

NOSFERATU – EL VAMPIRO

Basado en la película Nosferatu—El Vampiro, por 20 th Century Fox.

CARGA

Spectrum 48K – LOAD " " ENTER

Spectrum 128K – Selecciona Basic 48 y entonces LOAD " " ENTER

Commodore 64/128 – SHIFT RUN/STOP

Amstrad CPC 464/664 – CTRL y ENTER pequeño

Disc – ! (SHIFT + @) TAPE y CTRL y ENTER pequeño

Cuando la primera parte ha cargado para la cinta. El programa es dirigido por menú. Para salvar un juego párate, introduce una cinta en blanco en el grabador, y entonces sigue instrucciones de pantalla.

Si mueres mientras juegas, puedes cargar un juego salvado y continuar, o volver a empezar desde el principio en el Castillo de Drácula.

Hay tres partes de tu lucha para vencer al Vampiro.
EL CASTILLO DE DRACULA.

Tu eres Jonathan Harker, un empleado inocente del agente Renfield. El Conde Drácula desea comprar una casa en tu lugar de origen, Wismar. Tu has sido enviado a su castillo para completar la venta, descubriendo su verdadera identidad ... es un vampiro !!!!!

Ahora debes actuar rápido para protegerte a ti mismo y a los habitantes de Wismar de su poder.

Si Nosferatu se muda a la casa podría en poco tiempo tomar control de todo el pueblo y convertir a los inocentes habitantes en vampiros.

Te dejaste las escrituras de la casa en la mesa del comedor, y

han desaparecido.

Debes encontrarlas y escapar en cuanto puedas. Nosferatu es más peligroso que nunca durante la noche, cuando las puertas del castillo están cerradas.

No puedes escapar hasta que llegue la luz del día, cuando el vampiro está acostado. Mientras tanto te tendrás que pelear con las bestias, ratas, y alucinaciones creadas por Nosferatu para confundirte.

Puedes encontrar armas y objetos para ayudarte a sobrevivir, pero la lucha con las bestias agotará tu energía.

EL PUEBLO DE WISMAR

Aquí tu controlas a Jonathan Harker, Lucy Harker y van Helsing, (el cuñado de Lucy), elige 1,2, o 3, para cambiar control de carácter.

Nosferatu ha sido atraído a Wismar por el especial poder de atracción de Lucy.

Dato desconocido por Jonathan, su marido, y van Helsing, ella es la única que lo puede destruir, debes mantenerla viva para ganar el juego.

Para asegurar ambas, la supervivencia de Lucy, y la protección de la población de Wismar, los 2 hombres deben destruir el número de ratas que aumenta cada día y matar o mantener apartados aquellos habitantes que hayan sucumbido por el poder del vampiro. Una suma de los habitantes es hecha durante el juego para medir tu éxito.

Recuerda, si Nosferatu tiene todavía las escrituras de la casa, tendrá una base segura para operar para su caza de sangre, y será extremadamente poderoso.

Si te apañas para recuperar las escrituras de su castillo en la primera parte del juego el Conde se verá obligado a vagabundear por las calles y protegerse de la luz del día donde pueda, en casas abandonadas, sótanos, etc.

Si se encuentra atrapado el tiempo suficiente sin tener víctimas, la necesidad de sangre de Nosferatu aumentará y su

deseo por Lucy será más irresistible. Entonces tu puedes tener la oportunidad de utilizar a Lucy de cebo para llevarle a su casa para su destrucción final.

Si Nosferatu no tiene las escrituras de la casa, puede que intente recuperarlas, sacandoselas al agente de estado Renfield. Renfield, quién ahora se encuentra triste en un asilo mental, puede acceder a la solicitud de Nosferatu. Y es labor de Jonathan y van Helsing mantener a Renfield protegido, echando ajo alrededor del asilo. No debe haber negligencia en su labor, en el estado mental de Renfield podría imposibilitar su labor.

¿Que tienes como ayuda en la complicada e interminable lucha contra la amenaza que aumenta por segundos, de vampiros y plaga en el pueblo?

Ajo, por supuesto, mantendrá los vampiros alejados, pero para matarlos necesitas estacas; un suministro de estacas puede no ser disponible en el momento por lo que tendrás que improvisar.

Recuerda que como empleado del agente del estado, Jonathan, solo puede tener acceso a algunos objetos.

Si pudieras arreglartelas para mover a Lucy hacia su casa, descubre por donde aproximadamente se encuentra Nosferatu, y utilízalo de cebo contigo, entonces la parte final de esta experiencia comienza.

LA CASA DE LUCY

Como Lucy, solo puedes destruir al vampiro, Jonathan y van Helsing no conocen tu destino y con los mejores intereses de corazón, tratarán de mantenerte alejado de Nosferatu. Debes encerrarlos en la casa antes de poder continuar. Ten siempre en cuenta que aunque unidos en su caza del vampiro, ambos aman a Lucy. Una vez no estén en tu camino, puedes llevar a Drácula a tu habitación en el ala este de la casa para las horas finales de tu pesadilla. Si consigues mantener a Drácula contigo hasta que llegue la luz del amanecer, su reinado llegará a su fin.

Impresión: "Offitex L.A. RIVA, S.A.", Alonso Núñez, 18, 28039 Madrid (España)

