



MENÚ PRINCIPAL

Pulsa en la pantalla del título para acceder al menú principal, desde el que podrás elegir de entre las siguientes opciones:

CAMPAÑA	Juega al modo Campaña como un Marine Colonial.
VERSUS	Únete a otros Marines Coloniales o aniquílalos, si juegas como xenomorfo.
MEJORAS DE ARMAS	Personaliza tus armas con acoples y acabados de pintura personalizados.
HOJA DE SERVICIO	Consulta proyectos especiales, récords, desafíos y logros.
OPCIONES	Cambia diversas opciones de juego: <ul style="list-style-type: none"> • CONTROLES – Cambia opciones del mando. • VÍDEO – Ajusta el brillo de la imagen. • AUDIO – Ajusta la mezcla de audio, haz cambios a las opciones de charla y activa/desactiva los subtítulos.
EXTRAS	Accede a lo siguiente: <ul style="list-style-type: none"> • CÓDIGO SHIFT – Accede a tu cuenta Gearbox Shift para introducir códigos de desbloqueo y mucho más. • CRÉDITOS – Consulta los créditos del personal que ha hecho posible este juego.
DESCARGA DE CONTENIDO	Comprueba si hay descargas de contenido disponibles.



MULTIJUGADOR

Juega en modo Multijugador iniciando sesión en Xbox LIVE. También podrás jugar localmente en modalidad de pantalla dividida, con una sola Consola Xbox 360 para dos jugadores (sin conexión) o conectar varias Consolas Xbox 360 (interconexión de sistemas).



PARTIDA COOPERATIVA

Puedes jugar al modo Campaña de manera cooperativa con hasta 4 jugadores (2 jugadores si juegas localmente). Con Xbox LIVE, los jugadores podrán entrar y abandonar la partida cuando quieran. No obstante, el anfitrión de la partida deberá permanecer en ella para que ésta pueda seguir activa.



VERSUS

Juega a dos rondas de enfrentamientos por equipos: cada equipo jugará como marines o xenomorfos por turnos y luchará contra el otro equipo.

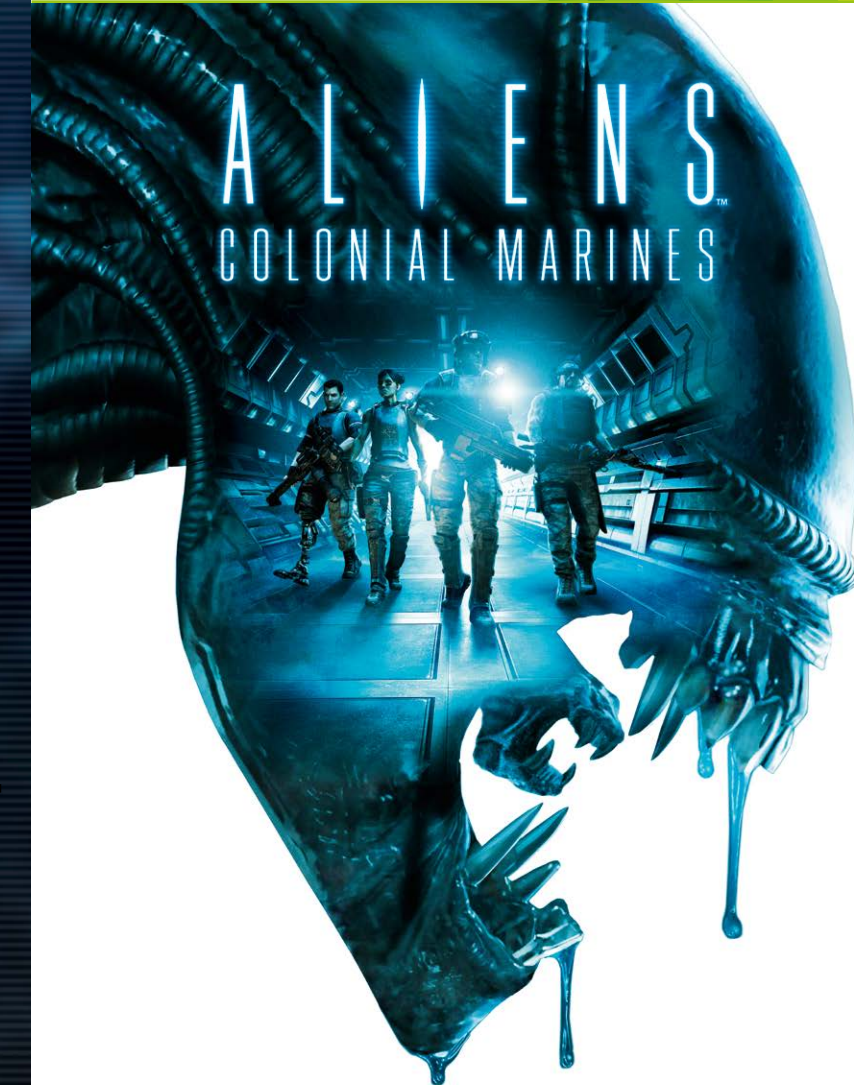
Elige un modo de juego, un mapa, selecciona Buscar partida y entrarás directamente en la partida. El modo de red puede cambiarse en el menú de Opciones avanzadas.

EXTERMINIO	El equipo marine debe destruir los grupos de huevos xenomorfos, mientras que el equipo xenomorfo oponente intenta detenerlos. Compite para conseguir el mayor número de grupos de huevos exterminados. Para jugar 6 contra 6.
ESCAPADA	El equipo marine debe escapar por el infestado territorio xenomorfo. Compite por conseguir el mejor tiempo hasta tu objetivo. Para jugar 4 contra 4.
SUPERVIVENCIA	El equipo marine debe sobrevivir a incesantes ataques xenomorfos hasta que se acabe el tiempo. Para jugar 4 contra 4.
BATALLA	Dos equipos rivales donde cada jugador intenta matar jugadores del otro equipo para conseguir puntos. Para jugar 5 contra 5 en Xbox LIVE® (hasta 6 contra 6 en Privada).

Para información sobre asistencia técnica en tu región consulta:

www.sega.com/support

o llama al: **800 600 977** (llamada gratuita)



/aliensgames



Aliens: Colonial Marines, Alien, Aliens, Alien 3™ & © 2013 Twentieth Century Fox Film Corporation. All rights reserved. Twentieth Century Fox, Alien, Aliens, Alien 3 and their associated logos are registered trademarks or trademarks of Twentieth Century Fox film Corporation. Aliens: Colonial Marines game software, excluding Twentieth Century Fox elements © SEGA. SEGA and the SEGA logo are either registered trademarks or trademarks of SEGA Corporation. All rights reserved. Unreal, the circle-U logo and the Powered by Unreal Technology logo are trademarks or registered trademarks of Epic Games, Inc. in the United States and elsewhere. This software product includes Autodesk® Scaleform® software, © 2013 Autodesk, Inc. Autodesk and Scaleform are registered trademarks or trademarks of Autodesk, Inc., and/or its subsidiaries and/or affiliates in the USA and/or other countries. Powered by Wwise © 2006 - 2013 Audiokinetic Inc. All rights reserved. © 2013 Gearbox Software, LLC. Gearbox Software and the Gearbox Software logo are trademarks of Gearbox Software, LLC.

MAN-XT206001-5P



ADVERTENCIA: antes de jugar al juego, lee los manuales de la consola Xbox 360®, del Sensor Xbox 360 Kinect® y de los accesorios para obtener información importante en materia de seguridad y salud. www.xbox.com/support.

Información importante sobre la salud: ataques epilépticos fotosensibles

Un porcentaje escaso de personas pueden sufrir un ataque epiléptico fotosensible cuando se exponen a ciertas imágenes visuales, entre las que se incluyen los patrones y las luces parpadeantes que aparecen en los videojuegos. Incluso las personas que no tengan un historial de este tipo de ataques o de epilepsia pueden ser propensas a "ataques epilépticos fotosensibles" cuando fijan la vista en un videojuego. Los síntomas pueden presentarse en forma de mareos, visión alterada, tics nerviosos en la cara o en los ojos, temblores de brazos o piernas, desorientación, confusión, pérdida momentánea de la consciencia, pérdida del conocimiento o convulsiones, que pueden provocar lesiones por caídas o por golpear objetos cercanos. **Si sufre cualquiera de estos síntomas, deje de jugar inmediatamente y consulte a un médico.** Los padres deben observar a sus hijos mientras juegan y/o asegurarse de que no hayan experimentado dichos síntomas; los niños y los adolescentes son más propensos a estos ataques. Para reducir el riesgo, sitúese a una distancia mayor de la pantalla, utilice una pantalla más pequeña, juegue en una habitación bien iluminada y evite jugar si está somnoliento o cansado. Si usted o algún familiar tiene un historial de ataques epilépticos, consulte a su médico antes de jugar.

COMBATE TU MIEDO

LA ACCIÓN DE ALIENS: COLONIAL MARINES ARRANCA DIECISIETE SEMANAS DESPUÉS DE LOS EVENTOS DESCRITOS EN EL MAGISTRAL CLÁSICO DE CIENCIA FICCIÓN DE 1986, ALIENS: EL REGRESO. ALIENS: COLONIAL MARINES ES LA CONTINUACIÓN EN FORMA DE VIDEOJUEGO A LA HISTORIA DE ALIENS Y TE SUMERGIÓ DE LLENO EN ESTE INCREÍBLE Y COMPLEJO MUNDO, CREADO HACE MÁS DE VEINTICINCO AÑOS.

LA NAVE DE CLASE CONESTOGA USS SEPHORA CAPTA UNA LLAMADA DE AUXILIO ENVIADA POR EL CABO DWAYNE HICKS; PERO CUANDO LLEGA A SU DESTINO, NO TODO ENCAJA COMO DEBERÍA. LA USS SULACO, LA NAVE EN LA QUE VIAJABAN ELLEN RIPLEY, HICKS Y NEWT ESTÁ DE NUEVO ORBITANDO SOBRE LV-426 Y NO SOBRE EL PLANETA FURY-161, COMO CABRÍA ESPERAR. LOS MARINES DE LA SEPHORA INVESTIGAN LA NAVE Y SE DAN DE BRUCES CON UN ESPINOSO ASUNTO EN EL QUE LA CORPORACIÓN WEYLAND-YUTANI ESTÁ ENVUELTA.

¿PODRÁN LOS MARINES AVERIGUAR QUÉ TIENE QUE VER LA CORPORACIÓN CON LO QUE ESTÁ OCURRIENDO EN LA SUPERFICIE DEL PLANETA ANTES DE QUE SEA DEMASIADO TARDE?

▶ CONTROLES XBOX 360 <MARINES>



La configuración de los botones corresponde al tipo Soldado y la de los sticks es la configuración predeterminada. Podrás cambiar o personalizar los controles en el menú de Opciones.

MOVERSE/ DESPL. LATERAL/ ESPRINTAR	Mueve el stick izquierdo hacia delante/atrás para moverte en esa dirección, o hacia la izquierda/derecha para desplazarte lateralmente. Si te estás moviendo, pulsa y mantén el botón de stick izquierdo para esprintar.
GIRAR/MIRAR	Mueve el stick derecho hacia la izquierda/derecha para girar; hacia delante/atrás para mirar arriba/abajo.
SALTAR	Pulsa A para saltar.
AGACHARSE	Pulsa B para agacharte.
MODO DE DISPARO PRINCIPAL	Pulsa el gatillo derecho para atacar con el modo de disparo principal del arma que estás usando.
MODO DE DISPARO SECUNDARIO	Pulsa el botón superior frontal derecho para atacar con el modo de disparo secundario del arma que estás usando. Lo puedes personalizar.
CUERPO A CUERPO	Pulsa el botón de stick derecho para realizar un ataque cuerpo a cuerpo.
ZOOM	Pulsa y mantén el gatillo izquierdo para aumentar el zoom y poder apuntar mejor.

USAR/RECARGAR

En muchas situaciones, verás un breve mensaje en pantalla que te indicará diversas acciones, como recoger un objeto, abrir una puerta o, incluso, quitarte de encima a un enemigo. Pulsa **X** para realizar esas acciones. Si no ves ningún mensaje y pulsas **X** recargarás el arma. Recuerda que, menos en el caso del arma adicional, el suministro de munición que tendrás será limitado.

SENSOR DE MOVIMIENTO

Pulsa el botón superior frontal izquierdo para utilizar tu sensor de movimiento. Úsalo para localizar a aliados, enemigos o un objetivo que tengas que llevar a cabo.

ARMA SIGUIENTE

Pulsa **Y** para cambiar el arma que estás usando. Mantén pulsado **Y** para acceder al menú radial del arsenal.

EQUIPAR ARMA ADICIONAL

Pulsa derecha en el mando D para equipar el arma adicional.

EQUIPAR ARMA TÁCTICA

Pulsa izquierda en el mando D para equipar el arma táctica, como las granadas.

LINTERNA

Pulsa abajo en el mando D para encender/apagar la linterna.

▶ CONTROLES XBOX 360 <XENOMORFOS>



En el modo Versus, podrás jugar también como xenomorfo. Los botones están configurados para el tipo Guerrero y los sticks usan la configuración predeterminada:

MOVERSE/DESP. LATERAL/ESPRINTAR	Mueve el stick izquierdo hacia delante/atrás para avanzar/retroceder, o hacia la izquierda/derecha para desplazarte lateralmente. Pulsa el botón de stick izquierdo mientras te mueves para esprintar.
GIRAR/MIRAR	Mueve el stick derecho hacia la izquierda/derecha para girarte; hacia arriba/abajo para mirar arriba/abajo.
SALTAR	Pulsa A para saltar.
TREPAR POR LA PARED	Mantén pulsado el gatillo izquierdo para trepar por las paredes/cambiar de superficie.
SALTO DIRIGIDO	Pulsa Y para realizar un salto dirigido.
USAR	Encontrarás pequeñas aberturas por las que solo un xenomorfo puede entrar; esto se te indicará con un breve mensaje. Pulsa X para entrar.
ATAQUE PRINCIPAL*	Pulsa el gatillo derecho para usar tu ataque principal.
ATAQUE SECUNDARIO*	Pulsa el botón superior frontal derecho para usar tu ataque secundario.
USAR HABILIDAD*	Pulsa el botón superior frontal izquierdo para usar una habilidad.
GOLPE DE GRACIA*	Pulsa B para usar la habilidad del golpe de gracia.

NOTA : los ataques y habilidades indicados con un asterisco (*) pueden personalizarse en la sección Editar equipamiento en el modo Versus.

▶ CONTROLES XBOX 360 <OTROS>

PAUSA	Pulsa START para poner la partida en pausa.
CLASIFICACIÓN	Mantén pulsado BACK para ver el objetivo actual. En modo Versus, aparecerá la clasificación.