPERATIONS ROOM RAMPAGE
They've got you cornered.

You've got two ways to hold them off.

Using the joystick to manoeuvre the marine up and down, touch the Aliens with the flame to make them retreat.

- By pressing the joystick button while aiming, torch Aliens with blasts of fire.

If you hold off the Aliens long enough to cut a hole through the door, you'll be able to crawl through the air duct in the next level. If not, you'll be able to try again.

AIR DUCT MAZE SCRAMBLE
Once you've made it into the air duct, you must try to find your way from the Operations Room to the Drop-Ship landing field.

The blue and gold squares are Ripley and Newt. The white dots are the marines. The fiery red circles are the Aliens.

The marines will help you try to save Ripley and Newt. If you make it to the Drop-Ship, you can go on. And of course, the more marines left, the better.

YOUR MISSION STATUS CODE
After you successfully complete each level of your mission, you'll be given a Mission Status Code. There will be a different Mission Status Code for each level.

NOTE: You won't have a Mission Status Code until you complete the first level.

To select a starting level, enter your Mission Status Code and press ENTER.

CONTROLS

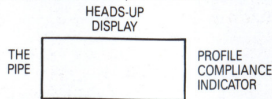
Use a joystick or the following keys:

	SPECTRUM	AMSTRAD
LEFT	Z	Z
RIGHT	X	X
UP	K	;
DOWN	M	/
FIRE	SPACE	SPACE

C64 JOYSTICK ONLY IN PORT 2

DROP-SHIP MANOEUVRES

Your military transport ship Sulaco is equipped with a Drop-Ship that sends you screaming down into a dark turbulence.



When the HEADS-UP DISPLAY says "SWITCHING TO DCS RANGING", navigate the ship into the centre of the PIPE, using your joystick.

Keep an eye on the PROFILE COMPLIANCE INDICATOR. Green indicates you're on course, yellow is marginal, and red means you're off course.

GETTING BRIEFED

Before you begin each encounter level, you'll be briefed on the background of the situation. Most of the briefings will be in the form of conversations between various members of the crew.

Press RETURN as indicated on the screen to continue through each briefing.

WEAPONS AND EQUIPMENT IDENTIFICATION MEASURES

To make sure you're prepared at all times, you must be able to quickly identify every piece of equipment used in this mission. Here's how:

Using the joystick, point the white glove to the piece of equipment listed and press the joystick button.

When all equipment has been properly identified, press RETURN to continue.

WIR AUS DEM ALL

Ladeanweisungen

C64:

Drücken Sie die Umschalttaste und die RUN/STOP-Taste gleichzeitig.

ZURÜCK ZU LV-426

Dort waren schon einmal. Vor langer, langer Zeit. Sie wissen, was Sie erwartet. Wirklich? LV-426. Jetzt nennen sie es Acheron. Und Menschen leben dort. Das heißt, sie haben dort gelebt. Bis vor kurzem.

Ihre Begegnung mit dieser bösatigen und niederträchtigen Kreatur — Aliens — steckt Ihnen noch in den Knochen. Und Sie hatten geschworen, nie wieder dorthin zu gehen. Aber Sie sind die einzige noch lebende Person, die weiß, was die Aliens sind. Wozu sie fähig sind. Und wie man sie vielleicht vernichten kann. Deshalb gehen Sie zurück zu LV 426.

Um die Galaxie von diesen Parasiten zu befreien und weider nach Hause zurückzukehren, müssen Sie die folgenden Katastrophen überleben:

- Drop-Ship Manoeuvr — Führen Sie das niederstürzende Schiff auf die Oberfläche von LV-426
- APC Rescue Attempt — Bringen Sie das Marineinfanteriekorps zurück zum Panzerwagen.
- Operations Room Rampage — Wehren Sie eine Horde von Aliens ab, damit Sie Zeit haben, eine Stahltür zu durchschneiden.
- Air Duct Maze Scramble — Finden Sie den Weg durch das Luftleit-system, um zum Drop-Ship zu gelangen.
- Newt Rescue Race — Retten Sie Newt aus den Fängen der Aliens, bevor der Atmosphärenprozessor explodiert.
- One-on-One Confrontation — Bekämpfen Sie die Alienkönigin mit Ihrem Kraftlader.

APC RESCUE ATTEMPT

Vier Marineinfanteristen befinden sich dort draußen im Unterlevel drei des Atmosphärenprozessors. Und sie haben den Feind aufgespürt. Das heißt, eigentlich hat der Feind sie aufgespürt.

Die Marineinfanteristen sind in großer Gefahr. Sie müssen sie zurück zum Panzerwagen (APC) bringen. Und zwar sofort!

DIE VIER SPÄHBILDSCHIRME

Sie haben zwei besonde Spähschirme für jeden Marineinfanteristen. Der obere Bildschirm ist der Bio-Monitor. Der untere Schirm zeigt den Sicherheitsfaktor an.

OBERER SCHIRM IST NORMAL: Der Marineinfanterist ist o.k.

OBERER SCHIRM IST AUFGEREGT: Die Aliens kommen näher.

UNTERER SCHIRM ZEIGT SCHNEE: Der Marineinfanterist ist o.k.

UNTERER SCHIRM FLACKERT ROT: Der Marineinfanterist ist in Gefahr.

UNTERER SCHIRM IST GRÜN: Der Marineinfanterist hat den Panzerwagen erreicht.

UNTERER SCHIRM IST VÖLLIG ROT: Die Aliens haben den Infanteristen gefangen genommen.

UNTERER SCHIRM IST SCHWARZ: Der Marineinfanterist ist verloren.

MANOEUVRIEREN DES MARINEINFANTERISTEN

Benutzen Sie den Joystick, um den Soldaten durch das Labyrinth zum Panzerwagen zu führen.

Sie können nur jeweils einen Marineinfanteristen kontrollieren. Drücken Sie die entsprechenden Tasten 1, 2, 3 oder 4.

Benutzen Sie den Motion Tracker, um zu sehen, was außerhalb ihres Gesichtsfeldes vor sich geht.

NEWT RESCUE RACE

In nur 17 Minuten wird der Atmosphärenprozessor explodieren. Bringen Sie Ripley sicher aus dem Atmosphärenprozessor-Komplex.

Setzen Sie Leuchtsignale, um Ihren Weg zu kennzeichnen, indem Sie die ENTER-Taste drücken.

LOKALISIERUNG VON NEWT

Der Standortanzeiger im oberen rechten Segment des Bildschirms gibt an, wie nahe Sie Newt sind. Haben Sie einmal gefunden, so folgt sie Ihnen zum Fahrstuhl.

ONE-ON-ONE CONFRONTATION

Ziehen Sie einen Kraftlader an, eine Art Roboter-Außenskelett, das wie ein Gabelstapler arbeitet. Jetzt sind Sie allein. Mit der Königin. Der Mutter aller Aliens.

Benutzen Sie die Arme des Kraftladers, um die Königin so oft wie möglich und so hart wie möglich zu treffen.

Wenn die Königin ermüdet, und der Streifen völlig grün ist, dann können Sie sie mit den Krallen des Kraftladers greifen, indem Sie den Knopf des Joysticks niedergedrückt halten. Haben Sie sie einmal gefangen, dann öffnet sich ein Luftverschluss, durch den Sie Königin fallen lassen können, indem Sie den Joystick-Knopf loslassen.

Gelingt Ihnen dies, so haben Sie sich, Newt und die gesamte Menschheit gerettet.

Falls Sie Schwierigkeiten auf einer Spielebene haben und trotzdem die anderen kennenlernen wollen, so halten Sie die ESCAPE-Taste gedrückt und drücken Sie die Cursor-Hoch-Taste. Dies bringt Sie zum Anfangsscreen der nächsten Ebene, und nach einigen Minuten wird das Spiel beginnen. Aber bedenken Sie, daß Sie keine Spielstandanzeige (Mission Status Code) erhalten, wenn Sie die neue Spielebene beenden, ohne daß Sie die vorherige beendet haben. Nur wenn Sie alle sechs Ebenen erfolgreich abgeschlossen haben, ohne eine Ebene zu überspringen, werden Sie den abschließenden Spielscreen sehen.

Es gibt zwei Wege, um die Marineinfanteristen vor den Klauen der Aliens zu bewahren:

- Erschießen Sie alle Aliens, die Sie erreichen können.
- Nehmen Sie die Marineinfanteristen vom Bildschirm, indem Sie sie in die Richtung bewegen, in der es keine Aliens mehr gibt.

BEACHTEN SIE BITTE: Es ist nicht möglich, einen Marineinfanteristen vom Bildschirm weg in eine Richtung zu bewegen, in der sich nach der Motion Tracker-Anzeige weitere Aliens befinden.

Sind zwei oder mehr Marineinfanteristen gleichzeitig auf dem Bildschirm, so sind sie vor einem Angriff sicher. Auf diese Weise kann auch ein Marineinfanterist befreit werden.

OPERATIONS ROOM RAMPAGE

Sie sind umstellt.

Es gibt nur zwei Wege, um die Aliens abzuwehren:

- Bewegen Sie den Marineinfanteristen auf und ab mit dem Joystick und berühren Sie die Aliens mit der Flamme, damit sie sich zurückziehen.

- Drücken Sie den Joystick-Knopf während Sie zielen und verbrennen Sie die Aliens mit dem Flammenwerfer.

Können Sie die Aliens lange genug zurückhalten, um ein Loch in die Tür zu schneiden, so können Sie durch den Luftkanal zur nächsten Ebene kriechen. Gelingt es Ihnen nicht, so können Sie es noch einmal versuchen.

AIR DUCT MAZE SCRAMBLE

Sind Sie im Luftkanal angekommen, so müssen Sie Ihren Weg vom Kommando-Raum zum Drop-Ship Landefeld finden.

Das blaue und das goldene Viereck sind Ripley und Newt. Die weißen Punkte stellen die Marineinfanteristen dar. Die feuerroten Kreise sind die Aliens.

Die Marineinfanteristen werden Ihnen helfen, Ripley und Newt zu retten. Schaffen Sie es bis zum Drop-Ship, können Sie weitermachen. Und je mehr Marineinfanteristen Sie haben, desto besser.

PUNKTEST ANDANZEIGER (Mission Status Code)

Nachdem Sie erfolgreich alle Spielebenen Ihrer Mission abgeschlossen haben, erhalten Sie einen Mission Status Code. Diese sind je nach Spielebene verschieden.

BEACHTEN SIE BETTE: Sie werden erst einen Mission Status Code erhalten, wenn Sie die erste Spielebene beendet haben.

Um eine Start-Ebene zu wählen, geben Sie Ihren Mission Status Code ein und drücken Sie ENTER.

FUNKTIONEN

Benutzen Sie einen Joystick oder die folgenden Tasten:

	SPECTRUM	AMSTRAD
LINKS	Z	Z
RECHTS	X	X
HOCH	K	;
RUNTER	M	/
FEUER	LEERTASTE	LEERTASTE

C64 JOYSTICK NUR IN ANSCHLUßÖFFNUNG 2

DROP-SHIP MANOEUVERS

Ihr Militär-Transportschiff Sulaco ist mit einem Drop-Ship ausgerüstet, das Sie in dunkle Turbulenzen werfen kann.



Wenn auf der Heads-Up-Anzeige "SWITCHING TO DCS RANGING" erscheint, navigieren Sie das Schiff mit dem Joystick in die Mitte der Röhre (Pipe).

Behalten Sie den Profile Compliance Indicator im Auge. Die Farbe grün zeigt an, daß Sie sich auf Kurs befinden; gelb heißt, daß die Abweichungen noch unbedeutend sind; rot, daß Sie vom Kurs abgekommen sind.

HINTERGRUNDINFORMATIONEN

Bevor Sie das Spiel auf einer der Ebenen beginnen, erhalten Sie Informationen über die gegenwärtige Situation. Meistens geschieht dies in Gesprächen zwischen den Crew-Mitgliedern.

Drücken Sie wie auf dem Schirm angezeigt RETURN, um durch die Informationssequenz zu gehen.

IDENTIFIKATION VON WAFFEN UND GERÄT

Um auf alle Ereignisse vorbereitet zu sein, müssen Sie schnell die Ausstattung, die auf dieser Mission verwendet wird, identifizieren können:

Mit dem Joystick zeigen Sie mit dem weißen Handschuh auf die aufgeführte Geräte oder Waffen und drücken dann den Joystick-Knopf.

Sind alle Waffen und Geräte identifiziert, so drücken Sie RETURN, um das Spiel fortzusetzen.

Traduzione italiana disponibile a richiesta.

The motion picture "Aliens" TM © 1986 Twentieth Century Fox Film Corporation. All rights reserved. TM designates a trademark of Twentieth Century Fox Film Corporation.

AS 717

© Alternative Software Limited 1989

PROGRAMMERS—If you have written a good programme for ANY home computer, send it to us now for evaluation. We pay EXCELLENT royalties!!
SEND TO: The Evaluation Department, ALTERNATIVE SOFTWARE Units 3-7 Baileygate Industrial Estate, Pontefract, West Yorkshire. We will acknowledge receipt of your programme same day.