

RAZAS DE NOCHE

ESCENARIO

Tú eres un Boone, uno de los NIGHTBREED. Empiezas tus viajes en las puertas de Necrópolis, un cementerio bajo un laberinto subterráneo donde vive el NIGHTBREED llamado Midian. Tu objetivo es salvar a los NIGHTBREED una raza más antigua que el hombre de seres fantásticos, que cambian de forma y que están siendo atacados por hombres celosos en la forma de "Hijos de los Libres" una malvada organización que viene para destruirlos y a ti, si pueden.

CARGANDO

Atari ST

Conecta el ordenador y la unidad de disco y luego mete el disco en la unidad de disco. Si tienes dos unidades de disco mete el disco uno en la unidad A y el disco 2 en la unidad B. Este programa entonces se cargará automáticamente. Sigue las instrucciones de la pantalla.

Amiga 500

Mete el disco en la unidad A y enciende el ordenador; el programa se cargará entonces automáticamente y funcionará. Si tienes dos unidades de disco mete el disco 1 en la unidad A y el disco 2 en la unidad B. Este programa se cargará entonces automáticamente. Sigue las instrucciones de la pantalla.

Amiga 1000

Mete el disco del sistema. Cuando aparezca el

dibujo del disco Workbench, mete el disco del juego. El programa se cargará y funcionará entonces automáticamente.

IBM PC Compatible

Mete el disco 1 en la unidad. Selecciona la unidad y pulsa RETURN. Cuando la indicación aparezca teclea.

NIGHT (primer parámetro) (segundo parámetro opcional).

El primer parámetro puede ser uno de los siguientes:

CGA: Carga en la versión CGA.

VGA: Carga en la versión VGA.

EGA: Carga en la versión EGA.

TGA: Carga en la versión del Tandy color 16.

Segundo parámetro (opcional) puede ser:

MUTE: Quita el sonido.

NORMAL: Quita el timbre de IBM (establecido).

ROLAND: La tarjeta de sonido Roland LAPC-1.

Ejemplo: Si quieres cargar el juego en un PC con una tarjeta VGA y el tipo de tarjeta de sonido Roland, teclea:

NIGHT (espacio) VGA (espacio) ROLAND.

PC SOLO ESTE DISCO DE ESTE JUEGO ESTA PROTEGIDO, CUANDO EL JUEGO SE HAYA CARGADO, SE TE PEDIRA QUE INTRODUCAS UN CODIGO DE CUATRO LETRAS BASADO EN UNAS COORDENADAS DADAS.

DIRIGETE A LA MATRIZ CODIGO EN ESTE MANUAL PARA OBTENER ESTE CODIGO.

Commodore 64

Sitúa la cinta en tu cassette Commodore con la parte impresa mirando hacia arriba y asegúrate de que está rebobinada hasta el principio. Asegúrate de que todos los cables están conectados. Pulsa la tecla SHIFT y la tecla RUN/STOP simultáneamente. Sigue las instrucciones de la pantalla. Pulsa PLAY en el cassette. Este programa se cargará entonces automáticamente. Para cargar el C128 teclea GO 64 (RETURN) y luego sigue las instrucciones del C64.

Ten en cuenta que este juego se carga en una serie de partes diferentes. Dependiendo del camino que elijas, la carga puede que no sea secuencial en el cassette. Para ayudarte aparecerá un mensaje en la pantalla que te dirá que archivos está buscando y que archivo es el que se está leyendo en ese momento. La lista de abajo ilustra el orden secuencial en el que estas partes aparecen en la cinta. Puede que necesites ir hacia delante o rebobinar el cassette para encontrar la sección apropiada. Es aconsejable que sitúes a cero el contador de vueltas de la cinta al principio de ésta y que luego anotes el número del contador de vueltas cuando se encuentre el archivo.

1. Dibujo.
2. Introducción.
3. Juego TOP.
4. Juego MID.
5. Juego BOT.
6. Bautizado.
7. Escape.

8. El final.

Nota: La cara B es idéntica a la cara A.

Disco

Selecciona el modelo 64. Apaga la unidad de disco, mete el programa en la unidad con la parte etiquetada hacia arriba. Teclea LOAD ""*", 8, 1 (RETURN). Aparecerá la pantalla de introducción y el programa se cargará automáticamente.

Spectrum

Cassette

1. Pon la cinta en tu cassette asegurándote de que está completamente rebobinada.

2. Asegúrate de que el enchufe MIC está desconectado y de que los controles de tono y volumen están fijados a los niveles apropiados.

3. Si el ordenador es un Spectrum 48K o un Spectrum, entonces carga como sigue: Teclea LOAD"" (ENTER). (Ten en cuenta que no hay espacio entre las comillas). La "" se obtiene pulsando las teclas SIMBOL SHIFT y P simultáneamente.

4. Pulsa PLAY en tu cassette y el juego se cargará automáticamente. Si tienes algún problema al ajustar los controles del tono y el volumen, consulta el capítulo 6 del manual de Spectrum.

5. Si el ordenador es un Spectrum 128K, entonces sigue las instrucciones en la pantalla o en el manual que le acompaña.

USUARIOS DEL 128K. ATENCION. TENER EN CUENTA QUE DEBIDO AL TAMAÑO DE ESTE JUEGO

HA SIDO IMPOSIBLE INCORPORARLO EN UNA SOLA CARGA.

SI TIENES UN CONTADOR DE VUELTAS, ASEGURATE DE QUE ESTA A CERO Y TOMA NOTA DEL NUMERO DEL CONTADOR PARA CADA NIVEL. SI NO TIENES UN CONTADOR DE VUELTAS, SIGUE LAS INSTRUCCIONES EN LA PANTALLA.

Amstrad

Cassette

Sitúa la cinta rebobinada en el cassette, teclea RUN'' y pulsa la tecla ENTER: Sigue las instrucciones a medida que aparecen en la pantalla. Si hay una unidad de disco incorporado entonces teclea :TAPE y pulsa la tecla ENTER. Luego teclea RUN'' y pulsa la tecla ENTER. Ten en cuenta que el juego se carga en una serie de partes. Sigue las instrucciones de la pantalla.

Disco CPC 464

Mete el disco del programa en la unidad con la cara A mirando hacia arriba. Teclea :DISCO y pulsa ENTER para asegurarte de que el ordenador puede acceder a la unidad de disco. Ahora teclea RUN'' DISC y pulsa ENTER. El juego se cargará ahora automáticamente.

Disco CPC 664/6128

Mete el disco del programa en la unidad con la cara A mirando hacia arriba. Tecla :DISC y pulsa RETURN para asegurarte de que el ordenador puede acceder a la unidad de disco. Ahora teclea RUN''DISC y pulsa RETURN. El juego se cargará ahora automáticamente.

CONTROLES

Nightbreed es un juego de un jugador y todas las versiones del juego se pueden controlar por Joystick o teclado.

Joystick (todas las versiones)

Sin el botón de fuego apretado

Subir escaleras
Pasar a través de una puerta
Usar tecla
Abrir puerta

Correr a la izquierda

Correr a la derecha

Bajar escaleras
Agacharse
Recoger un objeto
Pasar a través de una puerta

Con el botón de fuego pulsado

Salta arriba/Salto mortal

Saltar hacia arriba/izquierda/derecha

Saltar hacia arriba

Disparar arma

Puñetazo/romper a la izquierda

Puñetazo/romper a la derecha

Patada

Patada

TEN EN CUENTA QUE EL SALTO MORTAL SE APLICA SOLAMENTE A LAS VERSIONES ST, AMIGA Y PC.

CONTROLES DEL TECLADO

CBM Amiga

Z — Izquierda.

X — Derecha.

; — Arriba.

' — Abajo.

ESPACIO — Fuego.

T — Transformarse en un monstruo.

H — Para el juego.

Atari ST

SHIFT IZQUIERDO — Izquierda.

ALT — Derecha.

RETURN — Arriba.

ESPACIO — Fuego.

T — Transformarse en un monstruo.

H — Poner el juego en pausa.

PC

Z — Caminar a la izquierda.

X — Caminar a la derecha.

' — Arriba.

/ — Abajo.

, — Saltar.

. — Patada.

T — Transformarse en un monstruo.

H — Poner el juego en pausa.

A — Seleccionar joystick Amstrad.

K — Seleccionar teclas.

ESPACIO — Puñetazo.

Commodore

Z — Izquierda.

X — Derecha.

; — Arriba.

/ — Abajo.

ESPACIO — Fuego.

F1 — Transformarse en un monstruo.

F3 — Seleccionar teclado.

F5 — Seleccionar joystick (puerta 2).

P — Pausa.

Spectrum

Q — Izquierda.

W — Derecha.

O — Arriba.

K — Abajo.

ESPACIO — Fuego.

T — Transformarse en un monstruo.

H — Para el juego.

Amstrad

Q — Izquierda.

W — Derecha.

P — Arriba.

L — Abajo.

ESPACIO — Fuego.

T — Transformarse en un monstruo.

H — Para el juego.

EL JUEGO

Los personajes

BOONE es un hombre que está siendo tratado por un trastorno mental. El doctor Decker le ha comunicado que es responsable de una serie de terribles asesinatos. El entonces trata de suicidarse y, mientras está en el hospital, le dicen que hay un lugar donde todos sus pecados pueden ser perdonados, un lugar de seres maravillosos, un lugar llamado MIDIAN. El emprende camino hacia Midian, pero involuntariamente libera a un hombre de NIGHTBREED.

Los NIGHTBREED son una tribu de seres cambiantes, que son los restos de una raza de seres que casi han sido barridos por el hombre.

Los Nightbreed son en su mayoría pasivos. Tú tienes que evitarlos en vez de luchar con ellos. Hay varios tipos en la raza:

Gran Mosca: Este baja en picado y te deja fuera de combate si no te arrodillas para evitarlo... No puede ser dañado.

Hombre gordo: Se pone en tu camino y se mueve muy lentamente. También vomita y esto es venenoso si lo tocas.

Hombre serpiente: Se sienta allí y mueve su cola. Si pasas cerca de él puede darte un golpe empujándote atrás de la pantalla. Debe de ser golpeado y sacado a patadas de la pantalla.

El Berkserkers: Es grande y pesado, camina hacia ti y te golpea con su gran puño. Debes de sacarlo a golpes de la pantalla.

Dientes voladores: Este vuela en la pantalla a la altura de tu cabeza y si no te agachas te deja fuera de combate.

Monstruo cabezón: Este es un gran Berserker que te golpea, pero cuando le golpeas en la cabeza vuela alrededor tuyo lanzándote insultos.

Reptante de tejados: Este reptante a lo largo de los tejados soltándote rocas.

Insecto saltador: Este salta alrededor de la habitación y si te toca te deja fuera de combate.

Hombre escorpión: Un escorpión con cabeza de hombre. Se desliza hacia ti y te golpea con su cola.

Monstruo cíclope: Este es un gran globo ocular que se mueve alrededor de la parte superior de la pantalla e intenta mirarte a los ojos. Cuando lo hace sale de él un rayo y si no miras a otra parte te daña.

Los hijos de los libres son una malvada organización que han venido para destruir Nightbreed y Midian. Están armados hasta los dientes con lanzadores de cohetes, lanzadores de llamas, ametralladoras grandes, etc.

Los hijos de los libres aparece en la tierra o pueden lanzarse desde arriba.

Hay cinco tipos de hijos de los libres:

Mano a mano: Corren hacia ti y empiezan a golpearte y darte patadas.

Pistola: Lanzan varios tiros hacia ti hasta que se quedan sin balas o te acercas a ellos. Entonces entran en el combate mano a mano. (Si lo matas y su pistola todavía tiene balas puedes cogerla).

Ametralladora: Disparan una ametralladora hacia

ti, pero si te acercas demasiado o quieren detenerse, entran de nuevo en el combate mano a mano.

Lanzador de cohetes: Se arrodillan con el lanzador y aparece el signo de los hijos de los libres que cae sobre ti. Si el punto de mira se fija en ti, entonces se lanza el cohete que es muy difícil de evitar.

Lanzador de llamas: Intentan estar a cierta distancia de ti moviéndose hacia delante y hacia atrás disparando sus lanzadores de llamas. La llama va recta (salta sobre ellos) o hacia arriba (se agacha). Se mueve más lentamente que tú de manera que puedes ponerte cerca de ellos. Entonces entraran en el combate mano a mano.

El Mask es el otro yo del médico de Boone. El doctor Decker es de hecho el asesino y sigue a Boone a Midian y le conduce a los hijos de los libres - Boone debe de vencer a Mask para completar el juego.

Así como a los hijos de los libres, en Nightbreed encontrarás otros peligros.

Minas: Pisa en éstas y saltarás por los aires. El área de alrededor también será destruida.

Bombas de tiempo: Estas se lanzan desde el lado y explotan si no las coges a tiempo.

Grandes: Estas se lanzan y viajan a través de la pantalla para explotar cuanto te tocan si no saltas por encima de ellas.

Fuegos de tierra: Estos se disparan y arden si son tocados.

Fuegos que caen: Estos son como los fuegos de tierra, pero lanzados desde arriba.

Rocas que caen: Estos te hacen daño si te alcanzan.

Manos de Berksekers: Estas se agarran desde atrás y te dejan fuera de combate.

Cápsulas de energía: Salen desde la tierra hacia arriba y si las tocas repondrán tu energía.

Para completar el juego entero debes de hacer lo siguiente:

1) Recoger las tres llaves de Midian: Hay una situada en cada nivel. Para obtener la tercera tecla debes de vencer al MASK (aunque él escapará).

2) Abrete camino en Necrópolis y hacia abajo a través de Midian hacia el Dios de Nightbreed, BAPHOMET, que te bautizará. Esto te permitirá transformarte en CABAL durante cortos períodos de tiempo. CANAL puede soportar ataques mejor que BOONE, ya que tiene más fuerza que su otro yo.

3) Abre la puerta de los BERKSERKERS.

4) Abrete camino hacia la superficie de Midian para liberar a la raza.

5) Vuelve de nuevo y entabla la última batalla con MASK. Una vez conseguida la victoria debes de volver a la superficie de Midian, donde volverás a reunirte con LORI.

CONTRASEÑA PARA SALTARTE PARTES DEL JUEGO

El juego utiliza una contraseña gráfica para entrar en el sistema. El jugador tiene la opción de crear una llave de las piezas que están fuera de la pantalla. Las claves correctas dejan que el jugador se introduzca

más en el juego. Estas llaves se muestran en ciertos puntos del paisaje. Las vidas de los jugadores y los objetos que se llevan son cambiados apropiadamente.

Panel de situación

La situación se muestra en dos paneles. Uno encima y otro debajo del área de juego y consisten en:

Situación de Boone

La cabeza de Boone cambia de color y definición cuando se transforma en un monstruo y de nuevo en un hombre.

Rea de mensajes

Este muestra mensajes generales al jugador como atención, información de carga e insultos.

Nivel de energía y vidas

Estos dos se combinan en forma de tres cabezas que se convierten en calaveras a medida que Boone es dañado. Después de que una cabeza completa se haya convertido en una calavera, Boone cae, muere y luego es resucitado por Baphomet. Después de que la última vida se haya ido, Boone muere y el juego se acaba. Si Boone gana algo de energía en la cabeza presente en ese momento, volverá de la calavera, de manera que una vez que hayas perdido una cabeza se va para siempre.

Objetos que se sostienen

Estos se muestran en la parte inferior del panel.

Consejos y sugerencias

* No luches si no tienes porque hacerlo, ya que esto gastará energía.

- * Guarda la pistola para protagonistas verdaderamente malvados.
- * Repón tu energía tanto como sea posible.
- * Intenta encontrar la forma más rápida entre objetivos.
- * Haz un mapa.
- * Golpea fuerte y rápido.
- * Recoge siempre la munición de ametralladora.

NIGHTBREED

Este código de programa y su representación gráfica tiene 1 Copyright de Software Limited y no puede ser reproducido, almacenado, alquilado o emitido en cualquier forma sin el expreso permiso escrito de Ocean Software Limited. Todos los derechos reservados en el mundo.

ESTE PRODUCTO HA SIDO DESARROLLADO CUIDADOSAMENTE Y FABRICADO BAJO LOS CONTROLES MAS ALTOS DE CALIDAD. POR FAVOR, LEE CUIDADOSAMENTE LAS INSTRUCCIONES PARA CARGAR.

CREDITOS

Programado por PAINTING BY NUMBERS

Música por Jonathan Dunn (versión Amiga)

Matthew Cannon (versión C64)

Clive Barker's Nightbreed TM & © 1990 Morgan Creek
Productions

Todos los derechos reservados

© 1990 Ocean Software Ltd.