

Nanako Descends To Hell

Diseño, programa, gráficos y música: **Mojon Twins**

Portada: **Anjuel**

Testing: **Mojon Twins**

Add. testing: **T. Brazil**

Powered by **PSG Player** by **WYZ**, **splib2** by **Alvin Albrecht** & **cpcrslib** by **Artaburu**

Uses **aPPack decompressor** by **dwedit**, adapted by **Utopian** & optimized by **Metalbrain**

Uses **Exomizer 2 decompressor for Z80** by **Metalbrain**

Special thanks to **Artaburu**, **WYZ** & **Augusto Ruiz**

Dedicado a **Alex Brazil**.



Historia/Plot

Nanako se pensó que su vida sería fácil y divertida cuando volvía con su hermana del castillo de los monstruos por los felices y agrestes caminos dando saltitos tontucos y riéndose de Janeiro, pero nada más alejado de la realidad. En cuanto llegaron al poblado, descubrieron con horror que los malvados **Yhóp-Uthas** estaban atacando... de nuevo. Y cuando no eran los **Yhóp-Uthas**, eran los **Kah-Vronn-Azhos**, y cuando no los **Tuj-Muer-Tso-Tsó**, y cuando no los **Myby Ka-Gahn-Tó**... Total, que el pueblo de **Nanako** era un pitorreo y nadie lo tomaba en serio. **Nanako** decidió que eso no podía seguir así.

Lo primero que hizo fue cogerse un mosqueo de cojones y patalear, pero como eso no solucionó nada, decidió ir a ver al **Oráculo**. Éste, en su inmensa sabiduría, le aconsejó que se fuera al **Infierno** a buscar las cuatro partes de un artefacto que reduciría a cenizas a cualquiera que se atreviese a perturbar la paz del poblado. Sin extrañarse lo más mínimo (ya se sabe que en el Infierno siempre hay este tipo de cosas), **Nanako** se puso en camino.

Nanako thought that her life would be easy after she rescued her younger sister from the Monster Castle, but as soon as she got to her home village, she met the evil **Yhóp-Uthas** wreaking havoc and destroying everything... again. And when the **Yhóp-Uthas** were not busy breaking necks and burning houses, the **Kah-Vronn-Azhos** were, or the **Tuj-Muer-Tso-Tsó**, or even the **Myby Ka-Gahn-Tó**... Nobody seemed to take **Nanako's** village seriously, so **Nanako** decided that the situation had to change.

The first thing **Nanako** did was getting incredibly angry and stomp forcefully her feet against the floor but, as such relieving action didn't solve a thing, she decided to go see the **Oracle**. The guy, of immense wisdom, advised her to go to **Hell** to look for 4 pieces of an ancient artifact which would turn to ashes any offender tribe which would attack the village. **Nanako** didn't find that strange at all (we all know that in Hell you can find such kind of things), so she took her way down to Hell!



El juego/ The game

Controlarás a **Nanako** en el Infierno buscando los cuatro trozos del artefacto ese. El maldito Infierno se te presentará usando una perspectiva cenital. Podrás mover a **Nanako** en las cuatro direcciones, guardándote de darte una morrada contra los enemigos que pululan por ahí con el baile de san Vito (de todos es conocido que no hay servicios públicos en el Infierno; de hecho el Martirio Infernal se reduce a que no puedes ir a mear en toda la eternidad – según la doctrina de **Vah-Ka**).

Además, a lo largo del juego encontrarás otros objetos (además de los cuatro trozos del artefacto) que te serán necesarios en tu aventura:

- **Agua bendita:** Portando un frasco de agua bendita hará que la próxima morrada contra un enemigo no nos reste una vida.
- **Cizallas:** Las cizallas sirven para abrirse paso a través de las rejas metálicas. Para usarlas, colócate junto a la verja y pulsa la dirección en la que esté junto con **FIRE**.
- **Hacha:** El hacha sirve para abrirse paso a través de los árboles. Se emplea de la misma forma que las cizallas, colocándose junto al árbol y pulsando la dirección en la que esté junto con **FIRE**.

Nanako sólo puede llevar 4 objetos. A la hora de cogerlos, veremos como se van desplazando cíclicamente entre nuestro inventario y el contenedor de objetos de donde los estamos cogiendo.

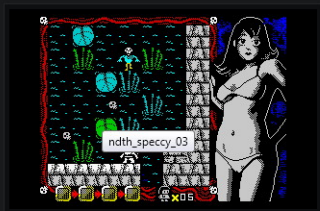
Para finalizar nuestra misión con éxito, hay que conseguir los cuatro trozos del artefacto y volver a la pantalla inicial, donde empezamos la partida.

*You control **Nanako** in Hell looking for the four pieces of the ancient artifact. You can move **Nanako** in the four directions avoiding the baddies. You'll find several objects you must use in order to progress in your search for the four pieces of the ancient artifact:*

- **Holy water:** If you carry one of those, you won't be killed if you collide with a baddie.
- **Scissors:** You can use them to cut iron walls. To use one, just locate Nanako next to an iron wall and press the correct direction plus FIRE.
- **Axes:** You can use them to chop trees. Use them in the same way you use the scissors.

Nanako can only carry 4 objects with her. To pick up an object, approach its container. The objects in your inventory and in the container will cycle so you can select what to carry and what not to.

To win the game, just get the 4 pieces of the artifact and return to the first screen.



Controles

En la versión **ZX Spectrum 128** puedes elegir entre JOYSTICK KEMPSTON o OPQA+SPACE para jugar en la pantalla de título pulsando izquierda o derecha (tanto en el joystick como en el teclado) . Pulsa FIRE para empezar a jugar.

En la versión de **Amstrad CPC** controlarás a **Nanako** usando los cursores y SPACE.

*In the **ZX Spectrum 128** version you can choose between **JOYSTICK KEMPSTON** or the **OPQA+SPACE** key layout in the title screen using left and right (in both the joystick or the keyboard). Press **FIRE** to play.*

*In the **Amstrad CPC** version you control **Nanako** using the arrow keys and **SPACE**.*

FX el marco me confunde/ *FX disturbing frame*

Los laboratorios de **Mojon Twins**, siempre investigando nuevas formas de entretenimiento (Nintendo nos robó el concepto del *Wiiimando*, aunque la idea que habíamos tenido nosotros era mucho más sugerentemente íntima), hemos introducido una nueva dificultad en el juego: un marco distractor que te hará que te sea mucho más difícil concentrarte en el juego.

*In the **Mojon Twins** laboratories, we are continuously investigating new ways of entertainment. In this game, we are testing a new gameplay item: a distracting game frame which will make it harder to concentrate in the game. Bwa ha ha ha.*

Instrucciones de carga/ *Loading instructions*

Amstrad CPC disco

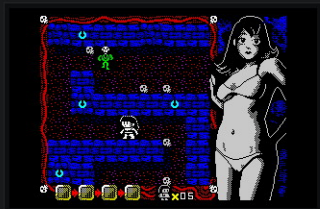
1. Introducir el disco en la unidad.
2. Teclear `run"ndth` y pulsar ENTER. El juego se cargará automáticamente.

Amstrad CPC cinta

1. Si tienes un Amstrad de disco, escribe `|tape` y pulsa ENTER.
2. Teclear `run"` y pulsar ENTER. Pulsa PLAY en el cassette y el juego se cargará automáticamente.

ZX Spectrum 128/+2/+2A/+2B/+3

1. Selecciona "Cargador" o "Loader" en el menú de inicio y pulsa ENTER.
2. Pulsa play en el cassette y el juego se cargará automáticamente.



Amstrad CPC disk

1. *Put the disk in the drive.*
2. *Type run"ndth and hit ENTER. The game will load automaticly.*

Amstrad CPC tape

1. *If you are using a disk-based CPC, write /tape and press ENTER*
2. *type run" and hit ENTER. Press PLAY on tape and the game will load automaticly.*

ZX Spectrum 128/+2/+2A/+2B/+3

1. *Select "Loader" in the menu and press ENTER.*
2. *Press PLAY on tape and the game will load automaticly.*