

Clive Barker's

NIGHT BREED

THE ACTION GAME
SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE



FRANÇAIS

NIGHTBREED (The Action Game)

SCENARIO

Vous êtes Boone, l'un des NIGHTBREED (LES GENS DE LA NUIT). Vous commencez votre voyage aux portes de la Nécropole, vaste cimetière sous lequel existe un labyrinthe souterrain, appelé Midian. C'est le domaine des Gens de la Nuit (Nightbreed). Votre mission: sauver cette race d'êtres fantastiques, plus anciens que l'homme, et qui changent de forme à volonté. Ils sont attaqués par des envieux, les "Sons of the Free" (Fils de la Liberté), organisation diabolique qui a juré leur destruction - et la vôtre si possible.

CHARGEMENT

COMMODORE 64 – CASSETTE

Installez la cassette dans votre enregistreur Commodore, côté imprimé vers le haut. Assurez-vous qu'elle est rebobinée jusqu'au début et que tous les fils sont connectés. Appuyez simultanément sur la touche SHIFT et sur la touche RUN/STOP. Suivez l'instruction - PRESS PLAY ON TAPE sur l'écran. Ce programme se charge ensuite automatiquement. Pour le Commodore C128, tapez GO 64 (RETURN) puis suivez l'instruction comme pour le C64.

NOTE: Ce jeu se charge en plusieurs parties différentes.

Selon l'itinéraire que vous choisirez, il est possible que le chargement ne soit pas séquentiel sur la bande. Pour vous aider, un message affiché sur l'écran vous indique le fichier recherché et le fichier en cours de lecture. La liste ci-dessous vous explique l'ordre dans lequel ces éléments apparaissent sur la bande. Il est possible que vous ayez besoin de rebobiner ou d'avancer rapidement pour trouver la section appropriée. Nous vous recommandons de remettre à zéro le compteur de bande au début de la bande, puis de noter le numéro auquel chaque fichier est découvert.

- | | | |
|-----------------|------------------|-------------|
| 1. IMAGE | 4. MILIEU DU JEU | 7. LA FUITE |
| 2. INTRODUCTION | 5. BAS DU JEU | 8. LA FIN |
| 3. HAUT DU JEU | 6. BAPTISE | |

NOTE: La FACE B est identique à la FACE A.

DISQUE

Sélectionnez le mode 64. Mettez votre unité de disque sous tension. Introduisez le programme dans l'unité avec l'étiquette vers le haut. Tapez LOAD "*" ,8,1 (RETURN) - l'écran d'introduction apparaît et le programme se charge alors automatiquement.

AMSTRAD CASSETTE

Placez la cassette rembobinée dans le magnétophone, tapez RUN" et appuyez ensuite sur la touche ENTER. Suivez les instructions à mesure qu'elles apparaissent sur l'écran. Si votre équipement comprend un lecteur de disquette, tapez alors |TAPE puis appuyez sur la touche ENTER. Tapez ensuite RUN" et appuyez sur la touche ENTER.

Ce programme se charge en plusieurs fois – suivez les instructions à l'écran.

Disquette CPC 464

Insérez la disquette du programme dans le lecteur, face A vers le haut. Tapez |DISC et appuyez sur ENTER afin de vous assurer que la machine peut avoir accès au lecteur de disquette. Tapez ensuite RUN"DISC et appuyez sur ENTER. Le jeu se charge ensuite automatiquement.

Disquette CPC 664/6128

Insérez la disquette du programme dans le lecteur, face A vers le haut. Tapez |DISC et appuyez sur RETURN afin de vous assurer que la machine peut avoir accès au lecteur de disquette. Tapez ensuite RUN"DISC et appuyez sur RETURN. Le jeu se charge ensuite automatiquement.

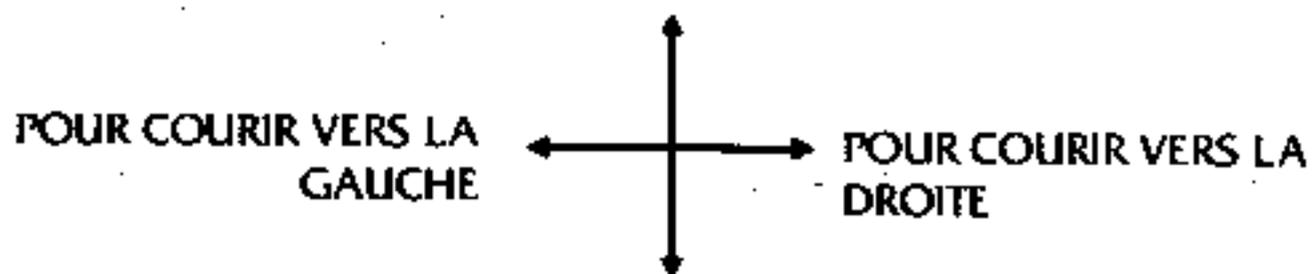
COMMANDES

Nightbreed est un jeu pour un seul joueur; toutes les versions du jeu peuvent être contrôlées à la manette ou au clavier.

MANETTE (TOUTES LES VERSIONS)

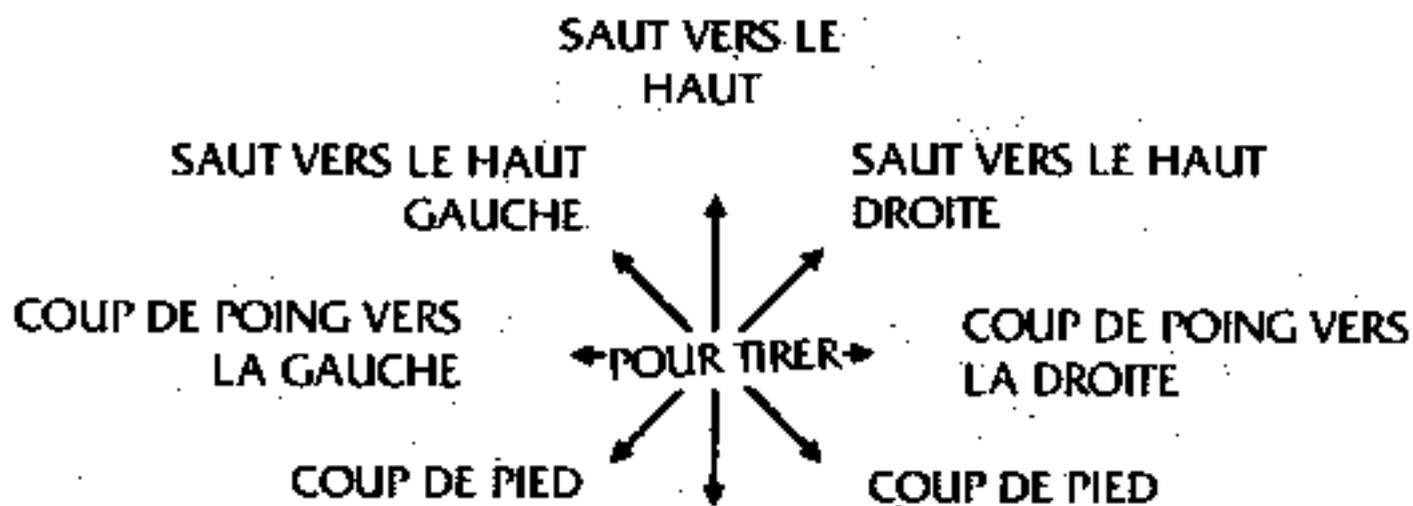
SANS FEU

POUR: DESCENDRE LES ECHELLES
S'ACCROUPIR
RAMASSER UN OBJET
TRAVERSER LES PORTES



GRIMPER LES ECHELLES
TRAVERSER LES PORTES
UTILISER LES CLES
COUVRIR LES PORTES

AVEC FEU



COMMANDES DU CLAVIER

COMMODORE

Z	VERS LA GAUCHE
X	VERS LA DROITE
;	VERS LE HAUT
/	VERS LE BAS
BARRE D'ESP.	FEU
F1	TRANSFORMATION EN MONSTRE
F3	SELECTION CLAVIER
F5	SELECTION MANETTE (PORT 2)
P	PAUSE

AMSTRAD

Q	VERS LA GAUCHE
W	VERS LA DROITE
P	VERS LE HAUT
L	VERS LE BAS
BARRE D'ESP.	FEU
T	TRANSFORMATION EN MONSTRE
H	ARRET DU JEU

LE JEU

LES PERSONNAGES

BOONE est en cours de traitement pour troubles psychiatriques. Le Docteur Decker l'informe qu'il est responsable d'une série de meurtres terribles. Il tente alors de se suicider et, pendant qu'il est hospitalisé, il entend parler d'un endroit où tout ses péchés peuvent être pardonnés, un lieu rempli d'êtres extraordinaires, un lieu qui s'appelle MIDIAN. Il part à la recherche de Midian mais, sans le vouloir, déchaîne l'homme contre LES GENS DE LA NUIT (NIGHTBREED), une tribu d'être qui peuvent changer de forme. Ce sont les derniers d'une race pratiquement exterminée par l'homme.

Les Gens de la Nuit sont peu agressifs - il vaut mieux les éviter que les provoquer. Il existe plusieurs types:

LA GROSSE MOUCHE Fait un piqué vers vous et vous renverse si vous ne vous agenouillez pas pour l'éviter. Elle est indestructible.

LE GROS PLEIN DE SOUPE Il se déplace très lentement, mais tente de vous arrêter. En outre, il vomit et, s'il vous touche, ce vomit est empoisonné.

L'HOMME-SERPENT Il reste assis et fait cliqueter sa queue. Si vous vous approchez de lui, il risque de vous frapper et de vous faire disparaître de l'écran. Servez-vous des poings et des pieds, et c'est lui qui disparaîtra.

L'ENRAGE Il est fou et il est gigantesque. Il s'approche de vous et vous frappe de son poing énorme. Envoyez-le balader hors de l'écran.

LES MANDIBULES VOLANTES Evoluent sur l'écran à hauteur de votre tête. Si vous ne vous baissez pas, vous êtes renversé.

L'ENRAGE QUI PERD LA TETE Un enragé particulièrement énorme, qui vous frappe. Mais si vous ripostez, sa tête volète partout sur l'écran et vous lance des insultes.

CELUI QUI RAMPE SUR LES TOITS Cet être curieux rampe le long des toits et vous jette des pierres.

LE SAUTEUR Sautille çà et là dans la pièce et vous renverse et vous frappe.

L'HOMME-SCORPION Un scorpion à tête humaine qui rampe vers vous et vous frappe de sa queue.

L'OEIL Un oeil énorme, qui évolue en haut de l'écran et essaie de vous fixer du regard. S'il réussit, il émet un rayon: écartez les yeux!

Les **SONS OF THE FREE (FILS DE LA LIBERTE)** sont une organisation diabolique qui s'est jurée de détruire les Gens de la Nuit et Midian. Ils sont armés jusqu'aux dents: lance-roquette, lance-flamme, mitrailleuses, grenades, etc.

Les Fils de la Liberté apparaissent sur le sol, mais ils peuvent également descendre du plafond.

Il en existe cinq sortes:

CORPS A CORPS Ils se précipitent vers vous et commencent à vous donner des coups de poing et des coups de pied.

FUSIL Ils continuent à tirer sur vous jusqu'à ce qu'ils n'aient plus de munitions ou jusqu'à ce que vous vous rapprochiez. Ils reprennent alors le combat corps à corps. (Si vous les tuez et qu'il reste des balles dans leur fusil, vous pouvez prendre celui-ci).

MITRAILLEUSE Ils tirent sur vous des rafales de mitrailleuse si vous vous rapprochez trop ou, s'ils veulent vous arrêter, ils reviennent au corps à corps.

LANCE-ROQUETTE Ils s'agenouillent avec le lance-roquette et un viseur apparaît au-dessus du Fils de la Liberté et vous suit. S'il réussit à vous "fixer", la roquette est lancée; elle est très difficile à éviter.

LANCE-FLAMME Ils tentent de rester à une certaine distance de vous et se déplacent vers l'avant et vers l'arrière, tout en utilisant leur lance-flamme. La flamme peut aller tout droit (sautez au-dessus) ou vers le haut (baissez-vous). Les lance-flamme se déplacent plus lentement que vous; vous pouvez donc vous en approcher. En ce cas, ils reviennent au corps à corps.

LE MASQUE est l'alter ego du médecin de Boone. En fait, c'est le Docteur Decker qui a commis tous ces meurtres. Il suit Boone jusqu'à Midian puis guide les Fils de la Liberté jusque dans le labyrinthe. Boone doit vaincre Le Masque pour pouvoir finir le jeu.

Outre les Fils de la Liberté et les Gens de la Nuit, vous allez courir d'autres risques:

MINES Posez le pied sur une mine et elle explose - vous et votre environnement également.

BOMBES A RETARDEMENT Quelqu'un les lance à partir du côté de l'écran. Leur minuterie avance et elles explosent si vous ne les atteignez pas à temps.

GRENADES Elles sont jetées dans l'écran, qu'elles traversent. Si vous ne sautez pas dessus, elles explosent dès le premier contact.

FEUX AU SOL Ces flambées brûlent si vous les touchez.

CHUTES DE FEU Comme les feux au sol, mais descendent du plafond.

EBOULIS Si l'une de ces roches vous frappe, vous pouvez être grièvement blessé.

MAINS DES ENRAGES Elles vous agrippent par derrière et vous renversent.

GOUTTELETTES D'ENERGIE Apparaissent sur le sol et remontent lentement. Si vous les touchez, elles augmentent votre énergie.

Pour réussir le jeu complet, voici ce qu'il faut faire:

- 1) Trouver les 3 clés de Midian; il y en a une à chaque niveau. Pour obtenir la 3ème clé, vous devez vaincre LE MASQUE (mais il s'enfuira plus tard).
- 2) Découvrez tous les coins et recoins de la Nécropole puis descendez à travers Midian jusqu'au Dieu des Nightbreed, BAPHOMET, qui va vous baptiser. Vous pourrez ensuite vous transformer en CABAL, mais pendant de très brèves périodes. CABAL résiste mieux aux attaques que BOONE et il est plus fort que son alter ego.
- 3) Ouvrez la porte de la salle des ENRAGES.

- 4) Remontez jusqu'à la surface de Midian pour libérer La Race. Ceux de la Nuit vous disent alors que Le Masque a emprisonné LORI, la fille que vous aimez.
- 5) Redescendez et livrez au Masque votre dernière bataille. Une fois victorieux, vous devez remonter à la surface de Midian où vous allez retrouver LORI.

UN PASSE-PARTOUT QUI VOUS PERMETTRA DE SAUTER DES PARTIES DU JEU.

Le jeu utilise un système d'entrée à mot de passe graphique. Si vous le voulez, vous pouvez créer une clé à partir de divers morceaux disposés sur l'écran. En utilisant la clé appropriée, vous pourrez pénétrer plus loin dans le jeu. Ces clés sont affichées en certains points, en arrière-plan. Les vies des joueurs et les objets qu'ils détiennent sont modifiés selon le cas.

PANNEAU DES ETATS

L'état est affiché sur deux panneaux, dont un se trouve au-dessus et un au-dessous de la zone de jeu. Ces panneaux affichent:

L'ETAT DE BOONE

La tête de Boone change de couleur et de définition lorsqu'il se transforme en monstre puis qu'il redevient un homme.

ZONE DES MESSAGES

Affiche des messages d'ordre général tels que: avertissements, informations sur le chargement et même des insultes!

NIVEAU DE PUISSANCE ET VIES

Sont regroupés sous forme de trois têtes qui, au fur et à mesure que Boone est blessé, se transforment progressivement en crânes. Quand une tête complète est devenue un crâne, Boone s'écroule, meurt, puis est ressuscité par Baphomet. Une fois la dernière vie perdue, Boone meurt pour de bon et le jeu se termine. Si Boone acquiert de

l'énergie, seules les têtes qui restent sont reconstituées; donc, une fois que vous avez perdu une tête, vous l'avez perdue pour de bon.

OBJETS TENUS

Sont affichés sur le panneau inférieur.

QUELQUES CONSEILS

- * Ne livrez pas bataille inutilement, car ceci consomme de l'énergie.
- * Réservez votre arme à feu pour vos adversaires les plus dangereux.
- * Refaites vos provisions d'énergie chaque fois que vous le pouvez.
- * Essayez de trouver le chemin le plus rapide entre vos objectifs.
- * Dessinez une carte.
- * Frappez vite et dur.
- * Ramassez toujours les magasins de munitions que vous trouvez.

NIGHTBREED (LES GENS DE LA NUIT)

Son programme et ses graphiques sont la propriété de Ocean Software Limited et il ne peut être reproduit, stocké, loué ou diffusé sous quelque forme que ce soit, sans l'autorisation écrite préalable de Ocean Software Limited. Tous droits réservés dans le monde entier.

GENERIQUE

Codage par Painting by Numbers Ltd.

Musique par Matthew Cannon

Nightbreed™ de Clive Barker & © 1990 Morgan Creek Productions.

Tous droits réservés.

© 1990 Ocean Software Ltd.

