

VAMPIRE

Minuit et demie, je reviens du bal costumé quand ma voiture s'arrête brusquement. Je tourne le contact, rien à faire... C'est étrange, le réservoir d'essence est encore plein. Je fais le tour de ma voiture, soulève le capot, plonge les mains dans le moteur. Il n'y a rien d'anormal, et pourtant la voiture refuse de repartir.

C'est au moment où je me décide à utiliser la manivelle que j'entends un cri étrange. Je scrute l'obscurité intrigué par ce son. Je ne vois rien d'autre qu'une faible lueur. Un deuxième cri retentit semblant provenir de cette direction.

Je frissonne ; on dirait un cri de femme.

Quelqu'un a peut-être besoin d'aide...



CONFIGURATIONS

VAMPIRE fonctionne avec les micro-ordinateurs MO5, TO7/70, munis d'une manette de jeu (en option), d'un magnétophone ou d'un lecteur QDD.

VAMPIRE fonctionne aussi avec le TO9 à condition qu'il soit équipé d'une manette de jeu, et d'un magnétophone ou d'un lecteur de disquettes.

CHARGEMENT ET MISE EN MARCHÉ

- Assurez-vous que tous les éléments soient correctement connectés.
- Si vous en avez une, branchez la manette sur la sortie 1.

VERSION CASSETTE

- Mettez votre unité centrale sous tension.
- Insérez la cassette dans le magnétophone en prenant garde qu'elle soit rembobinée en début de bande.

— **ATTENTION** : choisissez la face qui correspond à votre appareil :

- MO5, face 1, verte.
- TO7/70 ou TO9, face 2, rouge.
- Enfoncez la touche **LECTURE** du magnétophone.
- Sur TO7/70.
— Tapez **1**, puis **LOADM"CASS :"** et appuyez sur la touche **ENTREE**
- Sur MO5
— Tapez **LOADM"CASS :**", et appuyez sur la touche **ENTREE**.
- Sur TO9
— Tapez **4**, puis **LOADM"CASS :**", et appuyez sur la touche **ENTREE**.

Le magnétophone démarre, le programme va se charger.

VERSION DISQUETTE

- Mettez votre micro-ordinateur TO9 sous tension.
- Insérez la disquette dans le lecteur de disquettes.
- Tapez **E** ou **D**.

Le lecteur de disquettes se met en marche, le programme va se charger et démarrer automatiquement.

VERSION QDD

- Mettez votre lecteur QDD sous tension.
- Mettez votre micro-ordinateur sous tension.
- Insérez la disquette dans le lecteur QDD, face A vers le haut.

- Sur TO7/70
— Tapez **2**
- Sur MO5
— Tapez **DOS**, puis appuyez sur la touche **ENTREE**

Le lecteur QDD se met en marche, le programme va se charger. Suivez les indications affichées sur l'écran.

COMMANDES

VAMPIRE peut se jouer avec une manette de jeu ou bien avec le clavier (uniquement pour les versions TO7/70 et MO5).



Lorsque le programme est chargé, il est en auto-démonstration.

Appuyez sur une touche du clavier, aussitôt apparaît en bas à droite le menu suivant :

MANETTE CLAVIER JEU

Il s'agit de choisir si vous jouez avec une manette ou uniquement au clavier.



Appuyez sur les touches  ou , le choix sélectionné s'inscrit en surbrillance (ou inversion vidéo). Pour valider votre choix appuyez sur la touche **ENTREE**. L'option validée apparaît en rouge.

Pour commencer à jouer, sélectionnez l'option JEU et appuyez sur la touche **ENTREE**.

Vous pouvez aller dans toutes les directions (même en diagonale). Mais il faut savoir que notre héros se déplace dans l'espace, et que lorsque l'on relâche la pression sur les touches de direction ou sur le manche de la manette, il a tendance à redescendre.

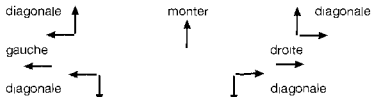
COMMANDES AVEC LA MANETTE :



Le bouton **ACTION** sert à prendre ou utiliser des objets.

COMMANDES AU CLAVIER :

Pour aller en diagonale, il faut appuyer sur deux touches en même temps.



Pour prendre ou utiliser un objet, appuyez sur la **BARRE D'ESPACE-MENT**.

TEMPS LIMITE

Le temps est représenté par la course de la lune et du soleil. Lorsque le soleil est au dessus des montagnes, il est trop tard pour faire quoi que ce soit. Le jeu est fini.

POINTS DE VIE

Les points de vie sont symbolisés par une ligne rouge et blanche. Cette ligne diminue ou augmente au fur et à mesure du jeu. Attention, lorsque l'on arrive dans le rouge, la situation devient critique...

MEMORANDUM DES CHASSEURS DE VAMPIRES

Les différents scores (comptabilisés depuis que le programme est en marche) s'affichent sous cette inscription. Celui du dernier joueur apparaît en bleu.

Ce programme est une réalisation INFOGRAMES.

Scénario Philippe NOTTOLI et Alain VIALON

Programmation Alain VIALON

Graphismes : Dominique GIROU

CONDITIONS DE GARANTIE

INFOGRAMES garantit tous ses produits pendant une durée d'un an à partir de la date d'achat, contre tout vice de fabrication. En cas de retour des cassettes ou les disquettes défectueuses seront échangées après vérification.

Pour échanger un produit défectueux, veuillez vous adresser à votre revendeur INFOGRAMES et lui remettre la cassette ou la disquette dans son emballage d'origine.

Vous pouvez aussi échanger directement votre produit en vous adressant à

INFOGRAMES

79 rue Hippolyte Kahn - 69100 Villeurbanne

Il ne sera fait aucun échange de cassette ou disquette ayant été détériorée volontairement ou involontairement par l'utilisateur (tentative de duplication, exposition au soleil, à des rayons magnétiques, chutes, etc).

