

BRAM STOKER'S

Dracula



SONY



IMAGESOFT

SEGA™

EPYLETIC SEIZURES

PLEASE READ BEFORE USING YOUR SEIZURE VIDEO CASE SYSTEM OR ALLOWING YOUR CHILDREN TO USE THE SYSTEM

A very small percentage of people have a condition that causes them to experience an epileptic seizure or altered consciousness when exposed to certain light patterns or flashing lights, including those that appear on a television screen and video playing systems. Such people may have no medical history of seizures or epilepsy. Please take the following precautions to minimize any risk:

First, do not:

- If you or anyone in your family has ever had an epileptic condition or has experienced altered consciousness when exposed to flashing light, consult your doctor prior to playing.
- Sit at least 2.5 to 10 feet away from the television screen.
- If you are blind or have not had much sleep, rest and commence playing only after you are fully rested.
- Make sure that the room in which you are playing is well lit.
- Use the game on as small a television screen as possible (preferably 14" or smaller).
- During the:
- Rest for at least 10 minutes per hour while playing a video game.
- Persons should report any other children's use of video games. If you or your child experiences any of the following symptoms while playing a video game, discontinue altered vision, eye or muscle twitches, loss of awareness, drowsiness, any involuntary movement or convulsions IMMEDIATELY discontinue use and consult your doctor.

EPYLETIC SEIZURES

PLEASE READ BEFORE USING YOUR SEIZURE VIDEO CASE SYSTEM OR ALLOWING YOUR CHILDREN TO USE THE SYSTEM

Bei einem sehr kleinen Prozentsatz von Personen besteht die Möglichkeit eines epileptischen Anfalls oder einer Bewusstseinsänderung, wenn sie bestimmten Lichtmustern oder Blinzellicht ausgesetzt sind, wie es z.B. an Fernsehbildschirmen oder bei der Wiedergabe von Videospielen auf Fernsehbildschirmen auftreten können. Obwohl kleine auch Personen betroffen sein, die zuvor keine epileptischen Anfälle gehabt haben. Bitte beachten Sie die folgenden Vorkehrungen, um jegliches Risiko zu minimieren:

- Für Sie oder einen Ihrer Familienmitglieder als Epileptiker haben oder durch die Einwirkung von Fernsehern Licht Bewusstseinsänderungen gehabt haben, wenden Sie sich an Ihren Arzt, bevor Sie ein Videospiel benutzen.
- Sitzen Sie mindestens 2,5 m von Fernsehbildschirmen entfernt.
- Falls Sie nicht schlafen oder nicht genug Schlaf gehabt haben, ruhen Sie sich aus, und beginnen Sie erst mit dem Spiel, wenn Sie vollkommen ausgeruht sind.
- Achten Sie darauf, daß der Raum, in dem Sie spielen, gut beleuchtet ist.
- Ruhen Sie sich mindestens 10 Minuten pro Stunde aus.
- Personen, die andere Kinder von Videospielen auf Fernsehbildschirmen spielen lassen, sollten sich daran halten, daß andere Kinder bei der Benutzung von Videospielen auf Fernsehbildschirmen, Augen oder Muskelschmerzen, Bewusstseinsverlust, Unwohlsein oder andere jegliche Art von unangenehmen Reaktionen oder Krämpfen auftreten, so besonders bei Kindern, die NICHT das Spiel, und konsultieren Sie Ihren Arzt.

ANALISIS DE LOS RECOMENDACIONES ANTES DE UTILIZAR EL VIDEO CASE SYSTEM

READ BEFORE USING YOUR SEIZURE VIDEO CASE SYSTEM OR ALLOWING YOUR CHILDREN TO USE THE SYSTEM

Un muy pequeño porcentaje de personas sufre de una condición que induce a una epilepsia o a un estado de conciencia alterada cuando se exponen a ciertos efectos de iluminación, incluyendo los que aparecen en la pantalla de los televisores o en la pantalla de los videojuegos. Tal persona puede no tener antecedentes médicos de epilepsia o de epilepsia. Tome las siguientes precauciones para minimizar cualquier riesgo:

- Si usted o alguien de su familia ha sufrido alguna vez de una condición epileptica o ha experimentado alteraciones de conciencia al estar expuesto a ciertos patrones de iluminación, consulte a su médico antes de jugar.
- Siéntese a una distancia mínima de 2,5 metros del televisor.
- Si usted tiene hambre o no está bien descansado, descansa antes de jugar.
- Durante el juego, asegure de que el ambiente de juego sea adecuado.
- Después de jugar, asegure de que usted o cualquier niño que esté jugando se descanse al menos 10 minutos por hora.
- Si usted o cualquier niño que esté jugando experimenta cualquiera de las siguientes condiciones, deje de jugar inmediatamente y consulte a su médico: visión alterada, visión borrosa, pérdida de conciencia, cualquier movimiento involuntario o convulsiones.

ANALISIS DE LOS RECOMENDACIONES ANTES DE UTILIZAR EL VIDEO CASE SYSTEM

READ BEFORE USING YOUR SEIZURE VIDEO CASE SYSTEM OR ALLOWING YOUR CHILDREN TO USE THE SYSTEM

Un muy pequeño porcentaje de personas sufre de una condición que induce a una epilepsia o a un estado de conciencia alterada cuando se exponen a ciertos patrones de iluminación, incluyendo los que aparecen en la pantalla de los televisores o en la pantalla de los videojuegos. Tal persona puede no tener antecedentes médicos de epilepsia o de epilepsia. Tome las siguientes precauciones para minimizar cualquier riesgo:

- Si usted o alguien de su familia ha sufrido alguna vez de una condición epileptica o ha experimentado alteraciones de conciencia al estar expuesto a ciertos patrones de iluminación, consulte a su médico antes de jugar.
- Siéntese a una distancia mínima de 2,5 metros del televisor.
- Si usted tiene hambre o no está bien descansado, descansa antes de jugar.
- Durante el juego, asegure de que el ambiente de juego sea adecuado.
- Después de jugar, asegure de que usted o cualquier niño que esté jugando se descanse al menos 10 minutos por hora.
- Si usted o cualquier niño que esté jugando experimenta cualquiera de las siguientes condiciones, deje de jugar inmediatamente y consulte a su médico: visión alterada, visión borrosa, pérdida de conciencia, cualquier movimiento involuntario o convulsiones.

ANALISIS DE LOS RECOMENDACIONES ANTES DE UTILIZAR EL VIDEO CASE SYSTEM

READ BEFORE USING YOUR SEIZURE VIDEO CASE SYSTEM OR ALLOWING YOUR CHILDREN TO USE THE SYSTEM

Un muy pequeño porcentaje de personas sufre de una condición que induce a una epilepsia o a un estado de conciencia alterada cuando se exponen a ciertos patrones de iluminación, incluyendo los que aparecen en la pantalla de los televisores o en la pantalla de los videojuegos. Tal persona puede no tener antecedentes médicos de epilepsia o de epilepsia. Tome las siguientes precauciones para minimizar cualquier riesgo:

- Si usted o alguien de su familia ha sufrido alguna vez de una condición epileptica o ha experimentado alteraciones de conciencia al estar expuesto a ciertos patrones de iluminación, consulte a su médico antes de jugar.
- Siéntese a una distancia mínima de 2,5 metros del televisor.
- Si usted tiene hambre o no está bien descansado, descansa antes de jugar.
- Durante el juego, asegure de que el ambiente de juego sea adecuado.
- Después de jugar, asegure de que usted o cualquier niño que esté jugando se descanse al menos 10 minutos por hora.
- Si usted o cualquier niño que esté jugando experimenta cualquiera de las siguientes condiciones, deje de jugar inmediatamente y consulte a su médico: visión alterada, visión borrosa, pérdida de conciencia, cualquier movimiento involuntario o convulsiones.

ANALISIS DE LOS RECOMENDACIONES ANTES DE UTILIZAR EL VIDEO CASE SYSTEM

READ BEFORE USING YOUR SEIZURE VIDEO CASE SYSTEM OR ALLOWING YOUR CHILDREN TO USE THE SYSTEM

Un muy pequeño porcentaje de personas sufre de una condición que induce a una epilepsia o a un estado de conciencia alterada cuando se exponen a ciertos patrones de iluminación, incluyendo los que aparecen en la pantalla de los televisores o en la pantalla de los videojuegos. Tal persona puede no tener antecedentes médicos de epilepsia o de epilepsia. Tome las siguientes precauciones para minimizar cualquier riesgo:

- Si usted o alguien de su familia ha sufrido alguna vez de una condición epileptica o ha experimentado alteraciones de conciencia al estar expuesto a ciertos patrones de iluminación, consulte a su médico antes de jugar.
- Siéntese a una distancia mínima de 2,5 metros del televisor.
- Si usted tiene hambre o no está bien descansado, descansa antes de jugar.
- Durante el juego, asegure de que el ambiente de juego sea adecuado.
- Después de jugar, asegure de que usted o cualquier niño que esté jugando se descanse al menos 10 minutos por hora.
- Si usted o cualquier niño que esté jugando experimenta cualquiera de las siguientes condiciones, deje de jugar inmediatamente y consulte a su médico: visión alterada, visión borrosa, pérdida de conciencia, cualquier movimiento involuntario o convulsiones.

ANALISIS DE LOS RECOMENDACIONES ANTES DE UTILIZAR EL VIDEO CASE SYSTEM

READ BEFORE USING YOUR SEIZURE VIDEO CASE SYSTEM OR ALLOWING YOUR CHILDREN TO USE THE SYSTEM

Un muy pequeño porcentaje de personas sufre de una condición que induce a una epilepsia o a un estado de conciencia alterada cuando se exponen a ciertos patrones de iluminación, incluyendo los que aparecen en la pantalla de los televisores o en la pantalla de los videojuegos. Tal persona puede no tener antecedentes médicos de epilepsia o de epilepsia. Tome las siguientes precauciones para minimizar cualquier riesgo:

- Si usted o alguien de su familia ha sufrido alguna vez de una condición epileptica o ha experimentado alteraciones de conciencia al estar expuesto a ciertos patrones de iluminación, consulte a su médico antes de jugar.
- Siéntese a una distancia mínima de 2,5 metros del televisor.
- Si usted tiene hambre o no está bien descansado, descansa antes de jugar.
- Durante el juego, asegure de que el ambiente de juego sea adecuado.
- Después de jugar, asegure de que usted o cualquier niño que esté jugando se descanse al menos 10 minutos por hora.
- Si usted o cualquier niño que esté jugando experimenta cualquiera de las siguientes condiciones, deje de jugar inmediatamente y consulte a su médico: visión alterada, visión borrosa, pérdida de conciencia, cualquier movimiento involuntario o convulsiones.

ANALISIS DE LOS RECOMENDACIONES ANTES DE UTILIZAR EL VIDEO CASE SYSTEM

READ BEFORE USING YOUR SEIZURE VIDEO CASE SYSTEM OR ALLOWING YOUR CHILDREN TO USE THE SYSTEM

Un muy pequeño porcentaje de personas sufre de una condición que induce a una epilepsia o a un estado de conciencia alterada cuando se exponen a ciertos patrones de iluminación, incluyendo los que aparecen en la pantalla de los televisores o en la pantalla de los videojuegos. Tal persona puede no tener antecedentes médicos de epilepsia o de epilepsia. Tome las siguientes precauciones para minimizar cualquier riesgo:

- Si usted o alguien de su familia ha sufrido alguna vez de una condición epileptica o ha experimentado alteraciones de conciencia al estar expuesto a ciertos patrones de iluminación, consulte a su médico antes de jugar.
- Siéntese a una distancia mínima de 2,5 metros del televisor.
- Si usted tiene hambre o no está bien descansado, descansa antes de jugar.
- Durante el juego, asegure de que el ambiente de juego sea adecuado.
- Después de jugar, asegure de que usted o cualquier niño que esté jugando se descanse al menos 10 minutos por hora.
- Si usted o cualquier niño que esté jugando experimenta cualquiera de las siguientes condiciones, deje de jugar inmediatamente y consulte a su médico: visión alterada, visión borrosa, pérdida de conciencia, cualquier movimiento involuntario o convulsiones.

CONTENTS

English Instructions	5
Instructions Français	21
Italiano Istruzioni	37
Nederlands Handleiding	53
Svenska Instruktioner	69
Español Instrucciones	85

CONTENTS

Introduction	7
Names of Controller Parts	8
Controlling Harker	4
Main Game Menu	5
Main Game Screen	6
Pick Ups	7
Scenes	10

Getting Started

1. Make sure that the power switch is OFF. Then insert the cartridge into the console and press it down firmly.
2. Turn the power switch ON. In a few moments the Sega screen will appear.
IMPORTANT: If the Sega screen does not appear, turn the power switch OFF. Make sure your system is set up correctly and the cartridge is properly inserted, with its label facing toward you. Then turn the power switch ON again. Always make sure the power switch is turned OFF before inserting or removing the cartridge.
3. Press the Start Button when the title screen appears.

Handling Your Cartridge

- The Sega Master System Cartridge is intended for use exclusively with the Sega Master System/Master System II/Power Base Converter.
- Do not bend it, crush it or submerge it in liquids.
- Do not leave it in direct sunlight or near a radiator or other source of heat.
- Be sure to take an occasional recess during extended play, to rest yourself and the Sega Cartridge.

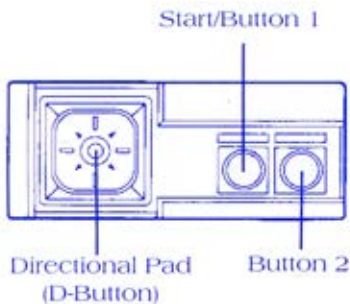
WARNING: For owners of projection televisions. Still pictures or images may cause permanent picture tube damage or mark phosphor of the CRT. Avoid repeated or extended use of video games on large screen picture televisions.

INTRODUCTION



In the black of night he stalks his unwitting victims with the passion of a prince and the grace of a wild animal. Able to assume the guise of everything from a shadow on the wall to a jagged-toothed wolf beast, he feeds on the living, sinking his pearly fangs into their fair throats for a drink of their life-giving blood. For he is the Prince of Darkness—Count Dracula—and he's cast his hypnotic spell on your lovely mistress, Mina Murray. Now you, Jonathan Harker, must drive a stake through the heart of this vampire and save the fair Mina from a fate worse than death—eternal life as a vampiress.

NAMES OF CONTROLLER PARTS



CONTROLLING HARKER

TO MOVE RIGHT OR LEFT: Press the Directional Pad RIGHT or LEFT.

TO LOOK UP:
Press the Directional Pad UP.

TO DUCK OR LOOK DOWN:
Press the Directional Pad DOWN.

TO USE A WEAPON:
Press Button 1.

STANDING JUMP:
Press Button 2.

RUNNING JUMP:
Press the Directional Pad LEFT or RIGHT and press Button 2.

JUMPING SLASH:
Press Button 1 and Button 2 simultaneously.

TO PAUSE GAME/DISPLAY CURRENT SCORE:
Press the Pause Button.

JUMPING SMASH:
Press Button 1 while jumping, and press the Directional Pad DOWN. This allows you to break through hidden platforms.

GETTING STARTED
From the Title screens, press the Start Button to continue.

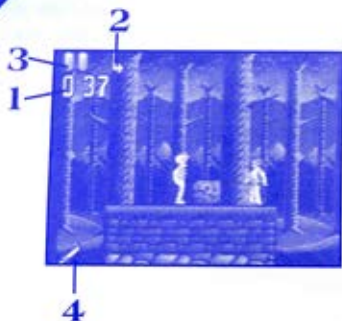


MAIN GAME MENU

From the Main Game Screen you can begin play immediately or adjust the skill level of the game from EASY to NORMAL to HARD. To begin play, press the Directional Pad UP or DOWN to position the cursor next to START, then press the Start Button. To select a skill level setting, position the cursor next to the current setting slot and press the Directional Pad LEFT or RIGHT to toggle through the choices. Once you've made your selection, press the START BUTTON.

1 START
HARD

MAIN GAME SCREEN



1. TIMER

This displays how much time you have to complete the current level.

2. LIVES

This shows how many lives you currently have. You begin each game with four lives.

3. ENERGY BARS

All it takes to lose an Energy Bar is two blows from an enemy. Lose all your Energy Bars and lose one life.

4. WEAPON

This indicates the weapon with which you are currently armed.

PICK UPS

There are many Pick Ups in the game—each with its own special function. To obtain a Pick Up, you must defeat an enemy or break a Pick Up box. All Pick Ups float, so in order to collect one, you must jump into it. The following is a list of the various Pick Ups in the game.

Gold Coin of Transylvania:
These are worth 1,000 bonus points.



Diamond of Transylvania:
These are worth 10,000 bonus points.



1 UP:
These are worth an Extra Life (three energy bars per life)



Continue Credit:
These are worth three lives.





Energy Booster:
These replenish your energy by one bar.

Triple Energy Booster:
These replenish your energy by three bars.

Super Energy Booster:
These replenish your energy with six bars.

Invincibility:
These award you with a limited period of invincibility.

Clock Token:
These add 30 extra seconds to the Timer.



WEAPON PICK UPS

Rock:

Rocks are perfect for taking down enemies from far away.

Axe:

The Axe spins when thrown, making it perfect for cutting down all types of enemies.

Torch:

The Torch is great for burning enemies at close range, and from far away. Each time the Torch hits the ground, it will burst into flames—destroying all enemies within range.

Double Rock:

The Double Rock is the ultimate weapon. When launched, the Double Rock splits into two smaller rocks, striking your enemy from head to toe.

DAY AND NIGHT SCENES

Each level is split into a day and night section. During the daytime level you have a chance to find Dr. Van Helsing. If you touch him he will give you a powerful weapon to use against Dracula, but hurry - if night falls new monsters will appear.

In the night sections you may meet the Brides of Dracula or Renfield, whom you cannot kill. You must dodge them repeatedly to get past.

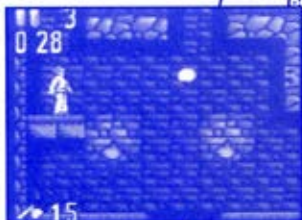
SCENES

In order to advance from level to level, you must destroy all kinds of enemies and get past Dracula. Beware! Dracula can assume the form of everything from a bat to a shadow on the wall. Following is a brief description of what you'll face in each level.



A JOURNEY THROUGH TRANSYLVANIA

Make your way through the woods in Dracula's home town and take on the Prince of Darkness in his shadow form. But first, you've got to get past nail beds, bats, blood baths, flame-belching skulls and bony skeletons.



TRAPPED IN CASTLE DRACULA

Dracula's Castle is loaded with sharp spike pits and sure-shot henchmen. Beware of the young Prince Dracula—avoid staring into his eyes or you will forever be held under his hypnotizing spell.



ESCAPE FROM CASTLE DRACULA

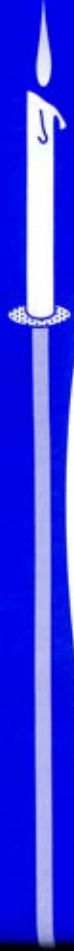
There's only one way out, but first you've got to down more henchmen, neck-biting bats and ghastly ghosts, as well as cross collapsing platforms, and fire-water channels that'll boil you in seconds flat. And then you must defeat Dracula in his Wolf Beast form. Beware—the wolfen prince will be surrounded by his flame-ball belching wolf guardians.



THE HILLINGHAM ESTATE MANSION

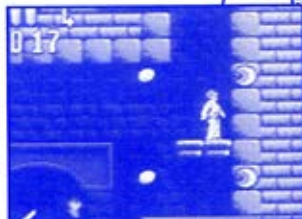
This mansion is infested with all kinds of evil vermin. You must defeat machete-wielding henchmen and flame-belching wolves, cross sharp spike gardens, and escape the young Dracula. Approach with caution as he won't hesitate to unleash his venomous bats your way.





THE CARFAX ABBEY CRYPT

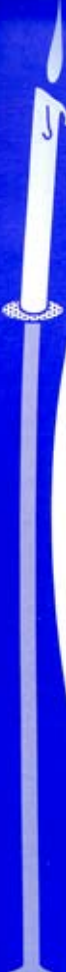
Welcome to Dracula's London residence—the one he purchased to be closer to your Mina. Watch out for more ghosts, giant hands, flame-throwing eyeballs, and scorching fire water, then get ready to fend off Dracula in his bat form.



BACK IN TRANSYLVANIA

Welcome to the land of the living dead, and Dracula in his shadow form. This place is filled with all kinds of weird things including ghosts, skeletons, henchmen, freezing rivers, floating platforms and flesh-eating zombies.





RETURN TO DRACULA'S CASTLE

Get ready to bring down Dracula once and for all, with a little help from your old friend Dr. Van Helsing. But watch out! Dracula's castle is loaded with secret passageways, nail beds and deadly tarantulas. You may even run into Dracula in his death robe form.



BEWARE!

LIMITED WARRANTY

"Sony Imagesoft warrants to the original purchaser of this Sony Imagesoft product, for a period of ninety (90) days from the date of purchase, that this Game Pak is free from defects in material and workmanship and agrees, within such period and at its option, to either repair or replace it free of charge. Send product postage paid, together with dated proof of purchase, to the address shown below. This warranty shall not be applicable and shall be void if the defect in this Sony Imagesoft product has arisen through abuse, unreasonable use, mistreatment or neglect.

THIS WARRANTY IS IN LIEU OF ALL WARRANTIES AND NO OTHER REPRESENTATIONS OR CLAIMS OF ANY NATURE SHALL BE BINDING ON OR OBLIGATE SONY IMAGESOFT. ANY IMPLIED WARRANTIES APPLICABLE TO THIS SOFTWARE PRODUCT, INCLUDING WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, ARE LIMITED TO THE NINETY (90) DAY PERIOD SPECIFIED ABOVE. SUBJECT TO THE FOREGOING, THIS SONY IMAGESOFT PRODUCT IS SOLD "AS IS", WITHOUT EXPRESS OR IMPLIED WARRANTY OF ANY KIND, AND SONY IMAGESOFT IS NOT LIABLE FOR ANY LOSSES OR DAMAGES OF ANY KIND RESULTING FROM THE USE OF THIS PRODUCT. IN NO EVENT WILL SONY IMAGESOFT BE LIABLE FOR INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES RESULTING FROM POSSESSION, USE OR MALFUNCTION OF THIS SOFTWARE PRODUCT.

Some countries do not allow limitations as to how long a warranty may last and/or exclusions or limitations of consequential damages, so the above limitations and/or exclusions of liability may not apply to you. The above warranty gives you specific legal right, and you may also have other rights which vary from country to country."

**Sony Imagesoft Ltd,
17 Soho Square,
London W1V 6HE**

SOMMAIRE

Introduction	23
Noms des organes de contrôle	24
Annonceur des commandes.....	25
Menu principal du jeu.....	26
Ecran principal du jeu.....	27
Objets à ramasser	28
Scènes	31

Démarrage

1. Vérifie que le bouton de mise sous tension est sur ARRÊT. Puis insère la cartouche dans le plateau de commande et appuie fermement.

2. Mets le bouton de mise sous tension sur MARCHÉ. Après quelques instants, l'écran Sega est affiché.

ATTENTION: Si l'écran Sega n'apparaît pas, mets le bouton de mise sous tension sur ARRÊT. Vérifie que ton système est réglé correctement et que la cartouche a été insérée correctement, avec l'étiquette vers toi. Puis remets le bouton de mise sous tension sur MARCHÉ. Vérifie toujours que le bouton de mise sous tension est sur ARRÊT avant d'insérer ou d'enlever la cartouche.

3. Appuie sur le Bouton Start (Démarrage) lorsque l'écran titre est affiché.

Comment Manier ta Cartouche

- La Cartouche Sega Master System est destinée à être utilisée uniquement avec le Système Sega Master System/Master System II/Power Base Converter.
- Il ne faut ni la plier, ni l'écraser, ni la submerger dans du liquide.
- Ne la laisse pas en plein soleil ou près d'un radiateur ou d'une autre source de chaleur.
- Rappelle-toi de faire une pause de temps à autre lorsque tu as joué pendant longtemps pour te reposer et reposer ta Cartouche Sega.

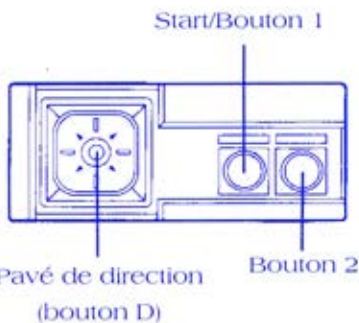
AVERTISSEMENT pour les possesseurs de télévision à écran géant: les images immobiles risquent de causer l'endommagement permanent du tube-image ou de marquer le phosphore du tube à rayons cathodiques. Evitez l'usage répété ou prolongé de jeux vidéo sur des télévisions à écran géant.

INTRODUCTION



Dans la profondeur des ténèbres, il traque ses futures victimes avec la passion d'un prince et la grâce d'un fauve. Capable de se transformer en n'importe quoi, une ombre sur le mur ou même une bête féroce aux dents pointues, il se nourrit des vivants en enfonçant ses longues canines blanches dans leurs blanches gorges pour y boire le sang qui lui permet de vivre. Car le comte Dracula, Prince des Ténèbres, a jeté un sort hypnotique à votre maîtresse, la jolie Mina Murray. Et maintenant, vous (Jonathan Marker) devez clouer ce suceur de sang au poteau et sauver la belle Mina d'un sort pire que la mort, la vie éternelle d'un vampire.

NOMS DES ORGANES DE CONTROLE



POUR BOUGER VERS LA DROITE OU VERS LA GAUCHE :
Appuyez sur le pavé de direction de droite ou de gauche.

POUR REGARDER VERS LE HAUT:
Appuyez sur le pavé de direction HAUT

POUR VOUS BAISSER OU REGARDER VERS LE BAS :
Appuyez sur le pavé de direction BAS

POUR UTILISER UNE ARME :
Appuyez sur le bouton 1.

POUR SAUTER DEBOUT :
Appuyez sur le bouton 2.

POUR SAUTER EN COURANT :
Appuyez sur le pavé de direction GAUCHE ou DROITE et sur le bouton 2.

POUR ATTAQUER EN SAUTANT
Appuyez sur les boutons 1 et 2 simultanément.

POUR FAIRE UNE PAUSE/AFFICHER LE SCORE ACTUEL :
Appuyez sur le bouton Pause.

POUR TRAVERSER EN SAUTANT
Appuyez sur le bouton 1 en sautant et appuyez sur le pavé de direction BAS. Ceci vous permettra de traverser des plates-formes cachées.

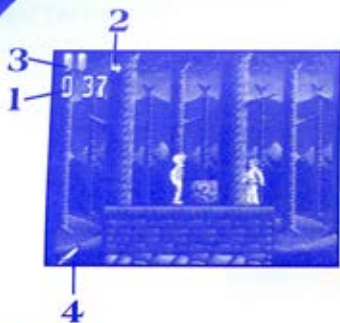
POUR COMMENCER LA PARTIE
A partir de l'écran titre, appuyez sur le bouton START pour continuer.



MENU PRINCIPAL DU JEU

1 START HARD

A partir de l'écran principal du jeu, vous pouvez commencer à jouer immédiatement ou régler votre niveau de compétence à FACILE (EASY), NORMAL ou DIFFICILE (HARD). Pour commencer à jouer, appuyez sur le pavé de direction HAUT ou BAS pour positionner le curseur à côté de START et appuyez sur le bouton Start. Pour sélectionner un niveau de compétence, positionnez le curseur à côté de la case du réglage actif de compétence et appuyez sur le pavé de direction vers la gauche ou vers la droite pour faire défiler les choix. Après avoir effectué votre sélection, appuyez sur le bouton START.



1. MINUTERIE

Elle affiche combien de temps vous avez pour terminer le niveau actuel.

2. VIES

Ce compteur indique le nombre de vie que vous avez actuellement. Au début de chaque partie, vous en avez quatre.

3. BARRES D'ENERGIE

Tout ce qu'il faut pour perdre une barre d'énergie c'est deux coups de l'ennemi. Si vous perdez toutes vos barres d'énergie, vous perdez une vie.

4. ARME

Ce compteur indique l'arme que vous utilisez actuellement.

OBJETS A RAMASSER

Ce jeu présente de nombreux objets à ramasser, chacun ayant sa fonction particulière. Pour en avoir un, vous devez battre un ennemi ou casser une boîte d'objet. Tous les objets flottent, donc pour en attraper un, il faut sauter dessus. Voici une liste des divers objets à ramasser dans le jeu.

Pièces d'or de Transylvanie:
Elles valent 1.000 points de bonus.



Diamants de Transylvanie:
Ils valent 10.000 points de bonus.



Les "UP"
Ils valent une vie supplémentaire (trois barres d'énergie par vie)



Crédits de prolongation:
Ils sont équivalents à trois vies.



Booster d'énergie:
Il ajoute une barre à votre plein d'énergie.

Booster d'énergie triple:
Il ajoute trois barres à votre plein d'énergie.

Super booster d'énergie:
Il ajoute six barres à votre plein d'énergie.

Invincibilité:
Vous devenez invincible pendant une durée limitée.

Bonus d'horloge:
Ils ajoutent 30 secondes de plus à la minuterie.



ARMES A RAMASSER

Rocher:

Les rochers sont parfaits pour abattre les ennemis de loin.

Hache:

Quand on la jette, la hache tourne. Elle est donc idéale pour découper toutes sortes d'ennemis.

Torche:

La torche est parfaite pour brûler les ennemis à proximité. A chaque fois qu'elle touche le sol, elle éclate en flammes et détruit tous les ennemis à sa portée.

Rocher double:

Le rocher double est la plus mortelle de toutes les armes. Quand on le lance, il se casse en deux rochers plus petits qui frappent votre ennemi de la tête au pied.

SCENES DE JOUR ET DE NUIT

Chaque niveau est divisé en une section de jour et une section de nuit. Pendant le niveau de la journée vous avez la possibilité de trouver le Dr van Helsing. Si vous le touchez, il vous donnera une arme puissante à utiliser contre Dracula, mais dépêchez-vous, car dès que la nuit tombe, les monstres commencent à apparaître.

Dans les sections de nuit, vous rencontrerez peut-être les fiancées de Dracula ou Renfield, des personnages que vous ne pouvez pas tuer. Vous devez les éviter sans arrêt pour pouvoir progresser.

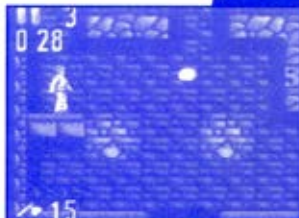
SCENES

Pour passer d'un niveau à l'autre, vous devez détruire toutes sortes d'ennemis et éviter Dracula. Attention! Dracula peut prendre n'importe quelle forme, une chauve-souris ou même une ombre sur le mur. Voici une description rapide de ce que vous rencontrerez dans chaque niveau.



UN VOYAGE EN TRANSYLVANIE

Frayez-vous un chemin dans les bois de la ville d'origine de Dracula et relevez le défi du Prince des Ténèbres lorsqu'il apparaît sous la forme d'une ombre. Mais il faut d'abord que vous évitiez des lits à clous, des chauve-souris, des bains de sang, des crânes cracheurs de flammes et des squelettes.



PRISONNIER DANS LE CHATEAU DE DRACULA

Le Château de Dracula est truffé de fosses avec des pics acérés et des brutes qui savent bien viser. Faites bien attention au jeune Prince Dracula.



Évitez ses yeux sinon il vous tiendra à jamais sous le pouvoir de son regard hypnotique.

FUITE DU CHATEAU DE DRACULA

Il n'y a qu'une sortie, mais d'abord, il faut que vous abattiez encore des brutes, des chauve-souris qui mordent dans le cou et des fantômes épouvantables. Vous devrez aussi traverser des plates-formes croisées branlantes et des canaux d'eau de feu capables de vous ébouillanter en l'espace de quelques secondes. Ensuite, il vous faudra vaincre Dracula sous la forme d'un loup-garou. Attention le Prince des Loups sera entouré de ses gardiens, des loups qui crachent des boules de feu.

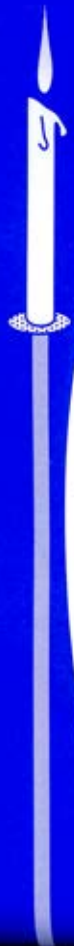


LA MAISON HILLINGHAM

Cette maison est infestée de toutes sortes de vermine maléfique. Vous devez vaincre un combattant qui manie la machette et des loups qui crachent des boules de feu, traverser des jardins pleins de piques acérées et échapper au jeune Dracula.

Avancez avec prudence car il n'hésitera pas à lâcher ses chauve-souris venimeuses dans votre direction.





LA CRYPTTE DE L'ABBAYE DE CARFAX

Bienvenue à la résidence londonienne de Dracula, celle qu'il a achetée pour être plus proche de Mina. Faites attention car là aussi des fantômes, des mains géantes et des globes oculaires cracheurs de flammes et de feu en feu vous guettent. Préparez-vous à combattre Dracula sous la forme d'une chauve-souris.



DE RETOUR EN TRANSYLVANIE

Bienvenue au pays des morts vivants et de Dracula qui prend la forme d'une ombre. Cet endroit grouille de toutes sortes de choses bizarres avec, entre autres, des fantômes, des squelettes, des brutes, des rivières glaciales, des plates-formes flottantes et des zombies dévoreurs de chair humaine.



RETOUR AU CHATEAU DE DRACULA

Préparez-vous à vaincre Dracula une bonne fois pour toutes avec l'aide de votre vieil ami, le Dr Van Helsing. Mais, prenez garde, le château de Dracula est truffé de passages secrets, de lits à clous et de tarentules mortelles. Vous pourriez même croiser Dracula drapé de son linceul.



ATTENTION !

GARANTIE LIMITÉE

"Sony Imagesoft garantit à l'acheteur d'origine de ce produit Sony Imagesoft, pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours à partir de la date d'achat, que ce Game Pak est exempt de défauts de matériaux et de fabrication et il accepte, dans les limites du délai susmentionné et de son option, soit de le réparer soit de le remplacer gratuitement. Veuillez envoyer le produit port payé, avec une preuve d'achat datée à l'adresse donnée ci-dessous. Cette garantie ne sera ni applicable ni valable si le défaut de ce produit Sony Imagesoft provient d'un abus, d'une utilisation déraisonnable, d'un mauvais traitement ou de négligence.

CETTE GARANTIE REMPLACE TOUTES LES AUTRES GARANTIES ET AUCUNE AUTRE REPRESENTATION OU RECLAMATION QUELLE QU'ELLE SOIT ENGAGERA OU OBLIGERA SONY IMAGESOFT. TOUTES LES GARANTIES SUPPOSEES APPLICABLES A CE PRODUIT DE LOGICIEL, Y COMPRIS LES GARANTIES DE BONNE VENTE ET D'APTITUDE POUR UN BUT PARTICULIER, SONT LIMITEES A LA PERIODE DE QUATRE-VINGT-DIX (90) JOURS INDIQUEE CI-DESSUS. SOUS RESERVE DE CE QUI PRECEDE, CE PRODUIT SONY IMAGESOFT EST VENDU "TEL QUEL", SANS GARANTIE EXPRESSE OU SUPPOSEE D'ACUNE SORTE, ET SONY IMAGESOFT N'EST PAS RESPONSABLE DE TOUTE PERTE OU ENDOMMAGEMENT D'ACUNE SORTE PROVENANT DE L'UTILISATION DE CE PRODUIT. SONY IMAGESOFT NE SERA EN AUCUN CAS TENU RESPONSABLE DES ENDOMMAGEMENTS ACCIDENTELS OU INDIRECTS PROVENANT DE LA POSSESSION, DE L'UTILISATION OU DU FONCTIONNEMENT DEFECTUEUX DE CE PRODUIT DE LOGICIEL.

Certains pays ne permettent pas les limitations de durée d'une garantie et/ou les exclusions des dommages indirects. Par conséquent, les limitations et/ou exclusions données ci-dessus ne s'appliquent peut-être pas à vous. La garantie donnée ci-dessus vous donne des droits légaux spécifiques et vous pouvez également avoir d'autres droits qui varient d'un pays à l'autre."

Sony Music Entertainment (France) SA
1-3 rue de Chateau
92522 Neuilly sur Seine Cedex
France

Introduzione.....	39
Parti dell'unità di controllo	40
Manipolazione di Harker	41
Menu principale del gioco	42
Schermata principale del gioco	43
Premi	44
Scene	47

Avvio

1. Accertati che l'interruttore della corrente sia su OFF (SPENTO). Quindi inserisci la cartuccia di nella console e premila bene dentro.
2. Sposta l'interruttore della corrente su ON (ACCESO). Dopo poco apparirà la videata Segga.
IMPORTANTE: Se la videata Segga non apparirà, sposta l'interruttore su OFF. Accertati che il sistema sia stato allestito in modo appropriato e che la cartuccia sia inserita correttamente con l'etichetta rivolta verso di te. Quindi sposta di nuovo l'interruttore su ON. Assicurati sempre che l'interruttore sia su OFF prima di inserire o rimuovere la cartuccia.
3. Quando apparirà la videata di testa di premi il pulsante Start (Avvio).

Trattamento Della Cartuccia

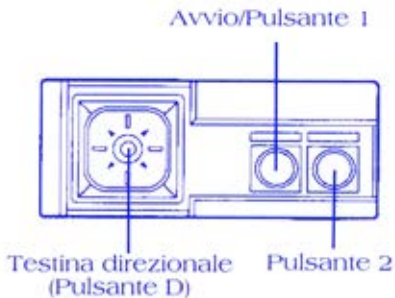
- La Cartuccia Segga Master System è destinata esclusivamente al Segga Master System/Master System II/Power Base Converter.
- Non piegare, schiacciare o immergere in liquidi.
- Non esporre alla luce diretta del sole o vicino a termosifoni o ad altre fonti di calore.
- Ricordati di effettuare occasionalmente delle pause durante le esecuzioni prolungate, per riposare la Cartuccia Segga.

AVVERTENZA Per utenti con televisori a proiezione. I fotogrammi di immagini fisse possono provocare danni permanenti al cinescopio o lasciare tracce di fosforo sul CRT. Evitare l'uso ripetuto o prolungato di videogiochi sui televisori a proiezione a grande schermo.



Nell'oscurità della notte bracca le sue vittime inconsapevoli con la passione di un principe e la grazia di un animale selvatico. Capace di assumere qualsiasi sembianza: ora ombra sul muro ora lupo feroce dai denti aguzzi, egli si nutre a spese degli esseri umani, affondando le sue zanne perlacee nelle belle gole per succhiare loro il sangue che rinvigorisce. Perché egli è il principe delle Tenebre - il conte Dracula - che ha stregato la tua bella signora, Mina Murray. Ora tu, Jonathan Harker devi conficcare un palo nel cuore di questo vampiro e salvare la bella Mina da un destino peggiore della morte - una vita eterna da vampiro.

PARTI DELL'UNITÀ DI CONTROLLO



PER SPOSTARE VERSO DESTRA O VERSO SINISTRA: Premere la testina direzionale verso DESTRA o SINISTRA.

PER ABBASSARE O GUARDARE VERSO L'ALTO: Premere la testina direzionale verso l'ALTO.

PER USARE UN'ARMA: Premere il pulsante 1.

SALTO DA FERMO: Premere il pulsante 2.

SALTO IN CORSA: Premere la testina direzionale verso DESTRA o SINISTRA e premere il pulsante 2.

FENDENTE DURANTE IL SALTO:
Premere i pulsanti 1 e 2 contemporaneamente.

PER SOSPENDERE IL GIOCO/VISUALIZZARE IL PUNTEGGIO:
Premere il pulsante di Pausa (Pause).

COLPO DURANTE IL SALTO: Premere il pulsante 1 durante il salto e la testina direzionale verso il BASSO. Questo consente di sfondare le piattaforme nascoste.

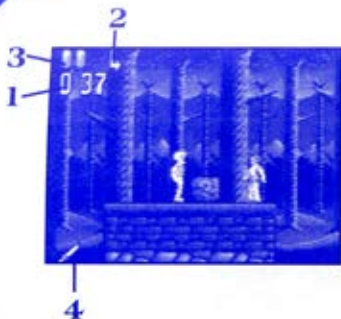
AVVIAMENTO: Dalla schermata del titolo, premere il pulsante di Avvio (Start) per continuare.



MENU PRINCIPALE DEL GIOCO

1 START HARD

Dalla schermata principale del gioco puoi subito cominciare a giocare oppure regolare il livello di difficoltà su FACILE, NORMALE o DIFFICILE. Per cominciare a giocare, premi prima la testina direzionale verso l'ALTO o il BASSO, in modo da posizionare il cursore accanto ad AVVIO, e poi il pulsante stesso di Avvio. Per selezionare un determinato livello di difficoltà, posizionare il cursore accanto al livello attualmente selezionato e premere la testina direzionale verso DESTRA o SINISTRA per passare da una selezione all'altra. Una volta operata la scelta, premere il pulsante di AVVIO.



1. TIMER

Indica quanto tempo ti resta per completare un determinato livello.

2. VITE

Indica quante vite hai a disposizione in un determinato momento. Il gioco ha inizio con quattro vite.

3. BARRE DI ENERGIA

Due colpi del nemico ti fanno perdere una barra di energia. La perdita di tutte le barre di energia ti costa una vita.

4. ARMA

Indica l'arma che stai usando in un determinato momento.

PREMI

Ci sono molti premi in palio all'interno del gioco - ognuno con la sua funzione particolare. Per guadagnare uno, devi sconfiggere un nemico o rompere la scatola del premio. Tutti i premi galleggiano, dunque per conquistarne uno bisogna saltarci dentro. Quella che segue è un a lista dei vari premi in gioco.

Moneta d'oro della Transilvania:
Vale 1.000 punti.

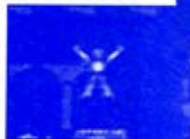


Diamante della Transilvania:
Vale 10.000 punti.



I Più:
Vale un'altra Vita.

Credito continuo:
Vale tre Vite.





Alimentatore di energia:
Ti rifornisce di energia per una barra.

Alimentatore triplo di energia:
Ti rifornisce di energia per tre barre.

Superalimentatore di energia:
Ti rifornisce di energia per sei barre.

Invincibilità:
Ti garantisce un periodo limitato d'invincibilità.

Premio a tempo (orologio):
Aggiunge 30 secondi al conteggio del timer.



PREMI IN ARMI

Pietra:

Le pietre sono perfette per colpire il nemico da lontano.

Ascia:

L'ascia rotea quando viene lanciata, e dunque è perfetta per uccidere nemici di ogni genere.

Torcia:

La torcia è ideale per bruciare i nemici da vicino e da lontano. Ogni volta che tocca il suolo la torcia s'infiama - distruggendo tutti i nemici compresi in un certo raggio.

Pietra doppia:

La pietra doppia è l'arma perfetta. Quando viene lanciata si divide in due e colpisce il nemico da capo a piedi.

SCENE DIURNE E NOTTURNE

Ogni livello è diviso in una sezione diurna e una notturna. A livello diurno hai la possibilità di trovare il dr. Van Helsing. Se lo tocchi, ti darà un'arma potente da usare contro Dracula, ma devi affrettarti - se sopraggiunge la notte, appariranno nuovi mostri.

Nelle sessioni notturne puoi incontrare le spose promesse di Dracula o Renfield, che tu non puoi uccidere. Bisogna schivarle ripetutamente per superarle.

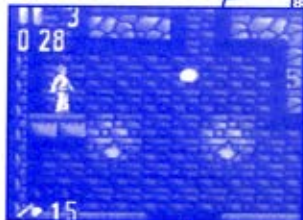
SCENE

Per avanzare da un livello all'altro, devi distruggere ogni sorta di nemico e superare Dracula. Attenzione perché questo può assumere qualsiasi sembianza: ora pipistrello ora ombra sul muro. Quella che segue è una breve descrizione di ciò che si deve affrontare in ogni livello.



VIAGGIO IN TRANSILVANIA

Avanza attraverso i boschi della città natale di Dracula e affronta il principe delle Tenebre nelle sue sembianze di ombra. Ma prima devi superare letti di chiodi, pipistrelli, bagni di sangue, teschi che emettono fiamme e scheletri raccapriccianti.



IN TRAPPOLA NEL CASTELLO DI DRACULA

Il castello di Dracula è seminato di fosse nel cui fondo sono infisse punte acuminate e vi si aggirano tirapiedi infallibili. Attenzione al giovane principe Dracula - evita di guardarlo fisso negli occhi altrimenti rischi di restare per sempre schiavo della



FUGA DAL CASTELLO DI DRACULA

Vi è una sola via d'uscita, ma prima devi abbattere altri tirapiedi, pipistrelli che mordono la gola e spettri orribili, e attraversare piattaforme che crollano e canali di acqua di fuoco che ti possono bollire in pochi secondi. Poi devi sconfiggere Dracula nelle sue sembianze di lupo feroce. Attenzione - il principe-lupo sarà circondato dai suoi famosi lupi-guardiani che sputano palle di fuoco.



LA TENUTA DI HILLINGHAM

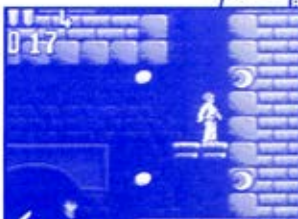
La tenuta è infestata da ogni genere di creature infernali. Devi sconfiggere tirapiedi armati di machete e lupi che sputano fiamme, attraversare giardini di lance aguzze e sfuggire al giovane Dracula. Avvicinati con cautela perché non esiterà a sguinzagliare i suoi velenosi pipistrelli dietro di te.





LA CRIPTA DELL'ABBZIA DI CARFAX

Benvenuto nella residenza londinese di Dracula - quella da lui acquistata per stare vicino alla tua Mina. Attenzione ad altri fantasmi, mani gigantesche, globi oculari lanciafiamme e scottanti acque di fuoco; poi preparati a respingere Dracula nelle sue sembianze di pipistrello.



RITORNO IN TRANSILVANIA

Benvenuto nella terra dei morti viventi e di Dracula nelle sue sembianze di ombra. Questo luogo è pieno di ogni genere di cose terrestri: spettri, scheletri, tirapiedi, fiumi gelati, piattaforme galleggianti e zombie che si cibano di carne umana.



RITORNO AL CASTELLO DI DRACULA

Preparati a uccidere Dracula una volta per tutte, con un piccolo aiuto da parte del tuo vecchio amico dr. Van Helsing. Ma attenzione che il castello di Dracula è pieno di passaggi segreti, letti di chiodi e tarantole micidiali. Puoi persino incontrare Dracula avvolto nel suo mantello mortuario.



ATTENTO!

GARANZIA LIMITATA

"La Sony Imagesoft garantisce all'acquirente originale di questo prodotto che per un periodo di novanta (90) giorni dalla data di acquisto, questa cartuccia di gioco è esente da difetti di materiali e di lavorazione. La Sony Imagesoft si impegna entro questo periodo a ripararlo o, a sua discrezione, sostituirlo gratuitamente. Spedisci il prodotto con le spese postali a tuo carico e con la ricevuta d'acquisto all'indirizzo indicato sotto. La garanzia non sarà applicata se il difetto del prodotto Sony Imagesoft è dovuto ad abuso, uso irragionevole, maltrattamento o trascuratezza.

QUESTA GARANZIA SOSTITUISCE OGNI ALTRA GARANZIA, DUNQUE LA SONY IMAGESOFT NON SI RITIENE VINCOLATA, IN ALCUN MODO, DA QUALSIASI ALTRO RICORSO O CITAZIONE. QUALSIASI GARANZIA SOTTINTESA DI QUESTO PRODOTTO SOFTWARE, INCLUSE LE GARANZIE DI COMMERCIALIZZABILITÀ E DI IDONEITÀ PER QUALSIVOGLIA SCOPO PARTICOLARE, SONO LIMITATE A NOVANTA (90) GIORNI COME SOPRASCritto. QUESTO PRODOTTO SONY IMAGESOFT viene venduto "così com'È", senza alcuna garanzia specifica o sottintesa e LA SONY IMAGESOFT non È responsabile di alcuna perdita o danno di qualsiasi natura derivati dall'utilizzo del programma. IN NESSUN CASO, LA SONY IMAGESOFT RISPONDERÀ DEI DANNI ACCIDENTALI O CONSEGUENZIALI CAUSATI DAL POSSESSO, USO O CATTIVO FUNZIONAMENTO DI QUESTO PRODOTTO SOFTWARE.

Alcuni paesi non stabiliscono limitazioni alla durata della garanzia o particolari esclusioni o limitazioni di danni conseguenziali, quindi le limitazioni indicate sopra e/o le esclusioni dalle responsabilità potranno non essere applicate nel tuo caso. La garanzia soprascritta ti attribuisce un diritto specifico stabilito dalla legge e potresti anche avere altri diritti che variano da paese a paese."

**Columbia Tristar Home Video S.P.A.,
Via Flaminia 872,
00191 Rome.**

Inleiding.....	55
Namen van de Bedieningsknoppen.....	56
Harker - Bediening.....	57
Het Spel - Hoofdmenu	58
Het Spel - Scherm.....	59
Pick-ups.....	60
Scenes	63

Het Spel Starten

1. Zorg ervoor dat OFF/ON-knop op OFF (uit) staat. Stop de cassette in de console en druk hem stevig aan.

2. Zet de OFF/ON-knop op ON (aan). Binnen enkele seconden verschijnt het Sega scherm.

BELANGRIJK: Als het Sega scherm niet verschijnt, zet de knop op OFF. Controleer of je het systeem goed hebt opgezet en of de spelcassette er goed in zit. Het label moet naar jou toe zitten. Zet de knop dan weer op ON. Zorg er voor dat de knop altijd op OFF staat als je er een SEGA-spelcassette instopt of uithaalt.

3. Druk op de START-knop, als het titelscherm verschijnt.

Behandeling spelcassette

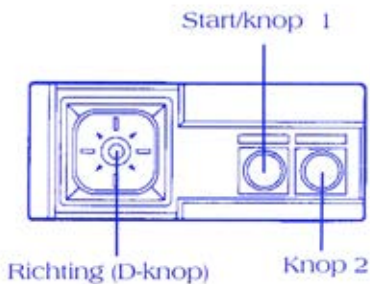
- De Sega Master System Cartridge-spelcassette mag uitsluitend gebruikt worden in combinatie met het Sega Master System/Master System II/Power Base Converter.
- Buig de cassette niet, zet er niets zwaars op en dompel hem niet onder in vloeistof.
- Stel hem niet bloot aan direct zonlicht of andere warmtebronnen.
- Neem af en toe een pauze als je lange tijd onafgebroken hebt gespeeld zodat jij en de Sega-spelcassette kunnen uitrusten.

WAARSCHUWING: Voor eigenaars van projectie-televisies: Stillstaande beelden of plaatjes kunnen blijvende schade aanbrengen aan de beeldbuis of fosfor van de CRT halen. Vermijd herhaaldelijk of lang gebruik van videospellen op grootbeeld projectie-televisies.



In het midden van de nacht besluit hij zijn slachtoffers met de passie van een prins en de gratie van een wild dier. Hij kan iedere gedaante aannemen: van een schaduw op een muur tot een bloeddorstige wolf. Hij vernietigt de levenden door zijn slag tanden in hun keel te slaan en hun levensbloed te drinken. Hij is de Prins der Duisternis - Dracula - en hij heeft zijn geliefde, Mina Murray, in de ban. Nu moet jij - Jonathan Harker - deze beruchte bloedzuiger doden met een scherp stuk hout om de lieflijke Mina te redden van een lot erger dan de dood - eeuwig leven als een vampier.

NAMEN VAN DE BEDIENINGSKNOPPEN



NAAR LINKS OF RECHTS: Right (rechts) of Left (links) indrukken op het Richtingsblokje.

OMHOOG KIJKEN:
... Spatie indrukken op het Richtingsblokje.

DUIKEN OF OMLAAG KIJKEN:
Het Richtingsblokje geheel OMLAAG drukken.

EEN WAPEN GEBRUIKEN:
Knop 1 indrukken.

STAANDE SPRONG:
Knop 2 indrukken.

SPRONG MET AANLOOP:
LEFT (links) of RIGHT (rechts) op het Richtingsblokje indrukken, tegelijkertijd knop 2 indrukken.

SPRONG EN SLAG:
Knop 1 en knop 2 tegelijkertijd indrukken.

SPEL ONDERBREKEN - HUIDIGE SCORE WEERGEVEN:
De Pause (pauze) knop indrukken.

SPRONG EN SMASH:
Gedurende het springen knop 1 indrukken en het Richtingsblokje OMLAAG drukken. Je kunt hiermee door platformen breken.

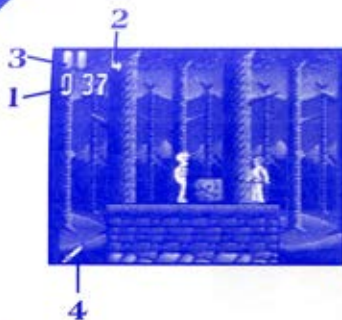
BEGINNEN:
Vanuit de Titel-schermen, de startknop indrukken om door te gaan.



HET SPEL - HOOFDMENU

1 START HARD

Vanuit het hoofdspelscherm kan je onmiddellijk gaan spelen of het vaardigheidsniveau van het spel aanpassen van EASY (EENVOUDIG) tot NORMAL (NORMAAL) tot HARD (MOEILIJK). Begin te spelen door UP (OMHOOG) of DOWN (OMLAAG) op het Richtingsblokje in te drukken. Dan komt de cursor direct naast START te staan. Vervolgens de startknop indrukken. Het vaardigheidsniveau kiezen door de cursor direct naast de huidige instelgleuf te plaatsen en vervolgens LEFT (LINKS) of RIGHT (RECHTS) van het Richtingsblokje in te drukken. Dan een keus maken. Na die keus, de STARTKNOP indrukken.



1. TIMER

Dit laat zien hoeveel tijd je hebt om het spel op het huidige niveau te beëindigen.

2. LEVENS

Dit laat zien hoeveel levens je momenteel hebt. Je begint ieder spel met vier levens.

3. ENERGIEBALKEN

Je verliest een energiebalk zodra je twee slagen ontvangt van de vijand. Verlies je alle energiebalken, dan verlies je ook een leven.

4. WAPEN

Dit beschrijft het wapen dat je momenteel in je bezit hebt.

PICK-UPS

Er zijn vele Pick-Ups in het spel - ieder met een eigen speciale functie. Je krijgt een Pick-Up als je een vijand verslaat of een Pick-Up box breekt. Alle Pick-Ups zweven. Om er dus één te pakken te krijgen moet je er in springen. Hieronder volgt een lijst van de verschillende Pick-Ups in het spel.

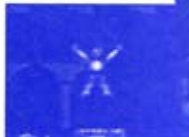
Gouden Munt van Transylvanië:
Deze hebben een waarde van 1.000 bonuspunten.



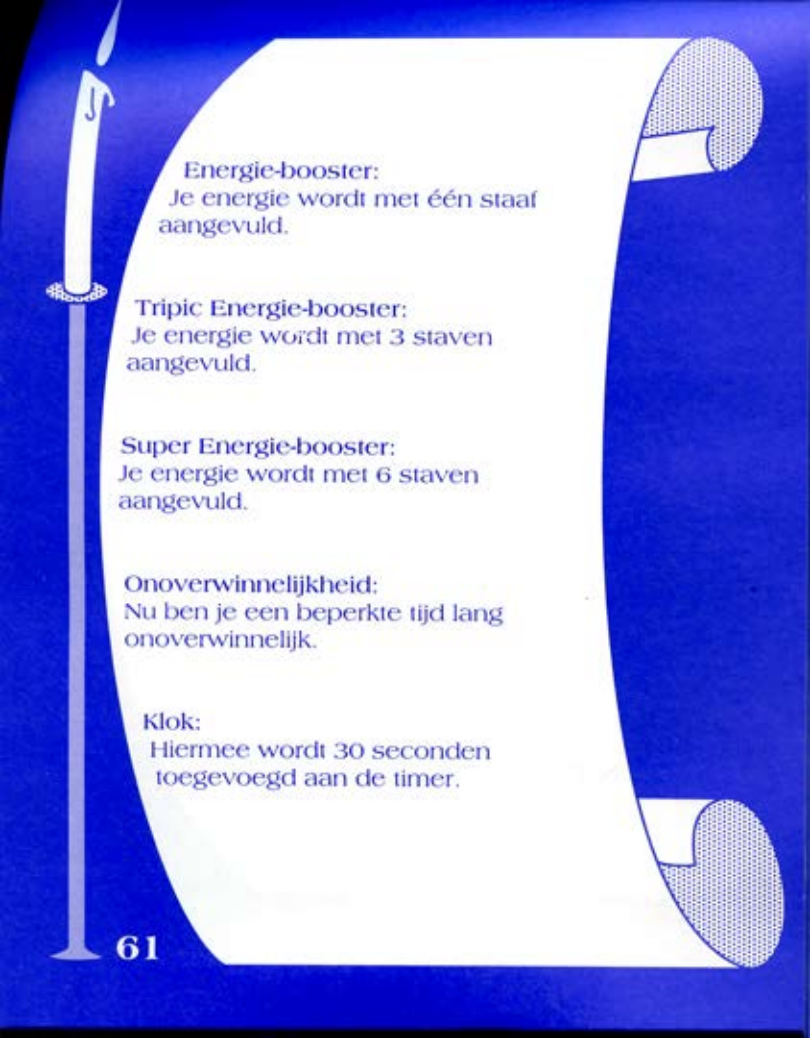
De Diamant van Transylvanië:
Deze hebben een waarde van 10.000 bonuspunten.



1 UP (OMHOOG):
Deze hebben een waarde van een extra leven (drie energiebalken per leven).



'Opdracht' Doorgaan (Continue Credit):
Deze opdracht heeft een waarde van drie levens.



Energie-booster:
Je energie wordt met één staaf
aangevuld.

Tripic Energie-booster:
Je energie wordt met 3 staven
aangevuld.

Super Energie-booster:
Je energie wordt met 6 staven
aangevuld.

Onoverwinnelijkheid:
Nu ben je een beperkte tijd lang
onoverwinnelijk.

Klok:
Hiermee wordt 30 seconden
toegevoegd aan de timer.



WAPENS DIE KUNNEN WORDEN OPGEPIKT

Rots:

Met rotsen kunnen vijanden - op afstand - omlaag worden gehaald.

Strijdbijl:

De Strijdbijl gaat draaien als die wordt geworpen. Dus perfect voor allerlei soorten tegenstanders.

Toorts:

De Toorts is ideaal voor het verbranden van vijanden op korte en lange afstand. Iedere keer dat de Toorts de grond raakt, wordt die ontstoken. Dan worden vijanden binnen het bereik van de Toorts vernietigd.

Dubbele Rots:

De Dubbele Rots is het superwapen. Als die wordt gelanceerd, splijt de Dubbele Rots in twee kleine rotsen, waarmee de vijand van top tot teen wordt geraakt.

DAG- EN NACHTSCENES:

Iedere niveau is gescheiden in dag- en nachtsecties. Gedurende de dag, heb je de kans om Dr. van Helsing te vinden. Als je hem aanraakt zal hij je een machtig wapen geven dat tegen Dracula kan worden gebruikt. Schiet echter op. Zodra de avond valt zullen nieuwe monsters verschijnen.

's Nachts is het mogelijk dat je de Bruiden van Dracula of Renfield ontmoet. Die kan je niet doden. Die moet je echter een aantal keren vermijden om er langs te komen.

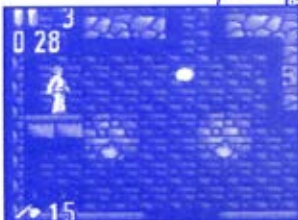
SCENES:

Teneinde van niveau naar niveau omhoog te gaan, moet je vele verschillende vijanden vernietigen en Dracula passeren. Wees voorzichtig! Dracula kan iedere willekeurige vorm aannemen: van een vleermuis tot een schaduw op de muur. Hieronder volgt een korte beschrijving van wat je op ieder niveau kan ontmoeten.



EEN REIS NAAR TRANSYLVANIë:

Ga door de bossen in de geboortestad van Dracula en ga het gevecht aan met de Prins der Duisternis in schaduwvorm. Eerst moet je echter de spijkerbedden, bloedbaden, de vlammenwerpende schedels en skeletten passeren.



IN DE VALLEN IN HET KASTEEL VAN DRACULA:

Het kasteel van Dracula zit vol valkuilen met scherpe punten op de bodem en volgelingen die scherpschutters zijn. Wees ook voorzichtig met de jonge Prins Dracula - kijk nooit in zijn ogen, want dan zal je altijd onder zijn hypnose blijven.



ONTSNAPPEN VAN HET KASTEEL DRACULA:

Er is maar één uitweg, maar eerst moet je nog meer handlangers, bloedzuigende vleermuizen en spookachtige geesten verslaan. Ook moet je in elkaar stortende platformen en goten met vuurwater passeren, die je in een paar seconden verbranden. Vervolgens moet je Dracula verslaan in zijn gedaante als Wolf. Wees voorzichtig - de wolfprins is omgeven door zijn vuurkogels brakende wolf-beschermers.



HET LANDHUIS HILLINGHAM:

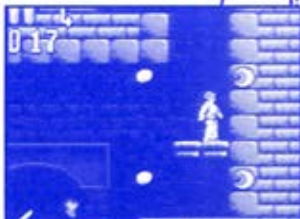
Dit landhuis zit vol allerlei soorten ongedierte. Je moet machette-zwaaiende aanvallers en vuurbrakende wolven verslaan, tuinen met scherpe speren en pieken passeren en de jonge Dracula ontsnappen. Wees voorzichtig, want hij zal niet aarzelen om zijn giftige vleermuizen op je af te sturen.





DE CRYPTES VAN DE CARFAX ABDIJ:

Welkom in de woning van Dracula te Londen. Die heeft hij gekocht om dichterbij jouw Mina te kunnen zijn. Er zijn nog meer geesten, spoken, reuzehanden, vuurwerpende oogballen en vuurwater. Maak je dan gereed om je te verdedigen tegen Dracula in vleermuisvorm.



TERUG IN TRANSYLVANIË:

Welkom in het land van de levende doden en Dracula in schaduwvorm. Dit land is gevuld met allerlei soorten vreemde verschijnselen zoals spoken, geesten, skeletten, beulen, bevroren rivieren, zwevende platformen en vleesetende zombies.



TERUG NAAR DRACULA'S KASTEEL:

Maak je gereed om Dracula definitief te verslaan - met de hulp van je oude vriend Dr. van Helsing. Wees echter voorzichtig! Dracula's kasteel is gevuld met geheime gangen, spijkerbedden en dodelijke tarantula's. Het is ook mogelijk dat je Dracula tegenkomt in zijn doodsmantel.



WEES VOORZICHTIG!

GARANTIEBEPALINGEN

*Sony Imagesoft garandeert de originele koper van het Sony Imagesoft produkt, voor een periode van negentig (90) dagen vanaf de dag van aankoop, dat deze Game Pak geen materiaaldefecten of fabricagefouten vertoont en verplicht binnen deze periode om naar goeddunken het produkt te repareren of vervangen zonder enige kosten in rekening te brengen. Zend het produkt port betaald en met een gedateerd aankoopbewijs naar onderstaand adres. Deze garantieregeling is niet van toepassing en nietig als het defect aan dit Sony Imagesoft produkt het gevolg is van misbruik, verkeerd gebruik, en gebruik voor oneigenlijke doeleinden of nalatigheid.

DEZE GARANTIEBEPALING IS IN PLAATS VAN ALLE GARANTIEBEPALINGEN EN GEEN ANDERE PROTESTEN OF EISEN VAN WELKE AARD DAN OOK ZIJN BINDEND VOOR SONY IMAGESOFT OF VERPLICHTEN SONY IMAGESOFT ERGENS TOE. GEIMPLICEERDE GARANTIEBEPALINGEN DIE VAN TOEPASSING ZIJN OP DIT SOFTWAREPRODUCT, INCLUSIEF GARANTIEBEPALINGEN BETREFFENDE VERKOOP EN GEBRUIK VOOR BEPAALDE DOELEINDEN, GELDEN SLECHTS VOOR DE PERIODE VAN DE BOVENGENOEMDE NEGENTIG (90) DAGEN. ONDERHEVIG AAN HET VOORAFGAANDE WORDT DIT SONY IMAGESOFT VERKOCHT ZONDER ENIGE UITDRUKKELIJKE OF IMPLICIETE GARANTIEBEPALINGEN EN SONY IMAGESOFT IS NIET AANSPRAKELIJK VOOR ENIG VERLIES OF SCHADE GELEDEN ALS RESULTAAT VAN HET GEBRUIK VAN DIT PRODUCT. IN GEEN GEVAL IS SONY IMAGESOFT AANSPRAKELIJK VOOR INCIDENTELE SCHADE OF GEVOLGSCHADE VOORTVLOEIENDE UIT HET BEZIT, GEBRUIK OF HET DEFECT VAN DIT SOFTWAREPRODUCT.

Sommige landen laten geen tijdslimiet toe betreffende de geldigheid van de garantiebepalingen en/of uitsluiting of beperkingen van gevolgschade en daarom zijn de voornoemde beperkingen en/of uitsluitingen van aansprakelijkheid wellicht op u van toepassing. De voornoemde garantiebepalingen geven u bepaalde wettelijke rechten en het is mogelijk dat u nog andere rechten heeft die van land tot land kunnen verschillen."

**Columbia Tristar Home Video Holland
Handelsgebouw
Diependaal, Vreelandseweg 42B
1216 CH Hilversum
The Netherlands**

Inledning	71
Vad knapparna kallas	72
Hur du styr Harker	73
Öppningsmenyn	74
Spelskärmen.....	75
Föremål att ta med dig.....	76
Scener	79

ATT SÄTTA IGÅNG:

1. Se till att strömmen är franslagen. Stoppa in din Kasset i konsollen och tryck med den ordentligt.
2. Slå på strömmen. Sega skärmen visas inom ett ögonblick.
VIKTIGT: Om Sega skärmen ej visas, slå ifrån strömmen. Kolla att systemet är installerat korrekt och kassetten införd ordentligt, med etiketten mot dig. Slå därefter på strömmen igen. Se alltid till att strömmen är franslagen innan du för in eller tar bort din SEGA-kassetten.
3. Tryck på Start-knappen när skärmen visas.

ATT HANTERA KASSETTEN

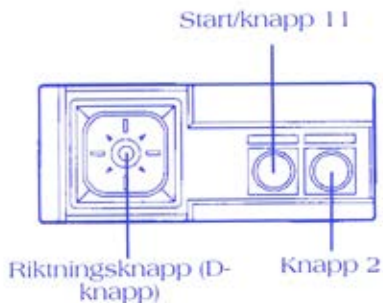
- Sega Master System-kassetten är endast avsedd för användning med Sega Master System/Master System II/Power Base Converter.
- Bölj eller krossa den ej eller nedstänk den i vätska.
- Lämna den ej i direkt solljus eller nära element eller andra värmekällor.
- Se till att du tar pauser när du spelar en längre tid så att du kan vila upp dig och din Sega-kassetten.

VARNING! För ägare av projektorlevisioner. Stillbilder kan orsaka permanent bildrörsskada eller avlämna fosfor på CRT. Undvik upprepad eller långvarig användning av videospel på skärmpjektorlevisioner.



Med en prins lidelse och ett vilddjurs smidighet smyger han omkring i nattmörkret färdig att kasta sig över sitt offer. Han kan också anta vilken skepnad som helst, från en skugga på väggen till en varulv med tänder som sylar. Han hämtar sin kraft från levande människor, sänker sina vassa huggtänder i deras späda halsar och dricker deras livgivande blod. Han är mörkets härskare, Greve Dracula, och han har förfört ditt hjärtas dam, den vackra Mina Murray. Du är Jonathan Harker, och du måste försöka driva en påle genom denna hemska vampyrs hjärta för att rädda din älskade Mina från ett öde värre än döden - ett evigt liv som vampyr.

VAD KNAPPARNA KALLAS



FLYTTA TILL HÖGER ELLER VÄNSTER: Tryck till HÖGER eller VÄNSTER på D-knappen.

TITTA UPP: Tryck UPPÅT på D-knappen.

DUCKA ELLER TITTA NERÅT: Tryck NERÅT på D-knappen.

ANVÄND ETT VAPEN: Tryck på knapp 1.

HOPPA PÅ STÄLLET: Tryck på knapp 2.

HOPPA MED SATS: Tryck till VÄNSTER eller HÖGER på D-knappen och tryck på knapp 2.

HOPPA OCH FÄKTA: Tryck samtidigt på knapp 1 och knapp 2.

GÖRA PAUS I SPELET/VISA AKTUELL STÄLLNING: Tryck på pausknappen.

HOPPA OCH KROSSA: Tryck på knapp 1 under ett hopp och tryck NERÅT på D-knappen. Då kan du krossa dolda plattformar.

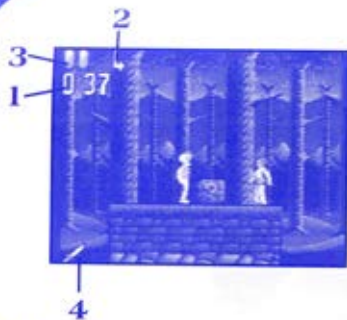
SÄTTA IGÅNG: Tryck på startknappen från titelskärmen och fortsätt.

ÖPPNINGSMENYN

1 START HARD



Från öppningsmenyn kan du börja spela omedelbart eller ställa in skicklighetsnivån från EASY (lätt) till NORMAL (mellansvår) till HARD (svår). För att börja sätter du markören intill START genom att trycka UPPÅT eller NERÅT på D-knappen och sedan trycker du på startknappen. För att välja skicklighetsnivå sätter du markören intill motsvarande ruta och trycker till VÄNSTER eller HÖGER på D-knappen för att gå genom de olika alternativen. När du ställt in din nivå trycker du på startknappen.

**1. KLOCKA**

Visar hur mycket tid du har kvar för den aktuella nivån.

2. LIV

Visar hur många liv du har kvar. Du börjar varje spel med fyra liv.

3. ENERGISTAPLAR

Två slag från fienden och du har förlorat en energistapel. Om du förlorar alla dina energistaplar förlorar du ett liv.

4. VAPEN

Visar vilket vapen du är beväpnad med för tillfället.

FÖREMÅL ATT TA MED DIG

Det finns många föremål som du kan stoppa på dig, och alla har de sin speciella funktion. För att kunna ta med dig ett föremål måste du övervinna fienden eller bryta upp lådam som det ligger i. Alla föremålen flyter omkring, så för att kunna stoppa på dig ett måste du hoppa in i det. Här ser du vilka föremål som finns i spelet.

Guldmynt från
Transsylvanien:
Värde 1000 poäng.



Diamanter från
Transsylvanien:
Värde 10 000 poäng.



I UP
Värde ett extra liv (tre energistaplar per liv).

Fortsättningskredit:
Värde tre liv.





Energitillskott:
Du får en extra energistapel.

Tredubbelt energitillskott:
Du får tre extra energistaplar.

Superenergitillskott:
Du får sex extra energistaplar.

Oövervinnlighet:
Du blir oövervinnlig under en viss period.

Klockpoäng:
Du får 30 extra sekunder på klockan.



VAPEN

Sten:

Stenar är perfekta att få ner en fiende med på avstånd.

Yxa:

Yxan snurrar i kastet, vilket gör den perfekt för att hugga ner alla typer av fiender.

Fackla:

Facklan är utmärkt för att bränna fiender nära inpå och på långt avstånd. Varje gång facklan vidrör marken brister den i lågor och förgör alla fiender inom räckhåll.

Dubbelsten:

Dubbelstenen är det främsta vapnet. När du kastar den delar den sig i två mindre stenar som faller din fiende från huvud till fot.

DAG- OCH NATTSCENER

Varje nivå är uppdelad i dag och natt. Under dagen kan du hitta doktor Van Helsing. Om du vidrör honom ger han dig ett mäktigt vapen som du kan använda mot Dracula. Men skynda dig, för när mörkret faller kommer nya otäcka monster fram.

Under natten kan du möta Draculas brudar eller Renfield, som du inte kan döda. Du måste ducka gång på gång för att komma förbi honom.

SCENER

För att komma från nivå till nivå måste du förgöra många olika fiender och ta dig förbi Dracula. Akta dig, för Dracula kan anta olika skepnader, från en fladdermus till en skugga på väggen. Här följer en kort beskrivning av vad du kan möta på de olika nivåerna.



EN RESA GENOM TRANSSYLVANIEN

Du tar dig fram
genom skogen nära
Draculas hem och
möter mörkrets
härskare i hans
fruktade skuggform.

Men först måste du komma förbi
spikmattorna, fladdermössen,
blodbadet, de eldsprutande
döds kallarna och de skramlande
benskranglen.



FÅNGAD I DRACULAS SLOTT

Draculas slott är fullt
med vassa fallgropar
och Draculas
skjutgalna kumpaner.
Akta dig för den unge
prins Dracula - du får

inte se honom i ögonen, för då blir du
för evigt fångad i hans hypnotiserande
blick.



PÅ FLYKT FRÅN DRACULAS SLOTT

Det finns bara ett sätt att komma ut, men först måste du fälla flera kumpaner, halsbitande fladdermöss och hemska spöken, ta dig över fallfärdiga plattformar och kanaler med kokande vatten, där ingen kan överleva många sekunder. Och så måste du övervinna Dracula i hans varulvsskepnad. Akta dig, den här varulven omger sig med eldsprutande vargar.



HERRGÅRDEN HILLINGHAM

Det här är en gammal herrgård full av ohyra av alla de slag. Du måste övervinna en kumpan som svingar en stor kniv och eldsprutande vargar, ta dig över trädgårdar med vassa pikar och undslippa den unge Dracula. Var försiktig, för han drar sig inte för att busa sina giftiga fladdermöss på dig.





KRYPTAN I CARFAX- KLOSTRET

Välkommen till
Draculas
Londonbostad - som
han köpte för att
komma närmare din
älskade Mina. Akta dig
för mera spöken, jättehänder,
eldsprutande ögonhålor och kokande
vatten, och gör dig sedan redo att
kämpa med Dracula i hans
fladdermusskepnad.



TILLBAKA I TRANSYLVANIEN

Välkommen till de
levande dödas land
och till Dracula i hans
skuggskepnad. Det är
en kuslig plats med
många konstiga saker
som spöken, skelett, kumpaner, floder
som fryser till is, flytande plattformar
och köttätande välnader.



TILLBAKA I DRACULAS SLOTT

Gör dig redo att förgöra Dracula för evigt, med lite hjälp från din vän doktor Van Helsing. Men var försiktig, för Draculas slott är fullt med hemliga gånger, spikmattor och livsfarliga spindlar. Och tänk om du träffar Dracula i hans dödssvepning!



TAG DIG I AKT!

Begränsad Garanti

"Sony Imagesoft garanterar den ursprunglige köparen av denna Sony Imagesoft-produkt, för en period av nittio (90) dagar från inköpsdatumet, att denna Game Pak är fri från material- och tillverkningsdefekter och samtycker till att, inom denna period och enligt eget gottfinnande, antingen reparera eller byta ut den utan kostnad. Frankera och sänd produkten, tillsammans med daterat inköpsbevis till adressen nedan. Denna garanti gäller ej och är ogiltig om defekten hos denna Sony Imagesoft-produkt orsakats av missbruk, oresonligt bruk, misshandel eller slarv.

DENNA GARANTI ERSÄTTER ALLA ANDRA GARANTIER OCH INGA ANDRA PRESENTATIONER ELLER KRAV BINDER ELLER FÖRPLIKTAR SONY IMAGESOFT. ALLA IMPLICITA GARANTIER SOM GÄLLER DENNA MJUKVARU-PRODUKT, INKLUSIVE GARANTIER GÄLLANDE FÖRSÄLJNINGSBARHET OCH LÄMPLIGHET FÖR ETT SPECIELLT ÄNDAMÅL, BEGRÄNSAS TILL NITTIO-DAGS (90) PERIODEN OVAN. UNDERKASTAT DET TIDIGARE NÄMND, SÄLJS DENNA SONY IMAGESOFT PRODUKT "I NUVARANDE SKICK", UTAN UTRYCKLIGA ELLER IMPLICITA GARANTIER AV NÅGOT SLAG OCH SONY IMAGESOFT ÄR EJ ANSVARIGA FÖR FÖRLUST ELLER SKADOR AV NÅGOT SLAG ORSAKAT AV DENNA PRODUKTS BRUK. UNDER INGA OMSTÄNDIGHETER ÄR SONY IMAGESOFT ANSVARIGA FÖR TILLFÄLLIGA ELLER ÅTFÖLJANDE SKADOR SOM UPPSTÅR PÅ GRUND AV INNEHAV, BRUK ELLER FEL HOS DENNA MJUKVARU-PRODUKT.

Vissa länder tillåter icke tidsbegränsade garantier och/eller undantag eller begränsningar av åtföljande skador så begränsningarna och/eller undantagen ovan kanske inte gäller dig. Garantin ovan ger dig specifika, lagliga rättigheter och du kan också ha andra rättigheter som kan variera från land till land.

Sony Music Entertainment (Sweden) AB
Mariehallsvagen 40
Bromma, Sweden.

Introducción.....	87
Mandos de contro.....	88
Movimientos de Harker.....	89
Menú principal del juego	90
Pantalla principal del juego	91
Objetos para recoger	92
Escenarios.....	95

Iniciando

1. Asegúrate que esté DESCONECTADA la energía. Entonces tienes que insertar el cartucho en la consola empujando firmemente.
2. ENCENDIENDO el aparato. En unos momentos aparecerá la pantalla Sega.
IMPORTANTE: Si no aparece la pantalla Sega, DESCONECTALO. Asegúrate de que el sistema esté colocado correctamente y que el cartucho está bien metido, con su etiqueta hacia ti. Entonces CONECTALO otra vez. Asegúrate que el interruptor del aparato esté APAGADO antes de insertar o quitar el cartucho Sega.
3. Aprieta el Botón de Inicio cuando aparezca el Título.

Cartucho de Mega Drive

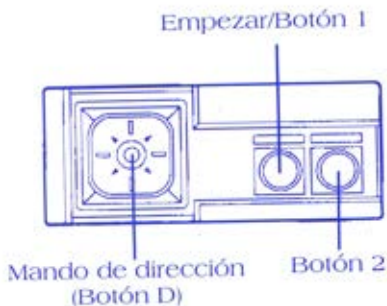
- El Cartucho Sega Master System es para uso exclusivo con el Sistema Sega Master System/Master System II/Power Base Converter.
- No lo fuerzas, aplástes o pongas en líquidos.
- No los dejes en luz solar directa o cerca de un radiador u otra fuente de calor.
- Asegúrate de tomar un descanso después de jugar por mucho tiempo, para que tu puedas descansar también tu aparato.

AVISO: Dirigido a los propietarios de televisiones proyección. Las imágenes fijas pueden causar daños permanentes en el tubo del aparato o marcar el fósforo de referencia del tubo catódico (CRT). Evitar el uso repetido o prolongado de videojuegos en pantallas grandes de televisión.



En la oscuridad de la noche acecha a sus víctimas inconscientes con la pasión de un príncipe y la elegancia de una fiera. Con la facultad de adoptar cualquier forma, de una sombra en la pared a un lobo de dientes mellados, se alimenta de los vivos hincando sus colmillos nacarados en el cuello de sus víctimas para beber su sangre vivificante. Es el Príncipe de la Noche -el Conde Drácula- y ha hechizado hipnóticamente a tu encantadora Mina Murray. Tú, Jonathan Harker, tienes que clavarle una estaca en el corazón a ese vampiro para salvar a Mina de una suerte peor que la muerte: ser una vampiresa para siempre.

MANDOS DE CONTROL



PARA IR A LA DERECHA O A LA IZQUIERDA:

Pulsa el mando de dirección hacia la derecha o hacia la izquierda.

PARA MIRAR HACIA ARRIBA:

Pulsa el mando de dirección hacia arriba.

PARA MIRAR HACIA ABAJO O AGACHAR LA CABEZA:

Pulsa el mando de dirección hacia abajo.

PARA UTILIZAR LAS ARMAS:

Pulsa el botón 1.

SALTO DE PIE:

Pulsa el botón 2.

SALTO CORRIENDO:

Pulsa el mando de dirección hacia la izquierda o hacia la derecha y el botón 2.

ATACAR SALTANDO:

Pulsa el botón 1 y el botón 2 a la vez.

PARA PARAR EL JUEGO/VER LA PUNTUACIÓN ACTUAL:

Pulsa el botón de pausa.

ROMPER SALTANDO:

Pulsa el botón 1 al saltar y el mando de dirección hacia abajo (DOWN). De esta manera puedes atravesar suelos ocultos.

PARA EMPEZAR:

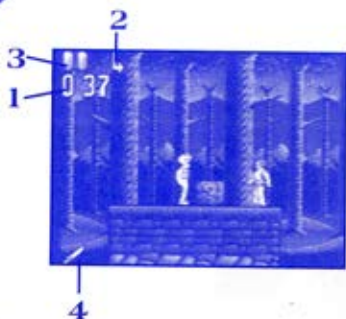
Pulsa el botón Empezar cuando estás en la pantalla inicial.

MENÚ PRINCIPAL DEL JUEGO



1 START
HARD

En la pantalla principal del juego puedes empezar a jugar y seleccionar el grado de dificultad entre EASY (fácil), NORMAL y HARD (difícil). Para empezar a jugar, pulsa el mando de dirección hacia arriba o hacia abajo para colocar el cursor junto a START (empezar) y después pulsa el botón Empezar. Para seleccionar el grado de dificultad, coloca el cursor junto a la opción seleccionada y pulsa el mando de dirección hacia la derecha o la izquierda para ver las distintas opciones. Después de seleccionar el grado de dificultad, pulsa el botón Empezar.



1. RELOJ

Indica el tiempo que te queda para terminar el nivel en el que estés.

2. VIDAS

Muestra las vidas que te quedan en todo momento. Al empezar el juego tienes 4 vidas.

3. BARRAS DE ENERGÍAS

Las barras de energías se pierden con dos golpes de cualquier enemigo. Si pierdes todas las barras, pierdes una vida.

4. ARMAMENTO

Indica el arma que llevas en el momento dado.

OBJETOS PARA RECOGER

Hay muchos objetos para recoger en el juego; cada uno sirve para algo especial. Para obtener un objeto, tienes que vencer a un enemigo o romper la caja del objeto. Todos los objetos flotan y, por lo tanto, tienes que saltar a ellos para recogerlos. Ésta es la lista de los objetos para recoger que hay en el juego.

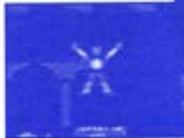
Monedas de oro de Transilvania:
Cada una vale 1.000 puntos.



Diamantes de Transilvania:
Cada uno vale 10.000 puntos.



Títeres:
Valen una vida; (tres barras de energías por vida).



Crédito continuo:
Valen por tres vidas.



Estimulantes de energías:
Aumentan tus energías dándote una barra.

Estimulantes triple de energías:
Aumentan tus energías dándote tres barras.

Estimulantes superiores de energías:
Aumentan tus energías dándote seis barras.

Invencibilidad:
Te conceden un tiempo limitado de invencibilidad.

Bonos de tiempo:
Aumentan el tiempo que te queda en 30 segundos.



Piedras:

Las piedras son un arma perfecta para tumbar al enemigo de lejos.

Hacha:

El hacha da vueltas al arrojarla y, por tanto, es ideal para matar todo tipo de enemigos.

Antorcha:

La antorcha es fantástica para quemar a los enemigos de cerca y de lejos. Cada vez que se pega con la antorcha en el suelo, despide llamas que aniquilan a los enemigos que estén al alcance.

Piedra doble:

La piedra doble es lo último en armas. Al arrojarla, se desintegra en dos piedras más pequeñas que alcanzan al enemigo de la cabeza a los pies.

ESCENARIOS DIURNOS Y NOCTURNOS

Cada nivel está dividido en dos partes, una diurna y otra nocturna. Durante el día tienes la posibilidad de encontrar al doctor Van Helsing. Si le tocas, te dará un arma potente para emplearla contra Drácula, pero date prisa puesto que si llega la noche en ese momento, aparecerán los monstruos.

Por la noche puedes encontrarte con las novias de Drácula o Renfield a quienes no puedes matar. Tienes que esquivarlos continuamente para conseguir pasar.

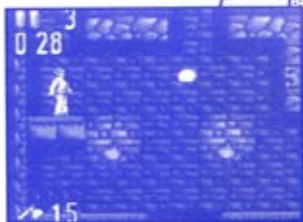
ESCENARIOS

Para pasar de un nivel a otro, tienes que destruir todo tipo de enemigos y burlar a Drácula. Pero tienes que tener cuidado pues Drácula adopta cualquier forma; lo mismo es un murciélago, que una sombra en la pared. A continuación tienes un resumen de lo que te espera en cada nivel.



VIAJE POR TRANSILVANIA

Tienes que abrirte camino en los bosques de la ciudad natal de Drácula y enfrentarte al Príncipe de la Noche en su forma de sombra. Pero primero, tienes que hacer frente a camas de clavos, murciélagos, baños de sangre, calaveras vomitando llamas y esqueletos descamados.



ATRAPADO EN EL CASTILLO DE DRÁCULA

El castillo de Drácula está lleno de fosos con estacas afiladas y secuaces certeros. Ten cuidado con el joven conde Drácula y procura no mirarle fijamente a los ojos o su hipnotismo te dejará encantado para siempre.



EVASIÓN DEL CASTILLO DE DRÁCULA

Sólo hay una manera de escaparse, pero primero te encontrarás con más secuaces, murciélagos que se te lanzan al cuello y fantasmas horribles, además de tener que cruzar suelos que se desploman y túneles de agua caldeada en donde te herbirás en segundos. Después tienes que vencer a Drácula, esta vez en forma de lobo. ¡Ten cuidado!, el príncipe lobo está rodeado de guardaespaldas en forma de lobo que vomitan bolas de fuego.



CASA SOLARIEGA DE HILLINGHAM

La casa solariega está infestada de todo tipo de alimañas. Tienes que vencer a secuaces armados con machetes y lobos que escupen llamas, cruzar jardines de estacas afiladas y escaparte del joven Drácula. Anda con cuidado, puesto que no vacilará ni un momento en soltar contra ti sus murciélagos venenosos.





LA CRIPTA DE LA ABADÍA DE CARFAX

Bienvenido a la residencia londinense de Drácula, que compró para estar más cerca de tu Mina. Estáte alerta pues hay más fantasmas, manos gigantes, globos de ojos que lanzan bolas de fuego y agua caldeadísima. Prepárate para vencer a Drácula, esta vez en forma de murciélago.



DE VUELTA EN TRANSILVANIA

Bienvenido a lugar de los muertos ambulantes, donde Drácula adopta la forma de sombra. El lugar está lleno de seres extraños; entre ellos, fantasmas, esqueletos, secuaces, ríos glaciales, suelos flotantes y autómatas carnívoros.



REGRESO AL CASTILLO DE DRÁCULA

Prepárate para vencer a Drácula de una vez para siempre, con cierta ayuda de tu viejo amigo el doctor Van Helsing. Pero ¡ojo!, el castillo de Drácula está lleno de pasadizos secretos, camas de clavos y tarántulas mortales. Incluso puedes tropezarte con Drácula en su «traje de la muerte».



¡CUIDADO!

GARANTIA LIMITADA

"Sony Imagesoft le garantiza al comprador original de este producto Sony Imagesoft, por un periodo de noventa (90) días desde la fecha de su compra, que este Paquete de Juego está libre de defectos de material y mano de obra y concuerda, que dentro de este periodo y a su opción, ya sea repararlo o cambiarlo gratuitamente. Envía el producto a porte pagado, junto con prueba de fecha de compra, al domicilio indicado abajo. Esta garantía no aplicará y será nula si el defecto de este producto Sony Imagesoft ha resultado de su abuso, uso irrazonable, mal tratamiento o negligencia.

ESTA GARANTIA REEMPLAZA TODAS LAS OTRAS GARANTIAS Y NINGUNA OTRA REPRESENTACION O RECLAMACION OBLIGARA A SONY IMAGESOFT. CUALQUIER IMPLICACION DE GARANTIA QUE APLIQUE A ESTE PRODUCTO DE SOFTWARE, INCLUYENDO GARANTIAS DE MERCABILIDAD Y VALOR PARA UN ESPECIFICO PROPOSITO, ESTA LIMITADA AL PERIODO DE NOVENTA DIAS (90) ESPECIFICADO ARRIBA. SUJETO A LO ANTERIOR, ESTE PRODUCTO DE SONY IMAGESOFT SE VENDE "COMO ES" SIN NINGUNA GARANTIA EXPRESADA O IMPLICADA DE NINGUNA CLASE, Y SONY IMAGESOFT NO ES RESPONSABLE DE CUALQUIER PERDIDA O DAÑOS DE CUALQUIER CLASE RESULTANTES DEL USO DE ESTE PRODUCTO. BAJO NINGUNA CIRCUNSTANCIA SERA SONY IMAGESOFT RESPONSABLE DE LOS DAÑOS CONSECUENCIALES O INCIDENTALES RESULTANTES, DE LA POSESION, USO O MAL FUNCIONAMIENTO DE ESTE PRODUCTO DE SOFTWARE.

Algunos países no permiten límites de duración de garantía y/o exclusiones o límites de daños consecuenciales, de forma que los límites de arriba y/o las exclusiones de responsabilidad puede que no apliquen en tu caso. La garantía de arriba te da derechos legales específicos, y puede que también tengas otros derechos, los cuales varían de país a país.

**Columbia Tristar Home Video Y Cia,
S.R.C., C/Albacete, 5-4 Planta,
28027 Madrid, Spain**

Einführung	103
Namen der Steuerelemente	104
Harker-Steuerung	105
Hauptspielmenü	106
Hauptspielseite	107
Bonusse	108
Szenen	111

Spielbeginn

1. Achte darauf, daß der Netzschalter ausgeschaltet ist (OFF). Schiebe die Kassette dann in die Konsole und drücke sie fest ein.
2. Schalte den Netzschalter ein (ON). Gleich wird der Sega-Bildschirm erscheinen.
ACHTUNG: Erscheint der Sega-Bildschirm nicht, den Netzschalter ausschalten (OFF). Überprüfe noch einmal, ob Dein System richtig eingestellt und die Kassette korrekt eingelegt ist (das Etikett muß in Deiner Richtung zeigen). Danach schalte den Strom wieder ein (ON). Achte immer darauf, daß der Netzschalter auf OFF steht, bevor Du die SEGA-Kassette einlegst oder herausnimmst.
3. Drücke die START-Taste, sobald Titelbildschirm erschienen ist.

Handhabung der Spielkassette

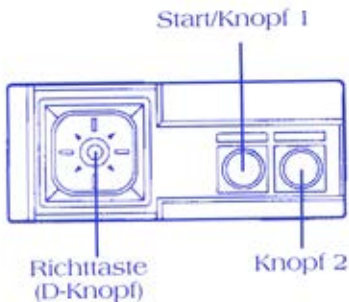
- Die Sega Master System-Spielkassette ist ausschließlich für die Benutzung in Verbindung mit dem Sega Master System/Master System II/Power Base Converter-System vorgesehen.
- Die Kassette nicht biegen, drücken oder in Flüssigkeit eintauchen.
- Die Kassette nicht in direktem Sonnenlicht oder in der Nähe von Heizkörpern oder sonstigen Wärmequellen aufbewahren.
- Wenn du lange spielst, mache ab und zu eine Pause, damit Du und die Sega-Spielkassette sich erholen können!

WARNUNG: Besitzer von Großbildschirmfernsehern oder Fernsehprojektoren werden darauf hingewiesen, daß Stabilität permanente Schäden an der Bildröhre verursachen oder zur Ablagerung von Phosphor auf der Kathodenstrahlröhre führen können. Vermeiden Sie deshalb die wiederholte Projizierung von Videospielen auf Großbildschirmgeräten.



Mitten in der Nacht schleicht er sich mit der Leidenschaft eines Prinzen und der Anmut eines wilden Tieres an seine ahnungslosen Opfer heran. Er kann jede Form annehmen, von einem Schatten an der Wand bis zu einem Wolf mit bleckenden Zähnen. Er ernährt sich von den Lebenden, indem er mit seinen perlweißen Vampirzähnen in ihre zarte Kehle beißt, um ihr lebenspendendes Blut zu trinken. Denn er ist Graf Dracula, Prinz der Nacht, und hat Mina Murray, Deine schöne Herrin, in seinen hypnotischen Bann gezogen. Jetzt mußt Du, Jonathan Harker, einen Pfahl durch das Herz dieses Vampirs stoßen und die schöne Mina vor einem Schicksal retten, das schlimmer als der Tod ist - ewiges Leben als Vampir.

NAMEN DER STEUERELEMENTE



NACH RECHTS ODER LINKS RÜCKEN: Die Richttaste RECHTS oder LINKS drücken.

NACH OBEN SCHAUEN: Die Richttaste OBEN drücken.

SICH DUCKEN ODER NACH UNTEN SCHAUEN: Die Richttaste UNTEN drücken.

EINE WAFFE BENUTZEN: Knopf 1 drücken.

SPRUNG IM STEHEN: Knopf 2 drücken.

SPRUNG IM LAUFEN: Die Richttaste LINKS oder RECHTS drücken und Knopf 2 drücken.

STREICH IM SPRINGEN: Gleichzeitig Knopf 1 und Knopf 2 drücken.

SPIEL ANHALTEN/LAUFENDE PUNKTZAHL ANZEIGEN: Den Pausenknopf drücken.

SCHLAG IM SPRINGEN: Beim Springen Knopf 1 drücken und die Richttaste UNTEN drücken. Auf diese Weise kannst Du versteckte Plattformen durchbrechen.

STARTEN: Auf den Titelseiten den Startknopf zum Weitermachen drücken.

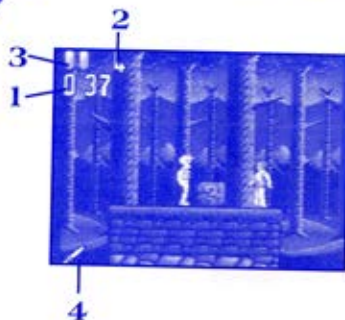
HAUPTSPIELMENÜ



Du kannst das Spiel
von der
Hauptspielseite aus
sofort beginnen oder

die Geschicklichkeitsstufe des Spiels
von EINFACH auf NORMAL oder HART
einstellen. Zum Spielbeginn die
Richttaste OBEN oder UNTEN drücken,
um den Cursor neben START zu
rücken, dann den Startknopf drücken.
Zum Wählen einer
Geschicklichkeitsstufe den Cursor
neben die eingestellte Stufe rücken
und die Richttaste LINKS oder
RECHTS drücken, um die
Wahlmöglichkeiten zu durchlaufen.
Nach der Wahl der
Geschicklichkeitsstufe den
STARTKNOPF drücken.

1 START
HARD



1. UHR

Diese zeigt an, wieviel Zeit Du bis zum Abschluß der laufenden Stufe hast.

2. LEBEN

Zeigt, wie viele Leben Du im Augenblick hast. Du beginnst jedes Spiel mit vier Leben.

3. ENERGIEBALKEN

Zwei von einem Feind versetzte Schläge reichen aus, einen Energiebalken zu verlieren. Wenn Du alle Energiebalken verlierst, verlierst Du ein Leben.

4. WAFFE

Zeigt die Waffe, mit der Du im Augenblick ausgerüstet bist.

BONUSSE

Du kannst beim Spiel viele Bonusse sammeln, jeder hat seine eigene Funktion. Um einen Bonus zu erhalten, mußt Du einen Feind schlagen oder einen Bonuskasten aufbrechen. Alle Bonusse schweben, d.h., Du mußt hineinspringen, um einen zu sammeln. Im folgenden werden die verschiedenen Bonusse im Spiel aufgelistet.

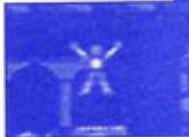
Goldmünze von Transylvanien:
Diese sind 1000 Bonuspunkte wert.



Diamant von Transylvanien:
Diese sind 10.000 Bonuspunkte wert.



1 NACH OBEN:
Diese sind ein Extraleben wert (drei Energiebalken pro Leben)



Gutschrift zum Weitermachen:
Diese sind drei Leben wert.



Energiebooster:
Diese ergänzen Deine Energie um einen Balken.

Dreifacher Energiebooster:
Diese ergänzen Deine Energie um drei Balken.

Super-Energiebooster:
Diese ergänzen Deine Energie um sechs Balken.

Unbesiegbarkeit:
Diese machen Dich für einen begrenzten Zeitraum unbesiegbar.

Uhrutschein:
Diese fügen der Uhr 30 Extrasekunden hinzu.



WAFFENBONUSSE

Stein:

Steine sind die ideale Waffe, Feinde aus der Ferne zu zerstören.

Axt:

Die Axt rotiert beim Werfen und ist daher ideal, Feinde aller Art niederzumähen.

Fackel:

Mit der Fackel lassen sich Feinde aus der Nähe und aus der Ferne hervorragend verbrennen. Jedesmal, wenn die Fackel auf dem Boden aufschlägt, geht sie in Flammen auf und zerstört alle Feinde in Reichweite.

Doppelter Stein:

Der Doppelte Stein ist die optimale Waffe. Beim Werfen teilt er sich in zwei kleinere Steine und trifft Deinen Feind von Kopf bis Fuß.

TAGES- UND NACHTSZENEN

Jede Stufe ist in Tages- und Nachtabschnitt unterteilt. Auf der Tagesstufe hast Du die Chance, Dr. Van Helsing zu finden. Wenn Du ihn berührst, gibt er Dir eine mächtige Waffe zum Einsatz gegen Dracula. Doch beeil Dich - bei Nachteinbruch erscheinen neue Monster.

In den Nachtabschnitten kannst Du die Bräute Draculas oder Renfield antreffen, die Du nicht töten kannst. Du must ihnen stets von neuem ausweichen, um vorbeizukommen.

SZENEN

Um von einer Stufe zur anderen zu gelangen, mußt Du Feinde aller Art zerstören und an Dracula vorbeikommen. Vorsicht! Dracula kann jede Form annehmen, von einer Fledermaus bis zu einem Schatten an der Wand. Es folgt eine kurze Beschreibung dessen, was Dich auf jeder Stufe erwartet.



EINE REISE DURCH TRANSYLVANIEN

Du mußt die Wälder in Draculas Heimatstadt durchqueren und Dich dem Prinz der Nacht in seiner Schattenform stellen. Doch zuerst mußt Du an den Nagelbetten, Blutbädern, flammenspeienden Totenköpfen und Knochenskeletten vorbeikommen.



IN SCHLOSS DRACULA GEFANGEN

In Draculas Schloß erwarten Dich Gruben mit spitzen Dornen und Draculas Scharfschützen. Hüte Dich vor dem jungen Prinz Dracula. Du darfst ihm nicht in die Augen schauen, da er Dich sonst unentrinnbar in seinen hypnotischen Bann zieht.



FLUCHT AUS SCHLOSS DRACULA

Es gibt nur einen Ausweg, doch zuerst mußst Du weitere Helfer von Dracula, in den Hals beißende Fledermäuse und schreckliche Gespenster schlagen, außerdem zusammenbrechende Plattformen und mit Feuerwasser gefüllte Kanäle überqueren, die Dich im Nu vernichten. Dann mußt Du Dracula in seiner Wolfform besiegen. Vorsicht! Der Wolfprinz ist von seinen Feuerbälle speienden Wolfwächtern umgeben.



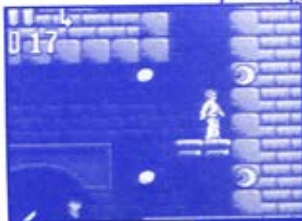
DAS HILLINGHAM ESTATE HAUS

Dieses Haus ist mit böartigem Ungeziefer aller Art verseucht. Du mußt macheteschwingende Helfer Draculas und flammenspeiende Wölfe schlagen, mit spitzen Dornen besetzte Gärten durchqueren und dem jungen Dracula entweichen. Komm ihm nicht zu nah, da er nicht zögern wird, seine giftigen Fledermäuse auf Dich zu hetzen.



DIE KRYPTA DER CARFAX- ABTEI

Willkommen in
Draculas Londoner
Residenz. Er hat sie
gekauft, um näher bei
Deiner Mina zu sein.
Hüte Dich vor
Gespenstern,
Riesenhänden,
flammenwerfenden Augäpfeln und
kochendheißem Feuerwasser, dann
mach Dich bereit, Dracula in seiner
Fledermausform zu bekämpfen.



ZURÜCK IN TRANSYLVANIEN

Willkommen im Land
der lebenden Toten, wo
Dracula in seiner
Schattenform auf Dich
wartet. Dieser Ort ist
mit seltsamen Dingen
aller Art gefüllt - Gespenster, Skelette,
Draculas Helfer, eiskalte Flüsse,
schwebende Plattformen und
fleischfressende Zombies.



RÜCKKEHR IN DRACULAS SCHLOSS

Bereite Dich darauf vor, Dracula mit etwas Hilfe von Deinem alten Freund Dr. Van Helsing endgültig zu besiegen. Doch Vorsicht! Draculas Schloß ist mit geheimen Gängen, Nagelbetten und tödlichen Taranteln angefüllt. Du könntest sogar Dracula in seiner Form eines Leichenhemds antreffen.



VORSICHT!

BESCHRÄNKTE GARANTIE

"Sony Imagesoft garantiert dem ursprünglichen Käufer dieses Sony Imagesoft-Produktes für einen Zeitraum von neunzig (90) Tagen ab Kaufdatum, daß dieses Game Pak frei von Material- und Verarbeitungsmängeln ist, und erklärt sich bereit, das Produkt innerhalb dieses Zeitraums entweder zu reparieren oder kostenfrei zu ersetzen (Entscheidung dem Hersteller vorbehalten). Das Produkt bitte in frankierter Verpackung, zusammen mit datiertem Kaufbeleg, an die unten angegebene Adresse schicken. Diese Gewährleistung ist nicht anwendbar und wird ungültig, wenn der Defekt an diesem Sony Imagesoft-Produkt aufgrund von Mißbrauch, unvernünftiger oder unkorrekter Behandlung bzw. Nachlässigkeit entstanden ist.

DIESE GEWÄHRLEISTUNG ERFOLGT ANSTELLE SÄMTLICHER ANDERER GEWÄHRLEISTUNGEN. ANDERE REPRÄSENTATIONEN ODER ANSPRÜCHE IRGEND EINER ART SIND FÜR SONY IMAGESOFT NICHT BINDEND ODER VERPFLICHTEND. JEDLICHE AUF DIESES SOFTWAREPRODUKT ZUTREFFENDE ENTHALTENE GEWÄHRLEISTUNGEN EINSCHLIEßLICH GEWÄHRLEISTUNGEN BEZÜGLICH VERKAUFBARKEIT UND BRAUCHBARKEIT FÜR EINEN BESTIMMTEN ZWECK, SIND AUF DIE VORHER ERWÄHNTEN NEUNZIG (90) TAGE BEGRENZT. DIESBEZÜGLICH WIRD DIESES SONY IMAGESOFT-PRODUKT "WIE GEGEHEN" VERKAUFT, UND DER HERSTELLER HAFTET NICHT FÜR VERLUSTE UND SCHÄDEN JEDLICHER ART, DIE AUS DER NUTZUNG DIESES PRODUKTES ENTSTEHEN. IN KEINEM FALL HAFTET SONY IMAGESOFT FÜR SONSTIGE ODER FOLGESCHÄDEN, DIE SICH AUS DEM BESITZ, DER NUTZUNG ODER AUS FUNKTIONSTÖRUNGEN DIESES SOFTWAREPRODUKTES ERGEBEN.

Manche Länder erlauben keine Beschränkungen bezüglich der Dauer der Gewährleistung bzw. Ausschlüsse oder Beschränkungen von Folgeschäden. Daher könnten die oben erwähnten Beschränkungen und/oder Ausschlüsse der Haftbarkeit evtl. nicht zutreffen. Die obige Gewährleistung gewährt dem Kunden spezifische Rechtsmittel. Weitere Rechte können möglicherweise von Land zu Land unterschiedlich sein."

**Sony Music Entertainment (Germany) GmbH,
Stephanstrasse 15,
6000 Frankfurt am Main 1,
Deutschland**

SONY



IMAGESOFT

SONY ELECTRONIC PUBLISHING
17 SOHO SQUARE, LONDON W1V 6HE

THIS GAME IS LICENSED BY SEGA ENTERPRISES LTD.
FOR PLAY ON THE SEGA MASTER SYSTEM.
SEGA IS A TRADEMARK OF SEGA ENTERPRISES LTD

MK-27065-50

PRINTED IN JAPAN