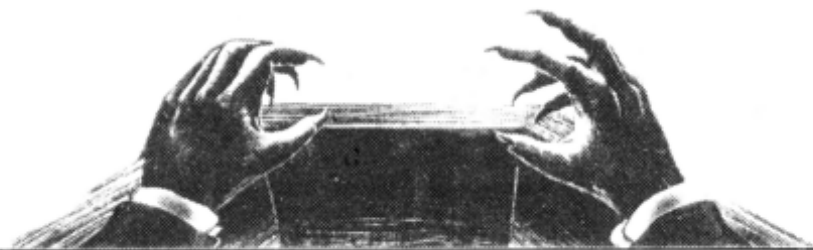




NIGHT HUNTER



NIGHT HUNTER

VAMPIRE : Mort qui sort du tombeau pour dévorer le sang des vivants. Il peut prendre la forme d'une chauve-souris ou d'un loup pour traquer ses victimes. Le Vampire ne vit que la nuit, la lumière du soleil lui serait fatale. Il craint l'eau bénite, l'eau vive et la vue des crucifix. Le seul moyen de le tuer est de lui planter un pieu de bois dans le corps. Le plus connu d'entre eux est sans conteste le célèbre comte DRACULA.

Jusqu'à présent, l'humanité avait été protégée du règne des Vampires grâce à plusieurs médaillons sacrés qui rétablissent l'équilibre du bien et du mal sur Terre.

Mais aujourd'hui, Dracula a décidé de s'approprier ces médaillons afin de pouvoir déclencher le chaos sur la planète et d'en devenir le Maître.

Le professeur Van Helsing, valeureux chasseur de Vampires a appris les sombres desseins de Dracula. Il a dépêché une armée de tueurs de Vampires, installé des pièges et a prévenu la population afin d'empêcher le Vampire de récupérer les médaillons et de le tuer.

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

- Eteindre l'ordinateur.
- Insérer le disc 1 dans le lecteur et mettre en marche l'ordinateur.
- Quand le message "Insert Disc 2" apparaît à l'écran, insérer le disc 2 dans le lecteur et appuyer sur une touche quelconque.

BUT DU JEU

Le jeu se compose en niveaux de 20 écrans chacun.

Votre but en tant que Vampire est de franchir chaque niveau afin d'atteindre les villes dans lesquelles se trouvent les médaillons.

Pour passer d'un niveau à un autre, Dracula doit ramasser huit objets et trouver une porte magique (une porte rouge et bleue) pour y entrer.

Ces huit objets sont trois parchemins et cinq clés. Chacune de ces clés permet notamment d'ouvrir une porte donnant accès à d'autres écrans du niveau.

Tous les cinq niveaux (lorsque vous avez atteint une ville), Dracula doit ramasser ces huit objets et trouver le médaillon.

LE VAMPIRE:

Vous dirigez avec le joystick (branché dans le port 0)

- Pour se tourner et marcher dans la direction voulue : droite et gauche.
- Pour se baisser, tirez la manette vers le bas.
- Pour ramasser un objet, tirez la manette vers le bas si l'objet est sur le sol ou appuyez sur le bouton s'il est posé en hauteur.
- Pour utiliser un escalier, mettez la manette en diagonale vers le haut (pour monter) ou vers le bas (pour descendre) lorsque vous êtes devant l'escalier.
- Pour entrer quelque part, mettez-vous au milieu de la porte ou du passage et appuyez sur le bouton en mettant la manette vers le haut.
- Pour attraper un ennemi et lui sucer son sang, appuyez sur le bouton au bon moment afin d'attraper sa gorge. Gardez le bouton enfoncé afin de le vider de son sang.
- Pour se transformer en chauve-souris, mettez la manette en diagonale en bas à droite en appuyant sur le bouton. Vous pouvez alors vous déplacer en volant. Pour redevenir Vampire, refaites la même manoeuvre.
- Pour se transformer en loup-garou, mettez la manette en diagonale en bas à gauche en appuyant sur le bouton, le loup-garou se déplace comme le Vampire mais ne peut ni ramasser d'objets, ni entrer dans les maisons mais vous pouvez frapper vos ennemis (appuyez sur le bouton pour donner un coup). Pour redevenir Vampire, refaites la même manoeuvre.

LES ENNEMIS

• Tous les personnages que vous rencontrerez tenteront de vous tuer : Les chasseurs de Vampires (armés de pieux de bois, ils peuvent tuer Dracula d'un seul coup) ; les prêtres (lancent de l'eau bénite) ; les archers ; les sorcières (invincibles) ; les rapaces (ne peuvent être tués. Attention à ne pas vous laisser attraper) ; les policiers (armés de balles d'argent) et le redoutable Professeur Van Helsing (invincible, lançant des pieux, il n'apparaît qu'à la fin de chaque tableau, lorsque Dracula a ramassé les huit objets).

Vous rencontrerez d'autres personnages, armés pour vous blesser :

- Des marques étranges sur le sol peuvent signifier la présence d'une trappe (les trappes sur le sol tuent Dracula si il marche dessus).
- Le jour se lève lorsque la lune atteint le bord droit de l'écran. Afin de protéger Dracula de la lumière du soleil, entrez dans une crypte (les cryptes ne s'ouvrent que le matin).

TABLEAU

Votre tableau en bas de l'écran vous indique, de gauche à droite :

- votre score et le high-score.
- votre niveau d'énergie (barre orange). Il décroît à chaque coup porté par un ennemi. Lorsqu'il n'a plus d'énergie, Dracula part.
- votre temps de transformation (barre bleue). Lorsque Dracula se transforme, cette barre commence à décroître. Lorsqu'elle a disparu, vous redevenez Vampire.
- le nombre de vies (vie supplémentaire tous les 100 000 points).
- les objets ramassés.

TOUCHES UTILISÉES

ESPACE : Pause ON / OFF

ESC : Bruits de fonds ON / OFF

TRUCS

★ Les cinq clés (une rouge, une bleue, une grise et deux jaunes) et trois parchemins (numérotés de 1 à 3) ne sont pas toujours posés en évidence dans les tableaux. Regardez attentivement chaque écran.

★ Certaines portes peuvent être ouvertes sans clés.

★ Les portes fermées avec des crucifix ne peuvent être ouvertes.

★ Les chauve-souris et le loup-garou sont insensibles à certaines armes ; en revanche, les balles d'argent tuent instantanément le loup-garou.

★ Lorsque vous êtes en chauve-souris, veillez à ne pas vous retransformer en Vampire si vous êtes au-dessus de l'eau.

★ La chauve-souris ne peut atterrir que sur le sol, pas sur les plates-formes.

★ Si vous êtes touché par un ennemi alors que vous êtes en chauve-souris ou en loup-garou, vous vous retransformez en Vampire.

★ Van Helsing est le plus dangereux de vos ennemis, aussi lorsqu'il apparaît, évitez-le soigneusement.