

NOSFERATU *The VAMPIRE*

Loading instructions:—

Hit CTRL ENTER together, then press PLAY then any key.

Nightfall. The deadly enchantment begins.

Will you live to see the dawn?

Fight a desperate battle to save your soul from the vampyre's bloodlust. Your enemy's power is subtle and mysterious, his strength never-ending. There is only one way to bring Nosferatu's reign to an end. There are three parts to your struggle to overcome the Vampyre:

DRACULA'S CASTLE

You are Jonathan Harker, an innocent employee of the estate agent Renfield. Count Dracula wishes to buy a house in your home town, Wismar. You have been sent to his castle to complete the sale, only to discover the Count's true identity—he is a Vampyre!

Now you must act fast to protect yourself and the inhabitants of Wismar from his power. If Nosferatu moves into the house he could soon take control of the whole town and turn the innocent inhabitants into vampyres!

You left the deeds to the house on the dining room table, but they have disappeared. You must find them and escape as soon as you can. Nosferatu is most dangerous at night when the castle doors are locked. You cannot escape until the light of day, when the Vampyre lies low. Meanwhile you may have to contend with vampyre beasts, plagued rats, and hallucinations created by Nosferatu for your confusion.

You can find weapons and objects to aid your survival, but fighting the evil beasts will sap your energy.

THE TOWN OF WISMAR

Here you control Jonathan Harker, Lucy Harker and Van Helsing (Lucy's brother-in-law and admirer). Choose 1, 2 or 3 to change character control.

Nosferatu has been drawn to Wismar by Lucy's special power of attraction. Unknown to Jonathan, her husband, and Van Helsing, she is the only one who can destroy him. You must keep her alive in order to win the game.

To ensure both Lucy's survival and the protection of the Wismar townsfolk, the two men must destroy the growing number of plagued rats and kill or keep at bay those inhabitants who have already succumbed to the Vampyre's power. A population count is made during the game to measure your success.

Remember, if Nosferatu still holds the deeds to the house, he will have a safe base from which to operate his blood-hunting, and will be extremely powerful. If you managed to retrieve the deeds from his castle in the first part of the game, then the Count will be forced to roam the streets and take shelter from the daylight where he can—in disused houses, cellars, etc.

If he is trapped for long enough without taking victims, Nosferatu's bloodlust will grow stronger and his desire for Lucy more irresistible. You can then take the opportunity to lure him to Lucy's house and his ultimate destruction.

If Nosferatu does not have the deeds to the house, he may try to regain them by seeking out the estate agent, Renfield. Renfield, now sadly in a mental asylum, could agree to Nosferatu's request. It is up to Jonathan and Van Helsing to keep Renfield protected by laying garlic around the asylum. They must not neglect their duty—in Renfield's unstable condition he could undo their work.

What do you have to help you in the seemingly endless battle against the growing threat of vampyres and plague in the town? Garlic, of course, will keep the vampyres at bay, but to *kill* them you need stakes. A supply of stakes may not be readily available so you must improvise.

Remember, as an employee of the Estate Agent, Jonathan alone may have access to some useful items there.

Should you manage to move Lucy in safety towards her house, discover Nosferatu's whereabouts and lure him with you, then the final part of the ordeal begins.

LUCY'S HOUSE

As Lucy, you alone can destroy the Vampyre. Jonathan and Van Helsing are unaware of your destiny and, with your best interests at heart, will try to keep you away from Nosferatu. You must lock them away in your house before you can proceed. Bear in mind that although united in their vampyre-hunting, the two men share a love for Lucy. Once they are out of your way, you can take Dracula to your room in the east side of the house for the final hours of your nightmare. If you manage to keep Dracula with you until the light of dawn his reign will come to an end.

Keys definable in program.

Based on the haunting horror movie from 20th Century Fox.

TM Trademark owned by Twentieth Century Fox Film Corporation and used by Macmillan Information Systems under authorisation.

© Alternative Software Limited 1987

PROGRAMMERS—If you have written a good programme, for ANY home computer, send it to us now for evaluation. We pay EXCELLENT royalties!! Your programme could be in the shops within 3 weeks!! SEND TO:
ALTERNATIVE SOFTWARE Units 3-6 Baileygate Industrial Estate, Pontefract, West Yorkshire. We will acknowledge receipt of your programme same day.

**ORIGINALLY RELEASED BY
PIRANHA SOFTWARE LTD.**



© 1986 Twentieth Century Fox Film Corporation.
All rights reserved.

NOSFERATU LE VAMPIRE
de Piranha

Instructions de chargement :

Appuyez simultanément sur CTRL ENTER
puis sur PLAY et puis sur une touche quelconque.

Votre lutte pour vaincre le Vampire comprend trois parties:

LE CHATEAU DE DRACULA

Vous êtes Jonathan Harker, employé innocent de l'agent immobilier Renfield. Le Comte Dracula souhaite acheter une maison dans votre ville natale, Wismar. On vous a envoyé à son château pour régler la vente, mais vous découvrez la véritable identité du Comte—c'est un Vampire!

Maintenant, vous devez agir vite pour vous protéger, vous-même et les habitants de Wismar, contre sa puissance. Si Nosferatu emménage dans la maison, il pourrait bientôt contrôler toute la ville et transformer les habitants innocents de la ville en vampires!

Vous avez laissé les actes notariés pour la maison sur la table de la salle à manger, mais ils ont disparu. Vous devez les trouver et vous échapper dès que vous pouvez. C'est la nuit que Nosferatu est le plus dangereux, quand les portes du château sont verrouillées. Vous ne pouvez vous échapper qu'au jour, quand le Vampire se tapit. En attendant, il se peut que vous deviez vous battre avec des vampires, des rats atteints de la peste et des hallucinations créées par Nosferatu pour vous dérouter.

Vous pouvez trouver des armes et des objets pour vous aider à survivre, mais la lutte contre les bêtes du Mal va saper votre énergie.

LA VILLE DE WISMAR

Ici, vous contrôlez Johnathan Harker, Lucy Harker et van Helsing (beau-frère et admirateur de Lucy). Choisissez 1, 2 or 3 pour changer de contrôle de personnage.

Nosferatu a été attiré à Wismar par le pouvoir spécial d'attraction de Lucy. A l'insu de Jonathan, son mari, et de van Helsing, elle est la seule qui puisse le détruire. Vous devez la garder en vie pour pouvoir gagner la partie.

Pour assurer à la fois la survie de Lucy et la protection des habitants de Wismar, les deux hommes doivent détruire le nombre croissant de rats atteints de la peste et tuer ou tenir en échec ceux parmi les habitants qui ont déjà succombé au pouvoir du Vampire. Un recensement est effectué pendant la partie pour évaluer votre succès.

N'oubliez pas, si Nosferatu est en possession des actes pour la maison, il aura une base sûre à partir de laquelle il pourra exercer sa recherche de sang, et il sera extrêmement puissant. Si vous réussissez à récupérer les actes au château dans la première phase de la partie, le comte sera alors obligé de parcourir les rues et de s'abriter du jour là où il peut—dans des maisons inhabitées, des caves, etc . . .

S'il est bloqué suffisamment longtemps sans attraper de victimes, la soif de sang de Nosferatu augmentera et son désir pour Lucy deviendra plus irrésistible. Vous pouvez alors en profiter pour l'attirer dans la maison de Lucy et l'amener à sa destruction définitive.

Si Nosferatu n'a pas les actes pour la maison, il peut essayer de les récupérer en recherchant l'agent immobilier, Renfield. Renfield, maintenant malheureusement dans un asile psychiatrique, pourrait accéder à la requête de Nosferatu. C'est le rôle de Jonathan et de van Helsing de protéger Renfield en déposant de l'ail autour de l'asile. Ils ne doivent pas négliger leur devoir—dans l'état instable où se trouve Renfield, il pourrait détruire leur travail.

Qu'avez-vous pour vous aider dans votre lutte apparemment infinie contre la menace croissante de vampires et de peste dans la ville? De l'ail, bien sûr, tiendra les vampires en échec, mais pour les Tuer, vous aurez besoin de pieux. Il se peut qu'une provision de pieux ne soit pas facilement disponible, vous devez donc improviser.

Souvenez-vous qu'en tant qu'employé de l'agent immobilier seul Jonathan peut avoir accès à des articles utiles dans ce cas.

Si vous réussissez à amener Lucy en sécurité vers sa maison, découvrez où se trouve Nosferatu et attirez-le avec vous, alors la dernière partie de l'épreuve commence.

LA MAISON DE LUCY

En tant que Lucy, vous seule pouvez détruire le Vampire. Jonathan et van Helsing ne connaissent pas votre destin et, ayant vos meilleurs intérêts à coeur, ils vont essayer de vous éloigner de Nosferatu. Vous devez les enfermer dans votre maison avant de pouvoir continuer. Gardez à l'esprit que, bien qu'ils soient unis dans leur chasse aux vampires, les deux hommes ont en commun de l'amour pour Lucy. Une fois que vous vous en êtes débarrassé, vous pouvez amener Dracula à votre chambre dans la partie est de la maison pour les dernières heures de votre cauchemar. Si vous réussissez à garder Dracula avec vous jusqu'à l'aube, son règne sera terminé.

TOUCHES DEFINISSABLES DANS LE PROGRAMME.

NOSFERATU—EL VAMPIRO

por Piranha

Instrucciones de carga:

Pulse CTRL y ENTER a la vez, luego PLAY y cualquier tecla después.

Su lucha para subyugar al vampiro consite en tres partes:

EL CASTILLO DE DRACULA

Vd. se llama Jonathan Harker, un simple empleado de un agente de inmuebles, Renfield. El Conde Drácula quiere comprar una casa en su ciudad, Wismar. Le han enviado a su castillo para finalizar la venta, cuando Vd. descubre la verdadera identidad del Conde! que es un vampiro!

Entonces Vd. tiene que actuar rápidamente para protegerse, y proteger también los habitantes de Wismar. Si Nosferatu se mudara a la casa entonces podría controlar toda la ciudad y convertir a toda la población en vampiros.

Vd. ha dejado las escrituras de la casa sobre la mesa del comedor, pero han desaparecido. Tiene que encontrarlas y escapar lo antes posible. Nosferatu se encuentra los más peligroso por la noche cuando el portón del castillo está cerrado. Vd. no puede escaparse hasta el amanecer cuando el vampiro se esconde. Mientras tanto puede que tenga que enfrentarse con animaluchos vampiros, plagado por ratas, y alucinaciones creadas por Nosferatu para despistarle.

Puede encontrar armas y objetos que le ayuden a sobrevivir, pero la lucha contra los animaluchos le minarán las fuerzas.

LA CIUDAD DE WISMAR

Aquí se controla a Jonathan Harker, Lucy Harker y van Helsing, (el cunado de Lucy y admirador). Elija 1, 2 o 3 para cambiar el control de los personajes.

Nosferatu ha sido atraído a Wismar por el especial poder atractivo de Lucy. Sin saberlo Jonathan, su marido y van Helsing, ella es la única que puede destruirlo. Es indispensable mantenerla viva para ganar el juego.

Para asegurar tanto la sobrevivencia de Lucy como la de los habitantes de Wismar, los dos hombres tienen que destruir el creciente número de ratas con la peste y matar o mantener a distancia esos habitantes que ya han caído en el poder de Drácula. Durante el juego se lleva a cabo un censo de la población para calcular su éxito.

No se olvide, si Nosferatu continúa en posesión de las escrituras de la casa, tendrá una base segura desde la cual podría emprender su caza de sangre, y sería extremadamente poderoso. Si Vd. consiguió recuperar las escrituras en el castillo durante la primera parte de juego, entonces el Conde se verá obligado a vagar por las calles y a refugiarse de la luz del día donde pueda—en casas abandonadas, sótanos, etc.

Si se le atrapa suficiente tiempo sin que capture víctimas, la ansiedad para beber sangre crecerá y sus deseos hacia Lucy se agudizarán. Entonces puede Vd. aprovechar la oportunidad de tentarle a la casa de Lucy y a su destrucción final.

Si Nosferatu no tiene las escrituras de la casa, puede tratar de recuperarlas buscando al agente Renfield. Renfield, desgraciadamente en un manicomio, podría acceder. Jonathan y van Helsing tienen que proteger a Renfield cercándole con ajo en el manicomio. No deben descuidarse—el estado mental de Renfield podría deshacer su labor.

Qué ayuda tienen en su aparentemente interminable batalla contra la creciente amenaza de vampiros y pestilencia en la ciudad? El ajo naturalmente mantendrá los vampiros a distancia, pero para matarlos se necesitan estacas. Éstas no se encuentran fácilmente o sea que tienen que improvisar.

No se olviden que como empleado de una agencia inmueble, Jonathan es el único que fácilmente puede disponer de varios artículos útiles.

Si consiguen trasladar a Lucy con toda seguridad hacia su casa, descubren donde está Nosferatu y logran que les acompañe, entonces comienza la última parte de la odisea.

LA CASA DE LUCY

Siendo Lucy, Vd. es la única persona que puede destruir al vampiro. Jonathan y van Helsing desconocen el destino de Vd. y haciendo lo que creen es mejor para Vd., tratarán de mantenerla fuera del alcance de Nosferatu. Debe de encerrarles en su casa antes de continuar. No se olvide que aunque cooperan en la caza del vampiro, los dos hombres están enamorados de Lucy.

Una vez que se haya librado de ellos, puede conducir Nosferatu a su habitación en el lado este de su casa para las últimas horas de su pesadilla. Si consigue quedarse con Drácula hasta el amanecer, el reino de Nosferatu se acabará.

Teclas definibles en el programa.