XBOX 360

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.

Gracias por adquirir *RISE OF NIGHTMARES*™. Ten en cuenta que este software está diseñado para su uso en el Sistema de entretenimiento y videojuegos Xbox 360 de Microsoft®. Asegúrate de leer este manual antes de empezar a jugar.

RISE OF NIGHTMARES™

ÍNDICE

Prólogo **2**
Controles del menú **3**
Inicio **4**
Cómo jugar **5**
Cómo moverse **5**
Interacciones **6**
Movimientos específicos **7**
Atacar **8**
Armas **10**
Daño y recuperación **11**
Ernst **12**
Batallas con jefes finales **12**
Menú de pausa **13**
Consejos para jugar **14**
Personajes **16**
Atención al cliente **20**

Configuración HDTV

Para poder visualizar el juego en alta definición, conecta tu Consola Xbox 360 a un televisor con HDMI o un componente de entrada usando un Cable audio/vídeo de alta definición por componentes Xbox 360 o un Cable HDMI Xbox 360. Si usas un Cable audio/vídeo de alta definición por componentes Xbox 360, pon el interruptor del puerto AV en posición "HDTV". Elige la configuración HDTV desde la Interfaz Xbox en caso de que el televisor sea compatible con resoluciones de alta definición de los tipos 720p, 1080i o 1080p.

Prólogo

En un remoto lugar entre Hungría y Rumanía existe un extraño bosque del que solo se habla en temerosos susurros. El folclore local está plagado de historias sobre monstruos y fantasmas que vagan por este bosque tenebroso, que según los lugareños está "embrujado", "maldito" y "dejado de la mano de Dios".

En los últimos años se han producido ciertos extraños incidentes que han hecho que el miedo que provoca el bosque cobre aún más fuerza. Los lugareños son testigos de la llegada de jóvenes, especialmente extranjeros, en busca de emociones fuertes; jóvenes que buscan fiestas sobre las que han leído en Internet. Pero lo extraño es que estos jóvenes llegan y no se les vuelve a ver más. Los más osados se atrevieron a adentrarse en el bosque para investigar estos incidentes, pero ninguno ha vuelto. Los lugareños, que no quieren llamar la atención, se han mantenido en silencio y evitan acercarse al bosque maldito por todos los medios posibles.

Josh y su esposa, Kate, están viajando por la Europa del Este y ahora están atravesando la región sin tener la menor idea de las historias que se cuentan. Él ha perdido su trabajo hace poco y, según él, se ha tomado un "minidescanso", pero Kate no lo ve así: Josh se comporta de manera un tanto autodestructiva.

Y así comienza esta historia...

Controles del menú

En este juego, deberás efectuar todas las acciones, incluyendo la selección de opciones del menú, con el brazo, la mano y moviendo el cuerpo.

Cuando realices una selección, se resaltará el icono del objetivo y aparecerá un indicador. Permanece en esa posición hasta que el indicador cree un círculo completo.

Confirmar
Extiende la mano hacia el Sensor Xbox 360 Kinect para confirmar la selección que has realizado.

Cancelar (Cerrar / Volver atrás)
Mantén la mano derecha extendida hacia abajo y hacia la derecha para resaltar este icono. Esta acción también se usa para saltarte algunas de las cinemáticas del juego o dejar de escuchar las cintas de detective.

Desplazar menú hacia la izquierda*
Levanta el brazo izquierdo y extiéndelo hacia la izquierda para hacer que el menú se desplace en esa dirección.

Desplazar menú hacia la derecha*
Levanta el brazo derecho y extiéndelo hacia la derecha para hacer que el menú se desplace en esa dirección.

***Nota:** el indicador no aparecerá sobre estos iconos.

Guía de Kinect
Si extiendes la mano izquierda hacia abajo y hacia la izquierda, verás aparecer este icono. Si lo haces mientras juegas, accederás al menú de pausa. En otras situaciones accederás a la Guía de Kinect.

Intenta hacer movimientos más amplios con tu cuerpo para que el juego pueda detectar los movimientos con más precisión.

Inicio

En la pantalla del título, extiende la mano hacia delante para empezar a jugar.

Ajustar el brillo del juego
La primera vez que juegues se te pedirá que ajustes el brillo del juego. Levanta la mano izquierda/derecha hacia el lado para mover el cursor, de manera que el borde del triángulo sea visible pero no el blasón.

Puedes volver a ajustar el brillo seleccionando Ajustes gráficos, en Opciones (pág. 13).

En el menú principal, selecciona una de las siguientes opciones:

Nueva partida	Juega a la historia desde el principio. Selecciona el nivel de dificultad antes de empezar a jugar.
Continuar	Reanuda una partida desde el acto/escena en la que te quedaste la última vez que jugaste.
Seleccionar escena	Selecciona un acto y una escena a los que ya hayas jugado, y continúa la partida desde ahí. El icono indica el nivel de dificultad con el que has completado esa escena. Cámbiala en la pantalla de Opciones.
Opciones	Cambia diversas opciones del juego. Consulta la página 13 del manual.
Archivos	Comprueba las cintas de detective y cartas del tarot que te has encontrado en el juego.

Autoguardar
Este juego guarda automáticamente tras completar cada una de las escenas. No apagues la consola cuando el juego esté guardando.

Cómo jugar

Cómo moverse

En el juego podrás moverte usando dos modos de movimiento: movimiento libre, en el que tú tienes el control directo de tu movimiento, o el movimiento automático, en el que el juego te guiará automáticamente hasta tu siguiente destino.

Movimiento libre

• Moverse hacia delante
Coloca un pie delante de ti para moverte hacia delante. La distancia a la que coloques tu pie hacia delante influirá en la velocidad de movimiento. Continuarás moviéndote siempre que tengas el pie delante de ti. Junta los pies para detenerte.

• Moverse hacia atrás
Para retroceder solo tienes que colocar un pie detrás de ti. Ponlo en su posición original para detenerte.

• Cómo se gira
Cambia la dirección en la que miras girando los hombros a izquierda o derecha. Puedes girar mientras te estás moviendo.

Movimiento automático
El icono de movimiento automático se muestra cuando esté disponible el modo de movimiento automático. Levanta tu mano derecha hacia arriba y hacia la derecha hasta que el indicador alrededor del icono haga un círculo completo. Debes dejar el brazo levantado para dejar activado el movimiento automático.

Pueden darse situaciones en las que no puedas usar el movimiento automático para avanzar hasta que consigas salvar un obstáculo. En tales situaciones, usa el movimiento libre y busca en esa zona la manera de avanzar. Ten en cuenta que hay muchas armas, cintas y cartas del tarot (pág. 13 en Archivos) por todo el juego que te perderás si solo usas el movimiento automático.

Interacciones

Cuando estés explorando un área, podrás encontrarte objetos y personas con los que interactuar. Si eso ocurre, verás aparecer un icono para cada uno.

La recogida de objetos y las interacciones (ver más abajo) se realizan con el cursor (❶). Extiende la mano hacia delante para hacer que aparezca el cursor. Este se moverá por la pantalla siguiendo el movimiento de tu mano. Baja la mano cuando quieras hacer desaparecer el cursor.

Ten en cuenta que cuando el cursor aparezca en pantalla no te podrás mover o realizar ningún movimiento específico (ver página siguiente).

Para interaccionar o recoger un objeto, pon el cursor sobre su icono de interacción y mantenlo hasta que se llene el indicador. El icono de interacción (❷) aparecerá sobre cualquier objeto o persona de interés.

Si debajo del icono aparece INTERACTUAR, normalmente será necesario realizar un movimiento específico al interactuar con el objeto seleccionado (pág. 7).

Las armas, cintas de detective, cartas del tarot y otros objetos clave estarán indicados con sus iconos correspondientes (❸) y se pueden coger colocando el cursor sobre ellos.

Las armas para una mano se equiparán en la mano que has usado para recogerlas. Por ejemplo, si eres zurdo, usarás la mano izquierda para coger el arma y la sostendrás con la misma mano. Sin embargo, no podrás llevar un arma diferente en cada mano; solamente puedes llevar un arma.

Recuerda que cuando coges un arma, descartarás la que tenías anteriormente. Pero no te preocupes, las armas descartadas pueden volver a cogerse más tarde.

Movimientos específicos

Casi siempre, después de seleccionar un icono de interacción, se te pedirá que realices un movimiento específico para completar la acción. Esto se te indica con el icono (!), más las instrucciones sobre lo que debes hacer justo debajo.

Podrás cancelar ciertas interacciones si no deseas completarlas. Para ello, baja la mano derecha hacia el lado derecho. De manera alternativa, también puedes mantenerte quieto y no hacer ningún gesto por un periodo de tiempo y cancelarás la interacción.

Ejemplo: abrir puertas

La mayoría de las puertas como esta pueden abrirse realizando la acción de empujar o de dar una patada.

Algunas puertas se abren al correrlas hacia un lado y no se abrirán si les das una patada.

A continuación te presentamos algunos ejemplos de movimientos específicos. ¿Qué tipo de interacción usarías? ¡Prueba y averígualo!

Atacar

Tendrás que enfrentarte a diferentes criaturas, ya sea con tus manos o con las armas que encuentres a lo largo de tu aventura.

Todos los ataques con armas los realizarás con tus brazos. Los movimientos necesarios para atacar dependen del arma. El arma que tienes actualmente se mostrará en la parte inferior izquierda de la pantalla (❹). Tampoco olvides que tendrás que atacar con el brazo con el que sostienes el arma. Para dar puñetazos o usar armas para los puños, podrás usar la mano que quieras.

Puñetazo / Gancho

Podrás atacar a las criaturas con tus puños. Para ello, lanza tu puño en dirección a la pantalla. La dirección de tu puñetazo viene determinada por la dirección en la que extiendes el brazo. También puedes lanzar ganchos si extiendes y mueves tu brazo de un lado a otro, igual que lo harías en una situación real. Los puños infligen daños muy leves, pero hay ciertas armas que incrementarán su potencia.

Acuchillar

Da cuchilladas impulsando el brazo hacia delante. Solo podrás acuchillar si sostienes un cuchillo.

Golpear / Descuartizar / Cortar

Mueve el brazo horizontal o verticalmente para golpear, descuartizar o cortar según el arma que poseas. Puedes ajustar la dirección de tu ataque (alto, medio, bajo o a la izquierda, al centro o a la derecha) con la dirección en la que dirijas los golpes. Estos ataques son especialmente eficaces a la hora de cortar/desmembrar partes del cuerpo de una criatura, o a la hora de atacar a muchas criaturas con un solo movimiento.

Lanzar

Para atacar con algunas armas (como el escalpelo), necesitarás realizar la acción de lanzarlas. Cuando cojas estas armas, recogerás una cantidad determinada. Las armas se irán agotando a medida que las vayas lanzando. La cantidad de armas para lanzar que te quede aparecerá al lado del icono del arma. Si coges más armas de proyectiles del mismo tipo, aumentará el número que posees.

Armas a dos manos

Algunas armas se sostienen con las dos manos, como la motosierra. Alza ambas manos hasta situarlas a la altura del pecho y echa las manos hacia delante, como si hicieras presión con tu arma sobre la criatura para cortarla.

Hay más armas a dos manos que requieren diferentes gestos de ataque.

Dar patadas

Podrás darles patadas a tus enemigos si realizas un rápido gesto de patada con cualquiera de tus dos piernas. Si bien la patada no es un movimiento demasiado poderoso, resulta muy eficaz a la hora de interrumpir el ataque de algunas criaturas. Además, les harás retroceder, lo que te ayudará a recuperar una buena posición en el combate.

Posición de combate

Si mantienes los dos brazos levantados en posición de combate podrás defenderte contra los ataques y reducir el daño. Pero ten cuidado: no te podrás defender de todos los ataques.

Puedes usar la misma posición para fijar a la criatura más cercana. Con la criatura a cierta distancia, cuando estés en posición de combate, la pantalla se regulará automáticamente para que la criatura se muestre en el centro. Cuando la criatura esté muy cerca aparecerá el indicador (❺) sobre la misma. Mientras estás fijando a una criatura, podrás moverte hacia delante o hacia atrás, pero no podrás girar. Baja los brazos para no fijar a ninguna criatura y así poder volver a girar.

Cómo esquivar

Durante los combates, podrías encontrarte con ataques especiales del enemigo para los que necesitarás realizar movimientos específicos para evitarlos. La acción más usada es la de empujar al enemigo (aquí mostrado), pero hay otros para los que necesitarás otros movimientos. Sé rápido efectuando el movimiento adecuado; si no lo haces a tiempo, recibirás daños considerables.

Armas

Podrás encontrar armas en diferentes lugares. Solo podrás sostener un arma a la vez. Las armas tienen una durabilidad limitada y acabarán rompiéndose por el uso. Ten en cuenta que si llevas equipada un arma para una mano, podrás dar puñetazos con la mano que tienes libre.

A continuación te mostramos algunas de las armas que aparecen en el juego.

Puños americanos
Se equipan en ambas manos. Infligirán más daños cuando des puñetazos a las criaturas.

Cuchillo
Un pequeño cuchillo que puedes usar para rajar y acuchillar a las criaturas.

Tubo de hierro
Un tubo de metal con la consistencia adecuada para dar los golpes que necesitas.

Hacha
Un hacha pequeña que puedes usar para descuartizar a las criaturas.

Escalpelo
Un cuchillo pequeño pero muy afilado que puedes lanzar a las criaturas.

Motosierra
Una sierra mecánica que puedes llevar con ambas manos.

Azoth
Al final conseguirás el Azoth, un arma mágica que dispara poderosos ataques de energía. No solamente podrás atacar con él, sino también abrir puertas selladas con cierres alquímicos.

Para usar el Azoth, primero tendrás que cargarlo. Para ello, alza el brazo izquierdo hasta la altura del hombro y dóblalo de manera que tu mano apunte hacia arriba. Entonces, tócate el codo izquierdo con la mano derecha. Carga durante más tiempo para que tu ataque energético sea más potente. Para lanzar el ataque, impulsa tu brazo izquierdo hacia delante.

Usar el Azoth resulta agotador para el cuerpo. Solo podrás usarlo un cierto número de veces. Tendrás que descansar por un breve periodo de tiempo antes de poder volver a usarlo. El número de bolas de energía que se muestran (6) indica cuántas veces puedes atacar con el Azoth, sin descansar.

Daño y recuperación

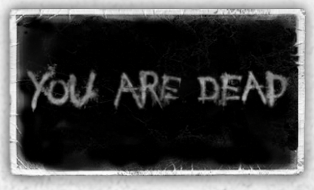
Este juego no muestra tu estado de salud en pantalla. En lugar de eso, si sufres mucho daño, el perímetro de la pantalla se volverá rojo para avisarte de que no te falta mucho para morir. Si sigues sufriendo daños, morirás.

Irás recuperando salud si consigues no sufrir daños por un cierto periodo de tiempo.

Tu salud no solo se resentirá por los ataques de las criaturas que te atacan. También hay sanguijuelas y enjambres de insectos que te picarán. Haz los movimientos adecuados para quitártelos de encima.

También hay diferentes trampas que te conducirán a la muerte de forma instantánea. Mantente alejado de todo lo que te dé la impresión de ser peligroso.

Hay zonas acuáticas que tendrás que atravesar a nado. Si no nadas, empezarás a hundirte y acabarás ahogándote.



Si mueres en el juego, volverás a comenzar automáticamente desde el último punto "seguro" por el que pasaste antes de morir. Para salir del juego, selecciona Volver a la pantalla del título desde el menú de pausa (pág. 13).

Ernst

A veces durante el juego, te toparás con Ernst, el temible y feroz guardaespaldas del doctor, que vaga por los terrenos de la mansión. Si tienes la desgracia de encontrártelo, no habrá manera de escapar.

Cuando Ernst tiene la máscara cerrada no puede verte. Solamente se guía por los sonidos, así que no te encontrará si te quedas quieto y sin hacer ruido. No obstante, si se choca contigo, te habrá encontrado. Verás un icono amarillo para avisarte del peligro.

Si Ernst escucha un ruido o siente tu presencia, se detendrá y prestará atención a los sonidos de su alrededor. Si te quedas quieto y no haces ruido, igual consigues librarte de él sin que te descubra.

Verás un icono rojo para avisarte del peligro.

Batallas con jefes finales

En el transcurso del juego, te encontrarás con criaturas que son jefes finales a los que deberás derrotar si quieres seguir avanzando.

Los jefes finales usan ataques especiales para los que tendrás que realizar movimientos para esquivar si quieres que no te den. Reacciona rápido para realizar el movimiento correcto.

Menú de pausa

Abre el menú de pausa manteniendo tu mano izquierda hacia abajo y hacia la izquierda hasta que aparezca un icono (❼); déjala en esa posición hasta que el indicador haga un círculo completo.

Volver al juego

Cierra el menú y vuelve al juego.

Volver a la pantalla del título

Salir del juego y volver a la pantalla del título. Se perderá todo progreso no guardado.

Opciones

Accede al menú de Opciones para cambiar diversos parámetros del juego. Puedes acceder al menú de Opciones desde el menú principal o mientras juegas.

Ajustes gráficos	Ajusta el brillo de la pantalla.
Velocidad de giro	Cambia la velocidad de giro de la cámara del juego.
Confirmación en menús	Cambia la velocidad de selección de los menús.
Confirmación en juego	Ajusta la velocidad de confirmación de la interacción en juego.
Subtítulos	Activa o desactiva los subtítulos.
Dificultad	Elige el nivel de dificultad. Ten en cuenta que no podrás cambiar esta opción durante una partida.
Ajustes por defecto	Restaura todas las opciones a su valor predeterminado.
Atrás	Vuelve al menú anterior.

Archivos

Durante el juego, también te encontrarás cintas de detective y cartas del tarot. Las cintas de detective son un complemento a la historia del juego. Aunque coger estos objetos no influirá en el resultado final de la historia, si los consigues todos influirá en tus logros.

Guía de control

Consulta los tutoriales sobre los controles mostrados previamente en el juego.

Menú de Kinect

Abre el menú de Kinect.

Configurador de Kinect	Inicia el Configurador de Kinect.
Guía de Kinect	Accede a la Guía de Kinect.
ID de Kinect	Configura los datos de registro de la ID de Kinect.

Consejos para jugar

Cortarles la cabeza a las criaturas es un modo muy eficaz de acabar con ellas. Sin cabeza no podrán seguirte y morirán sin tardanza.

Otra forma es cercenarles los brazos para evitar que te ataquen con ellos; pero recuerda que, aun sin brazos, algunas pueden morderte.

Si te topas con varias criaturas formando una fila, intenta golpear o dar una patada a la que vaya delante para que se dé contra la que tiene detrás. De este modo les infligirás daño a las dos.

Si hay criaturas estrechando el cerco sobre ti, dale patadas a una de ellas; quizás consigas hacer retroceder a otra también y, de paso, hacer que se dispersen.

Algunas criaturas tienen secciones del cuerpo metálicas. No es aconsejable atacar estas secciones, pues no les harás mucho daño y, además, tu arma se estropeará más deprisa.

En algunos lugares encontrarás grandes cajas que podrás abrir rompiéndolas. Eso sí, ¡lo que haya dentro puede ser una verdadera... sorpresa!

Aunque tengas un arma, a veces es aconsejable coger una nueva si te la encuentras. Las armas se rompen tras llevarlas y usarlas durante cierto tiempo. No querrás que se te rompa el hacha en medio de un combate a vida o muerte, ¿no?

Recuerda que no podrás girarte cuando hayas fijado a un enemigo. Para girar, tendrás que bajar los brazos. No obstante, cuando quieras escaparte de un enemigo, a veces te dará mejor resultado moverte hacia atrás siempre que tengas el espacio necesario para ello.

Si te has perdido o no estás seguro de a dónde ir, levanta el brazo derecho para activar el movimiento automático. Si este está disponible, te guiará hasta tu próximo objetivo y encarrilará tus pasos. También puedes comprobar cuál es tu objetivo actual en el menú de pausa.

Logros

Este juego es compatible con el sistema de Logros de Xbox LIVE. Cuando juegues ganarás puntos al completar ciertos desafíos; estos puntos aparecerán en tu perfil de jugador como puntuación de jugador. Si completas los 50 logros de este juego, se añadirán 1000Ⓖ en tu perfil de jugador. Accede a la Interfaz Xbox para ver la lista de Logros.

Personajes

Hay muchas personas que son víctimas de esta tragedia, no solo tú.

Josh

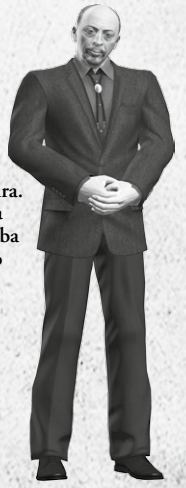
Es el personaje principal. Josh tuvo problemas con el alcohol en el pasado, pero los había superado. Sin embargo hace poco que le han despedido de su trabajo, lo que le ha ocasionado una recaída. Esta historia empieza cuando Josh está de viaje por Europa del Este con su esposa.

Kate

Es la mujer de Josh. Le cuida mucho y se preocupa mucho por su marido. Le duele en el alma ver a su marido en un estado tan lamentable y está preocupada por el futuro de ambos.

Yeli

Una misteriosa pitonisa rumana que... ¿parece conocer a Ernst?



Viktor

El científico que ha engendrado esta locura. ¿Es la misma persona que el detective andaba buscando? ¿Qué es lo que le lleva a hacer lo que hace?

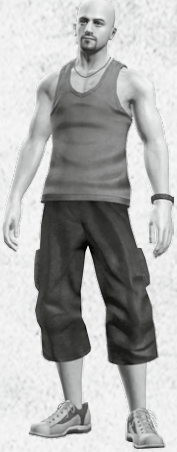
Además de los personajes descritos, conocerás también a los siguientes. ¿Qué destino les aguarda...?

Mochileros

Un grupo de jóvenes viajeros que quieren encontrar una rave sobre la que han leído algo en un foro de Internet.

Aaron

Katja

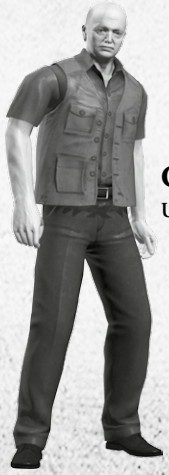


Max

Monica

Jane

Una psiquiatra de Inglaterra.



Gregor

Un viejo lugareño.

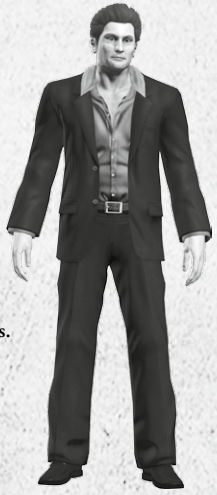
Sasha

Tasha

Hermanas gemelas bailarinas de origen ruso.

Lin

Una estudiante universitaria procedente de Asia que viaja sola.

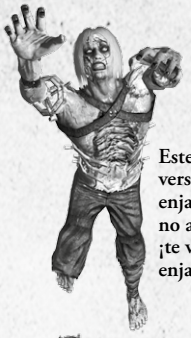


Peter

Un hombre de negocios holandés.

Criaturas

Durante tu aventura, serás blanco de los ataques de los engendros que el doctor ha creado con sus experimentos inmundos. A continuación te ofrecemos algunas explicaciones sobre sus monstruos.



Este espécimen suele verse acompañado por enjambres de insectos. Si no acabas rápido con él, ¡te verás envuelto por un enjambre!

Este espécimen ataca con un fastidioso combo de dos golpes.

Aunque este espécimen no sea demasiado poderoso, sus ataques consisten en vómitos. ¡Como no te protejas, perderás visibilidad por un tiempo determinado!

Algunas criaturas, como esta, llevan armas unidas al cuerpo. ¡Si acabas con él, podrás quedarte el arma!

La estridente voz de este espécimen es tan horrible que te romperá los tímpanos. Si no quieres oír sus cantos, ya sabes qué movimiento debes hacer.

Este espécimen lleva una bomba con temporizador implantada que se activa cuando el espécimen sufre daños. ¡¡Aléjate o acabarás hecho añicos por la explosión!!

Atención al cliente

Para información sobre asistencia técnica en tu región consulta:

www.sega.com/support

o llama al:

800 600 977

(llamada gratuita)