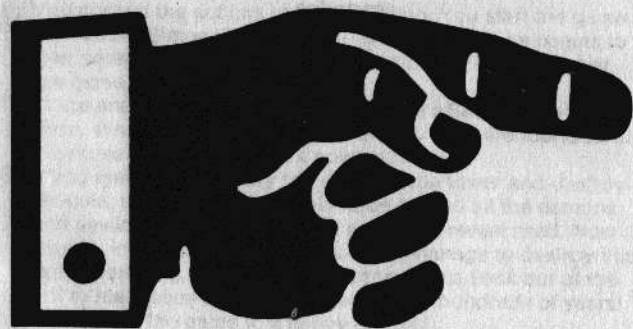


VAMPIRE KILLER



# User's Manual

Manuel d'Utilisation  
Bedienungsanleitung  
Manual del Usuario



ENGLISH

FRANÇAIS: VOIR PAGES 7-12

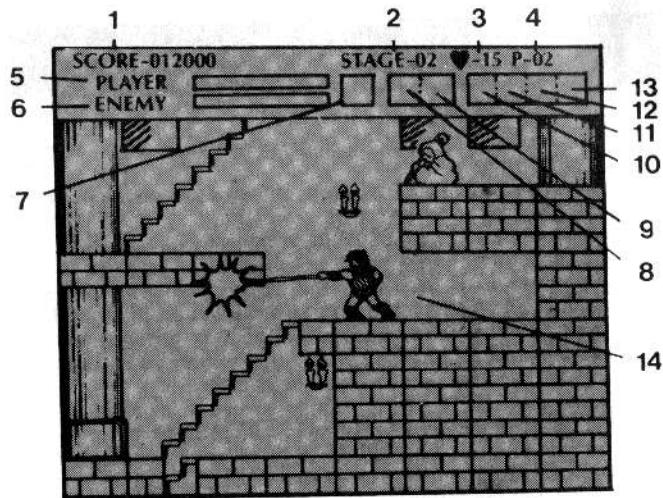
DEUTSCH: SIEHE SEITE 13-18

ESPAÑOL: VÉANSE LAS PÁGINAS 19-24

\* Be sure to turn off  
the main power  
when loading or unloading  
the cartridge.

## 1. How to play

1. This game is designed for a single player competing against the computer.
2. The action can be controlled either with a joystick or from the keyboard.
3. Press the Shot Button on the joystick or the Space Bar to start the game.
4. Evil creatures will keep appearing in your path. Destroy these one after another as fast as you can. During each stage of the game, you will find a key to a door. Take this key, go to the door, and the door will open automatically so you can progress onto the next stage of the game.
5. When you begin the game your only weapon is the magic whip. But hidden here and there in the castle are other weapons and instruments that you can use to increase your powers against evil. Find these and use them well.
6. You control the actions of young Simon. You start the game with three "Simons". If the demons hurt Simon, he begins to lose power. When his power drops to zero, Simon is out of the game.
7. There are a total of 18 stages in Dracula's Satanic Castle. Every three stages is a Chamber of Evil. Here are found awful creatures with terrible black powers.
8. If you make it to the very top of the castle tower and destroy Dracula, suddenly the invisible force behind all the demons and devils you have confronted so far will reveal itself. Now you are in real trouble! But, if you can manage to destroy this evil superbeing, you can bring Dransylvania back out of the evil to real peace at last after these many hundreds of years! This brings the game to a happy ending!
9. To stop the action momentarily, press the (F-1) key. This will freeze the screen. Pressing the (F-1) key again will restart the game.



### Screen Display:

- |   |  |
|---|--|
| 1. Your score   | 9. White key indicator (shows when you have found the key to the door) |
| 2. Stage number   | 10. <i>These indicators light up to for a few seconds to</i>           |
| 3. Number of "hearts"                                   | 11. <i>show that you have found a secret weapon</i>                    |
| 4. Number of remaining "Simons"                         | 12. Holy water   |
| 5. "Simon's" power level                                | 13. Shield   |
| 6. Power level of the head demon in the Chamber of Evil | 14. Hourglass  |
| 7. Shows the weapons available                          | 15. Map  |
| 8. Yellow key indicator (shows when you have            | 16. Field of action  |

## 2. Controls

		KEYBOARD	JOYSTICK
Basic Actions	SIMON'S MOVEMENTS		
	Move <i>left</i> (on stairways, either <i>up</i> and <i>left</i> or <i>down</i> and <i>left</i> )		Lever Left
	Move <i>right</i> (on stairways, either <i>up</i> and <i>right</i> or <i>down</i> and <i>right</i> )		Lever Right
	Crouch down (not effective at the tops of stairways)		Lever down
	Go <i>downstairs</i> (using the down entrance)		Lever down
	Go <i>upstairs</i> (using the up entrance)		Lever up
	Jump (Not effective at the tops of stairways)		#2 Shot Button
Attack	<input type="text" value="space bar"/>	#1 Shot Button	
Using the Secret Weapons	Fling the holy water to the <i>left</i>	Left and Jump together (Press left arrow ("") cursor key) or joystick lever to left while jumping)	
	Fling the holy water to the <i>right</i>	Right/Jump (Press right arrow ("") cursor key or joystick lever to right while jumping)	
	Time Freeze	Down/Jump (Press down arrow ("") cursor key) or joystick lever down while jumping)	
	Map indicator	<input type="text" value="F 2"/>	
	Respond to the Old Crone	<input type="text" value="space bar"/>	#1 Shot Button
Do not respond to the Old Crone	<input type="text" value="Shift key"/>	#2 Shot Button	
Pathway Warp effect (effective only in Stage 12)	At the right place in the game, press the Up arrow key and the Down arrow key together		
Pause (stops the action momentarily)	<input type="text" value="F 1"/>		

Most of the actions of Simon can be controlled either with a joystick or from the keyboard of your computer. However, certain of the *secret weapons* can be controlled only from the keyboard.

### 3. Attack techniques

1. Attacking the enemy with traditional weapons.
2. You can choose any of the weapons listed below, using only one weapon at a time.
3. Use may be implemented by joystick firebutton or keyboard.

<i>Weapon</i>	<i>Damage Effect</i>
Whip	Light
Fighting Chain	Medium
Broadsword	Light
Battle Axe	Heavy
Battle Star	Medium

#### *Secret Weapons*

1. Gold Cross
2. Silver Cross
3. Sapphire Ring
4. Blue Crystal
5. Holy Water
6. Hourglass

1. Wipes out all enemies 2. Prevents enemies appearing 3. Smash the enemy while holding this 4. Renders you invisible 5. Inflicts considerable damage 6. Stops enemy movement

These weapons need to be found in various locations — some hiding places are a test of your ingenuity!

There are other keys to your success in the adventure you are about to undertake ...

#### *How to Get the Secret Weapons*

1. There are four ways to get secret weapons:
  - a) Smash a candle holder, but be careful — these are not always what they seem ...
  - b) Destroy an enemy demon.
  - c) Open a treasure chest — but first you need a yellow key.
  - d) Get weapons from the Old Crone — she has access to weapons at certain times.

#### *Other Weapons can Achieve the Following:*

Location of weak walls

Shows layout of the stage you are at

Increases Simon's intelligence

Decreases Simon's intelligence

Infliction of damage to enemy

demons

Opening of treasure chest

Opening of door to next stage

Replacement of key to open treasure chest

Complete restoration of power

Exchange weaponry with Old

Crone

Allow exit from present stage

#### *Using the Map*

1. If you get the Map, you can use it to display the layout of the stage you are in.
2. You can display the stage layout at any time during the game by pressing the (F2) key. Pressing the (F2) a second time will take you back to the action.
3. You can display the map a maximum of three times, then it will disappear.

#### *Stages*

There are many stages in this adventure. False walls and ceilings are just an example of the difficulties that will beset you. Beware ...

#### *Character Point Scoring*

1. The Old Crone — 5,000 points
2. Count Dracula — 30,000 points
3. Phantom Vampire Bats — 2,000 points
4. The Grim Reaper — 7,000 points
5. Big Medusa — 2,000 points
6. Bad Knight — 100 points
7. Mummy Man — 2,000 points
8. Axe Man — 300 points
9. Frankenstein Monster — 3,000 points
10. Skeleton Man — 200 points
11. Dragon Skull Cannon — 300 points
12. Ghost — 200 points
13. Fish Man — 200 points
14. Skele-Dragon — 1,000 points
15. Zombie — 100 points
16. Vampire Bats — 100 points

17. Slime — 100 points
18. Hunchback — 200 points
19. Black Leopard — 100 points

20. Giant Raven — 100 points
21. Medusa — 200 points
22. Giant Eagle — 400 points

# Manuel d'Utilisation

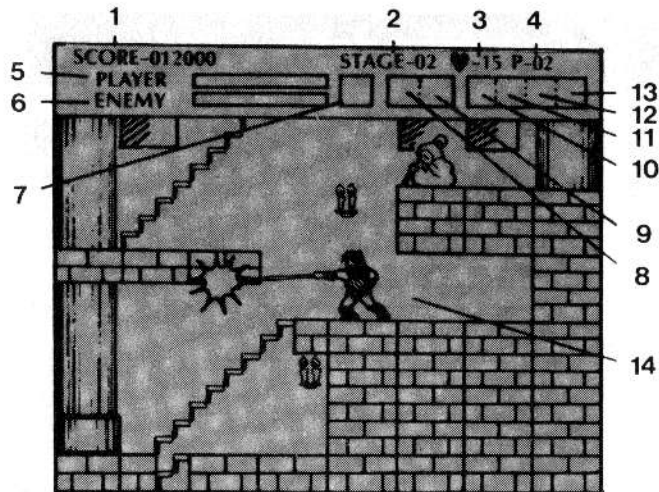


FRANÇAIS

**ATTENTION:**  
N'oubliez pas de couper  
l'alimentation secteur  
lorsque vous  
chargez ou déchargez  
la cartouche.

# 1. Règle du jeu

- Il s'agit d'un jeu pour une seule personne jouant contre l'ordinateur.
- Le contrôle peut se faire soit à partir du clavier, soit à l'aide d'un joystick.
- Pour démarrer le jeu, appuyez sur le bouton de tir de votre joystick ou sur la barre espace du clavier.
- Les esprits du mal apparaîtront sans cesse sur votre itinéraire. Détruisez-les à tour de rôle aussi rapidement que possible. Au cours de chaque étape du jeu, vous trouverez une clé de porte. Prenez la clé, dirigez-vous vers la porte, celle-ci s'ouvrira automatiquement et vous permettra de passer à l'étape suivante.
- Au départ, le fouet magique est votre seule arme. Toutefois, cachés un peu partout dans le château se trouvent des armes et des instruments qui vous permettront de mieux lutter contre les forces du mal. Trouvez-les et faites-en bon usage.
- Vous contrôlez les mouvements du jeune Simon. Au départ, vous disposez de trois "Simons". Chaque fois que les démons frappent Simon, celui-ci perdra de sa force. Lorsque sa force tombe à zéro, Simon est éliminé du jeu.
- Le jeu comporte au total 18 étapes. Toutes les trois étapes, vous tomberez sur la chambre des esprits du mal. Dans cette pièce vivent d'horribles créatures avec de terribles pouvoirs maléfiques.
- Si vous parvenez à atteindre le haut de la tour du château et arrivez à détruire Dracula, alors, comme par enchantement, la force invisible qui jusqu'à maintenant se cachait derrière les démons et les esprits du mal que vous avez affrontés, se révélera. Vous avez maintenant de sacrés problèmes! Toutefois, si vous arrivez à éliminer ce super esprit du mal, le petit royaume de Dransylvanie retrouvera enfin sa tranquillité après tant de siècles! Dénouement heureux du jeu.
- Pour s'arrêter momentanément, appuyez sur la touche (F1) — ceci aura pour effet de figer l'image. Appuyez à nouveau sur F1 pour redémarrer le jeu.



Affichage:

- |   |  |
|---|--|
| 1. Votre score  |  |
| 2. Numéro de l'étape  |  |
| 3. Nombre de "coeurs"   |  |
| 4. Nombre de "Simons" restants  |  |
| 5. Niveau de force des "Simons"   |  |
| 6. Niveau de force du démon principal dans la chambre des Esprits du Mal      |  |
| 7. Indique l'arme disponible  |  |
| 8. Indicateur de la clé jaune (vous indique que vous avez trouvé la clé de la |  |
|   | 9. Indicateur de la clé blanche (vous indique que vous avez trouvé la clé de la porte)               |
|   | 10. Ces témoins s'allument à quelques secondes afin d'indiquer que vous avez trouvé une arme secrète |
|   | 10. Eau bénite   |
|   | 11. Bouclier   |
|   | 12. Sablier  |
|   | 13. Carte  |
|   | 14. Champs d'action  |

## 2. Commandes

		MOUVEMENTS DE SIMON	CLAVIER	JOYSTICK
Mouvements de base		Vers la gauche (sur les escaliers, soit vers le haut et à gauche soit vers le bas et à gauche.)		Vers la gauche
		Vers la droite (sur les escaliers, soit vers le haut et à droite soit vers le bas et à droite.)		Vers la droite
		Accroupissement (n'a aucun effet sur le haut des escaliers).		Vers le bas
		Descente des escaliers (par l'entrée du bas).		Vers le bas
		Montée des escaliers (par l'entrée du haut).		Vers le haut
		Saut (n'a aucun effet sur le haut des escaliers).		Bouton de tir #2
		Attaque	Barre d'espacement	Bouton de tir #1
Utilisation de l'arme secrète	Pour jeter l'eau bénite vers la gauche.	Vers la gauche et saut simultanément (Appuyer sur la flèche de gauche ("←") touche curseur) ou pousser la manette du joystick vers la gauche en cours de saut).		
	Pour jeter l'eau bénite vers la droite.	Vers la droite et saut simultanément (Appuyer sur la flèche de droite ("→") touche curseur) ou pousser la manette du joystick vers la droite en cours de saut).		
	Figeage du temps.	Vers le bas/saut (Appuyer sur la flèche dirigée vers le bas ("↓") touche curseur) ou pousser la manette du joystick vers le bas en cours de saut.		
	Carte	F 2		
	Répondre à la vieille commère.	Barre d'espacement	Bouton de tir #1	
	Ne pas répondre à la vieille commère.	Touche majuscules	Bouton de tir #2	
Effet de gravitation. (efficace uniquement à l'étape 12).	Au bon moment en cours de jeu, appuyez simultanément sur les touches flèche vers le haut et flèche vers le bas.			
Pause (arrêt momentané).	F 1			

La plupart des mouvements de Simon peuvent être contrôlés soit à l'aide du joystick soit à partir du clavier de votre ordinateur. Toutefois, *certaines armes secrètes* ne peuvent être contrôlées qu'à partir du clavier.

## 3. Techniques d'attaque

- Attaque de l'ennemi avec des armes classiques.
- Vous pouvez choisir l'une quelconque des armes énumérées ci-après, en utilisant seulement une arme à la fois.
- Les armes peuvent être contrôlées soit avec le bouton de tir du joystick soit à partir du clavier.

Arme	Dommage infligé
Fouet	Léger
Chaîne	Moyen
Sabre	Léger
Hache	Lourd
Etoile de combat	Moyen

- Armes secrètes*
- Croix d'or
  - Croix d'argent
  - Anneau de saphir
  - Crystal bleu
  - Eau bénite
  - Sablier

- Élimine tous les ennemis
- Empêche les ennemis d'apparaître
- Permet de détruire les ennemis
- Vous rend invisible
- Inflige des dommages considérables
- Arrête tout mouvement de l'ennemi

Vous trouverez ces armes dans divers endroits — certaines cachettes font appel à votre sens de l'ingéniosité.

Il existe d'autres clés à votre succès dans cette aventure que vous êtes sur le point d'entreprendre ...

### Comment obtenir les armes secrètes

- Il existe quatre façons d'obtenir les armes secrètes:
  - Briser un chandelier, mais attention, ne vous fiez pas toujours à son apparence ...
  - Détruire un démon ennemi.
  - Ouvrir un coffre à trésors.
  - Obtenir des armes auprès de la Vieille Commère — à certains moments elle a accès aux armes.

*D'autres armes vous permettent d'obtenir ce qui suit:*

- Emplacement de murs peu solides.
- Illustration de l'agencement de l'étape où vous vous trouvez.
- Augmentation de l'intelligence de Simon.
- Diminution de l'intelligence de Simon.
- Infliger des dommages aux

- démons ennemis.
- Ouverture du coffre à trésors.
- Ouverture de la porte menant à l'étape suivante.
- Remplacement de la clé permettant d'ouvrir le coffre à trésors.
- Rétablissement total de la force.
- Echange d'armes avec la Vieille Commère.
- Permet de sortir de l'étape en cours.

#### *Utilisation de la carte*

1. Si vous trouvez la carte, vous pouvez l'utiliser pour afficher l'agencement de l'étape en cours.
2. Vous pouvez afficher l'agencement de l'étape à n'importe quel moment en cours de jeu en appuyant sur la touche F2. En appuyant à nouveau sur F2, vous revenez sur le jeu.
3. Vous pouvez afficher la carte un maximum de six fois, ensuite elle disparaît.

#### *Etapas*

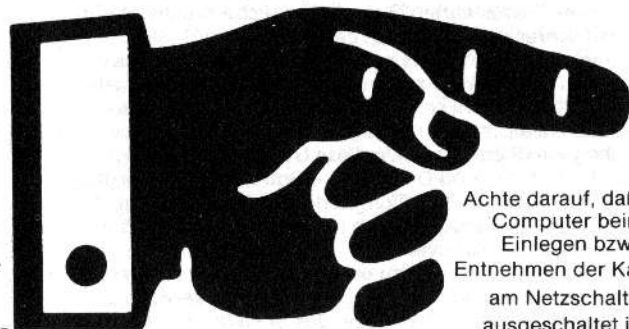
Cette aventure comporte plusieurs étapes. De faux murs et de faux plafonds représentent quelques-unes des difficultés qui vous attendent. Attention ...

#### *Score*

- |   |  |
|---|--|
| 1. La Vieille Commère —<br>5000 points    | 6. Le Chevalier Maudit —<br>100 points |
| 2. Le Comte Dracula —<br>30 000 points    | 7. L'Homme-momie —<br>2000 points      |
| 3. Les Vampires Fantômes —<br>2000 points | 8. L'Homme-hache —<br>300 points       |
| 4. La Mort — 7000 points                  | 9. Frankenstein —<br>3000 points       |
| 5. La Grande Méduse —<br>2000 points      | 10. L'Homme-squelette —<br>200 points  |

- |  |                                      |
|--|--------------------------------------|
| 11. Le Boulet de Canon —<br>300 points   | 17. La Bave — 100 points             |
| 12. Le Fantôme — 200 points              | 18. Le Bossu — 200 points            |
| 13. L'Homme-poisson —<br>200 points      | 19. Le Léopard Noir —<br>100 points  |
| 14. Le Dragon-squelette —<br>1000 points | 20. Le Corbeau Géant —<br>100 points |
| 15. Le Zombie — 100 points               | 21. La Méduse — 200 points           |
| 16. Les Vampires —<br>100 points         | 22. L'Aigle Géant —<br>400 points    |

# Bedienungs- anleitung



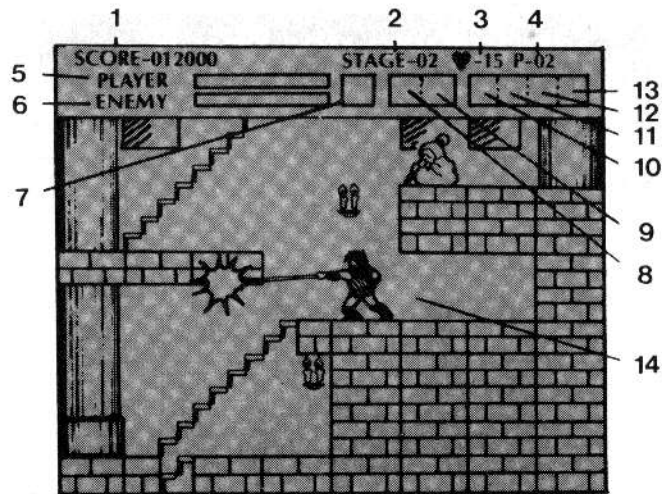
DEUTSCH

Achte darauf, daß Dein Computer beim Einlegen bzw. Entnehmen der Kassette am Netzschalter ausgeschaltet ist.



# 1. Spielbeschreibung

1. Dieses Spiel ist für einen Spieler gedacht, der gegen den Computer antritt.
2. Die Handlung kann entweder per Joystick oder über die Tastatur gesteuert werden
3. Drücke die Taste für Feuern am Joystick oder die Leertaste, um das Spiel zu starten.
4. Auf Deinem Weg zum Schloß wirst Du ständig Wesen des Bösen begegnen. Diese mußt Du so schnell wie möglich eines nach dem anderen erledigen. Auf jeder Stufe des Spiels findest Du einen Schlüssel. Nimm diesen Schlüssel, und gehe damit zur Tür, die sich dann von selbst öffnet und zur nächsten Spielstufe führt.
5. Am Anfang des Spiels hast Du als einzige Waffe eine Zauberpeitsche. Doch überall im Schloß sind Waffen und sonstige Mittel versteckt, die Deine Schlagkraft gegen das Böse erhöhen. Versuche sie zu finden und ebenfalls einzusetzen.
6. Das Geschick des jungen Simon liegt in Deiner Hand. Das Spiel beginnt mit drei "Simonen". Wenn die Dämonen Simon verletzen, schwindet seine Kraft. Sinkt diese auf Null ab, scheidet Simon aus dem Spiel aus.
7. Insgesamt gibt es 18 Spielstufen in Drakulas teuflischem Schloß. Nach jeweils drei Stufen gelangst Du in ein Gruselkabinett. Hier erwarten Dich abscheuliche Kreaturen mit ihren schrecklichen Kräften des Bösen.
8. Wenn es Dir gelingt, bis zur Spitze des Schloßturmes vorzudringen und Drakula zu vernichten, wird sich Dir plötzlich die unsichtbare Macht selbst hinter all den Dämonen und Teufeln, die Dir bisher begegnet sind, zeigen. Jetzt wird's richtig ernst! Erst wenn Du diese Übermacht des Bösen zerstörst, kannst Du Dransylvania von der Schreckensherrschaft befreien und endlich wieder echten Frieden nach diesen vielen hundert Jahren herstellen! Somit hat Dein Abenteuer ein Happyend!
9. Um das Spiel zeitweilig zu unterbrechen, drücke Taste (F-1). Damit wird die Handlung eingefroren. Durch erneutes Drücken derselben Taste kann das Spiel fortgesetzt werden.



Bildschirmanzeige:

- |  |  |
|--|--|
| 1. Deine Punktezahl  | zur Tür gefunden hast)                       |
| 2. Stufe Nr.   | 9. Anzeige für weißen                        |
| 3. Zahl der "Herzen"   | Schlüssel (leuchtet auf,                     |
| 4. Zahl der verbleibenden "Simone"                                   | wenn Du den Schlüssel zur Tür gefunden hast) |
| 5. Simons Energiestand   | 10. Diese Anzeigen leuchten                  |
| 6. Energiestand des Oberdämonen im Gruselkabinett                    | bis einige Sekunden lang                     |
| 7. Zeigt die verfügbaren Waffen an                                   | 13. auf, wenn Du eine Geheimwaffe entdeckst) |
| 8. Anzeige für gelben Schlüssel (leuchtet auf, wenn Du den Schlüssel | 10. Weihwasser                               |
|  | 11. Schild                                   |
|  | 12. Sanduhr                                  |
|  | 13. Karte                                    |
|  | 14. Aktionsfeld                              |

## 2. Steuerung des Spiels

Grundlegende Handlungen	SIMONS BEWEGUNGSMÖGLICHKEITEN		TASTATUR	JOYSTICK
	Nach <i>links</i> gehen (auf Treppen, entweder <i>hoch</i> und dann <i>links</i> oder <i>herunter</i> und dann <i>links</i> )			Knüppel nach links
	Nach <i>rechts</i> gehen (auf Treppen, entweder <i>hoch</i> und dann <i>rechts</i> oder <i>herunter</i> und dann <i>rechts</i> )			Knüppel nach rechts
	Sich ducken (nicht möglich am oberen Ende von Treppen)			Knüppel nach unten
	Treppe <i>abwärts</i> (durch den nach unten führenden Eingang)			Knüppel nach unten
	Treppe <i>aufwärts</i> (durch den nach oben führenden Eingang)			Knüppel nach oben
	Springen (nicht möglich am oberen Treppende)			#2 Feuertaste
Angreifen			Leertaste	#1 Feuertaste
Einsatz der Geheimwaffen	Weihwasser nach <i>links</i> schleudern		Nach links und Springen zugleich: beim Springen Pfeil für links ("←" Cursortaste) drücken oder Joystick-Knüppel nach links ziehen.	
	Weihwasser nach <i>rechts</i> schleudern		Nach rechts/Springen: Beim Springen Pfeil für rechts ("→" Cursortaste) drücken oder Joystick-Knüppel nach rechts ziehen.	
	Zeit einfrieren		Nach unten/Springen: Beim Springen Pfeil für abwärts ("↓" Cursortaste) drücken oder Joystick-Knüppel nach unten ziehen.	
	Kartenanzeige		F 2	
	Auf Alte Frau reagieren		Leertaste	#1 Feuertaste
	Nicht auf Alte Frau reagieren		Umschalttaste	#2 Feuertaste
Blitzfortbewegung, Warp-Effekt, (wirksam nur auf Stufe 12)		An der geeigneten Stelle im Spiel Pfeil für abwärts und aufwärts gleichzeitig drücken.		
Pause (für zeitweilige Spielunterbrechung)		F 1		

Die meisten Handlungen von Simon können entweder per Joystick oder über die Tastatur Deines Computers gelenkt werden. Bestimmte *Geheimwaffen* lassen sich jedoch nur über die Tastatur steuern.

## 3. Angriffstechniken

1. Angriffe gegen den Feind mit herkömmlichen Waffen.
2. Du kannst zwischen den unten aufgelisteten Waffen auswählen, es kann jedoch immer nur eine Waffe eingesetzt werden.
3. Der Gebrauch der Waffen erfolgt mittels der Feuertaste am Joystick oder über die Tastatur.

Waffe	Wirkung
Peitsche	Leicht
Kette	Mittel
Breites Schwert	Leicht
Kampfaxt	Schwer
Kampfstern	Mittel

- Geheimwaffen*
1. Goldenes Kreuz
  2. Silbernes Kreuz
  3. Saphirring
  4. Blauer Kristall
  5. Weihwasser
  6. Sanduhr

1. Vernichtet alle Feinde
2. Verhindert das Auftauchen von Feinden
3. Zerschlägt den Feind, während Du im Besitz des Ringes bist
4. Macht Dich unsichtbar
5. Verursacht schweren Schaden
6. Blockiert feindliche Bewegungen

Diese Waffen müssen zuerst in ihren verschiedenen Orten gefunden werden — bei einigen Verstecken kannst Du Dein ganzes Geschick unter Beweis stellen!

Es gibt jedoch noch andere Schlüssel zum Erfolg in Deinem bevorstehenden Abenteuer ...

*Wie Du die Geheimwaffen findest:*

1. Es gibt vier Möglichkeiten, an die Geheimwaffen heranzukommen:
  - a) Zerbrech die Kerzenhalter, sei aber vorsichtig —

- oft kann sich etwas ganz anderes dahinter verbergen ...
- Vernichte einen feindlichen Dämon.
  - Öffne eine Schatztruhe — dazu brauchst Du jedoch zuerst einen gelben Schlüssel.
  - Lass Dir Waffen von der Alten Frau geben — sie hat zu bestimmten Zeiten Zugang zu Waffen.

**Was Du mit anderen Waffen machen kannst:**

Schwache Wände auffindig machen  
Den Plan Deiner jeweiligen Stufe aufdecken  
Simons Intelligenz steigern  
Simons Intelligenz verringern  
Feindlichen Dämonen Schaden zuführen

Schatztruhe öffnen  
Tür zur nächsten Stufe öffnen  
Ersatzschlüssel zum Öffnen der Schatztruhe  
Kräfte vollständig wiederherstellen  
Waffen mit der Alten Frau austauschen  
Gegenwärtige Spielstufe verlassen

**Gebrauch der Karte**

- Wenn Du im Laufe des Spiels die Karte bekommst, kannst Du sie dazu benutzen, um den Plan Deiner jeweiligen Stufe offenzulegen.
- Du kannst den Stufenplan jederzeit während des Spiels durch Drücken der Taste (F2) einsehen. Durch erneutes Drücken derselben Taste wirst Du wieder in die Handlung zurückversetzt.
- Du kannst die Karte höchstens dreimal einsehen, dann verschwindet sie.

**Spielstufen**

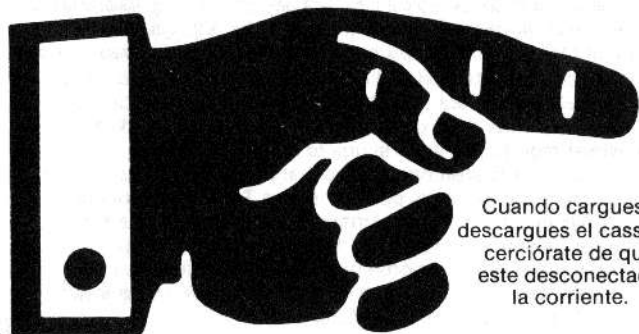
Dieses Abenteuer besteht aus vielen verschiedenen Stufen. Falsche Wände und Decken sind nur ein Beispiel der Schwierigkeiten, denen Du Dich gegenübersehen wirst. Vorsicht also ...

**Spielwertung**

- |   |                                       |
|---|---------------------------------------|
| 1. Alte Frau — 5.000 Punkte                 | 4. Grimmiger Schnitter — 7.000 Punkte |
| 2. Graf Drakula — 30.000 Punkte             | 5. Große Medusa — 2.000 Punkte        |
| 3. Phantom-Vampirfledermause — 2.000 Punkte | 6. Böser Ritter — 100 Punkte          |

- |  |                                    |
|--|------------------------------------|
| 7. Mumie — 2.000 Punkte                | 15. Zombie — 100 Punkte            |
| 8. Mann mit Axt — 300 Punkte           | 16. Vampirfledermause — 100 Punkte |
| 9. Frankenstein-Monster — 3.000 Punkte | 17. Schleim — 100 Punkte           |
| 10. Skelett — 200 Punkte               | 18. Buckliger — 200 Punkte         |
| 11. Drachenschädel-Kanone — 300 Punkte | 19. Schwarzer Leopard — 100 Punkte |
| 12. Geist — 200 Punkte                 | 20. Riesenrabe — 100 Punkte        |
| 13. Fischmensch — 200 Punkte           | 21. Medusa — 200 Punkte            |
| 14. Skele-Drachen — 1.000 Punkte       | 22. Riesenadler — 400 Punkte       |

# Manual del Usuario

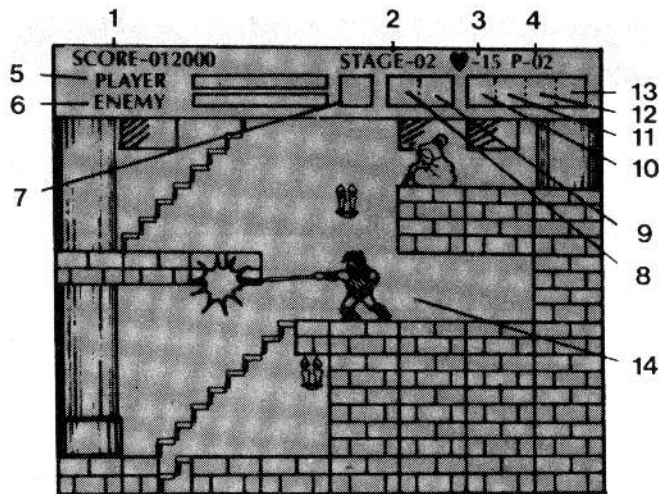


ESPAÑOL

Quando cargues o descargues el cassette, cerciérate de que este desconectada la corriente.

# 1. Cómo se desarrolla el juego

- Este juego se ha concebido para un solo jugador que compite contra el ordenador.
- La acción se puede controlar con una palanca o desde el teclado.
- Para comenzar el juego se aprieta al botón de disparo de la palanca o el espaciador del teclado.
- Criaturas endemoniadas se interponen a tu paso. Destruyelas, una tras otra, tan rápidamente como puedas. Durante cada etapa del juego, encontrarás una llave que abre una puerta. Toma esta llave, dirígete a la puerta y ésta se abrirá automáticamente para que puedas avanzar a la siguiente etapa del juego.
- Cuando comienzas el juego, la única arma de que dispones es el látigo mágico. Sin embargo, en distintos lugares del castillo hay escondidos otras armas e instrumentos que puedes utilizar para incrementar tus poderes contra el mal. Encuéntralos y utilízalos bien.
- Tu controlas las acciones del joven Simón. Comienzas el juego con tres "Simones". Si los demonios hacen daño a Simón, éste comenzará a perder facultades. Cuando sus facultades disminuyen hasta cero, Simón queda fuera de combate.
- En el Castillo Satánico de Drácula hay un total de 10 etapas. Cada tres etapas hay una Cámara del Mal. En ella se encuentran terribles criaturas con formidables poderes mágicos.
- Si llegas a la parte más alta de la torre del castillo y destruyes a Drácula, aparecerá repentinamente la fuerza invisible de todos los demonios y diablos a los que te has enfrentado hasta el momento. Ahora si que te has metido en un verdadero lío. Sin embargo, si te manejas para destruir a este ser superendemoniado, podrás librar a Transilvania del mal y restablecer por fin la paz verdadera, después de tantos cientos de siglos. Así se llega al fin dichoso del juego.
- Para interrumpir la acción temporalmente, oprime la tecla (F-1). De este modo se congelará la pantalla. Al oprimir la tecla (F-1) de nuevo reiniciarás el juego.



Visualización en la pantalla:

- |   |                                  |
|---|----------------------------------|
| 1. Tu puntuación  | de la puerta)                    |
| 2. Número de etapa  | 9. Indicador de llave blanca     |
| 3. Número de "corazones"  | (indica cuando has               |
| 4. Número de "Simones restantes"                                      | encontrado la llave de la        |
| 5. Nivel de poderes de "Simón"  | puerta                           |
| 6. Nivel de poderes del demonio principal de la Cámara del Mal        | 10. <i>Estos indicadores se</i>  |
| 7. Indica las Armas disponibles                                       | <i>to iluminan durante unos</i>  |
| 8. Indicador de llave amarilla (indica cuando has encontrado la llave | 13. <i>segundos para indicar</i> |
|   | <i>que has encontrado un</i>     |
|   | <i>arma secreta)</i>             |
|   | 10. Agua bendita                 |
|   | 11. Escudo                       |
|   | 12. Reloj de arena               |
|   | 13. Mapa                         |
|   | 14. Campo de acción              |

## 2. Mandos

MOVIMIENTOS DE SIMÓN		TECLADO	PALANCA
Movimientos básicos	Mover a la <i>izquierda</i> (en escaleras, arriba e izquierda o abajo e izquierda)		Palanca a la izquierda
	Mover a la <i>derecha</i> (en escaleras, arriba y derecha o abajo y derecha)		Palanca a la derecha
	Agacharse (no efectivo en la parte superior de las escaleras)		Palanca abajo
	Escaleras <i>abajo</i> (usando la entrada de abajo)		Palanca abajo
	Escaleras <i>arriba</i> (utilizando la entrada de arriba)		Palanca arriba
	Salto (no efectivo en la parte superior de las escaleras)		Botón de disparo #2
	Ataque		Botón de disparo #1
Uso de armas secretas	Lanzar el agua bendita a la <i>izquierda</i>	Izquierda y salto juntos (oprimir la flecha izquierda (tecla de cursor "") o palanca a la izquierda durante el salto)	
	Lanzar el agua bendita a la <i>derecha</i>	Derecha/salto (oprimir la flecha derecha (tecla de cursor "") o la palanca a la derecha durante el salto)	
	Congelación del tiempo	Abajo/salto (oprimir la flecha abajo (tecla del cursor "") o palanca hacia abajo durante el salto)	
	Indicador del mapa		
	Responder a la Bruja		Botón de disparo #1
	No responder a la Bruja		Botón de disparo #2
Efecto de curvatura del camino (efectivo sólo en la etapa 12)	En el lugar correcto durante el juego, oprimir juntas la tecla de flecha arriba y la tecla de flecha abajo.		
Pausa (interrumpe la acción momentáneamente)			

La mayor parte de las acciones de Simón se pueden controlar bien sea con una palanca o desde el teclado de tu ordenador. Sin embargo, existen ciertas *armas secretas* que sólo se pueden controlar desde el teclado.

## 3. Técnicas de ataque

1. Ataque al enemigo con armas tradicionales.
2. Puedes elegir cualquiera de las armas que se indican a continuación, utilizando sólo un arma cada vez.
3. Su utilización se puede llevar a cabo con el botón de disparo de la palanca o con el teclado.

Arma	Daño infligido
Látigo	Pequeño
Cadena de combate	Medio
Espada ancha	Pequeño
Hacha de guerra	Grande
Estrella de combate	Medio

*Armas secretas*

1. Cruz de oro
2. Cruz de plata
3. Anillo de zafiro
4. Cristal azul
5. Agua bendita
6. Reloj de arena

1. Elimina a todos los enemigos 2. Impide que aparezcan los enemigos 3. Mientras se sujeta éste se destruye al enemigo 4. Te hace invisible 5. Inflige grandes daños 6. Interrumpe el movimiento del enemigo

Estas armas hay que encontrarlas en distintos lugares — algunos lugares en los que se esconden someten a prueba tu precocidad.

Existen otras claves para tu éxito en la aventura que estás a punto de emprender ...

### *Cómo conseguir las armas secretas*

- Existen cuatro maneras de conseguir las armas secretas:
  - Destruye un soporte de velas, pero ten cuidado — éstos no son siempre lo que parecen ...
  - Destruye a un demonio enemigo.
  - Abre un cofre de tesoros — pero primero necesitas una llave amarilla.
  - Consigue armas de la Bruja — en ciertos momentos, ella tiene acceso a las armas.

### *Empleo del mapa*

- Si consigues el mapa, lo puedes utilizar para exponer el plan de la etapa en la que te encuentras.
- Puedes exponer el plan de la etapa en cualquier momento durante el juego oprimiendo la tecla (F2). Volviendo a apretar esta tecla (F2) regresarás al campo de acción.
- Se puede visualizar el mapa 3 veces, como máximo, luego desaparecerá.

### *Etapas*

Existen muchas etapas en esta aventura. Paredes y techos falsos constituyen uno de los ejemplos de las dificultades a las que tendrás que enfrentarte. Ten cuidado ...

### *Con otras armas se puede lograr lo siguiente:*

Localización de muros débiles	Abre la puerta para la siguiente etapa
Muestra el plan de la etapa en la que te encuentras	Recambio de llave para abrir el cofre de tesoros
Aumenta la inteligencia de Simón	Restauración completa de poderes
Disminuye la inteligencia de Simón	Cambio de armas con la Bruja
Inflige daños a los demonios enemigos	Permite salir de la etapa actual
Abre el cofre de tesoros	

### *Puntuación para los personajes*

- |  |   |
|--|---|
| 1. Bruja — 5.000 puntos                          | 11. Cañón para Calaveras de Dragón — 300 puntos |
| 2. Conde Drácula — 30.000 puntos                 | 12. Fantasma — 200 puntos                       |
| 3. Murciélagos Vampiros Fantasmas — 2.000 puntos | 13. Hombre Pez — 200 puntos                     |
| 4. El Horrendo Segador — 7.000 puntos            | 14. Dragón Esqueleto — 1.000 puntos             |
| 5. La Gran Medusa — 2.000 puntos                 | 15. Zombie — 100 puntos                         |
| 6. El Malvado Caballero — 100 puntos             | 16. Murciélagos Vampiros — 100 puntos           |
| 7. El Hombre Momia — 2.000 puntos                | 17. Ciénaga Pestilente — 100 puntos             |
| 8. El Hombre del Hacha — 300 puntos              | 18. Jorobado — 200 puntos                       |
| 9. Monstruo de Frankenstein — 3.000 puntos       | 19. Leopardo Negro — 100 puntos                 |
| 10. Hombre Esqueleto — 200 puntos                | 20. Cuervo Gigante — 100 puntos                 |
|  | 21. Medusa — 200 puntos                         |
|  | 22. Aguila Gigante — 400 puntos                 |