

ALIEN VS. PREDATOR

"Nello spazio nessuno può sentirvi urlare", ecco perché 'sta soluzione l'abbiamo messa sul disco ottico e non sul disco volante...

Ok, fate finta di non aver letto la frase qui sopra, l'ho scritta in un momento di smarrimento. Come va l'avventura tra gli alieni, ragazzi, tutto bene? Spero proprio di sì e anche se così non fosse è arrivato il walkthrough completo a tirarvi fuori dai guai.

Gioco davvero pieno d'atmosfera questo, soprattutto se lo giocherete per finirlo in maniera supercompleta come ha fatto il sottoscritto (e questa solla lo dimostra!).

Un paio di noticine prima di lasciarvi alla narrazione vera e propria. La prima riguarda la risoluzione ottimale per visualizzare la solla: dalla 800x600 in su, meglio ancora se a schermo intero (non vi lamentate, fosse per me lo metterei a 1280x1024!). Semmai aveste il desktop a una risoluzione diversa da questa, per vedere un'impaginazione corretta vi consiglio di non tenere il tutto a schermo pieno ma di cliccare sull'icona coi due quadretti in alto a destra e poi dimensionare la finestra facendo in modo che la barra per la selezione delle razze qui sotto, sia comunque tutta visibile (vedi immagine qui accanto).

Il secondo consiglio è invece ben più "tecnico": l'installate, fin da subito, il patch per upgradare la vostra versione alla 1.01 che, oltre a mettere a posto qualche bug, permette limitatamente di salvare la posizione durante ogni partita (8 volte per il training, 4 per il Normal/Bonus e 2 per il Director's Cut), di giocare contro i bot dell'intelligenza artificiale e aggiunge alcuni extra tra cui la possibilità di usare le gabelle (così almeno non mi romperete più le scatole, non è colpa mia se non li hanno messi nella versione 1.00!).

Oltre a ciò, nonostante vi venga voglia di guardare solamente la soluzione del livello in cui siete rimasti bloccati, io vi consiglio di dare un'occhiata alla descrizione minimale di ognuno dei protagonisti della vicenda: potreste scoprire cose che ancora non sapete! Per la storia dei cheat in game (sistemi di gioco speciali), sappiate che potrete ottenerli finendo ciascuno schema secondo i canoni riportati all'inizio della narrazione (la modalità verrà aggiunta nel menu apposito all'inizio del gioco), mentre per i livelli bonus dovrete terminare tutti quelli normali di una certa creatura a difficoltà Director's Cut (finendolo in Training o Normal, avrete rispettivamente solo due e quattro dei cinque livelli bonus).

Per comodità, questa soluzione l'ho voluta dividere in tre parti, ciascuna dedicata a una razza. I link agli stessi li troverete qui sotto e comunque sarà sempre possibile arrivare a una certa zona della solla, grazie a quelli della colonna di sinistra... Godetevi le missioni con la luce spenta e, possibilmente, col supporto EAX: non ve ne pentirete, questo nonostante il sonoro faccia un po' le bizzze scomparendo sul più bello... Enjoy!!!

Fabio "FBS" Simonetti

L'ALIENO: DEFINIZIONE GENERICA DELLA RAZZA E PECULIARITÀ

Siete l'arma biologica perfetta: costantemente affamata, rapida, invisibile e letale! Il miglior modo per vivere l'esperienza aliena è con furbizia: vista la possibilità di arrampicarsi su pareti come se fossero in piano, converrà stare nascosti fino alla fine e colpire il nemico di soppiatto, magari con un bel morso alla testa...

Le visuali disponibili per questa creatura sono due: una normale grandangolare con raggio a 120 gradi (l'umana è di 90) e un'altra, la cosiddetta "da caccia", ben più limitata in lunghezza ma ottima per gli ambienti bui. Siccome l'alieno sarà in grado di vedere i feromoni emessi dalle creature, le stesse appariranno ai suoi occhi circondati da un alone diverso a seconda della razza: azzurri gli uomini, verdi i predatori e rossi quelli della sua medesima famiglia.

Le armi fondamentali di questa creatura, oltre alla velocità e al fatto che anche cadendo dal duecentesimo piano non si farà un tubo, sono naturalmente gli artigli (primo pulsante di fuoco) e la lunga coda (secondo pulsante di fuoco) che, a seconda dell'occasione, potrà essere usata per colpire con un fendente oppure con la punta a mo' di scorpione (tenete premuto il secondo pulsante di fuoco).

Due i sistemi per riguadagnare l'energia persa (indicata dalla barra azzurra nella parte bassa dello schermo): o tramite il dilaniamento dei cadaveri grazie alle unghie, oppure grazie al già citato morso alla testa (vedi sequenza qui a destra, eheheh). Per poter eseguire quest'ultimo, sarà necessario allinearsi al bersaglio, la testa del nemico, portandolo al centro esatto dello schermo, poi fare fuoco col primo pulsante omonimo non appena si vedranno i denti della seconda bocca. Tra l'altro, a seconda che si colpisca una persona viva o una già deceduta, si potrà guadagnare più o meno energia, non è comunque consigliato dedicarsi all'headbiting del Predator quando è ancora vivo: la sua pelle è troppo coriacea e necessiterà di almeno due colpi, durante i quali potreste essere distrutti da un colpo del suo cannoncino a spalla... Se proprio volete mangiargli le cervella, prima indebolitelo un po' grazie al colpo "scorpione" ma poi siate rapidi o potrebbe farvi saltare in aria con l'autodistruzione!

Ah, attenti alle fiamme, semmai doveste venire incendiati, iniziate a correre così che il fuoco si spenga prima!

Un'altra piccola nota per tutti gli esaltati lì fuori: facendo il verso "alienoso" alle persone (tasto "taunt"), potreste ottenere simpatici risultati come farli fuggire terrorizzati o fargli abbandonare le armi.

MISSIONE 1: TEMPLE (IL TEMPIO)

Uccidendo almeno 10 persone col colpo alla testa: modalità "Sniper Much", cioè la possibilità dell'headbite a distanza!

Partirete da una piccola stanza del tempio. Uscite attraverso l'apertura nel muro e, arrampicandovi sulla parete direttamente davanti a voi, arriverete nella stanza col gigantesco flusso d'energia gialla... Arrampicatevi in cima a una delle due colonne poco oltre (non toccate il flusso o vi arrostitete) e poi, nell'atrio seguente, spaccate una delle due botole sul soffitto così da procedere lungo il corridoio. Usciti fuori, rilasciate il tasto per aggrapparsi così da capire la forma della stanza e procedete a sinistra o a destra... In fondo al tutto, ci sarà una strada perpendicolare che da una parte condurrà al già getto d'energia e dall'altra a una stanza limitrofa a quella che dovrete raggiungere voi: quella coi due grossi pesi attaccati al soffitto. Dando una codata ad essi, li farete cadere di sotto e fermerete il getto giallo nella stanza principale. Ora, tornando ad una delle due zone in cui c'era il suddetto flusso, gettatevi giù nel condotto e sarete esattamente sopra all'area occupata dagli umani.

Attenzione alle personcine con le molotov, lasciateglierle sparare e poi sistematele a dovere, poi osservate i dintorni. Dall'atrio principale si dipaneranno ben 5 uscite, peccato che 3 delle suddette saranno del tutto inaccessibili: quella per il laboratorio 1, quella per il 2 e un ascensore verso i piani bassi del tempio. I corridoi indicati da "east/south" e "west/north", porteranno entrambi a quattro locazione che dovrete per forza visitare, in ciascuna dovrete eliminare con una codata i pannelli rossi pieni di luci appesi alle pareti, così facendo farete aprire i laboratori precedentemente inaccessibili.

Mentre farete opera di pulizia (lasciate perdere i confusi condotti di ventilazione: sono dei labirinti inutili), ponete particolare attenzione alle torrette: ne sentirete il caratteristico suono nel caso ci siano, il loro punto debole è la lentezza di rotazione e la sua limitata area... La migliore tecnica per superarle è correre in diagonale così da arrivarci dietro e colpirle con la coda.

Nei laboratori 1 e 2, le cose da fare non saranno molte: uccidete per prima cosa gli androidi dotati di fucile a pompa, poi distruggete i diversi tubi che collegano i terminali delle stanze col soffitto. Quando saranno tutti e 10 distrutti, allora l'ascensore dell'atrio principale si metterà in funzione! Ah, nel caso vi servisse energia o voleste battere il record di uomini uccisi con colpi alla testa, non dimenticate di visitare le camere d'incubazione dei laboratori!

Sulla strada per l'elevatore, troverete altri Marine da uccidere, poi, scesi di sotto, ne troverete altri pronti per essere divorati. Lasciate perdere la strada controllata dalla mitragliatrice (ne sentirete il ticchettio), andate invece dall'altra parte procedendo poi alla volta del primo dei due portali principali del tempio, quelli che dovranno essere chiusi per impedire ad altri umani di entrare. La camera del cancello avrà toni blu e sarà piena di colonna... Voi rimanete appesi alle pareti e continuate a spostarvi su di esse senza mai scendere troppo in basso o comunque non mettendovi mai davanti alla zona da cui sono usciti i Marine. Il motivo? Due torrette automatiche che non vi lasceranno scampo! Fate fuori i due pistoni ai lati delle porte così come avete fatto fuori i contrappesi, poi fare lo stesso con quelli della stanza vicina: quella del secondo portone. Qui la storia si ripeterà: attenti alle mitragliatrici e vai di coda per i blocchi!

Fatto tutto, si aprirà un passaggio nel pavimento che vi farà raggiungere il nido... Il percorso è uno solo, quindi non dovrete avere problemi, in generale la dritta che mi sento di darvi è di andare per primo nell'apertura del pavimento e poi, nella camera con l'enorme statua dell'alieno, salire sulla balconata a destra: è lì il passaggio finale!

MISSIONE 2: ESCAPE (LA FUGA)

Terminando il livello in meno di 2 minuti: modalità "Nausea", cioè opzione schermo traballante.

Questo livello non sarà particolarmente impegnativo, il problema sarà trovare di volta in volta il passaggio che conduce un po' più avanti e far fuori gli umani prima che facciano fuori voi (come sempre!). Dall'area iniziale, uscite attraverso il buco nella parete, salite verso l'alto in direzione del balcone superiore, spingete la roccia e, dentro la base, iniziate a passare sopra i tralicci di metallo. Proseguite sempre su 'sti affari più che potete (due stanze), lasciatevi cadere di sotto e voltate subito a destra saltando sull'ennesima passerella sopraelevata che condurrà in un bagno. Superata anche 'sta locazione, ecco l'area di con tutte le sedie e il corridoio degli spogliatoi con le due porte automatiche piene d'armadietti. Il percorso è un po' difficile da vedere ma è esattamente sopra all'ultimo corridoio: è una passerella (vedi foto)...

Altre due o tre camere sul sostegno, un passaggio nel muro e avanti sulla passerella di altre due stanze fino al contenimento delle uova. Da qui, un condotto d'aerazione già aperto nel muro di sinistra, vi permetterà di superare la porta chiusa dall'interno e una volta dall'altra parte (attivate sempre la visuale di caccia quando siete al buio!), arrivare fino alla tromba dell'ascensore. Attenzione: non usatelo, ma piuttosto arrampicatevi sul muro fino alla balconata, così non rischierete di finire spiattellati dal Marine dotato di lanciagranate. L'ultimo passaggio che dovrete attraversare sarà protetto da un vetro, distrutto quello, ancora una decina di metri e sarete in salvo! Fine!

MISSIONE 3: FERARCO

Almeno 15 colpi alla testa di persone morte (usate la coda per abatterle lasciandole intere): modalità "Pipecleaner", nemici come scheletrini.

Questa è la vostra prima nave da infestare, perciò vedete di fare un buon lavoro, ok? Partirete dietro ad alcuni fusti di esplosivo, aggirateli e fate piazza pulita per i corridoi fino

a lasciare, come unica via d'uscita, la scaletta che sale nel sistema di ventilazione. Arrampicatevi eliminando l'eventuale civile, distruggete la grata e, tornati di sotto, vi troverete ancora in giro per i corridoi che già conoscete. A questo punto, dovrete prendere il passaggio che l'androide vi aveva chiuso davanti agli occhi all'inizio e che ora troverete dischiuso (non l'ho nemmeno nominato ma certamente l'avrete visto), dentro, oltre ad almeno tre umani, una scala per i piani superiori.

Come scoprirete da soli, il tutto sembrerà una sorta di vicolo cieco, non sarà così, basterà distruggere le valvole al secondo piano, e una delle porte si aprirà fornendovi dell'altra carne fresca!

Entrando nel nuovo settore, un altro maledetto androide vi chiuderà dentro, il poverino non ha però tenuto conto dei vostri artigli: un colpo netto al sistema di controllo a sinistra del portone ed eccovi di nuovo pronti ad uccidere!

Sarete così nella zona delle cuccette della ciurmaglia. Gironzolate fino a ripulire il tutto, poi però, nell'atrio col tavolino, raggiungete la grata sul soffitto andando avanti nel sistema di condizionamento fino all'uscita della zona col le luci arancioni (occhio alla tizia col lanciafiamme! Distruggete il lucchetto a destra della porta nel caso la trovaste chiusa).

Altro atrio con scala, questa volta però completamente senza luce. Passate alla visuale di caccia e controllate tutto quanto... Niente tubi da distruggere questa volta, l'unica via di fuga è al piano superiore: opposto all'area da cui siete arrivati c'è un altro corto corridoio con un'altra grata del sistema d'aerazione, al suo termine una camera criogena linda e in ordine...

Altro lucchetto digitale da ridurre a brandelli e serie di corridoi. Quando sarete all'intersezione, voltate a sinistra e, non appena potete, passate nell'anfratto in cui si vedono appoggiati tutti quegli oggetti: più avanti ci saranno delle mitragliatrici e passando di lì le eviterete!

Ucciso il dottore, spaccato un altro lucchetto e vendicati contro i mitra, ecco la seconda camera criogena ed altro percorso da imboccare sul soffitto. Il condotto si dividerà in due: a sinistra si finirà in un vicolo cieco, mentre dritto arriverete ad una sorta di raccordo con diversi passaggi praticabili; l'unico utile ai nostri scopi sarà quello protetto dalla solita grata di latta. Salendo per il passaggio, sarete in una camera molto profonda occupata da una sorta di sistema di raffreddamento; al piano terra due uomini da smangiucchiare e il passaggio illuminato per continuare la caccia.

Superate i barili appesi al soffitto e presto sarete ad un bivio abbellito da una luce azzurra: davanti a voi una porta chiusa, mentre a destra un pozzo che condurrà laddove si trova la navetta per fuggire dalla zona. Inutile dire che l'unico posto che si potrà visitare sarà questo, poi però, udito il messaggio del capitano della nave, potrete risalire così da trovare la porta precedentemente sbarrata, aperta.

Terza ed ultima scala, che, per dire la verità, è sempre la seconda! Al piano terra si aprirà una porticina: uccidete chiunque vi esca e poi avanti sino al ponteggio di vedetta copiato pari pari dal primo Alien (attenti all'androide del tutto invisibile ai feromoni!). Una tromba di una scala sul soffitto, vi collegherà al ponte superiore dove, oltre all'ennesimo sintetico, ci sarà il passaggio per Mother, il computer di bordo. La porta è quella con accanto il lucchetto... Una volta dentro (occhio al Marine), aspettate a distruggere i monitor e fate piuttosto mente locale sul passaggio da seguire: tra poco inizierà il conto alla rovescia e se non sarete sicuri di farcela a raggiungere la navetta diverrete pulviscolo!

Ci siamo? Distruggete i monitor, allora, poi tornate alla scaletta che scende, buttatevi giù, continuate a destra e poi sempre dritto fino all'atrio con la luce blu; qui a sinistra, altro pozzo, ancora a destra e via nella scialuppa di salvataggio! Tiè alla faccia dei terrestri!

MISSIONE 4: GATEWAY

Terminando il livello in meno di 4 minuti e mezzo e velocità maggiore di 9m/s (quindi continuate a muovervi anche se non serve!): modalità "Motion Blur", cioè tutto sfocato.

Avrò rifatto 'sto livello almeno una ventina di volte: i terrestri sono armati fin troppo bene! Comunque sia, appena partirete, vi ritroverete nell'hangar della navetta in cui vi siete introdotti precedentemente. Lasciate subito il "pavimento" prima che si apra scaricandovi nello spazio e arrampicatevi sulla passerella che collega la scialuppa all'entrata del complesso. Spaccate la serratura, la grata successiva e arrampicatevi lungo le pareti senza mai fermarvi (sopra ci sono delle mitragliatrici!). Quando vi troverete sopra ad un paio di griglie, spaccatele e sarete alle spalle delle armi automatiche!

Distruggete sia i mitra che i controlli di ogni porta; entrate laddove c'è il nemico, eliminatelo e poi introducetevi nel passaggio alla volta dell'enorme stanza con la gru in movimento. Sui lati della locazione ci sono due uscite, entrambe controllate da alcuni militari ma collegate poi l'una all'altra attraverso dei corridoi interni (leggasi: scegliete quella che più v'ispira, tanto è uguale!).

Versate 30 litri di sangue, poi andate alle porte dei due ascensori: ai lati di ognuna vi sarà una sorta di lucchetto oblungo, distruggetelo ed entrate nella tromba di quello a sinistra... L'uscita più in alto è curata da due mitragliatori ed è quindi inavvicinabile, nelle altre due intermedie però troverete una piccola scaletta di collegamento al piano superiore e tre terminali con ventolone fantozziano che, una volta distrutti, faranno spegnere il raffreddamento elettrico ed aprire alcune porte... Solo allora converrà sbattersi per i mitra! La tecnica è un po' balzabecca ma funziona alla grande. Abbiamo detto che l'ascensore è inutilizzabile, no? Ok, allora arrampicatevi per la scala a pioli; una volta in cima, giratevi scegliendo l'uscita che tra le quattro repute più sicura (osservate la direzione in cui guardano i mitra!), distruggete la finestrella protettiva e balzate fuori uccidendo all'istante gli eventuali nemici armati ed evitando di passare davanti alle automatiche. Quando avrete fatto, "codate" anche queste ultime e procedete per i corridoi fino alla successiva coppia di ascensori, o meglio, trombe di ascensore.

Un lungo corridoio illuminato, porterà ad altri due elevatori, sfortunatamente fuori servizio. Per potercela fare, imboccate l'ultima porta a destra, distruggete i 4 fusibili sulla balconata (occhio a quelli col Vulcan) e, scendendo agilmente di sotto, superate la ventola che si sarà fermata.

Altro condotto claustrofobico, poi una piazzuola fin troppo calma con un'altra coppia di fusibili da distruggere... Non avvicinatevi! Dal corridoio di sinistra verreste fatti fuori da un mitra, perciò procedete dritti falciando chiunque e vedete di prendere l'arma alle spalle! Solo allora vi converrà cercare tutti gli 8 fusibili e poi prendere uno dei passaggi sul soffitto. Superata la serie di ventole, ora tutte ferme grazie alla vostra azione lesiva, prendete il passaggio centrale, scendete attraverso l'apertura ed eccovi in una serie di laboratori di ricerca. Ogni camera sarà rettangolare, come potrete vedere, voi procedete sempre nella stessa direzione continuando a distruggere vetri e a passare attraverso queste finestrone, sfruttate le porte solo nel caso non vi sia vetro ed entro breve dovrete essere in una seconda locazione con "soffitto bucato". Arrancate fuori senza però stare in piedi, cercate il terminale coi soliti fusibili da distruggere e passate oltre la solita ventolona... Ecco la stanza che continuava a fregarmi!

Dopo aver dilaniato il poverino che verrà a controllare il rumore, spostandovi al centro dell'area si apriranno due finestre ai lati della camera da cui, alcuni Marine, inizieranno a sparare giù. Per evitare di essere presi tra due fuochi, arrampicatevi sul muro rimanendo sotto all'apertura (non davanti!), attendete che una delle paratie sia abbastanza aperta da consentirvi di entrare (magari guardate l'altra, tanto si apriranno in simultanea) e fate irruzione mulinando gli artigli! Ripulita una zona, disintegrate il computer sotto alla luce

rossa, arrivate all'altra tramite il corridoio di collegamento e rifate lo stesso col secondo terminale... Ora scendete nuovamente nella camera "trabocchetto" e uscite attraverso il passaggio che si sarà aperto.

MISSIONE 5: EARTHBOUND (LEGAME TERRENO)

Uccidendo un Predator col colpo alla testa (prima date una codata per intontirlo): modalità "Mirror", livello ribaltato.

Inutile dire che 'sta missione sarà la più difficile visto che, essendo l'ultima, appariranno anche i Predator! Appena partiti, divorate i tre terrestri; scendete nella botola e, eliminato anche l'eventuale androide, arrampicatevi sul muro superando l'ascensore laddove c'è spazio (praticamente vi bloccherà la strada ma non del tutto, chiaro, no?). Sarete così sul secondo ponte.

Altre due allegre creature da tagliuzzare, poi giù fino al primo centro di comando dotato di computer... Un messaggio dal capitano vi farà sapere che sono iniziate le manovre di evacuazione, beh, buon per loro! Distruggete la console, passate attraverso la porta facendo spaventare gli uomini (buu!) e giù fin sotto l'enorme container quadrato appeso al soffitto.

Spaccati gli 8 fusibili, una porta si aprirà ma state attenti: in essa vi saranno un paio di soldati particolarmente ostici, tra cui uno col Vulcan già appostato per friggervi!

Entrate nella grata già aperta, spaccatene una seconda e attendete... stando acquattati, dovrete saltare il corridoio entrando direttamente nell'apertura di fronte a quella in cui siete: così facendo eviterete di perdere troppa energia a causa di alcuni mitra.

Arrivando alle spalle della macchina, eliminate lei e la sua compagna sfruttando la visuale di caccia, frantumate il cranio del Marine che salterà fuori ma poi non muovetevi troppo: potreste venir attirati su da qualche ventola e divenire spezzatino! Per disattivare queste ultime dovrete come al solito cercarne i fusibili e distruggerli.

Saltate sul soffitto e continuate nei condotti di una delle ventole (finito quello della prima salite) fino alla grata che porta al laboratorio. Cibatevi degli umani e poi prendete l'ennesimo passaggio sul soffitto. La strada sarà unica, quindi non occorre che vi descriva passo passo tutto il percorso, siate semplicemente più veloci degli umani, colpite e poi, se occorre, cibatevi delle teste o dei corpi stessi.

Quando sarete dalle parti del gruppo di fusibili a parete, nella stanza con la vetrata, spaccate tutto, cristallo compreso, uscite e passate a destra non appena le lame si saranno fermate. Nella stanza successiva, attenti all'eventuale marine dotato di lanciagranate; oltrepassate la caldaia e gambe in spalla in direzione dei due blocchi elettrici uno sull'altro. Eliminate entrambi così che, uscendo attraverso una qualsiasi delle due eliche ferme, non troviate sorprese rotanti. Riecco l'ennesimo lungo corridoio simile a quello con le ventolone a soffitto... La strada giusta da seguire è quella oltre l'unica grata sovrastata da una luce azzurra (foto qui a destra). Se ancora non l'avete fatto, salvate ora! Un grosso container partirà alla volta della fine del corridoio; se riuscite, saltateci dietro e appendetevi al lato posteriore, altrimenti, una volta che le porte antiscoppio si saranno chiuse, distruggete i soliti affari e saltate immediatamente sul soffitto (state bassi, guardate su e balzate, lo raggiungerete facilmente!): oltre le paratie vi saranno dei mitra che non perdoneranno, perciò occhio!

Scesi alle spalle delle automatiche, distruggetele, poi raggiungete la balconata laterale e continuate fino al terminale dal quale vedrete l'ennesimo avvertimento: a quanto pare ci sono altri alieni sulla nave e non sono xenomorfi... ma va? Chi se lo sarebbe aspettato? Spaccate tutto e ne vedete subito uno in diretta: è il momento buono per ottenere il bonus! Avvicinatevi rapidi al Predator, dategli un colpo di coda modello scorpione e, prima che

detoni distruggendo tutto, perforategli il cranio con la vostra mandibola (mirate più verso il collo). Rapidi!!!

Se ce la farete, salendo l'ascensore beccherete un secondo Predator che starà combattendo contro un umano, uccidendo anche lui ed entrando a destra per prendere le uova, terminerete tutto quando e vi potrete godere il bel filmatino finale! Ah, per uno strano bug, per poterlo vedere io ho dovuto rinominare il file "AlienOutro.bik" in "Alienoutro.bik", spero che a voi non capiti... Comunque non perdiamo tempo, è ora delle missioni bonus!

BONUS 1: INVASION (INVASIONE)

Nessun bonus.

Il livello lo avete già visitato se siete arrivati almeno fino alla terza del Marine, perciò coloro che ce l'avranno fatta saranno facilitati nel trovarsi strade alternative più facili di quella che vi dirò.

Appena partirete, uscite dall'acqua (troppo bello l'effetto!), arrampicatevi e voltate a sinistra. La strada principale si dividerà in due: davanti a voi un buco nel terreno e a sinistra una scala che scende... Scegliete il buco visto che dall'altra parte ci saranno talmente tante torrette da farvi pentire di essere alieni.

Una volta nei condotti, andate a sinistra, fate caso al passaggio quadrato a destra senza prenderlo, e poi ancora a sinistra lasciandovi cadere di sotto fino alla stanza del generatore. Spaccate tutto quanto mirando alla parte in rotazione e sarete completamente al buio... Passate alla visuale di caccia, se serve, e cominciate la festa a luci rosse!

Tornate su per il tubo dal quale siete venuti, procedete giù nel condotto quadrato che avete visto prima e, una volta nella stanza ritemprate le vostre membra uccidendo il tizio. Passando dalla porta, voltatevi a destra e sgambettate dritti attraverso il doppio portale subito di fronte a voi; entrate nell'altra unica porta presente nella camera, spaccate un vetro e buttatevi di sotto... continuate nel cunicolo a destra, oltrepassate la porta al piano terra e, fatta fuori la torretta, sarete nella zona d'inizio della missione del Marine. Un'unica differenza: non ci sarà il mezzo corazzato!

Ora, invece di passare per la porta antiscoppio e venire impallinati, cercate in questa stessa area (a sinistra dell'entrata) un condotto di ventilazione a soffitto e, arrivati dall'altra parte, lasciatevi pure andare e sbizzarritevi con le morti più cruente che vi possano venire in mente (ho fatto la rima!).

Lasciate perdere l'APC, l'uscita si trova alla fine dei corridoi principali: è l'ennesimo condotto di ventilazione a soffitto (sulla sinistra).

BONUS 2: DERELICT (IL RELITTO)

Uccidendo 20 persone col colpo alla testa: modalità "Impossible Mission", difficoltà maggiore.

Lv-426, il pianeta di Alien e Aliens Scontro Finale. Siamo nel primo livello che si poteva giocare col Marine; la zona di partenza sarà la camera dell'Uomo Elefante, cioè l'essere che Dallas e gli altri beccarono con la pancia distrutta nel primo film. Da qui, salite seguendo il filo dell'ascensore, uscite dalla costruzione alienosa dotata di tre entrate e poi su per il muro fino ad accedere all'unica apertura presente.

Alla biforcazione, scegliete il percorso di destra, andate avanti fino ad arrivare al ponteggio accanto al quale si nota la vostra astronave precipitata, superatelo e fate lo stesso anche con la sala dei computer, quella con le lucine blu che si spostano verso l'alto, insomma. Lasciate stare la camera coi ventoloni (potrete comunque spegnerli distruggendo i due silos ma sarà inutile ai fini della missione), arrampicatevi invece su per il condotto che troverete in fondo al corridoio.

In esso, saranno tre le grate da cui potrete uscire; voi sfruttate la prima per far fuori due torrette direttamente sotto, tornate su e scendete nella seconda per sistemare le restanti in giro per i corridoi... Occhio ai Marine con lo Smart!

Dopo un po' di giretti, dovrete arrivare a una seconda camera piena di computer; eliminate le due torrette ed ogni eventuale ometto, poi avanti per il corridoio (quello in cui cadevate distruggendo la terza grata del sistema di condizionamento... con quelle due torrette era la morte!).

Lasciandovi a sinistra l'ennesimo pezzo della vostra navetta, fatevi largo nel corridoio illuminato di rosso; uccidete i soldati e poi su attraverso il tubo... Due le uscite corrispondenti ad altrettante grate: con la prima avrete il primo dei due uomini a capo della compagnia (uccidetelo!), mentre con la seconda sarete nel centro di controllo principale coi restanti scienziati da eliminare ed un paio di soldati. Finiti questi ultimi la missione terminerà. Ah, nel caso vi servissero ancora uomini per il bonus, non preoccupatevi: c'è il respawning dei nemici!

BONUS 3: TYRARGO

Nessun bonus.

Una missione un po' incasinata questa, il motivo risiede nel fatto che vi dovrete necessariamente spostare tramite alcuni condotti e gli stessi tunnel sembreranno tutti dannatamente uguali! Lo scopo sarà uccidere tre ufficiali più un Predator, situati in alcuni punti strategici della nave... Per semplicità vi ho fatto una mappa del luogo, niente di speciale ma comunque meglio di niente, no? D'altronde se saprete esattamente dove colpire, non ci metterete molto a cavarvela...

Ok, voi partirete dal corridoio con la scritta inizio. Dovrete per prima cosa scendere nel pozzo indicato dal numero "1", ripulire l'area, risalire e poi rifare la medesima cosa col "2". Sarete in un bagno, vicino ad alcune docce. L'uomo che cercate è nella sala mensa: l'area in cui c'era il lanciafiamme quando avete giocato il tutto col Marine (ammesso che l'abbiate fatto!). Con alle vostre spalle le docce, il percorso è a sinistra in mezzo agli armadietto poi dentro la grata a muro a destra e sempre avanti.

Tornati su, l'ultimo condotto da controllare sarà quello col numero "3" stampato sopra: è l'area d'inizio della missione 5 del Marine. Dopo aver eliminato il terzo ufficiale, anche il Predator entrerà in gioco ma, come avrete certamente imparato, basteranno un paio di colpi "a scorpione" con la vostra coda per metterlo definitivamente k.o. e terminare con successo tutto quanto.

BONUS 4: CAVERNS (LE CAVERNE)

Nessun bonus.

Questo livello era originariamente progettato per il Predator, perciò dateci dentro per dimostrare che siete meglio di lui! Scopo: uccidere lo stesso Predator che vuole entrare nella vostra tana.

Per prima cosa passate alla visuale da caccia, andate dritti fino in fondo e, all'intersezione, scegliete uno dei due condotti a destra o a sinistra in modo da giungere laddove un APC ha sfondato una parete. Mangiate i Marine, imboccate il corridoio a sinistra e, a metà del piccolo ponte di pietra, saltate sul soffitto continuando nel condotto qui presente.

Dei silos accanto ad un grosso computer, andranno distrutti per far aprire una porta oltre il ponte che avete già in parte percorso prima, in questo modo riuscirete ad arrivare alle spalle delle torrette del corridoio che si dipana dalla stessa zona del generatore, senza perdere un millilitro di acido dalle vene!

Fatto esplodere il tutto, tornate dunque al ponte, passate la porta, uccidete i soldati nella grotta e subito nello stretto tunnel a sinistra fino all'ennesimo veicolo da trasporto. Oltrepassate il mezzo, liberatevi la strada fino al terzo APC del livello e da qui arrampicatevi fino alla balconata in pietra (l'unica altra uscita è protetta dalle torrette). Oltrepassando il pericolo, eccovi ad un altro strano marchingegno umano; non scendete ancora di sotto ma, passando sui suoi tubi, procedete dall'altra parte così da far fuori la mitragliatrice sul cornicione. Sempre rimanendo su, andate avanti fino all'ennesima grotta dove finalmente avvisterete il predatore... Dategli due colpetti con la coda e finirete tutto quanto! Bravi!

BONUS 5: FURY 161

Nessun bonus.

L'avete giocata col Predator prima? Bene, allora sappiate che la meta finale sarà a sinistra della zona d'inizio dello stesso.

A dispetto di quello che si potrebbe pensare, la mappa non è affatto incasinata, dovrete solamente cercare di non perdere il senso dell'orientamento visto che, a causa del metallo fuso, dovrete per forza gironzolare appesi alle pareti. Poniamo che si parta con il nord direttamente davanti a voi e che quindi a destra vi sia l'est, a sinistra l'ovest e dietro il sud. Il primo scopo sarà arrivare ai controlli delle mitragliatrici situati nord-ovest della zona di partenza, a causa dei nemici e delle automatiche, però, il giro che dovrete fare sarà un po' lunghetto.

Appena partiti arrampicatevi verso l'alto appesi al muro di destra, in questo modo dovrete riuscire ad arrivare subito ai ponteggi dei piani superiori dove, fatta fuori la guardia, sarete liberi di raggiungere tutte le altre zone... Ci saranno un totale di 5 soldati, perciò siate rapidi, spostatevi appesi e attenti alla già citata lava!

Trovato e premuto il pulsante, risalite ai piani superiori, da qui, seguendo il solito ponteggio verso est, prima o poi arriverete a un doppio portale che si sarà aperto grazie alla vostra precedente azione, entratevi eliminando ogni ostacolo, girate al primo condotto a sinistra, premete l'ennesimo pulsante ed ecco le altre mitragliatrici spegnersi. Altra intersezione: andate a sinistra fino alla stanza coi tubi azzurri; prendete l'ascensore per il piano superiore e mentre siete su iniziate a caricare la coda a scorpione... Un Predator si troverà dall'altro lato della balconata, avvicinatevi senza corrergli direttamente addosso, altrimenti riuscirà a mirarvi col suo cannoncino a spalla e a finirvi con un sol colpo. Nel caso non doveste farcela, una buona tecnica consisterebbe nell'appendervi SOTTO al ponteggio su cui cammina, di avvicinarvi a lui e di tornare su in tempo per perforarlo con la coda, finendolo poi con un altro colpo a scorpione.

Nella zona, uno sotto all'altro, vi saranno quattro pulsanti da premere per spegnere le solite mitragliatrici oltre a ciò, alla base della struttura, dovrete cercare un'apertura nel pavimento accanto all'ultima console che avete disattivato; lasciatevi cadere giù e voltatevi poi in direzione della porta vicino ai due barili esplosivi, superandola dovrete arrivare ad un corridoio dai toni rossi con 3 ingressi, due dei quali costituiti da tunnel posti uno accanto all'altro. Dando una codata ai barili presenti in quello di sinistra e spostandosi indietro rapidamente, dovrete provocare un'esplosione a catena fermando un ventilatore dietro di essi; oltrepassatelo andando dritti dentro l'ennesimo tunnel (la zona d'inizio del Predator), abbassate la leva per spegnere i mitragliatori e, uscendo nuovamente nell'atrio, prendete il percorso a sinistra (quello senza porta automatica, per intenderci).

Scendete le scale, mulinate gli artigli distruggendo ogni soldato, codate due volte il secondo Predator e avrete finito il livello e l'intera serie di missioni aliene! Avanti un altro!

IL MARINE: DEFINIZIONE GENERICA DELLA RAZZA E PECULIARITÀ

Il più debole rappresentante delle razze aliene ma dotato di armi dalla potenza devastante. L'umano non sarà molto veloce nei movimenti e se cadrà da altezze maggiori dei quattro metri, rischierà di farsi male. Nel suo equipaggiamento standard è compreso un radar di tracciamento basato sullo spostamento particellare intorno alla persona e un caschetto dotato di visuale ad amplificazione di luce ottimo per le zone scure, da notare però che quando si userà quest'ultimo, il radar si disattiverà... Come se ciò non bastasse in saccoccia si porta sempre dietro una scorta infinita di flare da segnalazione, unica limitazione: che ne può sfruttare solo quattro per volta, se ne volesse gettare un quinto sarebbe costretto ad attendere che il primo si spenga. In alcune missioni sarà anche disponibile un jetpack con cui si potranno raggiungere altezze maggiori.

I sistemi di protezione e di cura del Marine, saranno rappresentati dalle armature e dai medikit sparsi in giro per le locazioni. Le prime porteranno la voce "corazza" a 100, mentre i secondi faranno la medesima cosa per la salute. Da notare però che nonostante il livello di queste due voci, basterà un singolo attacco di Face Hugger (i maledetti ragni parassiti) per uccidere il personaggio e che comunque il sangue acido degli Xenomorfi abbasserà rapidamente il livello dell'armatura. Sembra stupido come consiglio ma cercate sempre di far fuori questi ultimi mantenendo una certa distanza o facendo lo strafe non appena gli sparate: potrebbero morirvi addosso! La regola fondamentale è sempre una sola: **STATE COSTANTEMENTE IN MOVIMENTO**, se vi fermate verrete sopraffatti dal numero! Ecco ora una rapida carrellata delle armi.

1:- Fucile a Impulsi M-41A da 10mm, l'arma con cui inizierete la caccia. Un caricatore potrà tenere 99 colpi, dopodiché andrà necessariamente cambiato. Il sistema migliore è di sfruttare raffiche brevi e controllate, magari mirando alla testa degli alieni che di volta in volta vi si presenteranno davanti. Nella parte inferiore dell'arma, c'è un lanciagranate a pompa che spara bombe M-40 da 30mm che detonano all'impatto (secondo tasto di fuoco).

Semmai doveste finire i colpi potreste usare l'M-41 a mo' di mazza. Tenere lontano dalla portata dei bambini!

2:- Smartgun. L'arma preferita da Vasquez e Drake, li ricordate? La cosa bella di quest'arma è che oltre a sparare un sacco di proiettili al minuto e ad avere un caricatore da 500 colpi, avrà una sorta di sistema di tracciamento automatico... Intorno al mirino vero e proprio, vi sarà un cerchio che andrà a fare il locking sul più vicino nemico. Badate però: non lo friggerà automaticamente ma avrà bisogno che voi portiate la bocca di fuoco abbastanza vicino al bersaglio da fare l'autoallineamento (il cerchio diverrà verde). Il secondo tasto di fuoco disattiverà la modalità autotracciante.

3:- Lanciafiamme. Usatelo indietreggiando e sparando corte raffiche a qualsiasi cosa si stia avvicinando a voi. Da notare che gli alieni incendiati continueranno comunque ad attaccare e saranno anche più pericolosi visto che se vi arriveranno a contatto anche voi potreste prendere fuoco! L'unica cosa su cui si è dimostrato utile sono stati i ragnetti parassiti (i soliti Face Hugger): oltre a divorarli rapidamente, il fuoco renderà vani i loro tentativi di attaccarvi in faccia! Una bombola tiene 100 unità.

4:- SADAR. Lanciarazzi... Avete presente? Lo caricate con un missile, mirate, sparate e boom! Addio mostriciattoli!

5:- Lanciagranate. Una versione riveduta e potenziata di quello montato sull'M-41, in più, grazie al secondo tasto di fuoco, potrete decidere il tipo di granata da lanciare: quelle normali, a frammentazione oppure quelle di prossimità. Fate però il conto che queste ultime non staranno appese ai muri all'infinito, ma dopo un certo tempo detoneranno anche se in giro non ci sarà nessuno. 6 colpi e poi dovrete andare a cercare altre ricariche.

6:- Mingun. Il mito! Un Vulcan come non se ne vedevano dai tempi del film Predator e Terminator 2. Una volta che l'inizierete ad usare non potrete più muovere i piedi, perciò sceglietevi bene il punto! 800 colpi in ogni caricatore ma vanno via come il pane!

MISSIONE 1: DERELICT (IL RELITTO)

80% di colpi alla testa: modalità "John Woo", tutto rallentato quando appare un nemico. Grandissima gallata!

Lasciate che ve lo dica: a differenza di quello che avete sentito la paga di un Marine non è una fortuna e ogni giornata non è una giornata al Grand Hotel. Al massimo potrete portarvi in viaggio un paio di babbucce o, se il capitano ve lo permette, l'Orso Ciro Show (bruuutto!)

Veniamo comunque alla prima missioncina. Dalla sala in cui starete riposando, andate nel corridoio, spaccate il vetro che protegge la leva con un colpo di mitra e abbassatela per far aprire il portale. Scesi dalla balconata, ascoltate cosa ha da dirvi il capitano al monitor, poi azionate l'ennesima leva sulla colonna centrale del posto, uscendo attraverso il passaggio di sicurezza; scopo: arrivare fino alla nave aliena senza essere divorati...

Il percorso sarà abbastanza facile, non ci saranno troppi bivi, la chiave sarà cercare di muoversi di continuo, di non rimanere mai fermi visto che gli alieni tenderanno a inseguirvi per sentire il gusto del vostro cervelletto. Col mitra mirate sempre alla loro testa e non lasciategli il tempo di saltare! Un'altra cosetta: invece dell'intensificatore d'immagine, sfruttate i flare, oltre ad essere infiniti (l'unico limite è di 4 accesi per volta), non disattiveranno il vostro radar! E un radar in più vuol dire un infarto in meno!

Gli alieni inizieranno ad arrivare solo dopo il pezzo che vi dovrete fare azionando l'intensificatore d'immagine: saliti sull'ascensore, tenete le orecchie aperte e il dito sul grilletto perché inizierà la guerra. Il percorso sarà abbastanza lineare, non dimenticatevi comunque qualche oggettino interessante nella camera in cui si sentirà il rumore delle ventole: distruggete la paratia davanti alla scala, fate i saltare i silos in modo da bloccare i frullatori e fate man bassa di tutto (energia o munizioni a seconda del livello di difficoltà selezionato).

Proseguendo il cammino oltre la sala computer, di lì a poco sarete su di un ballatoio. A destra vi sarà il muro e a sinistra, sotto di voi, noterete invece una parte della nave aliena. Fatevi tutta la strada in avanti e al bivio andate a sinistra per abbassare un interruttore senza dimenticare l'eventuale medikit occultato nel buio. Cosa mai avrà fatto questo coso (la leva, non il medikit)? Per scoprirlo, tornate al ballatoio: all'allargamento della balconata, spostatevi a sinistra laddove la strada si è ampliata e un ascensore dovrebbe portarvi giù al piano terra... Prendete il passaggio con la scritta Exit, introducetevi nell'inquietante costruzione con tre entrate e poi a sinistra fino all'ascensore.

Wow, la sala con l'uomo elefante del primo Alien! La ricordate? Cercate il tunnel per uscire dalla camera, fatevi l'ascensore e dopo un'altra decina di metri sarete in salvo.

Un consiglio extra per il bonus: almeno l'ottanta per cento di colpi dovranno essere alla testa delle creature, questo implica una di queste due cose: buona mira con molte vittime uccise a distanza ravvicinata, oppure un'unica vittima uccisa nella maniera corretta e poi la fuga senza più freddare nessuno! Vi dovrete sbattere un po' ma vi posso assicurare che alla fine ne varrà la pena!

MISSIONE 2: COLONY (LA COLONIA)

40% di accuratezza nel colpire: modalità "Grenades", granate infinite... difficile da ottenere se si usa lo Smart!

La prima missione all'aperto, sfortuna vuole però che "l'aperto" sia quello di un insediamento di terraformanti e perciò, a causa dei generatori d'atmosfera, pioverà a dirotto. Il piano è semplice: passare attraverso il cancello sud e arrivare fino all'APC posteggiato laggiù. Un unico problema: il suddetto cancello andrà prima alimentato e poi si dovrà trovare qualcosa per fregare il sistema di apertura!

Dopo il briefing, prendete l'ascensore e tenete la destra; lasciatevi dietro il famoso cancello sud ed entrate nella galleria buia attivando l'intensificatore d'immagine. Spaccate la vetrata del corridoio, buttatevi giù stando attenti agli eventuali xenomorfi e abbassate tutte e 4 le leve sulle colonne. Per qualche istante, potreste rimanere abbagliati dal repentino ritorno della luce, voi passate alla visuale normale e, salendo le scale, rigirate ancora a destra alla volta del vetro precedentemente sfondato. Qui non dovrete affatto tornare giù, bensì passare attraverso la nuova porta aperta subito davanti a voi. Al termine del tutto, acquittandosi per passare nella stretta apertura, avrete un utilissimo Smartgun! Sarebbe bello provarlo, no? Ok, allora, tornate sotto la pioggia!

Tenete la destra andando nel vicoletto, poi ancora a destra per raggiungere il doppio portale nord. Prima di agire sulla sua leva a sinistra ed entrare nelle viscere del luogo, vi consiglio di fare una capatina nella strettoia a destra dove, in uno spiazzo in fondo a una viuzza, avrete un'armatura e alcune munizioni.

Ora sì che è guerra! Introducetevi dentro il complesso e scegliete immediatamente la branca di destra, se però vi serve un medikit, visitate prima il vicolo cieco subito di fronte a voi. Fate fuori tutto ciò che vi verrà contro, poi iniziate a gironzolare per i condotti d'aerazione tenendo le orecchie bene aperte per ogni possibile rumore alieno (c'è un'armatura in cima a una scala, non mancatela!). Giunti nella stanza più grande, raccogliete l'eventuale medikit in uno degli angoli (in base alla difficoltà scelta potrebbe esserci come non esserci), uscite dall'unico portone che si aprirà e continuate fino alla locazione allagata. Da questo punto si dipaneranno altri 3 corridoi ma solo uno sarà accessibile: quello a destra per un elevatore.

Sfruttandolo alla volta del terzo piano, fate caso al livello intermedio (il secondo) che si vedrà: l'ascensore non si fermerà ma voi, scendendo al volo su di esso, otterrete un medikit e delle munizioni, state solo attenti, nella foga, di non proseguire la corsa cadendo dall'altra parte: perdereste almeno una decina di punti vitali!

Ora riprendete l'ascensore per il terzo piano, evitate il buco nel pavimento e tenete la destra così d'entrare nella sala operativa. Preso l'ennesimo medikit e abbassati tutti e 5 gli interruttori, una comunicazione vi farà sapere che quello che vi serve è un kit di bypass nella camera dell'ufficiale medico al secondo piano, dato però che l'ascensore lì non arriva, dovrete trovare un altro sistema.

Uscite attraverso la porta che non avete usato e tenete la destra fino alle scale che scendono; qui freddate gli insettacci, prendete lo Smartgun sul pianerottolo e giù fino al livello 2: il settore medico. Raccolto il lanciafiamme al centro della seconda stanza, state bene attenti alla camera oltre il buco nel pavimento: in essa ci saranno almeno 3 Face Hugger a zampa libera e come sapete ognuno di essi significherà morte immediata per voi! Mantenendo il lanciafiamme selezionato, ogni volta ce ne vedete uno date una sventagliata in modo da neutralizzarlo, mi raccomando però: non superate il buco fin tanto che tutti e tre i ragnacci non saranno andati al Creatore! Finita la disinfestazione, prendete i gadget e non dimenticate l'oggettino su uno dei piani rialzati, con esso potrete finalmente farvi la strada all'indietro fino al cancello sud e qui usare il kit di bypass per far aprire il portale! Una dritta: dai laboratori la strada più breve per uscire all'esterno è quella dal pianerottolo su cui c'era l'ultimo Smartgun che avete trovato, tenete la destra e in bocca al lupo!

Ah, oltre il portone sud, usate lo Smart se non ci tenete al bonus: non vorrete cadere proprio in vista del traguardo?!?

MISSIONE 3: INVASION (INVASIONE)

Terminando il livello al di sotto dei 4 minuti: "Warp Speed", velocità ancora più alta!

Questo livello è lo stesso del demo del marine e per di più è l'ideale da far giocare agli amici che non hanno mai visto il gioco... Il motivo? Che è dannatamente difficile se non lo risolvete stando in continuo movimento e i Face Hugger sono particolarmente agguerriti! Partirete dall'APC, dopo aver ricevuto le istruzioni (spegnere 5 ventole e darvela a gambe), uscite all'esterno e attendete che dal portale della balconata inizino ad uscire i primi alieni. Quando sarete soddisfatti del numero di morti, salite le scale e iniziate a percorrere i corridoi. Fatevi la balconata della camera successiva e, nella stanza coi tubi, prima di salire la scaletta guardateci sotto per trovare una bella armatura. Proseguite senza fermarvi troppo, raccogliete il medikit nel corridoio prima della stanza a più piani, poi, senza scendere al piano sotterraneo di quest'ultima ne tantomeno salendo, superate il portale a sinistra. Al bivio prendete a destra così da arrivare al primo ventolone che dovrete spegnere: salite sul ponteggio, entrate nella porta e ruotate la valvola sul terminale. Tra l'altro, in uno degli angoli della camera vi sarà anche un bel lanciafiamme... tenetelo per i Face Hugger!

Tornate al bivio e questa volta andate dritti... Quella in cui vi trovate è il settore dell'armeria, se avete un po' di tempo, vi consiglio di fermarvi un po' per risolvere il piccolo "enigma". Essenzialmente dovrete far aprire la porta che vedete a destra e fiondarvi dentro prima che si chiuda, il sistema è semplice: fate conto di essere appena entrati nella camera, voltatevi a destra e andate fino in fondo al pianerottolo, lasciatevi cadere di sotto in modo d'arrivare al livello sottostante e, voltandovi di 180 gradi, dovrete vedere un volano attaccato alla parete. Azionatelo, giratevi rapidamente e tornate a tutta velocità al piano superiore andando laddove vi siete lasciati cadere giù. Se sarete abbastanza veloci, vedrete una piattaforma scendere dal soffitto, saltateci sopra il più velocemente possibile e voltate in direzione della porta aperta: resterà tale solo per poco tempo e dentro ci saranno parecchie cosette interessanti...

Raccolto tutto quanto, armatevi di lanciafiamme, passate alla visuale notturna e scendete al piano terra della struttura. Attenti al Face Hugger: bruciatelo prima che sia troppo tardi, poi andate nel corridoio e cercate il suo fratellino per lo stesso trattamento, con tutta probabilità sarà oltre la porta davanti a voi!

Con due ragnetti in meno di cui preoccuparsi, salite la scala di metallo nel locale illuminato davanti a voi, raccogliete lo Smartgun, il medikit e poi agite sulla valvola fumante: nell'atrio si sbloccherà una porta. Uscite dalla locazione, tenete la sinistra oltrepassando l'antiscoppio, distruggete gli xenomorfi e prendete immediatamente il primo passaggio a destra fermandovi sull'elevatore nel centro del tunnel (potrebbe esserci un altro ragnetto lì nei dintorni, se non c'è non andate a cercarlo!).

Al piano superiore, cambiate ascensore, lasciategli finire la salita e fatevi il cornicione fino alla scala che sale accanto al tubo... Quando sarete all'altra serie di scale, in quella stanza con le luci gialle che si accenderanno una dopo l'altra, ecco il trucchetto più bagordo dell'interno gioco: sparate alla barra di metallo su cui ci sono le luci e dall'alto scenderà una piattaforma che vi permetterà di raggiungere una zona con ben due rotellone (senza contare il lanciafiamme)... Pensate che io fino a ieri, per raggiungere 'sto posto, incrociavo le dita e mi buttavo nella ventola lì accanto (qualche volta lo sparare a caso fa miracoli!).

Tornati indietro e salite le scale, ecco un bell'incrocio. In fondo al ballatoio davanti a voi un doppio portale sigillato ermeticamente, a destra un misterioso corridoio e a sinistra una porta. Scegliete la porta.

La sala tattica. Spenta la quarta ventola grazie alla solita ruota situata in una stanzetta a destra, prima di uscire non dimenticate l'armatura sotto la stessa scala d'uscita: è nascosta nel buio ma fidatevi, c'è!

Proseguite dritti lungo il corridoio e tenete la destra fino ad una stanza del tutto identica a quella della prima ventola; attenti al Face Hugger e agli eventuali insettacci, salite le scale e agite sull'ultima rotellona... Ce l'avete fatta! Forza ora: tornate per l'ultima volta all'incrocio e voltate a destra in direzione dell'ex-portale chiuso (ora sopra ci sarà una luce verde), fatevi gli ultimi corridoi, un bel saltino e l'ascensore. Avvicinandovi al bordo di sinistra della piattaforma vedrete arrivare il mezzo da sbarco e la missione terminerà.

MISSIONE 4: ORBITAL (BASE ORBITANTE)

Terminando il livello usando meno di 20 colpi (usate l'esplosivo che conterà 1): modalità "Land of the Giants", tutti giganti.

Prima apparizione di un Predator, questa volta non sarà la solita passeggiata, se però saprete la strada allora il tutto si risolverà rapidamente e potrete anche mirare al bonus! Per prima cosa, procedete oltre la decontaminazione fino al monitor, dove il solito tizio vi darà le direttive della missione. Quando l'ometto avrà finito, guardando fuori dalla finestra vedrete però uno spettacolo che vi lascerà sbalorditi: un'astronave Predatorian salterà fuori da chissà dove e distruggerà la vostra aeronave! Lasciate perdere tutto, uccidete gli eventuali nemici che arriveranno attraverso il sistema d'aerazione e poi, agendo sulla leva di sicurezza, superate lo sbarramento per il complesso. Il Predator sarà subito davanti a voi, lasciatelo perdere e andate invece nello stanzino in cui potrete mettere mano al SADAR e ad alcune clip per l'M-41. Finito lì, tornate nell'atrio, voltate a destra e scendete le scale; raccolto l'eventuale medikit sotto di esse, dedicatevi ai tunnel seguenti. Sarete in una zona adibita alla truppa della base: camere da letto chiuse da serrature a leva. Io vi consiglieri di lasciarle perdere tutte quante, se però vi servisse energia entrate nella seconda a sinistra dove, protette da un Face Hugger, vi saranno delle medicazioni (dipenderà sempre e comunque dal livello di difficoltà, purtroppo). L'unica uscita utile per la sezione labirintica di corridoi (in realtà sono una sorta di A con la punta arrotondata... voi partirete dalla parte bassa del "gambo" di sinistra) è quella stanza con la colonna di vetro bianco che troverete andando sempre dritti; voi qui, se mirate al bonus, lasciatevi cadere al pian terreno, entrate in questa stessa colonna e arriverete fin sopra la balconata. Molto probabilmente, vi sarà un medikit in uno degli angoli bui, entrate nell'unica porta esistente, prendete le munizioni sotto le scale a sinistra e avanti fino alla camera con lo Xenoborg. Per terra vi sarà un lanciagranate, non usatelo con il cyborg, sarebbe inutile, scappate invece oltre le sbarre così da ritrovarvi alla locazione in cui avete trovato il SADAR. Da notare che qualche volta le sbarre potrebbero rimanere chiuse, il bug vi costringerebbe a tornare fino all'ascensore e a buttarvi di sotto mirando alla passerella, in fin dei conti, anche uscendo dalla parte giusta, dovrete comunque tornare qui, no? Bene, in un modo o in un altro avete raggiunto la stanza con la colonna di vetro bianco. Entrate nella porta chiusa dalla leva e poi avanti duri senza mai fermarvi! Una volta davanti al passaggio con le sbarre, state il più vicino possibile così che si aprano (controllate nella zona buia la presenza di una armatura), poi, parecchie scale dopo, salendo al giardino botanico, riparatevi non appena il Predator vi mirerà, correndo nella stanza seguente non appena possibile (potrete anche farlo fuori con un bel colpo di SADAR, se lo meriterebbe!).

Per terminare con successo la sezione, agite i fretta: un altro cyborg sarà nell'ultima stanza, se si dovesse trovare per vostra sfortuna tra voi e la porta in fondo alla locazione, gettatevi giù nella parte ribassata (quella con tutte le piante) riparandovi contro il muro. Per nessuna ragione dovrete farvi toccare dal suo laser, altrimenti inizierà a spararvi dietro!

Quando vi sentirete pronti, balzate fuori, colpitelo con il SADAR un paio di volte così da farlo spegnere e poi azionate la leva d'apertura gettandovi poi nel pozzo illuminato di rosso... Fine!

MISSIONE 5: TYRARGO

Uccidendo almeno 32 alieni: modalità "Slug Trail", nemici senza una gamba che lasciano la scia.

Qui non si scherza! Tonnellate di ragnetti, alieni e schifezze varie, più un paio di Predator come ciliegina sulla torta. Appena partirete, abbassando la leva a destra, avrete delle munizioni per l'M-41 e una bella armatura, tutti lasciati al centro di un hangar di carico. Inoltre, se non state giocando al Director's Cut, per terra vi sarà pure uno Smartgun. Abbassate le manopole in cima alle scale di sinistra per far aprire la porta, poi uscite. Attenzione ai Face Hugger (Smart o granate!), fatevi le due camere coi moduli criogeni (alla seconda ci sarà anche un medikit sulla panca), poi, alla terza, ascoltate la comunicazione e proseguite oltre l'antiscoppio. Altra stanza zeppa di macchine criogene e poi, oltre un passaggio laterale, alcuni armadietti e le docce. In questa zona potrete mettere le mani su una bella armatura e sull'ennesimo Smart, poi però evacuate attraverso la grata a muro in fondo alla locazione dello spogliatoio.

Sala mensa, giudicando dal pugnale nel tavolo, qualcuna ha appena fatto il giochetto di Bishop... lo ricordate, vero? Beh, prendete il lanciافiamme e poi continuate la fuga.

Il corridoio successivo sarà una zona di guerra davvero dura, o per meglio dire, trafficata! Quando giungerete ad una piazzola, abbassate immediatamente la leva a destra così d'attivare l'ascensore, salite al piano superiore e anche qui mettete le zampacce su un'altra leva che servirà, questa volta, per dischiudere uno dei doppi portali (quello che avrà luci blu). Il problema in tutto questo resta uno solo: l'enorme numero di alieni. Una bella tecnica? Dal corridoio prima dell'ascensore fate fuori quelli che potete, azionate il tutto, salite e, invece di scendere dalla piattaforma mobile al piano superiore, state su lasciando che vi riporti in basso: così facendo "svegliarete" gli insettacci ma, tornando alla curva a gomito del corridoio, li potrete far fuori con più calma mirando alla testa (dalla sala da pranzo è ben difficile che ne arrivino altri... difficile ma non impossibile!). Per facilitare ancora di più il tutto usate lo Smart.

Siete passati? Bene, ora la parte successiva. Ora meno state fermi e più possibilità avrete di sopravvivere! Lasciandovi alla spalle l'area in blu, entrate nel settore pieno di tubi, attenti sopra la testa perché gli xenomorfi vi cadranno addosso da una botola sul soffitto. Distruggete i barili e poi correte alle scale non dimenticando gli oggetti al buio. Una volta su, abbassate l'interruttore a sinistra, entrate a destra e passate alla visuale notturna... Il corridoio che vi apprestate a percorrere è forse la zona più infima dell'intera base: oltre al numero infinito di alieni, vi sarà infatti anche un Praetorian, cioè una guardia reale, caratterizzata da una testa simile a quella della regina; fortunatamente a metà strada ci saranno un'utilissima armatura e un medikit! Tecniche utili? La velocità innanzitutto! Non fermatevi mai fino alla fine del tunnel, tenete la destra così da evitare che qualche mostro vi cada in testa, azionate la leva e uscite il più velocemente possibile; se proprio volete sparare, fatelo solo agli alieni che vi correranno davanti!

Usciti dall'area e scesi di sotto grazie all'ascensore, eccovi davvero nei guai: questa è la zona in cui sono morto più volte: un hangar come quello iniziale ma ora pieno di missili abbandonati, un Predator e un Predalien, cioè un incrocio genetico inventato dagli umani! Non appena sarete dentro, girate a destra salendo sulle scalette, abbassate la leva e poi lasciatevi cadere giù prendendo in fretta il Minigun o sarete storia! Siate rapidi nel sistemare il predatore, poi scegliete un posto sicuro per occuparvi di tutti gli altri alienacci con lo Smart, per la cronaca, io ero in mezzo alle due mitragliatrici inattive girato verso

l'entrata, poi, non appena è apparso il Predalien, ho iniziato a spostarmi così da lasciarlo per ultimo sistemando nel contempo i più deboli... Tra l'altro non dimenticatevi di colpire i missili stipati per far fuori più gente (la scattosità non vi aiuterà di certo, lo so, magari abbassate il dettaglio, anche se non è che cambierà molto)!

Piccola parentesi. Mi permetto di fare un appunto sulla scelta dei programmatori di far scivolare il Marine sulle superfici inclinate: ma 'sti tizi avranno mai visto degli anfibi? Di cosa credono siano fatte le soles, di margarina?

Beh, quando avrete finito (e sarà mooolto dura!), passate velocemente nella porta che vi verrà aperta, raccogliete l'eventuale armatura, salite l'ascensore e armatevi ancora al top. 3 Praetorian cadranno dalle grate di condizionamento e solo quando li avrete sconfitti potrete cercare il pulsante per scendere di sotto con l'apposito elevatore e finire questo maledetto caos!

MISSIONE 6: HANGER (PARASSITA)

Nessun bonus, solo guerra!

Ce l'avete fatta: l'ultima faticaccia prima del filmato finale! Dunque, per prima cosa un chiarimento: i proiettili alla Regina non faranno nulla, l'unica cosa efficace per farla rallentare (e solo quello) saranno le granate. Lo scopo qui sarà uno solo: tentare di buttarla fuori dall'astronave aprendo una baia di carico e scarico come nel film. Per farlo ci saranno un paio di trucchetti davvero ben pensati...

Date un'occhiata al pavimento: le vedete le grate? Ottimo, distruggetele col fucile e andateci dentro carponi fino a quando non troverete un pulsante rosso. Premetelo, attendete che la botola si apra e distruggete i due tubi. Sentirete la voce del computer indicare che il sistema di sicurezza sarà stato danneggiato; ora è il momento dello sblocco dei portelli!

Per terra, poco distante dalla porta da cui siete entrati, vi sarà una piastra con un angolo rosso. Premetelo così che si apra, portate Sua Maestà abbastanza lontano intontendola con una granata e, mentre sarà lì imbambolata, tornate alla piastra azionando i due bottoni rettangolari che ci troverete dentro... La solita voce vi avvertirà dell'imminente apertura della pavimentazione, non avrete molto tempo per raggiungere l'incavo del muro, perciò correte dietro la paratia premendo immantinentemente il bottone rosso! Semmai non foste tempestivi e la signorina arrivasse dalle vostre parti (e tenterà di farlo!), il risultato di una delle sue codate o di una cassa volante sarebbe la rottura del vetro protettivo e la conseguente vanificazione dei vostri sogni di gloria. Beh, in bocca all'Alien, marine!

BONUS 1: TEMPLE (IL TEMPIO)

Terminando il livello senza perdere più del 100% d'energia: modalità "Free Fall", livelli rotanti.

Questo stage dovrete già averlo visto con gli occhi dell'alieno, ora ve lo dovrete rifare con l'umano e per di più dall'interno del nido degli xenomorfi uscendo all'esterno! Una sola nota positiva: avete un Jet Pack con carburante infinito!

La prima cosa furba da fare sarà raggiungere la balconata e levarsi di torno visto che in 'sto posto gli alieni continueranno a uscire. La salita con la visuale notturna attivata, vi porterà ad una grossa camera con una statua di un alieno alta almeno 15 metri. Sempre sfruttando il jetpack, atterrate di sotto, prendete i lanciafiamme e l'armatura, continuando nel corridoio vicino. Attenzione ai 3 Face Hugger, usate il lanciafiamme!

Al di sotto della botola, avrete lo Smartgun; salite attraverso il pozzo sopra la vostra testa e vi ritroverete in una sezione di corridoio con due sbocchi: le due camere d'accesso dei marine, quelle che l'alieno, nella sua missione, doveva chiudere. Nel passaggio tra le due, prendete il lanciagranate, poi sfruttate l'unico ascensore presente per salire al piano di

sopra. Eccovi nell'ennesima cameretta! Salite alla balconata solo per prendere i colpi dello Smartgun, poi scendete nuovamente di sotto e imboccate il tunnel. Dovrete attivare tutti gli ascensori della base resi inoperativi dagli alieni. Per farlo dovrete trovare il pozzo aperto, scendervi sempre col jet, abbassare la leva e tornare su a razzo procedendo poi nella sezione di corridoio che ancora non conoscete. In effetti c'è anche un altro sistema per attivare gli ascensori, e cioè gettare nel pozzo della leva un paio di granate, oppure, sempre dall'esterno, sparare al rettangolo giallo col mitragliatore, se vedrete la luce blu vorrà dire che ce l'avrete fatta!

Indipendentemente da come farete, entro breve dovrete essere in grado di risalire fino nel grande atrio dell'installazione: quello con le entrate dei laboratori di ricerca e i due corridoi. Accanto alla piattaforma che avete usate per arrivare fin lì ci sarà un Minigun, dell'energia e un'armatura.

Ora la vostra missione sarà identica a quella dell'alieno: come lui, dovrete distruggere i quattro pannelli rossi per far aprire il passaggio esattamente al di sopra dell'ascensore da cui siete saliti, il problema, oltre ai soliti insettacci, saranno due Praetorian, poca cosa però contro un Vulcan!

Quando tutte e 4 le console saranno andate, tornate all'atrio, jettate fino al soffitto e sempre più su. Attenti al Face Hugger, lasciate perdere gli alieni e cercate, arrivati al culmine della salita, di beccare il passaggio laterale per la balconata d'uscita: è quello con la grossa macchia di sangue davanti, e attenti all'eventuale Praetorian, tenete il Minigun equipaggiato!

BONUS 2: VAULTS (SOTTERRANEI)

Terminando il livello senza perdere più del 60% d'energia (d'energia, non armatura): modalità "Underwater", visuale distorta dei livelli.

La partenza sarà nella camera in cui, col Predator, potevate trovare il pass. Il vostro primo scopo sarà fermare l'autodistruzione della base e per farlo avrete un minuto scarso. Continuate fino nel corridoio principale con le macchie di sangue di Predator (lasciate perdere gli alieni, vi farebbero solo perdere tempo), seguitele fino in fondo prendendo a destra e recuperate il Minigun. A questo punto tornate indietro andando all'altro capo delle macchie e arriverete nella camera della colonna coi computer. Non è il momento di combattere col proprietario del sangue, prima dovrete scendere le scale a destra e distruggere i generatori qui presenti, poi fare lo stesso con quelli direttamente a destra. Preso lo Smartgun, attendete l'entrata degli alieni che vi avranno seguiti fin lì e frigeteli, poi mettete il minigun così da sistemare il granchiaccio di fuori... Una cosa: siccome il cannoncino di quest'ultimo è ripieno di morte (non so se avete inteso la battuta dolciaria), girategli intorno fino a quando non lo sentirete armarsi di lame, poi sforacchiatelo col Minigun!

Un altro problemino salterà fuori: un ufficiale è in pericolo e toccherà a voi uccidere gli alieni prima che siano loro a farlo con lui! Il tempo non sarà scandito dalla voce, voi però contate che se non sarete da lui entro un minuto avrete fallito.

Armatevi di Smart e iniziate il viaggio in direzione . Dalla camera della colonna, seguite nuovamente il sangue fino alla fine della sezione 4 e inizio della 3 (beh, direi a metà visto che sbucherete proprio nel mezzo), a questo punto, quando lo vedrete voltare a destra, voi andate a sinistra, lasciandolo perdere. Entro pochi secondi sarete alla fine della sezione 1; oltrepassate le tre porte di sicurezza ed eccovi agli ascensori. Scendete di sotto come meglio credete (ho letto di uno che saltava giù di livello in livello per far prima... metodo interessante!), poi proseguite lungo il corridoio principale fino al settore 1 (stiamo parlando dell'uno del nuovo piano, mi raccomando). Voltando alla seconda a sinistra, sarete alla rampa che già i Predator li fuori conosceranno bene, continuate ancora più avanti (la

strada è una sola) e, se credete, iniziate a preparare! Le sei stanze con le gabbie saranno brulicanti di alieni e aspettando l'apertura delle lente porte potreste anche crepare... Se ce la farete, la prima porta di sicurezza al termine del tutto si aprirà subito, per la seconda dovrete voltarvi a sinistra e premere l'interruttore apposito.

Nella nuova area dovrete uccidere tutti gli Xenomorfi lasciando interno il comandante, tra l'altro, se aveste la brutta idea di pattugliare con lui, ricordate che lui continuerà a camminare incurante del possibile acido sulla sua strada, perciò lasciate perdere il "coprirgli le spalle" ma piuttosto andate avanti da soli guardando in ognuna delle camere con la porta antiscoppio. In bocca al lupo!

BONUS 3: FERARCO

Nessun bonus.

Questa non sarà così difficile se avete giocato fino in fondo la versione con l'Alien... Ok, sto mentendo. La posizione di partenza sarà la navetta di salvataggio e il fine Mother, il computer di bordo. La notizia brutta è che la via più diretta è interrotta, la bella è che con voi avrete ancora una volta il jetpack!

Visto che i generatori sono stati distrutti, azionate da subito la vostra visuale notturna; salite lungo il condotto grazie al razzo che vi portate sulle spalle e voltate a sinistra (damm, la sinistra è bloccata!). Distruggete la grata, saltate e poi abbassatevi per passare.

Raccolto il medikit e il lanciafiamme, distruggete da lontano il barile esplosivo, salite col jetpack fino in cima alla grossa struttura di metallo ed entrate nel condotto d'aerazione.

Usate il solito aggeggio jet per attutire la caduta, proseguite lungo la zona di cui si accenderanno le luci e, preso l'ennesimo fiammatore, entrate nel tubo di sinistra al termine del tunnel. Ancora a sinistra al bivio poi giù lentamente nella stanza con le teche criogeniche. Passati sotto alla porta bloccata, prendete a sinistra e, non appena vedrete una specie di finestra sul lato sinistro, spaccate il cristallo ed entrate nella camera.

Distruggete il vetro per attivare il pulsante, raccogliete lo Smartgun e uscite prendendo a sinistra.

Destra alla biforcazione per giungere laddove ci sarà una scala, salite fino al terzo piano, distruggete i due vetri e poi, riscendendo al secondo piano, superate la porta ora aperta. In fondo al percorso, laddove ci saranno i portali automatici, scegliete il tunnel di sinistra entrando nella prima camera; da qualche parte qui dentro ci sarà un pass, è raro trovarlo sempre allo stesso posto, perciò cercate fino a quando non lo troverete (sul tavolo o nelle cuccette). Uscendo e prendendo ora a sinistra, andate dritti fino all'ennesima stanza sulla sinistra, voltate a destra e poi, nella stanza con la scala, nella porta immediatamente a destra. Con un ultimo sforzo sarete da Mother... Fine!

BONUS 4: GATEWAY

Nessun bonus.

Cosa avete sulle spalle? Bravi, il jetpack! Partirete da uno degli innumerevoli laboratori di ricerca che con l'Alien avevate distrutto, lo scopo sarà giungere nel punto d'inizio di quest'ultimo.

Dietro al vetro alla vostra sinistra vi sarà lo Smartgun, dopo averlo messo in saccoccia, continuate a spaccare cristalli fino alla locazione con l'apertura nel soffitto (l'unica stanza buia). Volateci su, poi giù attraverso il condotto poco più avanti frenando la caduta col jetpack. Al di sotto di tutte quelle ventole ci sarà un maledettissimo Face Hugger, fatelo fuori con lo Smart o con una granata di M-41 e atterrate.

Nel tunnel della seconda giunzione (02 JCT), avrete un lanciafiamme mentre alla fine della prima (01 JCT) ci sarà il percorso da seguire per uscire dalla zona. Attendete che la

mitragliatrice automatica sotto la grata si occupi dei due Face Hugger e di ogni xenomorfo, poi distruggete la graticola e scendete a vostra volta per continuare il lavoro.

Scendendo nel tunnel dietro all'arma automatica, rallentate con lo zaino e preparate lo Smart per far fuori il Predalien; ricordate che se vi servisse, al piano di sopra c'è un medikit. Uscite sulla sinistra, nuovamente a sinistra nel corridoio con gli ascensori e poi giù nella tromba di quello di destra (lasciate perdere tutti gli altri). Con l'armatura nuova di pacca, uscite superando il letale Xenoborg, infilatevi in una delle porte; prendete il SADAR, fate ritorno dal mostro meccanico e tiratelo giù rifacendovi poi all'indietro la strada fino al luogo in cui avete trovato il lanciarazzi.

Probabilmente nella camera ci sarà un alieno, freddatelo con lo Smart, poi giù nella tromba dell'ascensore che si sarà aperta come per magia.

Due piani più sotto, nella camera, prendete il medikit e l'armatura (in una delle stanze laterali), poi cambiate tromba d'ascensore e arrivate fino al piano terra. Un lanciagranate sarà stato lasciato lì in bella mostra, se fosse successo in Resident Evil avrei iniziato preoccuparmi... Nella camera con la gru semovente, scendete lenti fino al pavimento, entrate in una delle due aperture e poi fino in fondo al tubo di scarico. Equipaggiate un'arma automatica come lo Smart o lo stesso M-41. Avvicinandovi, lasciate che la porta si apra e affrontate il singolo Praetorian... terminata la bestiaccia, dirigetevi al lato in cui non c'è la porta e scendete giù (sempre col jetpack) raggiungendo la nave e finendo anche questa!

BONUS 5: WATERFALL (LA CASCATA)

Nessun bonus.

Dai che è l'ultima, la più divertente visto che ci saranno gli amici marine che cammineranno nelle pozze di acido (bravi, ottima IA) e le amate mitragliatrici! Lo scopo? Partire dalla zona finale del Predator e arrivare al suo inizio.

La strada sarà parecchio lineare, tutto quello che dovrete fare sarà premere ogni pulsante bianco che trovate, anche se sembra utile solo per riaprire la porta che avete vi siete appena lasciati alle spalle...

Dunque, scesi alla base della cascata grazie all'ascensore azionabile col pulsante, girate a sinistra nel tunnel, avanti fino al primo hangar. Al bivio, voltate a destra e su per le scale per il posto di controllo: un Minigun e un M-41 saranno contro il muro, poi nuovamente giù e avanti. Schiacciate il bottone nella camera a sinistra non dimenticando l'armatura nel gabbiotto; superate altri due hangar controllando sempre le baracche di controllo, poi su oltre i ponteggi, combattendo a tutto spiano qualunque cosa venga avanti. Come forse avrete notato, gli xenomorfi preferiscono i vostri compagni a voi, perciò sfruttate la cosa! Il lanciafiamme che troverete sulla strada (non sparate all'arma altrimenti ve la giocherete!) vi servirà immediatamente per i Face Hugger nella locazione al di là della porta, se però avrete la sfortuna di vederli nell'acqua o il fuoco non dovesse prendere bene, usate l'esplosivo. Agite sull'interruttore per aprire quella più avanti e poi, fatti fuori i due Praetorian, non oltrepassate subito il mitra ma fatevela tutta dritta fino a trovare il SADAR (non sarà facile). Tornati indietro prima che l'arma automatica finisca le munizioni, andateci oltre infilandovi poi su per le scale; attirate verso di essa gli eventuali Predalien e alieni, ricordando che sul cornicione superiore coi computer della camera della mitragliatrice, vi sarà un utile armatura (saltate il baratro).

Poco più avanti, quando vi verrà segnalato, tirate fuori il Minigun o il SADAR per far fuori il Predator e terminare tutto quanto.

IL PREDATOR: DEFINIZIONE GENERICA DELLA RAZZA E PECULIARITÀ

Mai nome fu più azzeccato: è il cacciatore perfetto, fisicamente robustissimo e dotato di una serie di armi dalla tecnologia impressionante. Il suo scopo in ogni schema, al di là di quelli che vi verranno dati di volta in volta, sarà prendere quanti più trofei possibile, cioè teste di nemici. Per poterle avere, dopo aver ucciso un nemico basterà selezionare le lame da polso e colpire il cranio dell'avversario grazie al secondo tasto di fuoco... Da notare che il sangue acido gli farà danni minimi mentre le cadute da altezze elevate s'inizieranno a far sentire dai 30 metri in su (quindi virtualmente invulnerabili alle cadute).

Ora un po' di specifiche tecniche. La corazza del predatore ha un generatore energetico che si autoricarica, in grado di fornire alimentazione a gran parte delle sue armi, sistemi di puntamento e sopravvivenza. Siccome però questa autoricarica non è così rapida, in giro per le aree che visiterete potrete mettere le mani su delle "pile" che riempiranno immediatamente i "condensatori" della tuta. Oltre a ciò il nostro amichetto ha a disposizione un sistema di mimetizzazione basato sulla rifrazione della luce che lo rende praticamente invisibile agli occhi degli umani; fortunatamente per loro e sfortunatamente per voi, questo sistema di occultamento userà l'energia della tuta e perciò non potrà sempre essere attivato, inoltre quando sarete invisibili, la visuale si farà più confusa... Le ottiche disponibili saranno 4: una normale, un'altra all'infrarosso ideale per individuare i Marine, una elettrica adatta per gli alieni e una terza, chiamata PredTech, per i predatori. Ciascuna sarà necessaria per il funzionamento ottimale del cannoncino a spalla, ma questo lo potete leggere tra le specifiche delle armi, così come la storia del medikit. Altri gadget sono uno zoom per meglio uccidere le prede e un gancio utile per arrampicarsi in luoghi inarrivabili col normale salto, peccato che quest'ultimo non sia disponibile che in alcune missioni specifiche. L'urlo (taunt) il più delle volte attirerà alieni, perciò occhio a come lo usate! Ora vai con le armi!

1:- Lame da polso. Letali per gran parte degli avversari, soprattutto se li colpirete col secondo tasto di fuoco (tenetelo premuto per un po'). Oltre a ciò, il secondo tasto lo potrete utilizzare per collezionare trofei, con la sicurezza che il suo utilizzo non farà disattivare l'occultamento. Da notare che a seconda della durata della pressione del suddetto tasto, cambierà il tipo di attacco...

2:- Lanciadardi. Tipica arma da cecchinaggio che, unita allo zoom, farà la differenza nel momento del bisogno! Questa meraviglia non sfrutta affatto l'energia della tuta ma ha un numero limitato di frecce. Solitamente ne basterà una per eliminare ogni avversario che poi, rimanendo bloccato sul posto, potrà essere "trofizzato" a dovere (per gli alieni mirate al centro del corpo o, se non vi interessa il loro cranio, alla testa)! Munizioni: 30 dardi.

3:- Cannone da spalla. Certamente l'avrete visto nel film. La sua caratteristica fondamentale è il puntamento: a seconda della visuale che avrete attivato nell'istante dello sparo, il computer da polso calcolerà la traiettoria dell'avversario (apparirà un triangolo rotante su di esso) e lo lockerà a dovere! Un colpo solitamente basterà per tranciare a metà un Marine, un paio per gli alieni. Se invece vorrete risparmiare tempo, potrete semplicemente decidere la potenza dello sparo tenendo premuto il secondo tasto di fuoco e poi, quando sarete in vista del nemico, premere il primo per la scarica! Sappiate che ogni colpo vi consumerà 2 barre d'energia della tuta alla minima potenza e 12 alla massima.

4:- Medicomp. Immane e pure cinematografico! Servirà essenzialmente a curarvi sfruttando l'energia della solita tuta: più sarete deboli e più energia richiederà, meno sarete concitati e meno ne userete. Il tasto secondario spegnerà le eventuali fiamme che vi avvolgono e richiederà solo una barretta energetica. Usando il medicomp si disattiverà il sistema di occultamento.

5:- Pistola. Scariche statiche con traiettoria ad arco. E' in assoluto la migliore arma contro gli xenomorfi che rimarranno uccisi, al di là del colpo preso in pieno, anche se si trovano

nel raggio dell'esplosione! Provatela contro i Face Hugger e inizierete a festeggiare! I Marine avranno bisogno di almeno un paio di colpi o uno preso in pieno per essere messi al tappeto con questa: sapete, l'elettricità a noi umani fa poco più che rizzare i capelli! Il lato positivo di uccidere qualcuno con questa è che il più delle volte il cadavere rimarrà integro per la raccolta del trofeo. Prezzo: 3-5 barre energetiche, come per il medicomp però, anche quest'arma disattiverà l'occultamento.

6:- Disco. Una sorta di boomerang elettrico che, spazio permettendo, tornerà indietro dopo aver ucciso la preda. Come per il Cannone da Spalla, sarà la tuta a decidere l'obiettivo in base alla visuale attiva, starà però a voi lanciare l'arma in direzione ottimale... Già, l'unica cosa negativa è questa: la sua traiettoria sarà comunque a boomerang e il più delle volte si bloccherà nel muro senza più tornare. Fortunatamente potrete richiamarla grazie al comando magnetico annesso, questo però potrà via altra energia... Poco prezzo per la sua distruttiva potenza: un sol colpo per abbattere uno Xenoborg! Per la cronaca, richiamandolo col suddetto sistema vi potrà via ben 7-12 barre d'energia ma sarà gratis qualora uccidiate la preda prima che rimanga incastrato da qualche parte. L'arma è una di quelle che disattiverà l'occultamento.

MISSIONE 1: WATERFALL (LA CASCATA)

Con 80% di accuratezza (usate sempre il cannone da spalla): "Pigsticking", munizioni di lanciafucili infinite e a rosa larga.

Una missione semplice, tutto sommato. Siccome ci saranno solo umani in giro, passate alla visuale termica, attivate l'occultamento e il cannoncino da spalla (arma 3), iniziando a scendere le scale. Non visitate il complesso, sarebbe inutile, fatti fuori i tapini, premete invece l'interruttore bianco sulla colonnina e risalite alla zona di partenza. Saltate la balaustra e balzate di nuovo per raggiungere il cornicione di pietra. Entrati nella porta, seguite l'unica strada presente uccidendo chiunque vi si pari davanti (usate sempre il cannoncino in modo da ottenere il bonus) e dopo essere scesi dalle scale, vedrete a sinistra una porta chiusa e a destra un altro tunnel che porterà verso il basso. Inutile dire che dovrete imboccare quest'ultimo... A sinistra vedrete una consola, subito a destra invece un pulsante bianco simile a quello che già avevate premuto. Schiacciatelo e tornate indietro per trovare la porta del bivio aperta e gustarvi una comunicazione del comandante della base. Nel caso doveste notare l'energia della tuta troppo bassa, disattivate l'occultamento e cambiate l'arma scegliendo il lanciafucili, siate precisi però: non avete frecce infinite (usate lo zoom se serve)! E magari prendete qualche trofeo che alla mamma fanno piacere!

Ennesima porta con pulsante annesso e via per un'altra serie di corridoi. Passati i punti di controllo 1 e 2 (Check 1, Check 2), vi saranno di seguito un paio di porte con pulsante, poi, dopo il punto 3, altre due per giungere fino alla cascata (con rallentamento annesso). Chiamando l'ascensore, potrete salire fino al piano sopraelevato: uccisi gli ultimi due umani ed entrati nella camera finirete la facile missione.

MISSIONE 2: AREA 52

Recuperando almeno 25 trofei di marine: modalità "Super Gore", ancora più sangue.

Come c'è scritto sul manuale del buon predatore, passate immediatamente alla visuale termica e divenite invisibili, poi iniziate la caccia. Visto il bonus richiesto, l'arma più conveniente qui è il lanciafucili, perciò tenetelo con voi usandolo contro gli umani all'altezza della pancia. Nella sala a sinistra, uccidete i due imbecilli trofizzando poi a dovere, in seguito abbassate la leva sul muro spaccando l'armadietto se vi serve dell'energia.

Entrando nella porta successiva, salite sull'ascensore (il tasto è a sinistra) e, al piano superiore, continuate lungo i corridoi normali fino ad arrivare all'hangar uno. Nella sua parte più in basso, curato da un tizio dotato di Smartgun, troverete un bel pass di secondo livello... Ora tornate indietro fino alla camera in cui, a sinistra, potrete trovare una grata per il sistema di ventilazione; spaccatela, entrateci, uscite dall'altra parte e salite l'ascensore verso la sala di controllo. Qui ci sarà dell'energia nell'armadietto a muro e poi, azionando un'altra leva, farete allungare un ponte nella locazione d'arrivo del primissimo ascensore che avete preso. Senza dover rifarvi all'indietro tutta la strada, potrete raggiungerla anche da qui facendo un bel saltino in direzione della passerella, la strada per arrivarci è subito dietro la porta automatica.

Nel locale d'attesa con le scale che scendono a destra, se volete dare un'occhiata alla vostra navetta, scendete di sotto ed entrate nella porticina (occhio al marine con lo Smart), altrimenti andate dritti. Altre scale vi porteranno giù; alla prima porta, quella più piccola, nulla di interessante (a meno che non vogliate tornare laddove avete preso il pass), alla seconda un pozzo che dovrete necessariamente saltare correttamente se sperate di uscire vivi dal livello.

Ora state in guardia dagli umani con i Minigun, ce ne sono un po' e i corridoi sono il loro pane!

Andate a sinistra ed entrate nella prima camera sulla destra: quella di controllo.

Assassinate l'umano, abbassate la leva e, se serve, recuperate energia distruggendo l'armadietto; uscite dall'altra porta dalla quale siete entrati, andate a sinistra continuando fino alle doppie porte con le finestrelle rotonde: la cucina. Evitate di fare altre strade perché in una zona non meglio precisata dei labirintici corridoi ci sarà una mitragliatrice automatica...

Ma dicevamo della cucina. Ucciso il cuoco, andate a cercare la grata a muro che vi consentirà di evitare, appunto, la mitragliatrice, oltrepassandola e procedendo a destra, continuate fino alla porta controllata dai tre soldati e, se ce la fate, superatela al volo correndo uccidendo i tizi durante il tragitto con il lanciadardi. Peccato che, anche andando giù dove sono loro, non ci sarà nulla...

Tornate indietro tenendo la sinistra, scendete al piano terra della biblioteca ed arrivate fino alla camera con le lavatrici. Attenti all'androide che non risulterà alla visuale termica, uccidetelo prima che faccia danni col suo maledetto fucile a pompa; l'uscita da 'sto posto è abbastanza nascosta: dovrete saltare sulle lavatrici, da qui fino su uno dei cassonetti e andare a infilarvi nell'angolino altrimenti inaccessibile. Sarà qui che vi sarà una botola a muro oltre la quale si potrà arrivare allo smaltimento rifiuti in cui, dietro a un'altra grata, vi sarà la vostra adorata navicella...

MISSIONE 3: VAULTS (SOTTERRANEI)

Terminando il livello senza perdere più del 100% d'energia: modalità "Disco Inferno", texture con colori flickeranti.

Questa è davvero dura, quindi preparatevi al peggio! Una piccola novità, altre due armi sono state aggiunte al vostro inventario: la pistola energetica e il disco boomerang.

All'inizio non potrete che incontrare terrestri, perciò passate immediatamente alla visuale termica. Uscite dalla vostra nave, prendete l'unico passaggio aperto e, alla camera con l'ascensore, spaccate l'armadio alla sua sinistra. Passate nello stretto tunnel distruggendo il pavimento così da cadere in una locazione sottostante. Ora il vostro scopo sarà spaccare tutti e quattro i computer così da rilasciare gli alieni, per farlo spostatevi nei sistemi di ventilazione e una volta che sentirete la voce del tizio che si lamenta della fuga degli xenomorfi, passate alla visuale elettrica uscendo nel corridoio.

Non vi dovrebbe risultare difficile trovare il passaggio per l'area invasa: è l'unico che apparirà di una fosforescenza verdastra (all'elettrica, almeno) e comunque lo riconoscerete per la presenza delle due porte antiscoppio una di seguito all'altra. Armatevi di pistola (tasto 5) e fatevi tutte le stanze fino alla discesa per il settore di ricerca 1. Se vi servisse un buon posto per rimanere fermi e far ricaricare un po' la tuta, sfruttate la cima della salita: rimanete appoggiati al vetro e attendete fiduciosi facendo fuori metodicamente chiunque arrivi coi dardi (zoom!), l'importante è che ne lasciate almeno un paio per la fine dello schema...

Nel settore seguente, quello coi laboratori, è indispensabile essere veloci, altrimenti si sarà sopraffatti dai maledetti alieni; correte verso destra, svoltate a destra seguendo la forma del corridoio e poi girate a sinistra al primo varco disponibile. Freddate i due alieni col la fida arma poi entrate nella grossa grata e fatevi il tubo tenendo la destra. Dopo una parte tutta dritta con un Face Hugger, sarete quasi arrivati alla stanza che v'interessa, in essa, oltre una porta a sinistra, vi sarà la leva per la riattivazione del generatore di corrente... Abbassata quest'ultima, uscite dal locale e fate ritorno dei corridoi di ricerca attraverso le porte automatiche ora funzionanti; recatevi fino in fondo al lungo corridoio marcato "1", girate a destra all'ultimo varco (prima, nella stessa zona, avevate girato a sinistra, ricordate?) e salite sull'ascensore.

Sempre più difficile! Un'altra serie di tunnel numerati vi si presenterà davanti; sfruttate il lanciadardi se dovete far ricaricare la tuta, continuate oltre il settore 1, fatevi il due e il 3, quando però a terra vedrete le tracce di sangue del compagno Predator ferito, seguitele verso sinistra se vi serve dell'energia (dietro a un vetro... c'è il passaggio per aggirarlo), andate invece dritti se volete continuare l'avventura. Da notare qui la presenza di uno o due Praetorian da fare fuori rapidamente con un colpo diretto di pistola oppure col disco o il lanciadardi, lo riconoscerete dalla testa molto simile a quella di una regina.

Nell'unica camera presente, raccogliete il pass dal tavolino, tornate al sangue e questa volta seguitelo dalla parte che ancora manca da visitare (sinistra, visto la direzione in cui siete girati)...

Una grossa colonna si troverà al centro del locale; grazie al pass, proseguite "l'inseguimento" del Predator e, nella camera con la sfera di vetro appesa, preparate il lanciadardi (li avevate tenuti i due colpi, no?). Con una salva, rompete il vetro, col la seconda staccate la testa alla bestia che balzerà fuori: un Predalien! Attenzione: dovrete per forza staccargli la testa per far sì che la missione sia completata con successo!

A questo punto partirà il conto alla rovescia: 1 minuto prima che salti tutto! Tornate indietro laddove c'è la colonna centrale, da qui nella piccola porta dall'altra parte della camera sulla sinistra, in cui ci sono i controlli per gli ascensori (attenti all'eventuale Face Hugger, usate la pistola!). Abbassate la leva, tornate ancora alla colonna e da qui a destra sull'elevatore, fuggendo poi sulla vostra bella navetta. E un'altra è fatta!

MISSIONE 4: FURY 161

Uccidendo almeno 40 alieni: modalità "Balls of Fire", tutti i nemici incendiati.

Per l'ennesima volta lasciate perdere l'occultamento e rimanete con la visuale elettrica e la pistola. Superate la porta davanti a voi, iniziate a uccidere coloro che si faranno avanti per poi girare a sinistra continuando per l'omonimo corridoio. Scese le scale, controllate a destra la presenza di una ricarica (non nel Director's Cut), poi avanti ancora, su per l'ascensore e alcune scale fino a un pulsante a parete (attenti ai Praetorian). Attivandolo farete dischiudere la porta a destra del punto di partenza, recatevi perciò qui oltrepassate il tutto e poi su per la scala dopo la solita carneficina d'alieni (c'è un Face Hugger, badate!). Presa la carica, distruggete il tappo del silos con un colpo di pistola, saltateci dentro e iniziate ad arrancare per i tubi lasciandovi cadere nel buco...

Bottone a parete, leva vicino alla porta e per l'ennesima volta marcia indietro verso il luogo di partenza: il ventilatore si sarà fermato e potrete passarci oltre! Sbucherete in un atrio con più uscite: una sulla stessa parete dalla quale siete arrivati (un tubo), un'altra a sinistra e una subito di fronte. Entrate nel tubo se vi serve dell'energia (è comunque un po' rischioso prenderla a causa del ventolone) e in ogni caso a sinistra per proseguire. Nella grande stanza, dovrete attivare tutti e 4 gli interruttori (uno per ogni piano) per fare qualcosa di utile, perciò premete il primo e poi lasciatevi cadere nell'apertura del pavimento. Superate la porta automatica, andate su per le scale e dentro la prima porta che troverete sulla destra. Secondo pulsante di quattro. Tornate indietro dopo averlo azionato, superate le due porte e voltate a sinistra nella zona inesplorata. Dell'energia si troverà in bella mostra su una mensola protetta da un Praetorian o da qualche alieno, raccoglietela e andate nella porta lì accanto. Oltre ai classici xenomorfi, occhio al maledetto ragnetto; in cima alla scala a chiocciola, due passaggi. Andando in quello più vicino arriverete al terzo piano con l'omonimo pulsante, prendendo invece il più lontano sarete al quarto con l'ultimo bottone. Quando tutti e quattro saranno stati spinti, una voce vi avvertirà dell'attivazione dell'ascensore lì accanto. Saliteci e lasciate che vi porti giù... Altri alieni vi daranno un caldo benvenuto (nel senso che faranno esplodere dei bidoni incendianti), voi infilatevi nel sistema di tubazioni e prendete a sinistra così da ricaricarvi d'energia (attenti agli altri kamikaze), tornate indietro e correte sempre dritto (a sinistra avrete dell'altra energia) voltando a destra solo per attivare il pulsante. Entrati nel complesso degli umani, salite l'ascensore per il piano superiore, riempite di plasma il Praetorian e, finalmente, passate alla visuale termica: siete arrivati nella zona degli umani! In 'sto posto vi saranno parecchie pozze di ferro fuso, perciò siate cauti! Mimetizzatevi attivando il cannoncino da spalla, saltate laddove vedrete il primo umano e, uccidendolo, prendete poi l'ascensore per discendere al livello della lava. Altri umani saranno sulla vostra strada, attenti a quello con le granate, pigiate il bottone in fondo al percorso e uccidete l'eventuale alieno che balzerà fuori dalla camera... Con un po' di fortuna la sua fissazione per il salto "scioglierà" ogni vostro problema con lui. Una trasmissione da un portatile vi farà sapere che c'è una nave Predatorian che si sta dirigendo verso il pianeta, finalmente vengono a prendervi! Voltato l'angolo, tutto quello che dovrete fare sarà attendere che il vostro mezzo si fermi e saltarci dentro.

MISSIONE 5: CAVERNS (LE CAVERNE)

Facendosi vedere meno di 15 volte: modalità "Rainbow Blood", sangue e luci colorate.

Settore occupato dagli umani, perciò visuale termica e occultamento. Finito il tunnel, gettatevi di sotto facendo fuori tutti oppure distruggeteli dall'alto. Proseguendo non prendete subito la scala che sale a sinistra ma prima fatevi il percorso di sotto dove individuerete una leva d'abbassare, solo in seguito vi converrà salire. Balzate sul cornicione e da qui alla porta che avete fatto aprire, spaccate col lanciadardi la corda dell'ascensore nell'area seguente e buttatevi di sotto proseguendo nelle caverne. Rimanendo il più possibile sui cornicioni e senza cadere nelle stanze sottostanti, andate avanti il più possibile, recuperate l'energia passando sul tubo e, nella camera più avanti, liberate la zona dall'alto prima di buttarvi giù. Aperto il portone con l'apposito pulsante, passate immediatamente alla visuale elettrica, equipaggiate il disco (arma 6) e, rimanendo riparati dietro all'APC, colpite il primo Xenoborg e, di seguito, il secondo. Non state per troppo tempo all'aperto, altrimenti diventerete cibo per granchi! Distruggete ora le due torrette e premete il bottone sul muro: si entrerà nel territorio degli alieni, quindi è bene che siate belli carichi!

Visuale elettrica, niente mimetismo. Apertasi la saracinesca, armatevi con la pistola, attraversate l'APC mezzo rotto e fatevela tutta lungo i tunnel sull'altro lato; Nell'atrio, girate nel passaggio a sinistra (quello col la luce intermittente) e arrivate fino alla camera col silos nel mezzo. Da una parte ci sarà una porta e lì accanto dei generatori, distrutti questi ultimi dall'apertura inizieranno a uscire alieni incavolati e sbavanti, distruggeteli tutti quanti grazie alla solita arma elettrica, poi visitate il luogo da cui provenivano.

Ricaricatevi d'energia, tornate sui vostri passi fino alla grotta che ho precedentemente indicato come atrio e imboccate l'unico passaggio che ancora vi mancava (il secondo a destra). Per l'ennesima volta attenti al ragnettino, fatevi in equilibrio il ponticello e avanti fino alla camera con le guardie Praetorian, uccise queste ultime e andati nella camera finale, il pavimento vi frangerà sotto ai piedi e sarete pronti per lo scontro con Sua Maestà!

MISSIONE 6: BATTLE (BATTAGLIA)

Nessun bonus solo guerra!

Prima notizia negativa: per mantenere l'onore del vostro clan avete disabilitato automaticamente tutte le armi elettriche, con le quali sarebbe stato uno scherzo sistemare la mamma aliena. Con voi avrete solamente le inseparabili lame da polso e il lanciadardi con i soliti 30 proiettili.

Cadendo nel nido, vi rimarrà poco da fare: attivare la visuale elettrica, evitare gli attacchi della Regina, mentre continuerete a colpirla coi dardi. Tra l'altro, dalla zona dalla quale proviene la signora, usciranno uno o due Face Hugger in calore, perciò il problema sarà duplice: evitare gli attacchi della mamma e far fuori i figlioletti coi dardi non appena ve ne capiterà l'occasione. Una tecnica da coraggiosi per infilzare gli insetti, sarebbe mettersi al riparo da Sua Maestà, attendere immobili che il Face Hugger si sia immobilizzato per saltarvi in faccia (la vostra morte!) e, un istante prima che balzi, fare fuoco! Ok, è difficile, però così risparmierete colpi e posso assicurarvi che vi serviranno! Ce ne vorranno almeno 22 per tirare giù l'aliena e vedere il filmato finale e per giunta i ragni dovranno anch'essi essere cadaveri!

BONUS 1: INVASION (INVASIONE) Recuperando almeno 15 trofei di alieni: modalità "Ticker Tape", scia dietro ai nemici

Dalla zona d'arrivo del marine fino a quella d'inizio dello stesso. Qui ci saranno solo alieni, perciò tenete la visuale elettrica e la pistola sotto mano, anche se il mio consiglio è di sfruttare le armi con un po' d'intelligenza in modo d'avere il bonus. Da notare, per quest'ultimo punto, che gli alieni presenti nella mappa saranno 18, quindi attenti a non spreparli: se vi verrà incontro quello singolo usate la pistola mirando alle gambe per poi trofizzarlo rapidissimi, se invece ce n'è più di uno, allora cercate di colpirne uno ad una gamba con un dardo così da rallentarlo, portare lontano l'altro e sistemarlo con la pistola trofizzando prima che arrivi il suo amico monco. Certo, l'ideale sarebbe riuscire, sempre con i dardi, a infilzarli nel pavimento, visto che così facendo il corpo ci metterà di più a scomparire dandovi modo di togliergli la testa con più calma.

Iniziamo. Abbassata la leva, scendete l'ascensore e gettatevi nel buco. La strada sarà unica, quindi non dovrete preoccuparvi granché; tenete la destra al primo bivio, proseguite sempre dritti fino ad una leva per l'attivazione di un ascensore subito nei pressi, abbassatela, salite sulla piattaforma e, saliti di un piano su un'altra per il secondo. Seguite il cornicione, fatevi le scale che curveranno a destra e poi quelle per il piano delle camere da letto. All'incrocio, ancora dritto, lasciatevi cadere giù fino al piano terra della stanza a più piani e, fatti fuori gli alieni, passate alla visuale termica attraversando la porta... Come arma scegliete il cannoncino a spalla. Non vi mancherà molto per terminare il tutto: andate

laddove c'è l'APC, freddate tutti (attenti a quello col SADAR) e per ultimo lasciate il pilota. Nel caso questo tizio, per un bug, abbia la testa fuori dal tetto, lasciate stare gli altri e mirate direttamente a lui.

BONUS 2: ESCAPE (LA FUGA)

10 trofei di civili (cioè gente senza mimetica): Trip Tastic, visuale strana e colorata.

Zona d'inizio: l'entrata aliena. Scopo: farvela come al solito tutta all'indietro. Arma speciale: il gancio per scalare pareti!

Selezionate la visuale termica, mimetizzatevi e iniziate a prendere il primo trofeo lì nei dintorni. Al termine del tunnel, spaccate il vetro in alto lanciando il gancio proprio nella finestra e ripremendo il tasto per staccarvi. Altre due persone saranno nei paraggi, una dotata di Smart. Lasciatevi cadere di sotto, eliminate tutti quanti senza ritegno ed ecco che inizieranno a farsi vedere i primi alieni. Assicuratevi di prendere tutti i teschi dei civili che verranno uccisi (almeno 2), poi proseguite entrando nell'unica stanza che non è un bagno. Agganciatevi all'interno del sistema di ventilazione, uscite dall'altra parte e andate avanti di questo passo: fatevela a piedi fino a dove è possibile, poi arrampicatevi nei condotti. Così facendo dovrete arrivare rapidamente in un laboratorio in cui c'è un Face Hugger a zampa libera e qualche umano. Uccidete tutti quanti, compresi gli eventuali civili, poi salite sopra la passerella. Nella locazione dopo, vi sarà dell'energia, scendete dal ponteggio momentaneamente, afferratela e tornate su. Dopo un po' di strada, dovrete arrivare ad una finestra attraverso la quale vedrete uno Xenoborg combattere con alcuni umani, per arrivare laggiù, dovrete attraversare le stanze fino al bagno, salire nel solito condotto e procedere. Mi raccomando, per il robot, passate alla visuale elettrica e sfruttate il disco! Appesi alla passerella, continuate uccidendo tutti quanti come siete abituati a fare, al termine del tutto arriverete finalmente ad una parte in stile alieno dove l'ultima mossa sarà distruggere uno o due Praetorian.

BONUS 3: TEMPLE (IL TEMPIO)

Nessun bonus.

E' incredibile: qui dentro ci sono passati tutti! Come ha già fatto il marine, dovrete iniziare dalla tana degli alieni e tornare indietro fino all'inizio del livello, e dico inizio!

Visuale elettrica e pistola pronta. Uccidete immediatamente gli assalitori, agganciatevi al soffitto e correte nel tunnel fino alla camera con la statua gigante. Sotto di voi ci saranno ben due Face Hugger, quindi badate di farli fuori prima di tentare un qualsiasi approccio, quando vi sentirete sicuri, scendete e imboccate il passaggio nel muro (a sinistra della statua). Buttandovi nel buco e salendo all'altra estremità del corto corridoio, prendete uno dei passaggi laterali e sarete in una delle stanze in cui l'Alien doveva distruggere i pistoni per far chiudere le porte...

Qui continuate a seguire i passaggi del piano terra fino a raggiungere un ascensore; salite di sopra, cercate l'altro ascensore e vi ritroverete nell'atrio dell'installazione umana.

Guardate il soffitto: dovrete trovare un passaggio, una rientranza che vi consenta di salire sempre più in alto. Dapprima le possibili scelte di passaggio saranno due, entro breve però il tutto si unirà in un unico passaggio: quello in cui, ai tempi dell'alieno, passava energia. All'inizio non sarà facile giostrarsi con l'uncino, ma poi, con un po' di pratica, ci prenderete tanto gusto da andare in giro con una tutina rossa e blu! Il trucco sta nell'attaccarsi e mollare al momento giusto, ruotando per cambiare obiettivo... Dovrete salire a zigzag, insomma.

Una volta su, andate a destra o a sinistra (da una delle due ci sarà una ricarica), precedendo lungo i corridoi che descrivono una curva e giù attraverso una delle due

aperture. Salite per i tunnel inclinati e, nella nuova sala, andate nel passaggio al piano terra così da giungere all'altare dedicato al Face Hugger... Uccidete il Predalien, entrate nel tubo del ragnaccio e avrete finito.

BONUS 4: EARTHBOUND (LEGAME TERRENO)

Nessun bonus.

Umani, io la odio questa gente! Termica attiva, occultamento e cannone da spalla pronto. Zona d'inizio: l'area in cui l'Alien ha finito la sua missione, la vostra consisterà nell'uccidere il comandante del vascello.

Rompete il vetro sulla leva a destra per far dischiudere l'apertura, procedete a destra dentro la tromba dell'ascensore mancante e avanti tagliuzzando gente fino al grosso corridoio con le scritte Dock 3 e Dock 4. Per fare aprire le porte, dovrete fare come già all'epoca fece l'alieno: spaccare tutti e 8 i fusibili alle pareti. Quando si saranno dischiuse le porte di decompressione, freddate l'alieno, distruggete la mitragliatrice e salite nel condotto a sinistra tramite l'immancabile uncino (prima, andando alla porta di sinistra, raccogliete l'energia... magari prima curatevi con quella che avete e poi prendete la nuova, ma sono sicuro che già lo facevate).

Altro grosso tunnel e altri 8 fusibili da rompere, questa volta però arriveranno anche gli alieni, perciò siate rapidi! Fatto tutto, passate attraverso i ventilatori che nel mentre si saranno fermati, sistemate il Praetorian, poi avanti nel tubo perpendicolare alla vostra uscita (ergo: quello non davanti).

Alla fornace, fregato il soldato col lanciafiamme, passate sotto ai tubi, gettatevi dentro la tromba della scaletta e via con un altro morto. Balzate su quei lettini, guardate in su e, sempre col gancio, mirate al soffitto per arrivare sul ponte da cui l'alieno è partito. Un altro individuo dotato di Smart apparirà all'altra estremità del luogo. Uccidetelo subito col sistema che preferite, poi però scendete giù nel posto da cui è arrivato. Superata un'altra console, un paio di marine (guardatevi le spalle dai possibili alieni che vi potrebbero avere seguito) e un soldato con lanciagranate, arriverete ad un hangar con un grosso contenitore appeso al soffitto. Se ci passerete sotto, la maledetta guardia dall'altra parte, vi "vulcanizzerà" a dovere; voi fregate il tapino lanciando l'uncino in modo da raggiungere il soffitto e da qui eliminarlo prima che possa anche solo mettere in rotazione la sua arma. Ricaricatevi grazie al gadget al di sotto della posizione dell'ultimo nemico ucciso; badate di avere attiva la visuale termica e distruggete la solita serie di fusibili. Non appena il portone di aprirà, vedrete l'odiatissimo Comandante con Minigun, voi corretegli addosso e, caricando il colpo col secondo tasto delle lame da polso, perforatelo a dovere pensando solo poi al suo sgherro...

BONUS 5: TYRARGO

Nessun bonus.

Hey, mi sbaglio o questa è l'ultima? E allora perché non fare qualcosa di strano, tipo partire da dove ha finito il marine, arrivare all'inizio per distruggere due robot e poi rifarsela tutta all'indietro un'altra volta? Ma sì, va!

Saliti dall'ascensore, squartate gli atterriti soldati e andate giù di sotto. I corridoi porteranno nella maledettissima zona dell'hangar coi missili (il marine se la sogna ancora di notte), uscite di lì e, all'altezza dell'ennesimo ascensore con tutti gli umani della zona morti, passate alla visuale elettrica, abbassate la leva per far discendere la piattaforma ma non salite ancora, guardate solo in su... Le vedete le mitragliatrici? Distruggetele con un paio di dardi, poi raggiungetele al piano di sopra.

Il vostro viaggio, tra ascensori e passaggi, vi condurrà alla fine nella sala da pranzo col coltello conficcato nel tavolo. Non ci saranno più i passaggi alternativi dati dalle grate, ma

potrete rompere il vetro per passare agli altri corridoi. Nell'hangar iniziale, quello col Powerloader "posteggiato", uccidete il solito umano megalomane e andate all'altra porta disponibile nell'area. Prima di aprirla, badate di essere al massimo come energia, di avere la visuale termica attiva e il cannoncino... dentro vi saranno 3 militari armati pesantemente, quando riuscirete a batterli, però, sentirete una strana sirena e una voce che avvertirà dell'arrivo degli alieni!

Passate immediatamente alla visuale elettrica, curatevi, prendete l'energia per terra e tornate nell'hangar. Abbassando le due leve sul lato sinistro, inizierete a far entrare le bestiacce. Uccidetele e, molto rapidamente, rifate la strada all'indietro fino al primo ascensore. Usate quest'ultimo, tenete la sinistra e dovrete vedere i famosi Xenoborg da distruggere... Usate il disco per entrambi, poi avanti per la discesa, raccogliete la ricarica e via dentro il sistema di tunnel coi tubi sul soffitto. Nella stanza seguente vi saranno parecchi nemici, fortunatamente potrete usare a tutto spiano la pistola energetica, tanto anche qui ci sarà dell'energia.

Altra scalinata, corridoio e poi portone che si aprirà con la leva alla sua sinistra. Gettandovi giù senza aspettare l'ascensore, sarete nuovamente nell'hangar degli incubi, gli alieni inizieranno ad arrivare, voi, prima che sia tardi, voltate immediatamente a destra, abbassate la leva e datevela a gambe per il corridoio d'uscita. Sfruttate l'ascensore un'ultima volta e, alla zona da cui siete giunti, rimettetevi sulla piattaforma attendendo che scenda. Ce l'avete fatta!!! Ora sì che siete un vero predatore!

FBS

GABOLE, GABOLINE E GABOLETTE!

Come ho già detto, col nuovo patch potrete abilitare i cheat ma facendolo non potrete salvare la posizione durante il gioco, usare il multiplayer e accedere ai cheat bonus. Il sistema è semplice: fate un collegamento al file eseguibile AVSP.EXE del gioco (trascinatelo col tasto destro del mouse e scegliete poi "crea collegamento"), accedete alle proprietà e, alla linea "Destinazione", aggiungete -debug. Ora, durante il gioco, potrete premere "\ " per far scendere la console e digitare...

DOPPLERSHIFT- ??? (1 è il default)

GIVEALLWEAPONS- Tutte le armi

GOD- Con l'energia a 0 non si muore

LEANSYSCALE- da 0 a 10. 1 è il default. Indice d'inclinazione della visuale durante lo strafe

LIGHT- Giocatore che emana luce

MOTIONTRACKERSPEED- Da 0 a 16, controlla la velocità di funzionamento del tracciatore (1 è la default)

SHOWFPS- Frame per secondo

SHOWPOLYCOUNT- Numero di poligoni

SKY_BLUE- Come sopra ma per il blu

SKY_GREEN- Come sopra ma per il verde

SKY_RED- Da 0 a 255. Cambia la quantità di rosso nel cielo

TIMESCALE- Da .009995 a 4. Velocità del gioco (1 è la default).

WIREFRAME- Da 0 a 3. 0 è la normale, 1 i livelli sono in wireframe; 2 lo sono i personaggi e 3 lo è tutto!