

NIGHT SHIFT

Guía de referencia rápida

IBM®/TANDY®, Amiga®, Atari ST®
Commodore 64, Spectrum (Cinta y Disco),
Amstrad CPC (Cinta y Disco)



LUCASFILM
GAMES

NIGHT SHIFT™

IBM®/TANDY® Guía de referencia rápida

Créditos IBM/Tandy

Código por Robert F. Gill de Attention To Detail
Diseño de gráficos por Christopher M. Gibbs de Attention To Detail
Banda sonora compuesta por Dave Lowe
Banda sonora de IBM, Tandy, y AdLib adaptada por Michael Land
Diseñado por Jon Dean de PMC, Jon Steele, Christopher M. Gibbs y Robert F. Gill de Attention To Detail con Akila J. Redmer de Lucas Arts Entertainment Company

Producido por Gregory D. Hammond
Lucasfilm Games V.P. y Director General,
Stephen D. Arnold
Director Gerente: Doug Glen
Director de Operaciones: David Fox
Director Asociado de Marketing:
Kelly Flock
Director de Marketing: Stacey Lamiero
Relaciones Publicas: Betsy Irion
Apoyo Administrativo de Wendy
Bertram, Meredith Cahill, Alexa Eurich,
Paula Hendricksen, Debbie Ratto,

Andrea Siegel y Lisa Sar
Supervisor de Control de Calidad
Kirk Roulston
Jefe de Playtesting:
Howard "Bubba" Harrison
Playtesting: Jim "Purple" Hampton y
Michael "Twinkle Toes" Kerry
Playtesting Adicional: Wallace "The Wolf"
Poulter, Tami "Buttonhead" Borowick,
Michael "Duck" Stemmlie y Tony "Ynot"
Hsieh
Diseño del Paquete: Terri Soo Hoo
Diseño del Manual del Empleado:
Catalyst Publishing
Diseño de la Guía de Referencia:
Mark Shepard

Agradecemos a todos los que han hecho esto posible, especialmente a: Martin Green, Jim Torjussen, Elaine Dean, Tony Dwyer, Nalin Sharma, DJF, Sean Dean, Lucy Heath, Alison Crook, Gary Winnick, Harrison Fong, Matt Hubbard, Cliff y JoDee Crowder
Documentación escrita por Project Management Consultancy Ltd.

Gracias especiales a George Lucas



Contenido

Tu paquete Night Shift deberá incluir lo siguiente:

- Tres discos de 5.25" o dos de 3.5".
- Un artículo de la revista *Toy Executive*.
- Un decodificador de seguridad IML.
- Un *Manual del Empleado con Guía de Reparaciones y Operaciones*.

Comienzo

Nota: Se recomienda que hagas una copia de seguridad de cada disco y guardes los originales en un sitio seguro. Para copiar los discos, los cuales no llevan protección contra copia, sigue las instrucciones que vienen con tu ordenador.

Puedes jugar *Night Shift* desde una unidad de disco duro o desde una unidad de disco floppy.

Para jugar *Night Shift* desde una unidad de disco floppy, una vez encendido tu ordenador, coloca el disco 1 en la unidad **A**, teclaea **a**; y pulsa **ENTER**. Cuando veas la señal **A**> teclaea **iml** y pulsa **ENTER** para comenzar el juego.

Para jugar *Night Shift* desde un solo disco floppy de alta densidad, copia todos los archivos desde los discos originales a discos floppy de 1.2Mb o 1.44Mb.

Para instalar *Night Shift* en una unidad de disco duro, te suministramos una utilidad que copia automáticamente el programa desde los discos floppy al disco duro. Para iniciar la utilidad,

encender el ordenador, insertar el disco 1 en la unidad **A**, teclaea **a**; y pulsa **ENTER**. (Esta utilidad también funciona desde la unidad B. Si se usa la unidad B, cambia las "A" de este párrafo por "B").

Cuando veas la señal **A**> teclaea la palabra **install** seguida de un espacio, la letra de tu disco duro y dos puntos. Entonces pulsa **ENTER**. Por ejemplo, si tu disco duro es C teclaea:

install c:

y pulsa **ENTER**. Con esto el juego se instala en un directorio llamado **night** dentro de tu disco duro. Si quieres, puedes mover el juego copiando todos los archivos en un directorio nuevo.

Para jugar desde un disco duro, utiliza los siguientes mandatos:

Cambia a la unidad de disco correcta (por ejemplo, teclaea **c:** y pulsa **ENTER**

Teclaea **cd\night** y pulsa **ENTER** (para cambiar al directorio correcto).

Teclaea **iml** y pulsa **ENTER** (para iniciar el juego).

Ajuste de Preferencias

Una vez cargado, el programa selecciona el mejor modo gráfico para tu máquina. También controla la presencia de un joystick, una AdLib™, CMS/ Gameblaster o una tarjeta de sonido Soundblaster y efectúa los ajustes apropiados en el juego. Estos ajustes por defecto pueden ser anulados añadiendo las siguientes letras (separadas por un espacio) después de teclaea **iml** al comienzo del juego:

v	Modo gráfico VGA
m	Modo gráfico MCGA
e	Modo gráfico EGA
t	Modo gráfico Tandy 16 colores
f	Modo rápido (utilizar si el juego transcurre muy lento en tu ordenador)
z	Ajuste para las tarjetas EGA no estándar
2	Utilizar 2 unidades de floppy
i	Sonido normal (altavoces internos)
a	Sonidos de tarjeta de música AdLib o CMS/Soundblaster
g1...g7	Direcciones de las tarjetas CMS
x	Sonidos Tandy
s	Desconecta todos los efectos de sonido y la música

Por ejemplo, para iniciar el juego con gráficos EGA y con sonido AdLib teclear: **iml e a**

Nota: Es posible que algunas tarjetas de vídeo compatibles con IBM no sean automáticamente reconocidas. En caso de que ocurra esto cuando inicies *Night Shift* puedes obligar al juego a utilizar un modo particular de vídeo usando la extensión de letra apropiada, tal y como indicamos arriba.

Algunas tarjetas EGA no funcionan de manera totalmente compatible. En caso de que tu ordenador tenga una tarjeta de vídeo EGA que funciona con anomalías al jugar *Night Shift*, utiliza la extensión **z**.
Teclea:

iml z

Autorización de Seguridad

Industrial Might & Logic (IML) sigue una política de seguridad muy estricta y solamente los empleados autorizados podrán entrar en la fábrica!

Cuando aparezca un juguete de muestra en la pantalla tendrás que alinear los dos discos del *decodificador de IML* (incluido en el paquete), haciendo que coincidan las dos mitades del juguete que aparezca en pantalla. Seguidamente mira la ventana del decodificador y asegurate de que sea del mismo color que el que aparece en la pantalla. Utiliza el joystick o las teclas de cursor (flechas) para cambiar los cuatro símbolos de frutas de la pantalla y hacerlos coincidir con la secuencia que nos muestra la ventana del *decodificador*. Al finalizar este proceso pulsa el botón del joystick o **ENTER** para poder continuar. Inserta los demás discos cuando te lo indique el ordenador.

El Menú de Opciones

Pulsando **F2** tendrás acceso a un Menú de opciones con los siguientes apartados: (**Nota:** No tendrás acceso a la opción **F2** mientras te encuentres en la oficina de Frank Capataz, durante un Turno o mientras estés grabando una puntuación dentro del listado de los 10 mejores.)

NUMERO DE JUGADORES (1)

CONTROLES DEL JUGADOR 1

CONTROLES DEL JUGADOR 2

PRACTICAR PRIMER TURNO

FINALIZAR

Para seleccionar un apartado del menú, utiliza las teclas del cursor, las cuales moverán las casillas y pulsa **ENTER**.

NUMERO DE JUGADORES (1) (NO. OF PLAYERS (1)). Te muestra el número actual de jugadores. Puedes cambiar el número de jugadores de 1 a 2 pulsando

ENTER. Dos jugadores podrán jugar *Night Shift* si se van alternando.

CONTROLES DEL JUGADOR 1 / CONTROLES DEL JUGADOR 2 (PLAYER 1 CONTROLS/PLAYER 2 CONTROLS). Te muestra una imagen del teclado y el siguiente Menú de opciones:

NUEVO (NEW). Vuelve a definir los controles actuales del teclado para **IZQUIERDA (LEFT)**, **DERECHA (RIGHT)**, **SALTO (JUMP)**, **PATADA IZQUIERDA (KICK LEFT)**, **PATADA DERECHA (KICK RIGHT)**, **UTILIZAR HERRAMIENTA (USE TOOL)** y **ENTRAR/SALIR DEL MODO DE HERRAMIENTAS (ENTER/EXIT TOOLIE MODE)**. Utilizarás estas teclas hasta salir de *Night Shift*.

REAJUSTAR (RESET). Reajusta los valores de los controles actuales a los valores por defecto.

FINALIZAR (DONE). Regresarás al Menú anterior.

CARGAR (LOAD). Puedes cargar unos valores de control previamente almacenados en un disco y convertirlos en los valores actuales.

SALVAR (SAVE). Salva los valores de control actuales en un disco. Siempre que vuelvas a jugar se utilizarán estos valores.

JOYSTICK A. Selecciona el joystick A o B para el jugador 1 y/o el jugador 2. (Nos muestra los valores actuales).

(*Night Shift* tiene la característica de poder controlar el joystick y el teclado automáticamente, lo que te permite utilizar ambos simultáneamente. Si utilizas el joystick podrás volver a calibrarlo centrandlo el mando y pulsando **ALT j**).

PRACTICAR PRIMER TURNO

(**PRACTICE FIRST SHIFT**). Te permite jugar al Primer Turno sin límite de tiempo. ¡Este es un buen método para aprender a manejar dentro de la IML sin estar presionado por las cuotas! Pulsa **F8** o **ESC** para terminar de Practicar Turnos.

FINALIZAR (DONE). Retornas al modo demo.

Controles de Joystick y Teclados

Los símbolos  y  representan el primer y segundo botón del joystick, respectivamente.

	4	MOVER IZQUIERDA	
	6	MOVER DERECHA	
	8	SALTO	
	1 End	PATADA IZQUIERDA	
	3 Pg Dn	PATADA DERECHA	
	5	USAR HERRAMIENTA	
space bar		ENTRAR/SALIR MODO CAJA DE HERRAMIENTAS	

(Al activar el modo de Caja de Herramientas, la herramienta elegida parpadeará y no podrás controlar las acciones de Fred o Fiona. Utiliza la caja de herramientas para elegir distintas herramientas. La herramienta que aparezca en el centro de la ventana sera la próxima a utilizar. Para salir de este modo y recuperar el control de Fred o Fiona pulsa el espaciador o el botón del joystick).

Nota: En modo gráfico MCGA y Tandy, la caja de herramientas nos aparece. Solo se muestra la herramienta seleccionada.





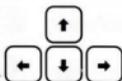
ELEGIR HERRAMIENTA EN EL MODO DE LA CAJA DE HERRAMIENTAS



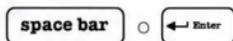
5. LUEGO 4 ↔ 6 MONTAR EN BICICLETA



Tendrás que estar al lado de la bicicleta para poder utilizarla. Seguidamente alterna las teclas o las direcciones del joystick de izquierda a derecha con un ritmo suave.



CAMBIO DE CODIGOS DE SEGURIDAD/
TURNO



INICIAR TURNO



Teclas de mandatos y funciones

Calibrar Joystick



Mostrar Orden de Produccion para el turno actual



Mostrar Menú de Opciones (después de pasar la seguridad IML)



PAUSA (mostrará el numero de la versión)



Encender/Apagar música y/o efectos de sonido



Volver a iniciar el juego



Salir del juego



Códigos Del Turno

Aunque *Night Shift* no tiene una opción para salvar la partida, cada uno de los treinta turnos tiene un código único (cuatro símbolos de frutas) que aparece en la Tarjeta de Seguridad IML mostrada en la pantalla. Según completes los turnos de producción, te revela el código para el próximo turno. Esto te permite empezar a jugar *Night Shift* en cualquiera de los turnos de los que tengas el código. Simplemente cambia el código de turno que aparece en la pantalla por el del turno que deseas jugar.

Nota: Debes de anotar los códigos de turno que vayas recibiendo de Frank. El juego no recordará los Turnos que hayas completado. No te preocupes por el Turno 1... su código siempre coincidirá con el Código de Seguridad utilizado al inicio del juego.

NIGHT SHIFT™

Amiga® Guía de referencia rápida

Créditos Amiga

Código por Jon Steele de Attention To Detail

Diseño de gráficos por Christopher M. Gibbs de Attention To Detail

Banda sonora compuesta por Dave Lowe
Diseñado por Jon Dean de PMC, Jon Steele, Christopher M. Gibbs y Robert F. Gill de Attention To Detail con Akila J. Redmer de Lucas Arts Entertainment Company

Producido por Gregory D. Hammond
Lucasfilm Games V.P. y Director General
Stephen D. Arnold

Director Gerente: Doug Glen
Director de Operaciones: David Fox
Director Asociado de Marketing:

Kelly Flock
Director de Marketing: Stacey Lamiero
Relaciones Publicas: Betsy Irion
Apoyo Administrativo de: Wendy Bertram, Meredith Cahill, Alexa Eairich, Paula Hendricksen, Debbie Ratto, Andrea Siegel y Lisa Star
Supervisor de Control de Calidad: Kirk Roulston

Jeft de playtesting

Howard "Bubba" Harrison
Playtesting Mark "Goat" Cartwright, Justin "P. Rockefeller" Graham, Jim "Purple" Hampton y Michael "Twinkle Toes" Kerry

Playtesting Adicional: Wayne "Chung" Cline, Ari "Superman" Hollander, Aaron "Bob" Muszalski, Joe "Cuppa" Pinney, "Dirty" Dave Popovich, Matt "LeStat" Wood, Wallace "The Wolf" Poulier, Tami "Buttonhead" Borowick y Michael "Duck" Stemmler

Diseño del Paquete: Terri Soo Hoo
Diseño del Manual del Empleado: Catalyst Publishing
Diseño de la Guía de Referencia: Mark Shepard

Agradecemos a todos los que han hecho esto posible, especialmente a: Martin Green, Jim Torjussen, Elaine Dean, Tony Dwyer, Nalin Sharma, DJF, Sean Dean, Lucy Heath, Allison Crook, Gary Winnick, Harrison Fong, Matt Hubbard, Cliff y JoDee Crowder

Documentación escrita por Project Management Consultancy Ltd.

Gracias especiales a George Lucas



Contenido

Tu paquete *Night Shift* deberá incluir lo siguiente:

- Un disco de 3.5".
- Un Artículo de la revista *Toy Executive*
- Un decodificador de seguridad IML.
- Un *Manual del Empleado con Guía de Reparaciones y Operaciones*

Comienzo

Nota: Se recomienda que hagas una copia de seguridad de cada disco original y guardes el original en un sitio seguro. Para copiar los discos, los cuales no llevan protección contra copia, sigue las instrucciones que vienen con tu ordenador.

Puedes jugar *Night Shift* desde una unidad de disco duro o desde una unidad de disco floppy.

Para jugar *Night Shift* desde una unidad de disco floppy, arranca tu ordenador sin ningún disco dentro de la unidad. Al visualizar la pantalla "Insertar disco Workbench", inserta el diskette en la unidad DFO. El juego se cargará automáticamente.

Para instalar *Night Shift* en un disco duro, arranca tu ordenador usando el disco Workbench. Alternativamente, si tienes un disco duro de carga automática, arranca tu Amiga desde él. Una vez que se visualice la pantalla Workbench, sigue los siguientes pasos:

1. Abre una ventana desde tu disco duro pulsando dos veces el icono del disco duro.

2. Inserta tu copia de seguridad del disco *Night Shift* en la unidad y pulsa el icono del disco IML dos veces cuando aparezca.

3. Usando el ratón, arrastra el icono *Night Shift* de la ventana IML a la ventana de tu disco duro. Esto copiará todos los archivos necesarios desde el disco *Night Shift* al disco duro. Este proceso tardará unos minutos en completarse.

Para poder jugar desde tu disco duro,

pulsa el recuadro de *Night Shift* del Workbench dos veces. Pulsa el icono IML dos veces. El juego se cargará automáticamente.

Nota: Si tu Amiga dispone de 512K de RAM, tendrás que desconectar cualquier unidad de disco externa para poder jugar *Night Shift*. Si tuvieses problemas al iniciar *Night Shift* desde tu disco duro, asegúrate de cerrar cualquier ventana que estuviese abierta en la pantalla del Workbench antes de pulsar el icono IML dos veces.

No intentes efectuar una multi-tarea con otro software y *Night Shift*, ya que podría dañar el programa.

Autorización de Seguridad

Industrial Might & Logic (IML) sigue una política de seguridad muy estricta y solamente los empleados autorizados podrán entrar en la fábrica!

Cuando aparezca un juguete de muestra en la pantalla tendrás que alinear los dos discos del *decodificador de IML* (incluido en el paquete) haciendo que coincidan las dos mitades del juguete que aparezca en pantalla. Seguidamente mira la ventana del decodificador y asegúrate de que sea del mismo color que el que aparece en la pantalla. Utiliza el joystick o las teclas de cursor (flechas) para cambiar los cuatro símbolos de frutas de la pantalla y hacerlos coincidir con la secuencia que nos muestra la ventana del *decodificador*. Al finalizar este proceso pulsa el botón del joystick o ENTER para poder continuar. Inserta los demás discos cuando te lo indique el ordenador.

El Menú de Opciones

Pulsando F2 tendrás acceso a un Menú de opciones con los siguientes apartados: (Nota: No tendrás acceso a la opción F2 mientras te encuentres en la oficina de Frank Capataz, durante un Turno o mientras estés grabando una puntuación dentro del listado de los 10 mejores.)

NUMERO DE JUGADORES (1)

CONTROLES DEL JUGADOR 1

CONTROLES DEL JUGADOR 2

PRACTICAR PRIMER TURNO

FINALIZAR

Para seleccionar un apartado del menú, utiliza las teclas del cursor, las cuales moverán las casillas y pulsa ENTER.

NUMERO DE JUGADORES (1) (NO. OF PLAYERS (1)). Te muestra el número actual de jugadores. Puedes cambiar el número de jugadores de 1 a 2 pulsando ENTER. Dos jugadores podrán jugar *Night Shift* si se van alternando.

CONTROLES DEL JUGADOR 1/ CONTROLES DEL JUGADOR 2 (PLAYER 1 CONTROLS/PLAYER 2 CONTROLS). Te muestra una imagen del teclado y el siguiente Menú de opciones:

NUEVO (NEW). Vuelve a definir los controles actuales del teclado para **IZQUIERDA (LEFT), DERECHA (RIGHT), SALTO (JUMP), PATADA IZQUIERDA (KICK LEFT), PATADA DERECHA (KICK RIGHT), UTILIZAR HERRAMIENTA (USE TOOL)** y **ENTRAR/SALIR DEL MODO DE HERRAMIENTAS (ENTER/EXIT TOOLIE MODE)**. Utilizarás estas teclas hasta salir de *Night Shift*.

REAJUSTAR (RESET). Reajusta los valores de los controles actuales a los valores por defecto.

FINALIZAR (DONE). Regresarás al Menú anterior.

CARGAR (LOAD). Puedes cargar unos valores de control previamente almacenados en un disco y convertirlos en los valores actuales. **SALVAR (SAVE).** Salva los valores de control actuales en un disco. Siempre que vuelvas a jugar se utilizarán estos valores.

JOYSTICK A. Selecciona el joystick A o B para el jugador 1 y/o el jugador 2. (Nos muestra los valores actuales). (*Night Shift* tiene la característica de poder controlar el joystick y el teclado

automáticamente, lo que te permite utilizar ambos simultáneamente.

PRACTICAR PRIMER TURNO

(**PRACTICE FIRST SHIFT**). Te permite jugar al Primer Turno sin límite de tiempo. Este es un buen método para aprender a manejarte dentro de la IML sin estar presionado por las cuotas! Pulsa **F8** o **ESC** para terminar de Practicar Turnos.

FINALIZAR (DONE). Retornas al modo demo.

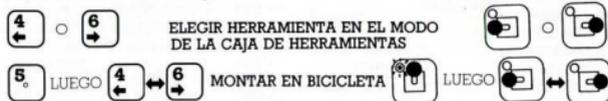
Controles de Joystick y Teclados

4 ←	MOVER IZQUIERDA	
6 →	MOVER DERECHA	
8 ↑	SALTO	
1	PATADA IZQUIERDA	
3	PATADA DERECHA	
5	USAR HERRAMIENTA	
space bar	ENTRAR/SALIR MODO CAJA DE HERRAMIENTAS	

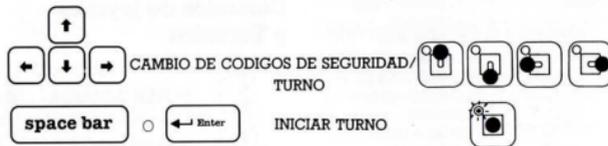


(Al activar el modo de Caja de Herramientas, la herramienta elegida parpadeará y no podrás controlar las acciones de Fred o Fiona. Utiliza la caja de herramientas para elegir distintas herramientas. La herramienta que

aparezca en el centro de la ventana será la próxima a utilizar. Para salir de este modo y recuperar el control de Fred o Fiona pulsa el espaciador o el botón del joystick.)



Tendrás que estar al lado de la bicicleta para poder utilizarla... Seguidamente alterna las teclas o las direcciones del joystick de izquierda a derecha con un ritmo suave.



Teclas de mandatos y funciones

Mostrar Orden de Producción para el turno actual

F1

Mostrar Menú de Opciones (después de pasar la seguridad IML)

F2

PAUSA (mostrará el numero de la versión)

F5

Encender/Apagar música y/o efectos de sonido

F6

Volver a iniciar el juego

F8 ○ **Esc**

Salir del juego

Ctrl **C**

○ **Alt** **X**

Códigos Del Turno

Aunque *Night Shift* no tiene una opción para salvar la partida, cada uno de los treinta turnos tiene un código único (cuatro símbolos de frutas) que aparece en la Tarjeta de Seguridad IML mostrada en la pantalla. Según completes los turnos con éxito, Frank Capataz, tu director de producción, te revela el código para el próximo turno. Esto te permite empezar a jugar *Night Shift* en cualquiera de los turnos de los que tengas el código. Simplemente cambia el código de turno que aparece en la pantalla por el del turno que deseas jugar.

Nota: Debes de anotar los códigos de turno que vayas recibiendo de Frank. El juego no recordará los Turnos que hayas completado. No te preocupes por el Turno 1... su código siempre coincidirá con el Código de Seguridad utilizado al inicio del juego.

NIGHT SHIFT™

Atari ST® Guía de referencia rápida

Créditos Atari ST

Código por Jon Steele
de Attention To Detail
Diseño de gráficos por Christopher M. Gibbs de Attention To Detail
Banda sonora compuesta por Dave Lowe
Diseñado por Jon Dean de PMC, Jon Steele, Christopher M. Gibbs y Robert F. Gill de Attention To Detail con Akila J Redmer de Lucas Arts Entertainment Company

Producido por Gregory D. Hammond
Lucasfilm Games V.P. y Director General
Stephen D. Arnold
Director Gerente: Doug Glen
Director de Operaciones: David Fox
Director Asociado de Marketing:
Kelly Flock
Director de Marketing: Stacey Lamiero
Relaciones Públicas: Betsy Irion
Apoyo Administrativo de Wendy Bertram, Meredith Cahill, Alexa Eurich, Paula Hendricksen, Debbie Ratto, Andrea Siegel y Lisa Star



Supervisor de Control de Calidad:
Kirk "Throck" Roulston
Jefe de playtesting: Howard "Bubba" Harrison

Jefe de playtesting Atari ST:
James "Purple" Hampton
Playtesting Mark "Goat" Cartwright, Justin "P. Rockefeller" Graham, Michael "Twinkle Toes" Kerry, David "Mad Max" Maxwell y J. "Fretless" White
Playtesting Adicional: Cyril Kollock, Tami "Trouble", Borowick, "Ji" Bret Barrett, Wayne "Chung" Cline, Jim Current, Ari Hollander, Aaron "Bob" Muszalski, Joe "Cuppa" Pinney, "Dirty" Dave Popovich, Wallace "The Wol" Poulter, Michael "Duck" Stemmle y Matt "LeStat" Wood

Diseño del Paquete: Terri Soo Hoo
Diseño del Manual del Empleado:
Catalyst Publishing
Diseño de la Guía de Referencia:
Mark Shepard

Agradecemos a todos los que han hecho esto posible, especialmente a: Martin Green, Jim Torjussen, Elaine Dean, Tony Dwyer, Nalin Sharma, DJF, Sean Dean, Lucy Heath, Alison Crook, Gary Winnick, Harrison Fong, Matt Hubbard, Cliff y JoDee Crowder
Documentación escrita por Project Management Consultancy Ltd.
Correcciones de la documentación por Judith Lucero y Andrea Siegel

Gracias especiales a George Lucas

Contenido

Tu paquete *Night Shift* deberá incluir lo siguiente:

- Tres discos de 3.5.
- Un artículo de la revista Toy Executive.
- Un decodificador de seguridad IML.
- Un Manual del Empleado con *Guía de Reparaciones y Operaciones*.

Comienzo

Nota: Se recomienda que hagas una copia de seguridad de cada disco original y guardes el original en un sitio seguro. Para copiar los discos, los cuales no llevan protección contra copia, sigue las instrucciones que vienen con tu ordenador.

Puedes jugar *Night Shift* desde una unidad de disco duro o desde una unidad de disco floppy.

Para jugar *Night Shift* desde una unidad de disco floppy, arranca tu ordenador Atari ST/STE e inserta el diskette *Night Shift 1* en la unidad interna. El juego se cargará automáticamente.

Para instalar *Night Shift* en un disco duro, arranca tu Atari ST/STE desde tu disco duro. Cuando aparezca el GEM Desktop inserta el Disco 1 de *Night Shift* en la unidad interna y pulsa dos veces con el ratón sobre el icono de unidad A. Ahora pulsa dos veces sobre el icono INSTALL.TOS que se encuentra dentro de la ventana de la unidad A. Sigue las instrucciones que aparecen en pantalla. La instalación durará unos minutos.

Para jugar *Night Shift* desde tu disco duro, pulsa dos veces sobre el icono de la unidad en la que instalaste *Night Shift*, otras dos veces sobre la carpeta NIGHT y, finalmente, dos veces sobre el icono IML.TOS. El juego se cargará ahora.

Nota: Si deseas salvar tus récords y configuraciones de teclado a un disco floppy, asegúrate de que la protección contra escritura del disco 2 no está

puesta, es decir, que puedes salvar información en dicho disco.

Si tienes un ST/STE con una unidad interna de doble cara, puedes hacerte una versión de doble cara copiando todos los ficheros de los discos 2 y 3 en un disco formateado en doble cara. Cuando el juego te pida el disco 2, simplemente inserta el nuevo disco de doble cara que has copiado en la unidad interna de tu ST/STE.

Autorización de Seguridad

Industrial Might & Logic (IML) sigue una política de seguridad muy estricta y solamente los empleados autorizados podrán entrar en la fábrica!

Cuando aparezca un juguete de muestra en la pantalla tendrás que alinear los dos discos del *decodificador* de IML (incluido en el paquete) haciendo que coincidan las dos mitades del juguete que aparezca en pantalla. Seguidamente mira la ventana del decodificador y asegúrate de que sea del mismo color que el que aparece en la pantalla. Utiliza el joystick o las teclas de cursor (flechas) para cambiar los cuatro símbolos de frutas de la pantalla y hacerlos coincidir con la secuencia que nos muestra la ventana del *decodificador*. Al finalizar este proceso pulsa el botón del joystick o **ENTER** para poder continuar. Inserta los demás discos cuando te lo indique el ordenador.

El Menú de Opciones

Pulsando **F2** tendrás acceso a un Menú de opciones con los siguientes apartados: (**Nota:** No tendrás acceso a la opción **F2** mientras te encuentres en la oficina de Frank Capataz, durante un Turno o mientras estés grabando una puntuación dentro del listado de los 10 mejores.)

NUMERO DE JUGADORES (1)

CONTROLES DEL JUGADOR 1

CONTROLES DEL JUGADOR 2

PRACTICAR PRIMER TURNO

FINALIZAR

Para seleccionar un apartado del menú, utiliza las teclas del cursor, las cuales moverán las casillas y pulsa **ENTER**.

NUMERO DE JUGADORES (1) (NO. OF PLAYERS (1)). Te muestra el número actual de jugadores. Puedes cambiar el número de jugadores de 1 a 2 pulsando **ENTER**. Dos jugadores podrán jugar *Night Shift* si se van alternando.

CONTROLES DEL JUGADOR 1 / CONTROLES DEL JUGADOR 2 (PLAYER 1 CONTROLS/PLAYER 2 CONTROLS). Te muestra una imagen del teclado y el siguiente Menú de opciones:

NUEVO (NEW). Vuelve a definir los controles actuales del teclado para **IZQUIERDA (LEFT)**, **DERECHA (RIGHT)**, **SALTO (JUMP)**, **PATADA IZQUIERDA (KICK LEFT)**, **PATADA DERECHA (KICK RIGHT)**, **UTILIZAR HERRAMIENTA (USE TOOL)** y **ENTRAR/SALIR DEL MODO DE HERRAMIENTAS (ENTER/EXIT TOOLIE MODE)**. Utilizarás estas teclas hasta salir de *Night Shift*.

REAJUSTAR (RESET). Reajusta los valores de los controles actuales a los valores por defecto.

FINALIZAR (DONE). Regresarás al Menú anterior.

CARGAR (LOAD). Puedes cargar unos valores de control previamente almacenados en un disco y convertirlos en los valores actuales.

SALVAR (SAVE). Salva los valores de control actuales en un disco. Siempre que vuelvas a jugar se utilizarán estos valores.

JOYSTICK 1. Selecciona el joystick 1 ó 2 para el jugador 1 y/o el jugador 2. (Nos muestra los valores actuales).

(*Night Shift* tiene la característica de poder controlar el joystick y el teclado automáticamente, lo que te permite utilizar ambos simultáneamente.)

PRACTICAR PRIMER TURNO (PRACTICE FIRST SHIFT). Te permite jugar al Primer Turno sin límite de tiempo. ¡Este es un buen método para aprender a manejar dentro de la IML sin estar presionado por las cuotas! Pulsa **F8** o **ESC** para terminar de Practicar Turnos.

FINALIZAR (DONE). Retornas al modo demo.

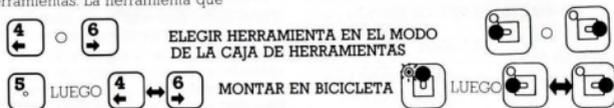
Controles de joystick y teclados

4 ←	MOVER IZQUIERDA	
6 →	MOVER DERECHA	
8 ↑	SALTO	
1	PATADA IZQUIERDA	
3	PATADA DERECHA	
5	USAR HERRAMIENTA	
space bar	ENTRAR/SALIR MODO CAJA DE HERRAMIENTAS	

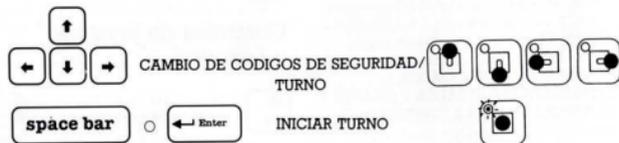


(Al activar el modo de Caja de Herramientas, la herramienta elegida parpadeará y no podrás controlar las acciones de Fred o Fiona. Utiliza la caja de herramientas para elegir distintas herramientas. La herramienta que

aparezca en el centro de la ventana será la próxima a utilizar. Para salir de este modo y recuperar el control de Fred o Fiona pulsa el espaciador o el botón del joystick).



Tendrás que estar al lado de la bicicleta para poder utilizarla. Seguidamente alterna las teclas o las direcciones del joystick de izquierda a derecha con un ritmo suave.



Teclas de mandatos y funciones

Mostrar Orden de Producción para el turno actual

Mostrar Menú de Opciones (después de pasar la seguridad IML)



PAUSA (mostrará el número de la versión)

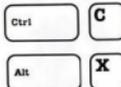


Encender/Apagar música y/o efectos de sonido

Volver a iniciar el juego



Salir del juego



Códigos Del Turno

Aunque *Night Shift* no tiene una opción para salvar la partida, cada uno de los treinta turnos tiene un código único (cuatro símbolos de frutas) que aparece en la Tarjeta de Seguridad IML mostrada en la pantalla. Según completes los turnos con éxito, Frank Capataz, su director de producción, te revela el código para el próximo turno. Esto te permite empezar a jugar *Night Shift* en cualquiera de los turnos de los que tengas el código. Simplemente cambia el código de turno que aparece en la pantalla por el del turno que deseas jugar.

Nota: Debes de anotar los códigos de turno que vayas recibiendo de Frank. El juego no recordará los Turnos que hayas completado. No te preocupes por el Turno 1... su código siempre coincidirá con el Código de Seguridad utilizado al inicio del juego.

NIGHT SHIFT™

Commodore 64, Spectrum (Cinta y Disco),
Amstrad CPC (Cinta y Disco)

Guía de referencia rápida

Crédito C64, Spectrum y Amstrad CPC

Código por John Mullins
Diseño de gráficos por Nick Cook
Música y efectos por Dave Lowe
Diseñado por Jon Dean de PMC, Jon Seele, Christopher M. Gibbs y Robert F. Gill de Attention To Detail con Akila J. Redmer de Lucas Arts Entertainment Company

Producido por Gregory D. Hammond Lucasfilm Games V.P. y Director General, Stephen D. Arnold
Director Gerente: Doug Glen
Director de Operaciones: David Fox
Director Asociado de Marketing: Kelly Flock
Director de Marketing: Stacey Lamiero
Relaciones Publicas: Betsy Irion
Apoyo Administrativo de Wendy Bertram, Meredith Cahill, Alexa Eurich, Paula Hendricksen, Debbie Ratto, Andrea Siegel y Lisa Star

Supervisor de Control de Calidad (C64): Kirk Roulston
Playtesting (C64): Jim "Purple" Hampton, Mark "Goat" Cartwright, Dave "Bud" Ruedger y Wayne "Chung" Cline
Playtesting (Spectrum y CPC): John Mullins y Jon Dean con el apoyo de los equipos de USGold y Ubi-Soft
Coordinación del paquete: Optima International
Diseño del Manual del Empleado: Catalyst Publishing

Agradecemos a todos los que han hecho esto posible, especialmente a: Martin Green, Jim Torjussen, Elaine & Sean Dean, Angelina Mullins, Deb de FOF, Tony & Sheila Dwyer, Alison Crook, Boris Schneider y todos los de Softgold, Geoff, Sue, Woody y la gente de US Gold, Marie y todos los de Ubi-Soft, y, por último, Cliff y JoDee Crowder por su inspiración.

Documentación escrita por Project Management Consultancy Ltd.

Gracias especiales a George Lucas



NIGHT SHIFT™

Instrucciones de carga para Commodore 64/128

Contenido

Tu paquete *Night Shift* deberá incluir lo siguiente:

- Una cinta *Night Shift*
- Un artículo de la revista *Toy Executive*
- Un Manual del Empleado con Guía de Reparaciones y Operaciones
- Una tarjeta de atentamente de Frank Capataz.

Comienzo

1. Asegúrate que tu ordenador está conectado de acuerdo con las instrucciones que vienen con la máquina.
2. Conecta un joystick compatible con tu Commodore en el port 2.
3. Enciende tu televisión/monitor.
4. Inserta cuidadosamente tu cinta *Night Shift* en tu cassette y rebobina la cara A.
5. Enciende tu ordenador.
6. Pulsa las teclas **SHIFT** y **RUN STOP** simultáneamente.
7. Pulsa **PLAY** en el cassette.

Night Shift comenzará a cargarse en tu ordenador automáticamente, lo que tardará unos minutos. *Night Shift* cargará más adelante varias fases del juego cuando sea necesario y, por esta razón, debes dejar siempre pulsada la tecla **PLAY** de tu cassette. Al alcanzar cierto nivel deberás dar la vuelta a la cinta para ponerla por la cara B y rebobinarla, lo que te será indicado en pantalla cuando sea necesario. **No rebobines, des la vuelta o avances la cinta a menos que el juego te lo pida.**

Controles del Joystick para Commodore 64

MOVER IZQUIERDA



MOVER DERECHA



SALTO



PATADA IZQUIERDA



PATADA DERECHA



USAR HERRAMIENTA



ENTRAR/SALIR
MODO CAJA
DE HERRAMIENTAS

space bar

(Al activar el modo de Caja de Herramientas, la herramienta elegida parpadeará y no podrás controlar las acciones de Fred o Fiona. Utiliza la caja de herramientas para elegir distintas herramientas. La herramienta que aparezca en el centro de la ventana será la próxima a utilizar. Recuperarás el control de Fred o Fiona una vez hayas seleccionado una herramienta.)



ELEGIR HERRAMIENTA EN EL MODO DE LA CAJA DE HERRAMIENTAS



MONTAR EN BICICLETA



LUEGO



↔



Tendrás que estar al lado de la bicicleta para poder utilizarla. Seguidamente, alterna las direcciones del joystick de izquierda a derecha con un ritmo suave.

CAMBIO DE CODIGOS DE SEGURIDAD/TURNO



INICIAR TURNO



Mostrar Orden de Producción para el turno actual

F1

PAUSA

F3

Voiver a iniciar el juego

F7

(Usa esta opción para repetir el turno actual si piensas que lo puedes hacer mejor, pero asegúrate de pulsar la tecla antes de que la vela de truno se acabe.)

Ahora puedes leer las "Notas de Referencia Rápida" para comenzar a jugar *Night Shift*.

Instrucciones de carga para ZX Spectrum (Cinta)

Esta versión ha sido diseñada para funcionar con Sinclair ZX Spectrum 48K, 128K, +2 y +3, con un cassette compatible en el caso de que no lo incorpore tu ordenador.

Contenido

Tu paquete *Night Shift* deberá incluir lo siguiente:

- Una cinta *Night Shift*.
- Un artículo de la revista Toy Executive.
- Un Manual del Empleado con Guía de Reparaciones y Operaciones.
- Una tarjeta de atentamente de Frank Capataz.

Comienzo

1. Asegúrate que tu ordenador está conectado de acuerdo con las instrucciones que vienen con la máquina, así como todos los periféricos que consideres necesarios.

2. Enciende tu televisión/monitor.
3. Enciende tu ordenador.
4. Inserta cuidadosamente tu cinta *Night Shift* en tu cassette y rebobina la cara A.
5. Si tu ordenador dispone de Opción **CARGADOR**, eléngela y pulsa **ENTER**. Si no, teclaea **LOAD** y pulsa **ENTER**.
6. Pulsa **PLAY** en el cassette.

Night Shift comenzará a cargarse en tu ordenador automáticamente, lo que tardará unos minutos. *Night Shift* cargará más adelante varias fases del juego cuando sea necesario. Al alcanzar cierto nivel deberás dar la vuelta a la cinta para ponerla por la cara B y rebobinarla, lo que te será indicado en pantalla cuando sea necesario. **No rebobines, des la vuelta o avances la cinta a menos que el juego te lo pida.**

Ahora puedes leer el apartado "Controles de Joystick y Teclado para Spectrum y Amstrad CPC".

Instrucciones de carga para ZX Spectrum (Disco)

Esta versión ha sido diseñada para funcionar con Sinclair ZX Spectrum 128K, +2 y +3, con una unidad de disco compatible en el caso de que no lo incorpore tu ordenador.

Contenido

Tu paquete *Night Shift* deberá incluir lo siguiente:

- Una disco de 3", *Night Shift*.
- Un artículo de la revista Toy Executive.
- Un Manual del Empleado con Guía de Reparaciones y Operaciones.
- Una tarjeta de atentamente de Frank Capataz.

Comienzo

1. Asegúrate que tu ordenador está conectado de acuerdo con las instrucciones que vienen con la máquina, así como todos los periféricos que consideres necesarios.

2. Enciende tu televisión/monitor.
3. Enciende tu ordenador.
4. Inserta cuidadosamente tu disco *Night Shift* en el drive.

5. Si tu ordenador dispone de Opción **CARGADOR**, eléngela y pulsa **ENTER**. Si no, utiliza el comando de carga de disco recomendado por el fabricante de tu unidad de disco.

Night Shift comenzará a cargarse en tu ordenador automáticamente, lo que tardará unos minutos. *Night Shift* cargará más adelante varias fases del juego cuando sea necesario y, por esta razón, **debes dejar el disco en la unidad hasta que termines de jugar.**

Ahora puedes leer el apartado "Controles de Joystick y Teclado para Spectrum y Amstrad CPC".

Instrucciones de carga para Amstrad CPC (Cinta)

Esta versión ha sido diseñada para funcionar con Amstrad CPC 464, 664 y 6128, con un cassette compatible en el caso de que no lo incorpore tu ordenador.

Contenido

Tu paquete *Night Shift* deberá incluir lo siguiente:

- Una cinta *Night Shift*.
- Un artículo de la revista Toy Executive.
- Un Manual del Empleado con Guía de Reparaciones y Operaciones.
- Una tarjeta de atentamente de Frank Capataz.

Comienzo

1. Asegúrate que tu ordenador está conectado de acuerdo con las instrucciones que vienen con la máquina, así como todos los periféricos que consideres necesarios.

2. Si tu ordenador no incorpora cassette, enciéndelo ahora.
3. Enciende tu ordenador **AMSTRAD**.
4. Inserta cuidadosamente tu cinta *Night Shift* en tu cassette y rebobina la cara A.
5. Si tu ordenador no incorpora cassette de serie, teclaea **| TAPE**.
6. Pulsa **CTRL** y el **ENTER** pequeño simultáneamente.
7. Pulsa **PLAY** en el cassette.

Night Shift comenzará a cargarse en tu ordenador automáticamente, lo que tardará unos minutos. *Night Shift* cargará más adelante varias fases del juego cuando sea necesario y, por esta razón, debes dejar siempre pulsada la tecla **PLAY** de tu cassette. Al alcanzar cierto nivel deberás dar la vuelta a la cinta para ponerla por la cara B y rebobinarla, lo que te será indicado en pantalla cuando sea necesario. **No rebobines, des la vuelta**

o avances la cinta a menos que el juego te lo pida.

Ahora puedes leer el apartado "Controles de Joystick y Teclado para Spectrum y Amstrad CPC".

Instrucciones de carga para Amstrad CPC (Disco)

Esta versión ha sido diseñada para funcionar con Amstrad 464, 664 y 6128, con una unidad de disco compatible en el caso de que no lo incorpore tu ordenador de serie.

Contenido

Tu paquete *Night Shift* deberá incluir lo siguiente:

- Una disco de 3", *Night Shift*.
- Un artículo de la revista Toy Executive.
- Un Manual del Empleado con Guía de Reparaciones y Operaciones.
- Una tarjeta de atentamente de Frank Capataz.

Comienzo

1. Asegúrate que tu ordenador está conectado de acuerdo con las instrucciones que vienen con la máquina, así como todos los periféricos que consideres necesarios (incluida unidad de disco si no viene de serie).

2. Enciende tu unidad de disco, si no está en el ordenador.
3. Enciende tu ordenador **AMSTRAD**.
4. Inserta cuidadosamente tu disco *Night Shift* en el drive.
5. Si tu ordenador no incorpora unidad de disco de serie, teclaea **| DISC**.
6. Teclaea **RUN** "DISC" y pulsa **ENTER**.

Night Shift comenzará a cargarse en tu ordenador automáticamente, lo que tardará unos minutos. *Night Shift* cargará más adelante varias fases del juego cuando sea necesario y, por esta razón, **debes dejar el disco en la unidad hasta que termines de jugar.**

Controles de Joystick y Teclado para Spectrum y Amstrad CPC

I	MOVER IZQUIERDA		Tendrás que estar al lado de la bicicleta para poder utilizarla. Seguidamente alterna las direcciones del joystick de izquierda a derecha con un ritmo suave.
P	MOVER DERECHA		
N	SALTO		
I + Z	PATADA IZQUIERDA		Q Z I P
P + Z	PATADA DERECHA		CAMBIO DE CODIGOS DE SEGURIDAD/TURNO
Z	USAR HERRAMIENTA		
N	INICIAR TURNO		
ENTRAR/SALIR MODO CAJA DE HERRAMIENTAS	space bar		Mostrar Orden de Produccion para el turno actual
			S
			H
			R
N	ELEGIR HERRAMIENTA EN EL MODO DE LA CAJA DE HERRAMIENTAS		
Z	MONTAR EN BICICLETA		

(Al activar el modo de Caja de Herramientas, la herramienta elegida parpadeará y no podrás controlar las acciones de Fred o Fiona. Utiliza la caja de herramientas para elegir distintas herramientas. La herramienta que aparezca en el centro de la ventana sera la próxima a utilizar. Recuperarás el control de Fred o Fiona una vez hayas seleccionado una herramienta.)

Mostrar Orden de Produccion para el turno actual

PAUSA

Volver a iniciar el juego

(Usa esta opción para repetir el turno actual si piensas que lo puedes hacer mejor, pero asegúrate de pulsar la tecla antes de que la vela de truno se acabe.)

Los poseedores de ordenadores Spectrum y Amstrad deberán seguir las instrucciones que aparezcan en pantalla para seleccionar el sistema de control que deseen (Joystick o Teclado). Si eligen Teclado, también está disponible una opción para redefinirlo.

Notas de Referencia Rápida

Autorización de Seguridad

Industrial Might & Logic (IML) sigue una política de seguridad muy estricta y solamente los empleados autorizados podran entrar en la fábrica!

La siguiente cosa que te será requerida que hagas es identificarte como Fred o Fiona Fixit (puedes ser cualquiera de los dos). En pantalla aparecerá una imagen de Fred y otra de Fiona. Mueve a izquierda o derecha para iluminar el personaje con el que desees jugar y pulsa el botón de fuego del joystick (o la tecla "N"). A esto seguirá una demostración que te presentará a los personajes del juego.

para salvar la partida, cada uno de los treinta turnos tiene un código único (cuatro símbolos de frutas) que aparece en la Tarjeta de Seguridad IML mostrada en la pantalla. Según completes los turnos con éxito, Frank Capataz, tu director de producción, te revela el código para el próximo turno. Esto te permite empezar a jugar *Night Shift* en cualquiera de los turnos de los que tengas el código. Simplemente cambia el código de turno que aparece en la pantalla por el del turno que desees jugar.

Nota: Debes de anotar los códigos de turno que vayas recibiendo de Frank. El juego no recordará los Turnos que hayas completado. No te preocupes por el Turno 1. No es importante.

Códigos Del Turno

Aunque *Night Shift* no tiene una opción

MEMO

DE: FRANK CAPATAZ

A: TODOS LOS EMPLEADOS NUEVOS

RE: MATERIAL DE ENTRENAMIENTO

He oído que algunos de nuestros nuevos empleados quieren aceptar el reto de trabajar en la BESTIA. Por este motivo he preparado esta breve guía de entrenamiento. Por favor, leer la guía y **atender a la demostración** que hemos preparado. Esta demostración comenzará cuando hayas pasado el sistema de seguridad de IML. Te enseñará los procedimientos básicos para trabajar en *Night Shift*.

(Los empleados que dispongan de ordenadores de 8 bits —C64, Spectrum, Amstrad CPC— no podrán disfrutar de esta demo debido a una serie de problemas técnicos que hemos sufrido con los programadores de la demo para estos ordenadores —se han despedido—. Por esta razón, estos empleados deben consultar el Manual del Empleado, en su apartado de Guía de Operaciones, una vez que hayan obtenido suficiente experiencia con la BESTIA. Además, deben prestar atención a las tareas encomendadas y relatadas a continuación ya que algunas se diferencian de las que deben realizar los empleados de 16 bits.)

Técnica Básica

Incluyo a continuación algunos aparatos con los que deberás familiarizarte:

BICICLETA

- Monta la bicicleta utilizando la Mano (del "Toolie", nuestra increíble caja de herramientas sin fondo)... (los empleados de 8 bits no necesitan usar la Mano, sólo ponerse delante de la bicicleta). Saltarás encima de la bicicleta automáticamente. Después alterna movimientos de izquierda y derecha con un ritmo suave y constante.
- Usa el control "JUMP" para saltar de la bicicleta (Sólo empleados de 8 bits).
- Monta la bicicleta hasta que las luces se encuentren en un estado de intermitencia Rápida.
- **NOTA:** Si se corta la corriente, tendrás que montar en bicicleta hasta que las luces estén intermitente y luego tendrás que ¡ENCENDER EL HORNO CON UNA CERILLA!

INTERRUPTORES

- **Direccional:** El más común... utilizado en cintas transportadoras para cambiar de dirección.

- **On/Off:** Estos pueden tener una orientación horizontal o vertical.
- **Interruptor del calentador:** Tiene cinco posiciones... La del centro mantiene la temperatura actual, las otras dos a cada lado calientan o enfrían la mezcla según su uso. Consigue que la mezcla hierva sin que salga vapor de la parte superior y después manten la temperatura.

TORNILLO EN EL MEZCLADOR DE RESINA

- Apretar utilizando la llave inglesa del Toolie.
- ¡Fija el tornillo en cuanto alcances la parte superior de la BESTIA!

ENCHUFE ELECTRICO PARA EL ALIMENTADOR DE MATERIAS PRIMAS

- En cuanto fijes el tornillo, enchúfalo rápidamente (por medio de una patada).

TINAJA DE PINTURA

Empleados de 16 bits.

• Mezcla la pintura girando la llave encima del color deseado, mezcla los colores haciendo girar más de una llave. Sólo se pueden mezclar los siguientes colores:

- Rojo.
- Azul.
- Amarillo.
- Verde.
- Marrón.

• Mezcla los colores cuando sea necesario fabricar un muñeco de un color específico. De vez en cuando deberás de vaciar la tinaja para poder obtener distintos colores... Otras veces solo tendrás que añadir otro color para conseguir la combinación apropiada. Para vaciar la tinaja tira de la cadena situada a la derecha de la llave de pintura azul.

Empleados de 8 bits

- Cuando necesites fabricar muñecos de un determinado color, debes sacar pintura de uno de los tres tubos que hay debajo de la tinaja. Desde aquí, la pintura se utilizará sobre las cabezas y cuerpos que se produzcan.
- Saca la pintura de la tinaja girando la llave que está situada encima del color deseado. Si no hay un tubo del color requerido, prueba añadiendo más de un color en la tinaja.
- Si la tinaja contiene un color incorrecto o la mezcla se contamina, podrás vaciar la tinaja tirando de la cadena situada justo encima de los tubos de pintura cerca del centro, y comenzar de nuevo.

LUCES DE ADVERTENCIA

- Las hemos instalado recientemente para la conveniencia de nuestros

empleados. Las luces están colocadas justo debajo de mi oficina. Hay cuatro luces, cada una corresponde a una sección distinta de la BESTIA. Las luces representan, de izquierda a derecha:

1. Los distribuidores de las Tres Materias Primas, el Mezclador de Resina y las dos Cintas Transportadoras de la parte superior.
 2. Las Duchas de pintura.
 3. Los Ventiladores de Secado y las Cintas Transportadoras próximas a la Unidad de Enlace.
 4. El Generador de Corriente y el Controlador de Calidad.
- Si alguno de estos componentes se encontrase averiado, se encenderá su correspondiente Luz de Aviso (color rojo). Una vez solucionado el problema la luz volverá a su color verde.

SIRENAS

- ¡Aunque no las veas, las oírás! Cuando funcionen incorrectamente el Mezclador de Resina (la misma alarma que oírás al principio de un turno) o el Generador de Energía Eléctrica, oírás sirenas para avisarte de que existe una avería. Tendrás que resolver estos problemas con suma rapidez para poder cumplir tu cuota.

Obligaciones del Turno

Nota: ¡Cuando recibas una Orden de Turno con Muñecos sin pintar, no debes de preocuparte de pintarlos... Se pintarán automáticamente!

TURNO 1

- Monta la bicicleta para producir la máxima potencia.
- Sube a La BESTIA hasta llegar al Tornillo de Vapor.
 - Utiliza la Llave Inglesa para apretar el Tornillo.
- Salta hasta el distribuidor de Materias Primas en la esquina superior izquierda.
 - Conecta el Enchufe Eléctrico (patada).
- Mientras se están produciendo los pequeños Fuerza de Choque, recoge todas las herramientas que puedas para el siguiente Turno.
- Anota la dirección de las Cintas Transportadoras... En el segundo Turno tendrás que ajustar algunas.
- Asegúrate de que los Cuerpos estén debajo de las Cabezas en los Muñecos Terminados.
 - De no ser así, arroja un cuerpo cambiando de dirección de la Cinta Transportadora encima de la Caja de Electricidad (marcada con PELIGRO)... ¡Después vuelve a colocarla en su posición original! (No necesario para los empleados de 8 bits).

TURNO 2

- Monta la bicicleta para producir la Máxima Potencia.
- Cambia la dirección de cualquier Cinta Transportadora que no dirija bien los Muñecos.
- Sube a la BESTIA hasta llegar a las Cintas Transportadoras situadas encima del cubo de basura.
 - Cambia su dirección si la resina esta cayendo en el cubo de basura.
 - Examina el Tornillo; si suelta vapor, arreglalo.
 - Salta hasta el Distribuidor de Materias Primas en la esquina superior izquierda y examina el enchufe... Enchúfalo si fuese necesario.
 - Puede que tengas que encender el calentador con una cerilla, o que tengas que regular la llama con la mano.
 - Vuelve a bajar para examinar la potencia... Si fuese necesario monta la bicicleta.

TURNO 3

- Igual que el Turno 2, pero ahora tendrás que ¡MEZCLAR LA PINTURA!
- De camino a la BESTIA gira la llave situado encima del tubo del color que debe de pintarse el muñeco.

TURNO 4

- Igual que el Turno 3, pero con ¡más colores!
- Recuerda que has de vaciar la Tinaja de colores cuando haga falta.

TURNO 5

- Ahora queda descubierto el ¡CONTROLADOR DE CALIDAD (C.C.)!
- Aprende a saltar encima de los componentes del C.C.
- Cuando el C.C. esté encendido veras pequeñas luces parpadeando en su parte superior... ¡En caso de estar apagado vuelve a encenderlo con el interruptor situado al lado del televisor!
- El C.C. rechazara automáticamente cualquier Muñeco defectuoso.

TURNO 6 Y SUCESIVOS

- Según acumules experiencia descubrirás más componentes de la BESTIA.
- Para cada componente nuevo, necesitarás mayores habilidades y una organización de tu tiempo más efectiva, para poder cumplir tus crecientes cuotas.

Herramientas

Es importante que comprendas la utilidad de las herramientas en *Night Shift*. Por cada herramienta que recojas recibirás una bonificación. Con

nuestro nuevo y revolucionario Toolie puedes llevar una provisión ilimitada de herramientas, cada una en su propia ranura. Aprender el uso de estas herramientas es fundamental para tener éxito:

Tus manos: Utiliza tus manos para montar en bicicleta, cambiar interruptores, y girar botones y manivelas.

La llave inglesa: Utiliza la llave inglesa para apretar el tornillo encima del Mezclador de Resina.

La cerilla: Utiliza la cerilla para encender el calentador y el horno siempre que sea necesario.

El globo: Utiliza el globo para subir de forma más rápida a la BESTIA. Para dejar de usar el globo, pulsa la tecla de "Salto" o el botón del joystick.

El paraguas: Utiliza el paraguas para descender rápidamente de la BESTIA. Para apearte del paraguas pulsa la tecla de "Salto" o el botón del joystick.

La aspiradora: ¡Utiliza la Aspiradora para eliminar los molestos Lemmings móviles! Puedes usar la Aspiradora continuamente hasta que elijas otra herramienta (al no ser que te pongan fuera de servicio antes). No podrás pegar patadas mientras uses la aspiradora.

La trampa de Venus: Utiliza la trampa para atrapar a los Lemmings. Prepara la trampa y atrae a un Lemming (la Trampa desaparece si al cabo del tiempo no atrapa a ningún Lemming).

Nota: Después de recoger o utilizar una herramienta el Toolie volverá a las manos como herramienta por defecto.

Objetos de Bonificación

¡Si mientras efectúas tu trabajo ves uno de estos objetos te aconsejamos que lo recojas! Cada objeto tiene un efecto instantáneo y, por lo tanto, no se almacenan en el Toolie.

El reloj de arena: Este extraño objeto te proporciona más tiempo para completar tu turno y te dará la posibilidad de fabricar más muñecos.

El dinero de bonificación: Nunca se sabe cuando van ha aparecer, pero estoy seguro de que sabrás que hacer con él.

Sólo para empleados de 8 bits

Las referencias que aparecen en el Manual del Empleado sobre los Códigos de Seguridad de la IML, no tienen ningún sentido para los empleados que tengan ordenadores de 8 bits, debido a que hemos eliminado esa incomodidad para este tipo de usuarios.

Tanto el software adjunto como los manuales están bajo los derechos de Copyright y todos los derechos están reservados por Lucasfilm Games. Ninguna parte de este manual o alguno de los otros incluidos en este producto, puede ser reproducido, copiado o traducido sin previa autorización expresa de Lucasfilm Games.

IBM es una marca registrada de Industrial Business Machines, Inc.
Tandy es una marca registrada de Tandy Corporation.
AdLib es una marca registrada de AdLib Inc.
Amiga es una marca registrada de Commodore Amiga, Inc.
Atari y ST son marcas registradas de Atari Corporation.
Commodore 64/128 es una marca registrada de Commodore Business Machines Ltd.

Amstrad, Sinclair ZX Spectrum +2, +3, CPC 464, CPC 664 y CPC 6128 son marcas registradas de Amstrad Plc.

Itsy Ackbar, C15PO, Mini Indy, Little Luke Skywalker, Obi-Wan Jr., Mini R2-D2, Trooper Toddler and Baby Vader son marcas registradas de Lucasfilm Ltd.

Night Shift, los nombres de los personajes, y otros elementos de la fantasía del juego son marcas registradas de LucasArts Entertainment Company.

© 1990 por Project Management Consultancy Ltd.
TM & © 1990 LucasArts Entertainment Company.
Todos los derechos reservados.

NOTAS

NOTAS

NOTAS

Gracias a la BESTIA, la empresa IML fabrica un abanico de mini-muñecos de alta calidad, moldeados de famosos personajes de LucasFilm, entre ellos, Baby Vader, Obi-Wan Jr., los pequeños Fuerza de Choque (Storm Trooper) y mini C1.5PO, de la película "La Guerra de las Galaxias™"; Junior Zac McCracken, de "Zac McCracken and The Alien Mindbenders™", y Baby Grep, de "Eidolon".

Pero la producción no es óptima y el abanico de productos es limitado. ¿Cómo saldrá a flote la IML? Según Bingham:

"Estamos reclutando personal en estos momentos. Nuestro propósito es incrementar la producción a gran escala mediante un turno de noche. Igualmente incluiremos un nuevo y emocionante abanico de mini-muñecos basados en más personajes de LucasFilm. A corto plazo estarán a la venta el pequeño Bobbin y la pequeña Fleece, de 'Loom™', y, lo que es más, mini-Indy, de 'Indiana Jones y la última cruzada™'."

Frente a la competencia

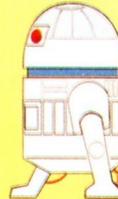
No cabe la menor duda de que Glenn Bingham es un gran personaje y un gran empresario. Aun así hemos de decir que muchos de sus competidores no le toman en serio, dicen que la IML está atravesando una etapa problemática, incluyendo las averías de la BESTIA durante la fabricación (se rumorea que las averías son frecuentes), las cuales influyen en la producción. También nos ha llegado la noticia de que al casero de la IML le desagrada la BESTIA y en más de una ocasión ha recurrido a sus abogados, T. Pillé, T. Pillé y T. Pillé, para que echasen a la IML (en vano).

Lo que resulta ser todavía más curioso es el rumor de que los desechos industriales utilizados por la BESTIA atraen a un extraño pequeño animal peludo y dañino que dificulta aún más la producción. Glenn Bingham dice, como quien no toma la cosa en serio:

"Pura especulación creada por los preocupados competidores. ¿Había oído hablar de algo tan ridículo?"

Para obtener más información sobre los productos de la IML subraye la opción 05 de la tarjeta de respuestas al lector.

Mini-R2-D2



C1.5PO



Pequeño Luke Skywalker



R2-D2, C-3PO, Darth Vader, La Guerra de las Galaxias e Indiana Jones son marcas registradas de LucasFilm Ltd. "Zac McCracken and The Alien Mindbenders", "Loom" y "Maniac Mansion" son marcas registradas de LucasArts Entertainment Company.

Pieza N.º 426102

Reimprimido previo autorización

El ejecutivo del juguete

Número 112 395 Pesetas

27 de noviembre de 1990

UN HOMBRE Y SU BESTIA

Las gigantescas plantas de goma sufren mutaciones

¿Una industria en alza?

El muñeco adolescente de JT:

Es contestón y sale de juerga por las noches

Parques de niños

Precios de referencia



Entrevista exclusiva con Glenn Bingham, de la IML

PUNTO DE VISTA

Este mes informamos sobre la nueva estrella de la industria, la empresa Industrial Might & Logic, la cual es completamente independiente y experimenta una gran expansión. ¿Quiénes son?, ¿qué pueden ofrecer? y ¿qué camino van a seguir? Bob Gill investiga...

Hace cien años nuestra tecnología era mecánica, así pues, era compleja y utilizaba gran número de piezas móviles, levas, engranajes, pistones y poleas, todas ellas trabajando en conjunto para llevar el progreso (y la producción) a buen fin.

Si se averiaba una pieza móvil (cosa que solía ocurrir), las consecuencias serían, o bien parar la máquina en conjunto (parando la producción), o, con un poco de suerte, continuar el proceso de fabricación, en cuyo caso se corría el riesgo de fabricar productos con desperfectos.

Los lectores estarán al tanto de que la tecnología moderna del microchip ha reducido tanto el tamaño como el alto índice de error que existía en la maquinaria con la tecnología de antes, por lo que son más eficaces e incrementan los niveles de producción. ¡Esto sí que es progreso!

Imagínese lo que nos sorprendimos al encontrar una empresa que ha decidido tirar el libro del progreso por la ventana y que ha optado por reintroducir los principios de fabricación basados en la eficacia mecánica en vez del poderoso microchip. Dése una vuelta por Industrial Might & Logic, fabricantes de juguetes de plástico. En la IML —tal y como se los conoce en el campo profesional— todos son unos perfeccionistas.

Excentricismo...

El entusiasta Fundador/Presidente, Glenn T. Bingham, es un hombre al que la competencia le ha descrito como un "excéntrico", e incluso como un "tío raro". Nos informa sobre sus técnicas de fabricación "a la antigua":

"Han transcurrido aproximadamente diez años desde que inventé por primera vez un abanico de juguetes de plástico en miniatura basados en personajes famosos —una especie de versión "junior" de cada personaje, los cuales considero que son una monada—, pero ninguna de las afamadas empresas de juguetes aprobaron mis ideas, puesto que el estándar de calidad que yo quería implantar les iba a costar dinero."

En resumidas cuentas, Glenn Bingham no se dio por vencido y decidió hacerlo por sí mismo.



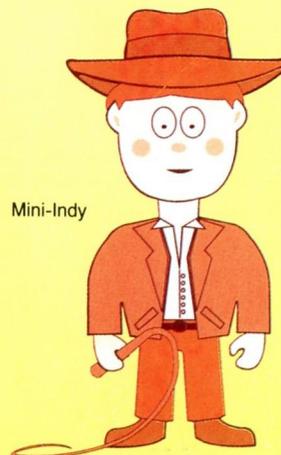
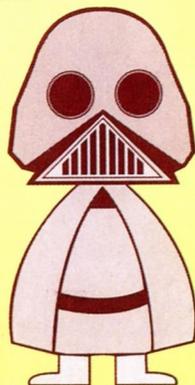
Baby Grep



Lógicamente, la forma en que quería llevar a cabo sus ideas iba a costarle a alguien un montón de dinero (por ejemplo, el precio del último grito de la tecnología moderna, el modelo compacto Yamazuchi ZX5000, se disparaba) y Bingham no podía alcanzar esas cotas tan altas con sus humildes ahorros. Pero Bingham se dio cuenta de que esas máquinas costaban un potosí no sólo por el desembolso en sí, sino que también por la materia prima natural.

Tenemos la gran fortuna de que Glenn Bingham es un inventor consciente, un hombre al que le encanta crear artículos útiles usando basura y artículos superfluos caseros, tal y como viejas ruedas de bicicleta, cu-

Baby Vader



Mini-Indy

bos de basura y sillas en mal estado. Todo ello encaja con sus perspectivas. "Decidí construir mi máquina basándome en principios tecnológicos básicos —algunos lo llaman tecnología a la antigua, ya sabe a lo que me refiero—, con enormes componentes mecánicos relucientes, ingeniosos y agradables a la vista. Y, lo que es más, usando basura, 'disponible a gran escala', como su materia prima, los costes se reducirían a un nivel insignificante."

Una vez que se había dado cuenta del potencial del ahorro de costo y las implicaciones en el medio ambiente, al usar componentes reciclados, no tardó mucho en sentar la cabeza y construir su propia fábrica de juguetes usando chararra y trastos viejos.

¡Un montón de vieja basura!

En cuanto a la teoría, todo iba bien, pero ¿cómo pudo llevar a cabo su proyecto? Según Bingham:

"¡Me lo pasé en grande buscando las piezas en desguaces y encontré todo lo que necesitaba, incluyendo una vieja hélice de un avión de la Segunda Guerra Mundial, algunas vías de tren, una enorme batería de un carrito de golf, una caldera de una locomotora, muchas piezas de automóviles desguazados, una vieja grúa procedente de los astilleros e incluso 25 cubos de basura!"

Tras tres años de muchísimo ingenio, por fin lo había terminado. Resultaba raro a la vista. ¡Y era enorme! Pero tenía un carácter propio. Bingham nos comenta:

"Le puse el nombre de 'Bingham y su Elegante Solución Total para la Integración Ambiental de los Juguetes' —su diminutivo 'BESTIA'—, un nombre ideal, debido a su gran tamaño y al sonido metálico y los silbidos que desprendía."