

Índice

I. Advertencia sobre epilepsia	2
a. Precauciones	
2. "Bienvenido a Beastland"	3
3. Requisitos del sistema	4
4. Controles	4
5. Personajes	5
a. Nick Coltrane	
b. Yuri Volkov	
c. Martina Naked	
6. Cuantes de iones	6
7. Energías	7
8. Combate	8
9. Datos en pantalla (HUD)	8
10. El rascacielos partido	9
II. Menú principal	9
12. Menú de Pausa	9
13. Créditos	10
14. Soporte técnico	11

ADVERTENCIA SOBRE EPILEPSIA

Lea esta advertencia antes de utilizar este videojuego o permitir que sus hijos lo utilicen.

Algunas personas son susceptibles de padecer ataques epilépticos o pérdida del conocimiento cuando se exponen a ciertos patrones de luz o luces destellantes en su vida cotidiana. Tales personas pueden sufrir un ataque mientras ven ciertas imágenes de televisión o utilizan ciertos videojuegos. Esto puede suceder incluso si la persona no tiene un historial médico de epilepsia o nunca ha sufrido ataques epilépticos. Si usted o cualquier miembro de su familia ha tenido alguna vez síntomas relacionados con la epilepsia (ataques o pérdida del conocimiento) al exponerse a luces destellantes, consulte a su médico antes de jugar. Recomendamos que los padres supervisen a sus hijos mientras utilizan los videojuegos. Si usted o sus hijos experimentan alguno de los siguientes síntomas: mareos, visión borrosa, contracciones oculares o musculares, pérdida del conocimiento, desorientación, movimientos involuntarios o convulsiones, mientras utiliza un videojuego, deje INMEDIATAMENTE de utilizar el sistema y consulte a su médico.

Precauciones que deben tomarse durante la utilización

- No se ponga demasiado cerca de la pantalla.
- Siéntese bien separado de la pantalla, tan lejos como lo permita la longitud del cable
- Utilice el juego con una pantalla lo más pequeña posible.
- Evite jugar si se encuentra cansado o no ha dormido suficiente.
- Asegúrese de que la habitación donde está jugando esté bien iluminada.
- Descanse un mínimo de entre 10 y 15 minutos por cada hora que juegue a un videojuego.

BIENVENIDO A BEASTLAND

El año es 2013, el lugar, la ciudad-prisión de Beastland, el objetivo, un científico perseguido por armar a los criminales.



Eres Nick Extremo y tus puños tienen una misión que cumplir.

¡Bienvenidos al año 2013, bienvenidos al

Futuro Extremo!

REQUISITOS DEL SISTEMA

Sistema Operativo: Windows XP / Vista / 7 / 8 / 8.1 / 10

Procesador: Dual Core 1.6 Ghz

Memoria Ram: 512 Mb

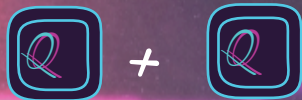
Tarjeta de video: Intel graphics 3000 o superior

Tarjeta de sonido: (no requerida)

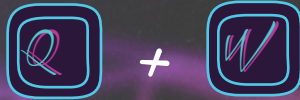
Espacio en disco duro: 200 Mb

CONTROLES

Carga ión alfa



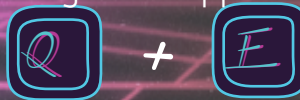
Carga ión Beta



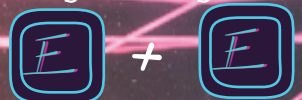
Carga ión Delta



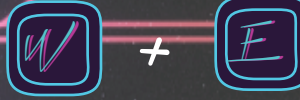
Carga ión Kappa



Carga ión Sigma



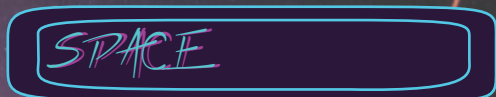
Carga ión Omega



Mover



Colpear/Interactuar



Modo combate



Modo interactuar

PERSONAJES

Nick Coltrane

Nick Coltrane es un condecorado capitán de las fuerzas especiales de los SEAL que tras el fin de las guerras al firmar los gobiernos mundiales la paz, convirtió su lucha en una lucha contra el crimen. Tras ingresar en el FBI y enviar a numerosos criminales a juicio se labró muchos y poderosos enemigos. A pesar de sus esfuerzos los criminales conseguían salir indemnes de los juicios o se fugaban de las cárceles. Cansado de luchar contra el crimen de manera inútil, se une a ellos y da numerosos golpes exitosos que le labran un nombre en el mundo del hampa Nick Extremo.

Yuri Volkov

Yuri es un criminal condenado por atentar contra los derechos humanos al descubrirse que experimentaba con mendigos de las grandes ciudades y sacarles órganos para venderlos en el mercado negro y financiar sus investigaciones. Yuri es incapaz de comprender el dolor ajeno y piensa en la sociedad como en una masa autodestructiva que no merece su respeto. Así encarrila su línea de investigación hacia una versión mejorada del ser humano, se especializa en implantación de partes biónicas y mecánicas. Cree firmemente que seríamos mejores si conociéramos de sentimientos que interfirieran en nuestras decisiones.

Martina Naked

Martina pertenece a una sociedad del futuro más lejano, un futuro idealista en el que la felicidad no es un objetivo, sino un derecho del ser humano. Es una persona inocente pero que ha demostrado ser lo suficientemente valiente para enfrentarse a la misión de viajar al pasado y hacer posible esa realidad en la que ella vive. Elegida de entre muchos candidatos, es una persona fuerte y capaz de enfrentarse a los peligros del pasado. Su confianza en Nick es heredada de una educación en la que se le tiene como el salvador de la humanidad, lo que le resultará fatal.

Abdul - El Sayed

Abdul es una mente privilegiada, pero un hombre cobarde que huye de los problemas. Al descubrir que sus líderes son de una raza alienígena por accidente, huye del mundo controlado por ellos y se refugia en el lugar más peligroso del planeta. Al enterarse las bandas de que es capaz de otorgarles una invulnerabilidad al manipular las energías neónicas, lo capturan y lo retienen trabajando para ellos. Abdul no es el arquetipo de villano, es un villano a la fuerza.

GUANTES DE IONES

Desarrollados por Yuri Volkov, estos guantes tienen la capacidad de condensar en los puños la energía (carga de iones) de tres nuevos elementos, denominados: Alfa, Delta y Sigma.

Nick podrá usar iones de cada uno de estos elementos por separado o combinarlos para crear nuevas energías (Beta, Kappa, Omega) resultantes de la reacción entre las anteriores.

Con estos guantes logrará dañar el blindaje de iones de los enemigos gracias a las reacciones energéticas.

Ahora ya nada puede detenerle.

Los guantes tienen tres pequeños condensadores de energía donde almacena la carga de cada una, a modo de munición. Cuando se carga una de las energía en los puños, se consume una carga. A pesar de esto, los guantes disponen de un pequeño generador que no permitirán que el condensador se quede sin energía, manteniendo siempre una carga de cada energía como mínimo.

Esto, sin embargo, impedirá cargar cualquiera de las energías Alfa, Delta o Sigma, que necesitan dos cargas cada una.

Durante la partida se recogerán Pilas que recargarán las cargas de la energía correspondiente

ENERGÍAS

En la isla de Beastland se encuentra la tecnología más innovadora del planeta, y los criminales se están armando con ella. Esta tecnología se asienta sobre tres elementos base, que son los elementos Alfa, Delta y Sigma.

Condensando la energía de estos elementos, se pueden obtener reacciones realmente poderosas.

Si se crea un compuesto con dos de estos elementos también será posible condensar su energía, de modo que en total, existen 6 tipos distintos de energía.

Primarias

ALFA

DELTA

SIGMA

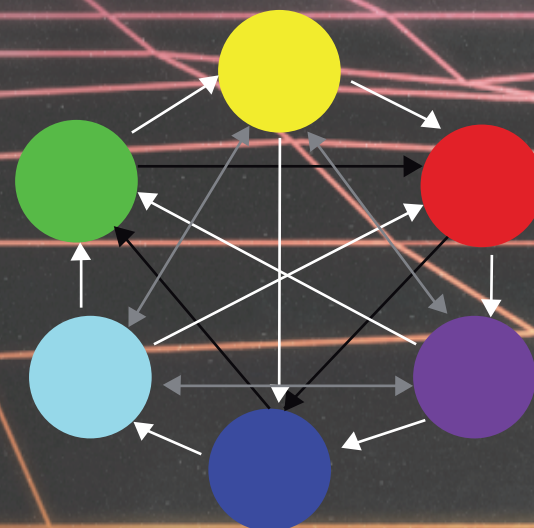
Compuestas

BETA

OMEGA

KAPPA

Las energías pueden combinarse entre sí, para obtener distintas reacciones. A continuación se mostrará un gráfico donde se relaciona el nivel de energía de cada una:



COMBATE

A la hora de dañar a un enemigo es importante observar el tipo de energía que tiene cargada en su blindaje.

Si se usa contra él una energía 100% superior, recibirá un daño total. Sin embargo, si la energía es un 50% o 25% superior, sólo recibirá la mitad del daño o un cuarto respectivamente. El enemigo no recibirá daño si golpeamos con una energía de menor potencia.

Para acertar a un enemigo se deberá completar una secuencia de tres golpes, en la que los dos primeros harán un amago, mientras el tercero asestará el golpe y será el que inflija daño al enemigo.

Al recibir un impacto, el blindaje del enemigo cargará la energía con la que se le ha atacado, de modo que se deberá usar otro tipo de energía en el siguiente ataque para conseguir dañarlo.

DATOS EN PANTALLA (HUD)

Toda la información de interés aparece en la parte inferior de la pantalla:

- Indicadores de carga: tres filas de LEDs, con 16 LED en cada una, mostrarán cuál es la cantidad de cargas de energía disponible, siendo cada fila del color una energía (Alfa, Sigma o Delta). Cuando se use una carga, un LED de la energía correspondiente se apagará.

- Medidor de salud: Una pantalla de LED's en forma de corazón indica el nivel de salud, cada vez que se reciba daño se apagarán los LEDs exteriores, quedando completamente apagado al morir.

- Diagrama de energías: Esquema donde se mostrará la reacción entre energías. De esta forma se podrá saber en todo momento cómo obtener las energías compuestas y cuáles son las reacciones más poderosas para ejercer así un mayor daño.

EL RASCACIELOS PARTIDO

Hogar de los más temidos terroristas y líderes de las bandas es el único lugar de la isla donde hay una tregua entre bandas firmada en pos de mantener un mínimo orden. Allí protegido por ellas se encuentra Abdul El-Sayed, un científico de primera línea que ha huido del mundo civilizado y que creen que puede estar armando a los criminales con armas nucleares.

Pandilleros

Los criminales de Beastland abundan, y como en todo, lo malo abunda más que lo bueno. Pandilleros y criminales agresivos atacan sin escrúpulos mientras se protegen con un blindaje que usa la tecnología de iones de la isla.

MENÚ PRINCIPAL

JUGAR: Comenzar una nueva partida

SALIR: Salir del juego

MENÚ DE PAUSA

REANUDAR: Volver a la partida

SALIR: Salir al menú principal

CRÉDITOS

Desarrollado por Timfor3

Historia y dirección creativa

Javier Lebrija Morillas
Águeda Gómez Cambroneró
Ignacio López Rivas

Directores de desarrollo del proyecto

Javier Lebrija Morillas
Águeda Gómez Cambroneró
Ignacio López Rivas

Jefes del proyecto

Javier Lebrija Morillas
Águeda Gómez Cambroneró
Ignacio López Rivas

Equipo de Gráficos

Javier Lebrija Morillas
Águeda Gómez Cambroneró
Ignacio López Rivas

Equipo de Diseño

Javier Lebrija Morillas
Águeda Gómez Cambroneró
Ignacio López Rivas

Equipo de Programación

Javier Lebrija Morillas
Águeda Gómez Cambroneró
Ignacio López Rivas

Equipo de Producción

Javier Lebrija Morillas
Águeda Gómez Cambroneró
Ignacio López Rivas

Control de calidad

Javier Lebrija Morillas
Águeda Gómez Cambroneró
Ignacio López Rivas

Equipo de Operaciones

Javier Lebrija Morillas
Águeda Gómez Cambroneró
Ignacio López Rivas

SOPORTE TÉCNICO

Si tienes algún problema técnico con este juego, puedes ponerte en contacto con el servicio atención al cliente en cualquiera de estas direcciones:

al285767@uji.es

al285895@uji.es

al285779@uji.es

Únicamente se resolverán dudas de carácter técnico o de instalación. En ningún caso, se facilitarán trucos o guías del juego.

Por favor, cuando vayas a ponerte en contacto con la línea de Atención al Cliente, procura tener preparada toda la información referente al producto: título del juego, caja y manual, y las características técnicas de tu PC:

- Sistema Operativo
- Procesador
- Memoria RAM
- Tarjeta de vídeo (RAM)
- Tarjeta de sonido
- Última actualización de los controladores (drivers)