

COMO SE CARGA NIGHT HUNTER ?

- Apaga tu ordenador.
- Insertar el disco en el lector de tu ordenador y encender el ordenador.
- Teclear RUN "NIGHT" para cargar el juego.
- El juego se cargará automáticamente. Después de unos segundos, verás aparecer la página de presentación acompañada de una música. Para empezar a jugar, apretar en la barra ESPACIO del teclado.

Un mensaje te pedirá que configures tu teclado (1 para teclado QWERTY-2 para teclado AZERTY). Después de algunos segundos, verás aparecer un mensaje que te pedirá que des la vuelta al disco. Efectuar esta operación y validar apretando en una tecla.

INSTRUCCIONES DE CARGA SOBRE SPECTRUM

PARA UTILIZAR NIGHT HUNTER, SE NECESITA :

- Un SPECTRUM + "(disco) o SPECTRUM + 2 (cinta) 128 ko.
- Un monitor color
- Un joystick

COMO SE CARGA NIGHT HUNTER ?

- Apagar el ordenador.
- Insertar el disco en el lector de y encender el ordenador.
- Apretar sobre la tecla RETURN. El juego se cargará automáticamente. Después de unos segundos, un mensaje te pedirá que des la vuelta al disco. Efectua esta operación y validar apretando en la barra ESPACIO.

NIGHT HUNTER

VAMPIRO :

Muerto que sale de su tumba para devorar la sangre de los vivos. Puede transformarse en murciélago o en lobo-feroz para terrorizar sus víctimas.

El vampiro solo vive de noche, la luz del sol le resultaría fatal. Teme el agua, el agua bendita y la vista de los crucifijos. La única manera para matarlo es plantarle una estaca de madera en el cuerpo. El más conocido de entre ellos es sin duda alguna el célebre conde DRÁCULA.

Hasta ahora, la humanidad estaba protegida del reino de los Vampiros por unas medallas sagradas que establecían el equilibrio del Bien y del Mal sobre la Tierra. Pero hoy día, Drácula ha decidido apoderarse de esas medallas para que reine el caos sobre la planeta y convertirse en el Dios todopoderoso.

El profesor Van Helsing, valeroso cazador de Vampiros conoce las malas intenciones de Drácula. A reunido una armada de matadores de Vampiros, instalado trampas y prevenido la población para evitar que el Vampiro se lleve las medallas y para matarlo.

OBJETIVO DEL JUEGO :

El juego se divide en niveles de 20 pantallas cada uno.

Para pasar de un nivel a otro, Drácula debe recoger ocho objetos y encontrar una puerta mágica (una puerta roja o azul) para entrar.

Estos ocho objetos son un pergamino, una botella roja, una cruz y cinco llaves. Cada llave sirve sobre todo para abrir una puerta que lleva a otras pantallas del mismo nivel (en modo CGA, los objetos son pergaminos -1, 2, 3- ; las llaves son las mismas).

Cada cinco niveles (cuando llegue a una ciudad), Drácula deberá recoger esos ocho objetos y encontrar la medalla. En cuanto encuentre la medalla, pase directamente al nivel superior. No necesita pasar por una puerta como en los niveles anteriores.

I - COMMANDOS :

A) Joystick

Se dirige con el joystick (enchufado en el port O).

- Para darse la vuelta y dirigirse en la dirección que se quiera : derecha e izquierda.
- Para agacharse, darle a la manilla hacia abajo.
- Para recoger un objeto, dele a la manilla hacia abajo si el objeto está en el suelo o apriete sobre el botón si esta puesto en un sitio alto.
- Para utilizar una escalera, ponga la manilla en diagonal hacia arriba (para subir) o hacia abajo (para bajar) cuando esté delante de la escalera.

B) Controles en el teclado

ESPACIO : Pausa ON/OFF

ESC : Ruidos de fondo ON/OFF (solo sobre ATARI ST)

Las flechas : Para mover los personajes en ocho direcciones.

- Para volverse murciélago, dele a la flecha de abajo a mano derecha mientras le da al botón Fire.
- Para volverse lobo-feroz, dele a la flecha de abajo a mano izquierda mientras le da al botón Fire.

Tecla TAB : Fire

II - CARACTERÍSTICAS DE LOS PERSONAJES :

- Para entrar en cualquier parte, póngase en medio de la puerta o del pasadizo y dele al botón mientras le da a la manilla hacia arriba.
- Para atrapar a un enemigo y chuparle la sangre, dele al botón justo en el momento preciso para pillar su garganta. Mantenga la tecla apretada para sacarle toda su sangre.
- Para volverse murciélago, ponga la manilla diagonal abajo a la derecha apretando sobre el botón. Entonces podrá volar. Para volverse Vampiro, haga la misma maniobra.
- Para volverse lobo-feroz, ponga la manilla diagonal a la izquierda apretando sobre el botón, el lobo-feroz se mueve como el Vampiro pero no puede ni recoger

objetos, ni entrar en las casas pero puede pegar a sus enemigos (dele al botón para dar un golpe). Para volverse Vampiro de nuevo, haga la misma maniobra.

III - LOS ENEMIGOS :

Todos los personajes con los que se encontrará intentaran matarle.

- Los cazadores de Vampiros llevan estacas de madera, pueden matar a Drácula de un solo golpe.
- Los curas lanzan agua bendita.
- Los arqueros lanzan flechas, y si le dan a Drácula, ganan bastantes puntos de energía.
- Las brujas son invencibles.
- No se puede matar a los rapaces. Cuidado. No se deje pillar.
- Los policías llevan balas de plata.
- El temible Profesor Van Helsing es invencible, lanza estacas, solo aparece en el final de cada tablero, cuando Drácula ya ha recogido los ocho objetos. Si le da, morirá usted instantáneamente.

Se encontrará con otros personajes, armados para herirle.

IV - TABLERO :

El tablero de la parte de abajo de la pantalla indica, de izquierda a derecha :

- Su resultado y el mejor de los resultados.
- Su nivel de energía (barra naranja). Disminuye cada vez que se le da a un enemigo. Cuando no le queda mas energía, Drácula se muere.
- Su tiempo de transformación (barra azul). Cuando Drácula se transforma, esta barra empieza a disminuir. Cuando desaparece, se vuelve Vampiro de nuevo.
- Las vidas (una vida en suplemento cada 50000 puntos).
- Los objetos recogidos.

V - TRUCOS :

- El lobo-feroz y el murciélago se vuelven Vampiro cuando están heridos.
- Cada personaje según su aspecto tiene una agresividad y una valentía propias frente al lobo-feroz y al murciélago.

- Marcas extrañas en el suelo pueden significar la presencia de una boca. Estas bocas en el suelo matan a Drácula si las pisa.
- Amanece cuando la luna llega a la esquina derecha de la pantalla. para proteger a Drácula de la luz del sol, entre en un crypto (los cryptos no se abren mas que por la mañana).
- El murciélago no puede aterrizar más que en el suelo, no puede sobre las plataformas.
- Van Helsing es el enemigo más peligroso, así pues cuando aparece, evítelo cuidadosamente.
- Puede que los objetos no se vean bien en los tableros. Mire con atención cada pantalla.
- Si le da un enemigo mientras está de murciélago o de lobo-feroz, se volverá Vampiro de nuevo.
- Algunas puertas se abren sin llave.
- Las puertas cerradas con crucifijos no se abren.
- El murciélago y el lobo-feroz son insensibles a algunas armas ; pero, por lo contrario, las balas de plata matan instantáneamente al lobo-feroz.
- Cuando esté de murciélago, evite volverse Vampiro si se encuentra encima del agua.
- Cuando atraviere una ciudad, podrá bajar por algunas calles, situadas entre las torres. Esto funciona igual que las puertas. Ponga a Drácula frente a la calle, apriete sobre el botón poniendo la manilla hacia arriba. Entonces entrará en otra parte de la ciudad.
- No podrá recoger objetos más que si está de Drácula.
- Cuando haya recogido los ocho objetos cada cinco niveles, coja la calle que baja desde la mitad de la pantalla y que lleva al otro lado de la ciudad, después vaya lo más lejos posible a mano derecha y entre en la habitación. Si el profesor se encuentra en el segundo piso, vayase de la habitación y vuelva a ella inmediatamente. Si está en el primer piso, vuélvase murciélago y vaya hasta abajo de la escalera volando. Allí, debe volverse Drácula de nuevo, subir la escalera y pasar por la puerta. Inmediatamente, vuélvase murciélago y vuele hasta el primer piso. La medalla está allí. Ponga a Drácula en frente y haga como frente a una puerta.
- Salve su juego tras cada nivel.

INSTRUCCIONES DE CARGA SOBRE PC.

NIGHT HUNTER funciona con IBM PC, XT, AT y compatibles y TANDY en modo CGA, EGA, y TANDY 16 colores.

PARA UTILIZAR NIGHT HUNTER, SE NECESITA :

- un PC y, opcionalmente una tarjeta y un joystick.

COMO SE CARGA NIGHT HUNTER ?

- Apague su micro-ordenador.
- Encienda su micro-ordenador y meta el disco DOS en el lector A. Si su micro-ordenador tiene un disco duro con un fichero de lanzamiento (auto boot), no necesita meter el disco DOS en el lector A. Tras la inicialización de su micro-ordenador, puede acceder al lector A.
- Meta el disco 1 de NIGHT HUNTER en el lector A. Para utilizar el juego necesita saber en qué modo gráfico va a utilizar NIGHT HUNTER (CGA, EGA, TANDY).

Para acceder al juego debe ejecutar las instrucciones siguientes : A>NIGHT y después RETURN.

Elija su modo gráfico (CGA, EGA/ VGA, TDY). Puede seleccionar el modo gráfico utilizando las flechas arriba/abajo del teclado numérico. Mientras cargue el juego, un mensaje le indicará que debe cambiar el disco. Meta el disco que le pide y valide con RETURN.

Un mensaje le preguntará si utiliza usted un joystick. Si es cierto, entonces valide con RETURN. Otro mensaje le pedirá que mueva el joystick de arriba a abajo, de izquierda a derecha y al centro, y después el juego seguirá cargando.

Cuando aparezca la presentación acompañada por la música, dele a una tecla para empezar el juego. Entonces le será posible cargar una partida salvada.

Para eso, dele a la tecla L y elija el número de partida salvada.

Si tiene un disco duro, puede meter el juego en él. Para meter el juego, debe ejecutar lo que sigue : C>A : INSTALL A y después RETURN. C> es la partición del disco

en la cual va usted a meter el juego. A : es el lector en el cual se encuentra el disco 1 de NIGHT HUNTER. A : es el lector en el cual se encuentran los datos que hay que copiar. Si usted ejecuta esto, el juego estará copiado sobre su disco duro. Siga bien las instrucciones del programa de instalación cuando vaya a cambiar de disco. Cuando esté acabado el programa de instalación , podrá lanzar el juego con la instrucción : >NIGHT y después RETURN.

NOTA :

- No se puede irse del programa y volver a DOS sin apagar la máquina y volver a encenderla.
- Si utiliza las teclas, desenchufe el joystick (el joystick y las teclas interfieren).
- El juego no admite la tarjeta Adlib, entonces no hay música de presentación.
- Si quiere salvar unos resultados notables, tiene que salvar su juego cada vez que pase a otro nivel.

INSTRUCCIONES DE CARGA SOBRE-AMIGA

PARA UTILIZAR NIGHT HUNTER, SE NECESITA :

- Un AMIGA 500, 1000 o 2000
- Un monitor color
- Un joystick

COMO SE CARGA NIGHT HUNTER ?

- Apague su micro-ordenador.
- Enchufe su joystick en el port 2 de su ordenador.
- Meta el disco 1 en el lector DFO : de su micro-ordenador y póngalo bajo tensión.
- El juego se cargará automáticamente. Tras unos segundos, se verá aparecer la página de presentación del juego acompañada por una música.
- Antes de salvar su juego, vigile que el disco no esté protegido en escritura.

COMANDOS

- NIGHT HUNTER se juega únicamente con el joystick (ver el manual).
- Para hacer una pausa, darle a la tecla espacio.
- No se puede jugar con las teclas en la versión AMIGA de NIGHT HUNTER.

INSTRUCCIONES DE CARGA SOBRE ATARI

PARA UTILIZAR NIGHT HUNTER, SE NECESITA :

- Un ATARI 520 , 1040 ST o STE
- Un monitor color
- Un joystick

COMO SE CARGA NIGHT HUNTER ?

- Apague su micro-ordenador.
- Meta el disco 1 en el lector A de su micro-ordenador y póngalo bajo tensión.
- El juego se cargará automáticamente. Tras unos segundos, se verá aparecer la página de presentación del juego acompañada por una música.
- Cuando el mensaje «Insert disc 2» aparezca en la pantalla, meta el disco 2 en el lector y dele a una tecla cualquiera. El juego se cargará automáticamente.

INSTRUCCIONES DE CARGA SOBRE AMSTRAD

NIGHT HUNTER funciona en AMSTRAD 6128. Por razones de complejidad no ha sido posible hacer una versión 64 ko (664 y 464).

PARA UTILIZAR NIGHT HUNTER, SE NECESITA :

- Un AMSTRAD 6128
- Un monitor color
- Un joystick