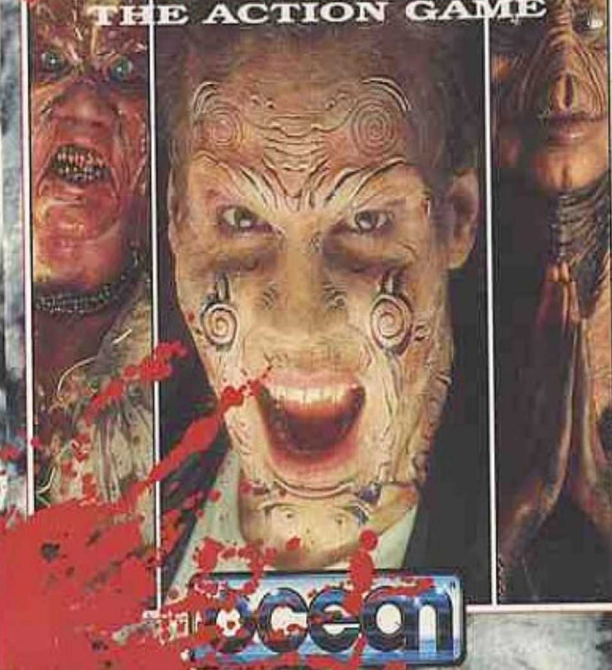


NIGHTMARE BURIED

THE ACTION GAME



NIGHTBREED

SCENARIO

You are Boone, one of the NIGHTBREED.

You begin your journey at the gates of the Necropolis, a graveyard above an underground labyrinth where the Nightbreed live called Midian. Your task is to save the Nightbreed, a race older than man, of fantastic beings, shape-changers who are being attacked by man's jealousy in the form of the 'Sons of the Free' an evil organization which come to destroy them - and you if they can.

LOADING

COMMODORE 64/128

Position the cassette in your Commodore recorder with the printed side upwards and make sure that it is rewound to the beginning. Ensure that all the leads are connected. Press the SHIFT key and the RUN/STOP key simultaneously. Follow the screen instruction - PRESS PLAY ON TAPE. This program will then load automatically. For C128 loading type GO 64 (RETURN), then follow C64 instruction.

PLEASE NOTE: This game loads in a number of different parts. Depending on the route you take, the loading may not be sequential on the tape. To assist you, an on-screen message will tell you which file it is searching for, and which file it is currently reading. The list below illustrates the sequential order that these parts appear on the tape. You may need to fast forward or rewind the tape in order to find the appropriate section. It is advisable to reset the tape-counter at the start of the tape and then make a note of the tape-counter number as each file is found.

1. PICTURE
2. INTRO
3. GAME TOP
4. GAME MID
5. GAME BOT
6. BAPTIZED
7. ESCAPE
8. THE END

NOTE: SIDE B is identical to SIDE A

DISK

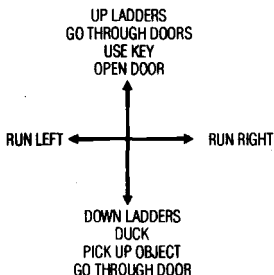
Select 64 mode. Turn on the disk drive, insert the program into the drive with the label facing upwards. Type LOAD "*",8,1 (RETURN) - the introductory screen will appear and the program will then load automatically.

CONTROLS

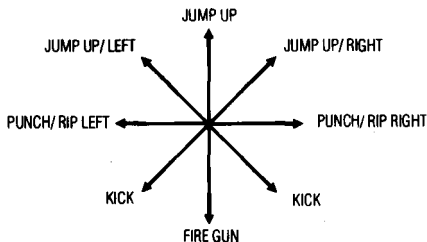
Nightbreed is a one player game and all versions of the game may be controlled by either Joystick or Keyboard.

JOYSTICK

WITHOUT FIRE



WITH FIRE



KEYBOARD CONTROLS

Z	LEFT
X	RIGHT
;	UP
/	DOWN
SPACE	FIRE
F1	TRANSFORM TO MONSTER
F3	KEYBOARD SELECT
F5	JOYSTICK SELECT (PORT 2)
P	PAUSE

GAMEPLAY

THE CHARACTERS

BOONE is a man being treated for psychiatric disorder, he is told by Doctor Decker that he is responsible for a series of terrible murders. He then tries to commit suicide and, while in hospital, is told of a place where all his sins can be forgiven, a place of wonderful beings, a place called MIDIAN. He makes his way to Midian but unwittingly unleashes man on the NIGHTBREED.

The NIGHTBREED are a tribe of shape-changing beings, all that are left of a race of beings who have almost been wiped out by man.

The Nightbreed are mostly passive - you have to avoid them rather than fight them. There are several types of Breed:

- | | | |
|----------------|---|---|
| BIG FLY | — | This swoops down and knocks you over if you don't kneel to avoid it. It cannot be harmed. |
| FATMAN | — | He gets in your way and moves very slowly. He also vomits and this is poisonous if touched. |
| SLAKEMAN | — | He sits there and rattles his tail. If you go near him he may strike you pushing you back off the screen. It must be punched and kicked off the screen. |
| THE BERSERKERS | — | Large and lumbering, he walks up to you and punches you with his big fist. You must hit him off the screen. |
| FLYING TEETH | — | This flies on the screen at head height and if you don't duck it knocks you over. |
| HEAD MONSTER | — | This is a large Berserker that hits you, but when you hit it its head flies around hurling insults at you. |
| ROOF CRAWLER | — | This crawls along the roof dropping rocks on you. |

- HOPPER** — This hops around the room and if it hits you knocks you over.
- SCORPION MAN** — A scorpion with a man's head, it creeps towards you and strikes you with his tail.
- EYEBALL MONSTER** — This is a huge eyeball which moves about the top of the screen and tries to look into your eyes. When it does a ray comes out and if you don't look away it harms you.

The SONS OF THE FREE are an evil organisation who have come to destroy the Nightbreed and Midian. They are armed to the teeth with Rocket Launchers, Flame Throwers, Machine Guns, Grenades, etc.

The Sons of the Free either appear on the ground or can drop from above.

There are five types of Sons of the Free:-

- HAND TO HAND** — They run towards you and start punching and kicking.
- HAND GUN** — They fire several shots at you until they run out of bullets or you get near them. They then revert to hand to hand combat. (If you kill them and their gun still has bullets left you can collect it.)
- MACHINE GUN** — They fire a machine gun at you in bursts but if you get too close or they want to stop they revert to hand to hand combat.
- ROCKET LAUNCHER** — They kneel down with the launcher and a sight appears over the Son of the Free and homes in on you. If the sight locks on to you then the rocket is launched and is very difficult to avoid.
- FLAME THROWER** — They try to stay at a certain distance from you moving backwards and forwards firing their flame throwers. The flame either goes straight (jump over them) or upwards (duck). They move slower than you so you can get near them. They then revert to hand to hand combat.

The MASK is the alter-ego of Boone's doctor. Doctor Decker is in fact the mass murderer and follows Boone to Midian and then leads the Sons of the Free there. Boone must defeat the Mask to complete the game.

As well as the Sons of the Free and the Nightbreed you will encounter other hazards:-

- MINES** — Step on these and you are blown into the air. The surrounding area is also destroyed.
- TIME BOMBS** — These are thrown on from the side and tick away and explode if you do not get to them in time.
- GRENADES** — These are thrown in and travel across the screen and explode on contact if you do not jump over them.
- GROUND-FIRES** — These flare up and burn if touched.

- | | | |
|-------------------------|---|--|
| FALLING FIRES | — | These are like ground fires but drop from above. |
| | | FALLING ROCKS These hurt if you get hit. |
| BERSERKERS HANDS | — | These grab you from below and knock you over. |
| ENERGY DROPLETS | — | drift upwards from the ground and will replenish your energy on contact. |

In order to complete the entire game you must do the following:

- 1) Collect the 3 keys to Midian; one is located on each level. In order to obtain the 3rd key, you must defeat the MASK (although he will subsequently escape).
- 2) Work your way around the Necropolis and down through Midian to the Nightbreeds' God, BAPHOMET, who will then baptize you. This will enable you to transform into CABAL for short periods of time. CABAL can withstand attack better than BOONE and has greater strength than his alter-ego.
- 3) Open the door to the BERSERKER's chamber.
- 4) Work your way up to the surface of Midian to free the Breed. They then tell you that the MASK has your girlfriend, LORI.
- 5) Descend back down and engage in the ultimate battle with the MASK. With victory achieved, you must get back to the surface of Midian where you will be re-united with LORI.

PASSKEY TO SKIP GAME PARTS

The game uses a graphical password entry system. The player has the option to create a key from pieces laid out on the screen. The correct keys allow the player to enter further on in the game. These keys are displayed at certain points on the background. The player's lives and objects held are changed as appropriate.

STATUS PANEL

The status is displayed on two panels, one above and one below the playing area and consists of:

- | | | |
|------------------------------|---|---|
| BOONE'S STATUS | — | Boone's head changes colour and definition when he transforms into a monster and back into a man. |
| MESSAGE AREA | — | This displays general messages to the player such as warning, loading information and insults! |
| POWER LEVEL AND LIVES | — | These two are combined in the form of three heads which pixel away into skulls as Boone is hurt. After a complete head is a skull Boone falls over, dies and is then resurrected by Baphomet. After the last life is gone Boone dies and the game ends. If Boone gains some energy only the present head will turn back from a skull, so once you have lost a head it is gone for good. |
| HELD OBJECTS | — | These are displayed on the bottom panel. |

HINTS AND TIPS

- Don't fight if you don't have to as this will drain energy.
- Save the Gun for really nasty protagonists.
- Replenish energy as much as possible.
- Try and find the quickest way between objectives.
- Make a map.
- Strike hard and fast.
- Always pick up gun magazines.

NIGHTBREED

Its program code and graphic representation are the copyright of Ocean Software Limited and may not be reproduced, stored, hired or broadcast in any form whatsoever without the written permission of Ocean Software Limited. All rights reserved worldwide.

THIS SOFTWARE PRODUCT HAS BEEN CAREFULLY DEVELOPED AND MANUFACTURED TO THE HIGHEST QUALITY STANDARDS. PLEASE READ CAREFULLY THE INSTRUCTIONS FOR LOADING.

If, for any reason, you have difficulty in running the program you may contact our Ocean Helpline direct by telephoning 0626 332533. However if you believe that the product is defective, please return it direct to:

Mr. Yates,
Ocean Software Limited,
6 Central Street,
Manchester M2 5NS.

Our quality control department will test the product and supply an immediate replacement if we find a fault. If we cannot find a fault the product will be returned to you at no charge. Please note that this does affect your statutory rights.

CREDITS

Coding by Impact Software Development Ltd.
Music by Matthew Cannon
©1990 Morgan Creek Productions
©1990 Ocean Software Ltd.
All rights reserved.

NIGHTBREED

DIE GESCHICHTE

Du bist Aaron Boone und gehörst zur Nachtbrut. Du beginnst Deine Reise an den Toren des Nekropolis, einem Friedhof, unter dem ein Labyrinth liegt. Das ist der Ort Midian, wo die Mitglieder der Nachtbrut leben. Du mußt diese Wesen, die einer uralten Rasse angehören, retten. Diese verwandlungsfähigen, phantastischen Kreaturen werden von der menschlichen Mißgunst angegriffen, personifiziert in den 'Freien Söhnen', einer teuflischen Organisation, die alle vernichten will - Dich auch, wenn sie es schaffen.

LADLEANWEISUNGEN

COMMODORE 64/128

Legen Sie die Kassette mit der bedruckten Seite nach oben in Ihren Commodore-Recorder. Achten Sie darauf, daß die Kassette ganz zurückgespult ist und das alle Verbindungskabel ordnungsgemäß angeschlossen sind. Drücken Sie die SHIFT- und die RUN/STOP-Tasten gleichzeitig. Danach befolgen Sie die Bildschirmanweisung "PRESS PLAY ON TAPE" (PLAY-Taste des Recorders drücken). Das Programm wird automatisch geladen. Beim C128 geben Sie GO 64 ein und drücken anschließend die RETURN-Taste. Danach verfahren Sie, wie für den C64 beschrieben.

BITTE BEACHTEN SIE:: Dieses Spiel wird in mehreren Teilen geladen. Abhängig von dem von Ihnen gewählten Weg, müssen die zu ladenden Abschnitte nicht hintereinander auf der Kassette liegen. Zu Ihrer Information wird der Name des gesuchten Abschnittes beim Laden auf dem Bildschirm angezeigt. Die nachfolgende Liste zeigt Ihnen die Reihenfolge, in der die Abschnitte auf der Kassette liegen. Spulen Sie gegebenenfalls das Band vor oder zurück, damit das Programm den gesuchten Abschnitt laden kann. Stellen Sie am Besten beim Starten des Programms das Bandzählwerk auf Null, und notieren Sie sich die entsprechenden Zählerstände.

1. PICTURE
2. INTRO
3. GAME TOP
4. GAME MID
5. GAME BOT
6. BAPTIZED
7. ESCAPE
8. THE END

Seite A und Seite B der Kassette sind gleich.

DISKETTE

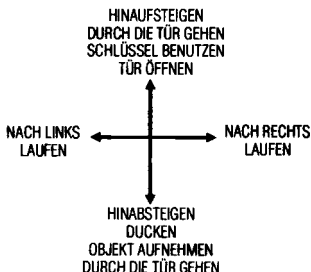
Schalten Sie in den 64er-Modus. Schalten Sie die Diskettenstation an, legen Sie die Diskette mit dem Aufkleber nach oben ein, und tippen Sie dann LOAD "*",8,1, gefolgt von RETURN. Nun erscheint das Titelbild und das Spiel wird automatisch geladen.

STEUERUNG

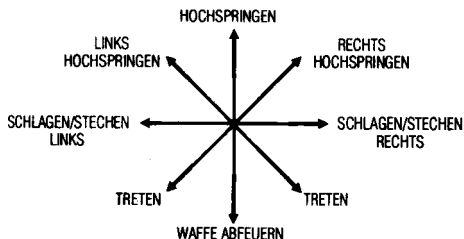
Dies ist ein Spiel für eine Person, das mit einem Joystick oder der Tastatur gesteuert wird.

JOYSTICK

OHNE FEUERTASTE



MIT FEUERTASTE



TASTATUR

Z	LINKS
X	RECHTS
;	AUFWÄRTS
.	ABWÄRTS
LEERFELD	FEUERN
F1	In ein Monster verwandeln
F3	Tastatur-Steuerung
F5	Joystick-Steuerung (Port 2)
P	Pause

SPIELABLAUF

DIE PERSONEN

BOONE ist in psychiatrischer Behandlung. Ihm wird von Doktor Decker eingeredet, er wäre für eine Reihe von furchtbaren Morden verantwortlich. Daraufhin versucht er, sich das Leben zu nehmen. Im Krankenhaus wird ihm von einem Ort berichtet, wo alle Sünden vergeben werden, einem Ort mit wunderbaren Wesen, einem Ort mit Namen MIDIAN. Er macht sich auf den Weg nach Midian und bringt, ohne sein Wissen, auch unbetene Gäste auf die Spur der Nachtbrut.

Die Nachtbrut ist eine Gruppe von Wesen, die ihre Form ändern können. Sie sind die letzten einer uralten Rasse, die von den Menschen fast vollständig ausgelöscht wurde. Die Nachtbrut verhält sich meistens passiv - Du solltest ihnen lieber ausweichen, anstatt mit ihnen zu kämpfen. Es gibt verschiedene Arten im Stamm der Nachtbrut:

- | | |
|-------------------------------------|--|
| BIG FLY –
RIESENFLIEGEN | — Sie stoßen herab und reißen Dich um, wenn Du dich nicht duckst, um ihnen zu entgehen. Sie können nicht verwundet werden. |
| FATMAN –
FETTWANST | — Er stellt sich Dir in den Weg und bewegt sich sehr langsam. Er speit eine giftige Substanz aus, mit der Du nicht in Berührung kommen darfst. |
| SNAKEMAN –
SCHLANGENMANN | — Er sitzt am Boden und rasselt mit dem Schwanz. Kommst Du ihm zu nahe, schleudert er Dich vom Bildschirm. Du mußt ihn mit Tritten und Schlägen vom Bildschirm werfen. |
| DIE BERSERKER | — Sie sind groß und schwerfällig. Sie greifen Dich an und schlagen Dich mit ihren großen Fäusten. Du mußt sie mit Schlägen vom Bildschirm befördern. |
| FLYING TEETH –
FLIEGENDE GEBISSE | — Sie fliegen in Kopfhöhe über den Bildschirm und werfen Dich um, wenn Du Dich nicht duckst. |
| HEAD MONSTER –
KOPFMONSTER | — Dies ist ein großer Berserker. Wenn Du ihn besiegst, löst sich sein Kopf ab, fliegt umher und beschimpft Dich. |

- ROOF CRAWLER – DACHKRIECHER
HOPPER — Er kriecht auf dem Dach umher und bewirft Dich mit Steinen.
- Er hüpfte im Raum umher und wirft Dich um, wenn Du in seinen Weg kommst.
- SCORPION MAN — Ein Skorpion mit menschlichem Kopf. Er kriecht auf Dich zu und schlägt mit dem Schwanz nach Dir.
- EYEBALL MONSTER – AUGENMONSTER — Die ist ein großes Auge, das sich am oberen Bildschirmrand bewegt und versucht, in Deine Augen zu blicken. Es sendet dann einen Strahl aus, der Dich verwundet, wenn Du nicht wegsiehst.

DIE FREIEN SÖHNE Das ist eine teuflische Organisation, die die Nachtbrut in Midian vernichten will. Diese Kämpfer sind bis unter die Zähne bewaffnet mit Raketenwerfern, Flammenwerfern, Maschinengewehren, Granaten und anderem.

Sie erscheinen entweder am Boden, oder lassen sich von oben herabfallen.

Es gibt fünf verschiedene Kämpfer-Typen:

- HAND TO HAND – HAND GEGEN HAND — Sie rennen auf Dich zu und greifen mit Händen und Füßen an.
- HAND GUN – FAUSTWAFFEN — Sie schießen auf Dich, bis sie keine Patronen mehr haben, oder Du zu nahe herankommst. Dann gehen sie zum Faustkampf über. Besiegst Du den Gegner, und in seiner Waffe sind noch Patronen, kannst Du diese an Dich nehmen.
- MACHINE GUN – MASCHINENGWEHR — Sie feuern aus einem Maschinengewehr Salven auf Dich ab. Kommst Du ihnen zu nahe, gehen Sie zum Faustkampf über.
- ROCKET LAUNCHER – RAKETENWERFER — Sie gehen mit dem Werfer in Stellung und über dem Schützen erscheint die Suchoptik. Bist Du dort im Fadenkreuz zu sehen, wird die Rakete abgefeuert. Dann ist es zum Ausweichen meist zu spät.
- FLAME THROWER – FLAMMENWERFER — Sie versuchen, den richtigen Abstand zu Dir zu halten, und bewegen sich vor- oder rückwärts. Dabei feuern Sie den Flammenwerfer ab. Die Flammen schießen entweder geradeaus (dann kannst Du darüberspringen), oder schräg nach oben (ducken). Sie bewegen sich recht langsam, und Du kannst an Sie herankommen. Sie greifen Dich dann mit den Fäusten an.

DIE MASKE Hinter der Maske steckt Boone's Arzt, Doktor Decker, der der wirkliche Mörder ist. Er folgt Boone nach Midian und führt die 'Freien Söhne' an. Das Ziel des Spiels ist der Sieg von Boone über die Maske.

Neben den 'Freien Söhnen' und der Nachtbrut stößt Du noch auf weitere Gefahren:

- MINEN — Tritt drauf, und Du fliegst in die Luft. Die nähere Umgebung wird ebenfalls zerstört.

- | | |
|------------------------|--|
| ZEITZÜNDER | — Sie werden von der Seite her geworfen und ticken vor sich hin. Sie explodieren, wenn Du nicht rechtzeitig zu ihnen kommst. |
| GRANATEN | — Sie werden von der Seite her geworfen, rollen über den Bildschirm und explodieren bei Berührung. Spring über sie hinweg. |
| FEUERFALLEN | — Sie beginnen bei Berührung zu lodern. |
| FALLENDE FEUER | — Auch Sie beginnen bei Berührung zu brennen, werden aber von oben herabgeworfen. |
| FALLENDE STEINE | — Sie verwunden Dich, wenn sie Dich treffen. |
| BERSERKER HÄNDE | — Sie greifen Dich von unten und werfen Dich um. |
| ENERGIE-SAUGER | — Sie schweben von unten nach oben und saugen Deine Energie ab, wenn Du sie berührst. |

Um das Spiel zu beenden, mußt Du folgendes tun:

- 1) Nimm die drei Schlüssel für Midian an Dich. In jedem Abschnitt findest Du einen. Den dritten Schlüssel bekommst Du, wenn Du die Maske besiegst (er wird versuchen, zu entkommen).
- 2) Du mußt durch das Nekropolis und hinab durch Midian zu BAPHOMET, dem Gott der Nachtbrut, kommen. Er wird Dich taufen. Danach kannst Du Dich kurzzeitig in CABAL verwandeln, der erheblich stärker ist als Boone, und Angriffe besser abwehren kann.
- 3) Laß die Berserker frei.
- 4) Kehre zurück an die Oberfläche von Midian und befreien die Brut. Von Ihnen erfährst Du, daß die Maske Deine Freundin LORI entführt hat.
- 5) Gehe wieder nach unten und stelle Dich der Maske zum letzten Kampf. Nach Deinem Sieg mußt Du wieder an die Oberfläche von Midian, wo Du Lori wiederfindest.

GEHEIME SCHLÜSSEL

Das Spiel hat eine grafische Zugangskontrolle. Sie können auf dem Bildschirm aus Einzelteilen einen Schlüssel zusammensetzen. Mit dem richtigen Schlüssel beginnen Sie mitten im Spiel, mit entsprechend mehr Leben und einigen Objekten. Die richtigen Schlüssel werden im Spiel auf dem Hintergrund dargestellt.

ANZEIGEN

Am oberen und unteren Bildschirmrand finden Sie die folgenden Anzeigen:

- | | |
|------------------------|--|
| BOONE'S ZUSTAND | — Boone's Kopf verändert seine Form und Farbe, wenn er sich in ein Monster und wieder zurück verwandelt. |
| NACHRICHTENFELD | — Hier werden wichtige Informationen angezeigt, z.B. Warnhinweise, Ladehinweise und Verletzungen. |

- ENERGIE UND LEBEN** — Diese Informationen werden in Form von drei Köpfen angezeigt, die sich bei Verletzungen langsam in Totenschädel verwandeln. Ist ein Kopf vollständig zum Totenschädel geworden, fällt Boone um, und wird von Baphomet wieder zum Leben erweckt. Sind alle Köpfe aufgebraucht, stirbt Boone und das Spiel ist beendet. Durch das Aufnehmen von Energie kann nur der aktuelle Kopf erneuert werden - die verbrauchten Köpfe sind nicht reaktivierbar.
- OBJEKTE** — Mitgeführte Objekte werden am unteren Bildschirmrand dargestellt.

TIPS UND TRICKS

- Kämpfe nur, wenn es nötig ist. Jeder Kampf verbraucht viel Energie.
- Benutze die Waffe nur in wirklich schwierigen Situationen.
- Nimm möglichst viel Energie auf.
- Finde den kürzesten Weg zwischen den Aktionspunkten.
- Zeichne eine Karte.
- Kämpfe hart und schnell.
- Nimm immer die Munition auf.

NIGHTBREED

Programmcodes, grafische Darstellung und künstlerische Gestaltung unterliegen dem Copyright von Ocean Software Limited und dürfen ohne schriftliche Genehmigung von Ocean Software Limited weder vervielfältigt noch verliehen oder in irgendeiner Form übertragen werden. Alle Rechte sind weltweit vorbehalten.

DANKSAGUNGEN

Entwickelt und programmiert von Impact Software Development Ltd.

Musik von Matthew Cannon

Deutsche Anleitung von Gunnar Binder

©1990 Morgan Creek Produktions

©1990 Ocean Software Limited

Alle Rechte vorbehalten