

French

Contents

Installation

Que faire en cas de problèmes ?

Configuration sonore

Exigences du système

Introduction

Objectifs du jeu

L'écran du jeu

Cercueils des morts-vivants

Barre de vie

Compteur de munitions

Scènes du jeu

Manipulation de l'inventaire

Commandes

- Mouvement
- Commande avec la souris
- Commande avec le clavier

Combat

Manipulation du donjon

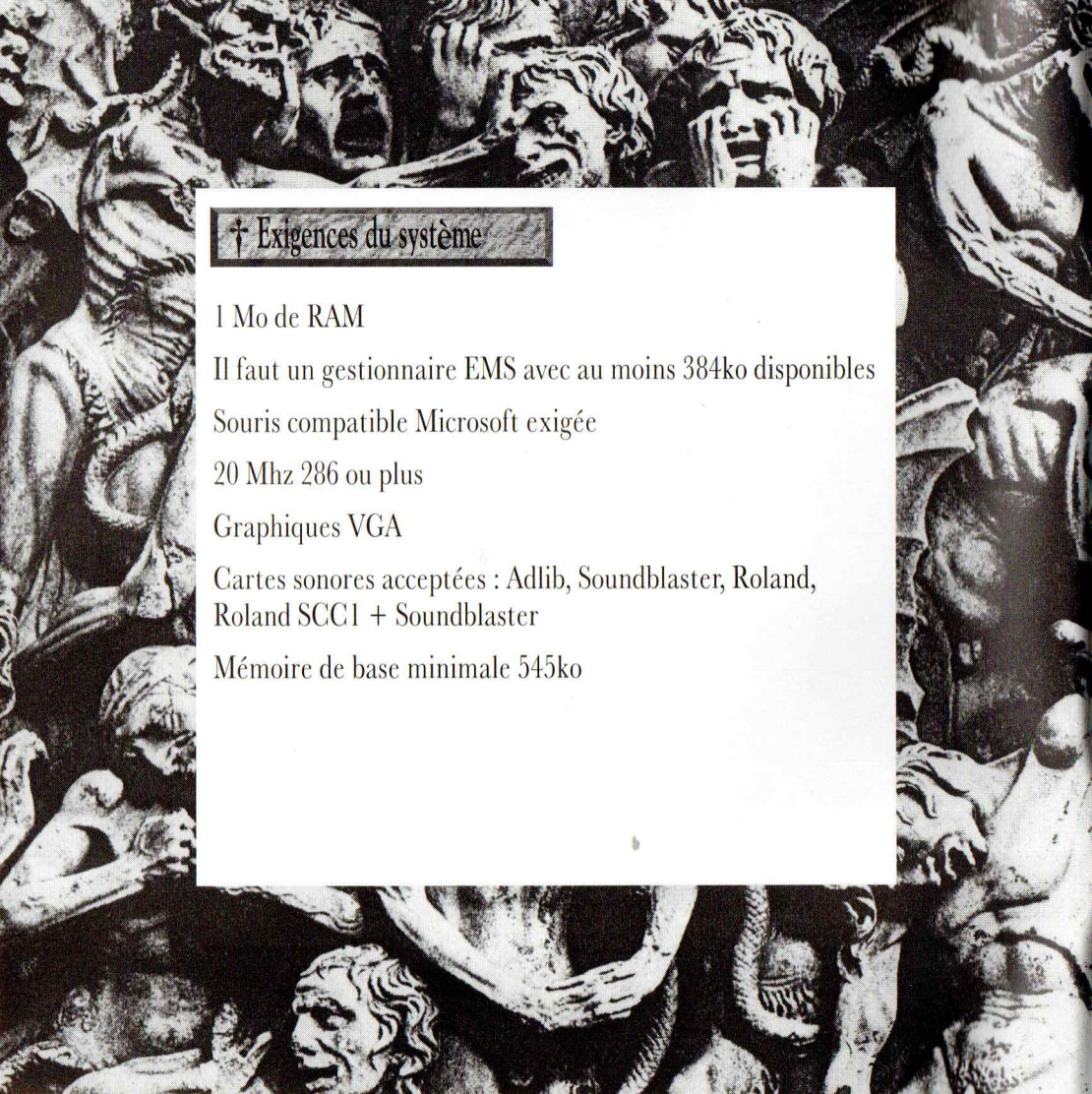
Conseils pour les diverses scènes du jeu

Charger/Sauvegarder/Quitter vers DOS

Remerciements




1
Technical
Instructions



† Exigences du système

1 Mo de RAM

Il faut un gestionnaire EMS avec au moins 384ko disponibles

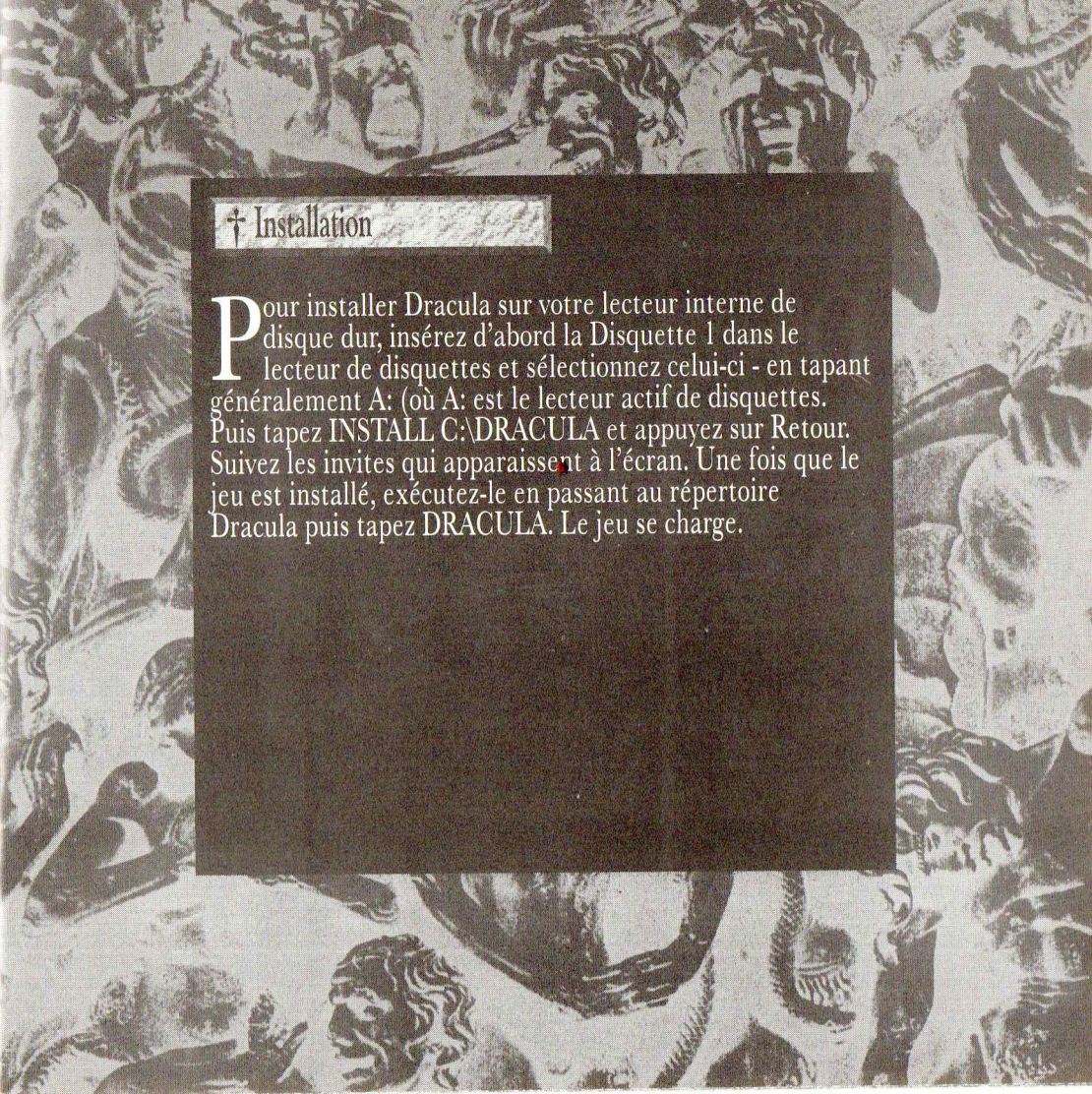
Souris compatible Microsoft exigée

20 Mhz 286 ou plus

Graphiques VGA

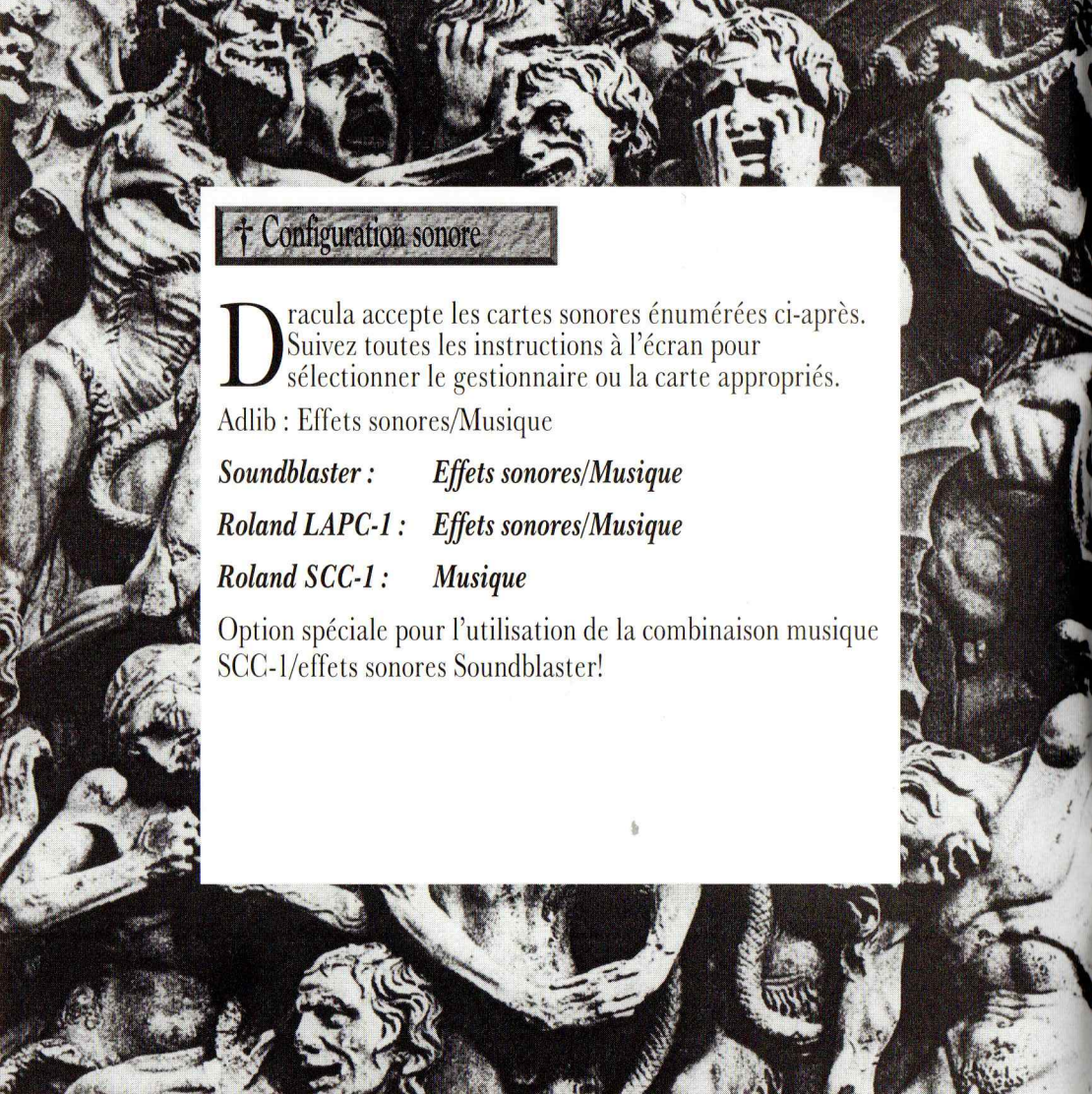
Cartes sonores acceptées : Adlib, Soundblaster, Roland, Roland SCC1 + Soundblaster

Mémoire de base minimale 545ko



† Installation

Pour installer Dracula sur votre lecteur interne de disque dur, insérez d'abord la Disquette 1 dans le lecteur de disquettes et sélectionnez celui-ci - en tapant généralement A: (où A: est le lecteur actif de disquettes. Puis tapez INSTALL C:\DRACULA et appuyez sur Retour. Suivez les invites qui apparaissent à l'écran. Une fois que le jeu est installé, exécutez-le en passant au répertoire Dracula puis tapez DRACULA. Le jeu se charge.



† Configuration sonore

Dracula accepte les cartes sonores énumérées ci-après. Suivez toutes les instructions à l'écran pour sélectionner le gestionnaire ou la carte appropriés.

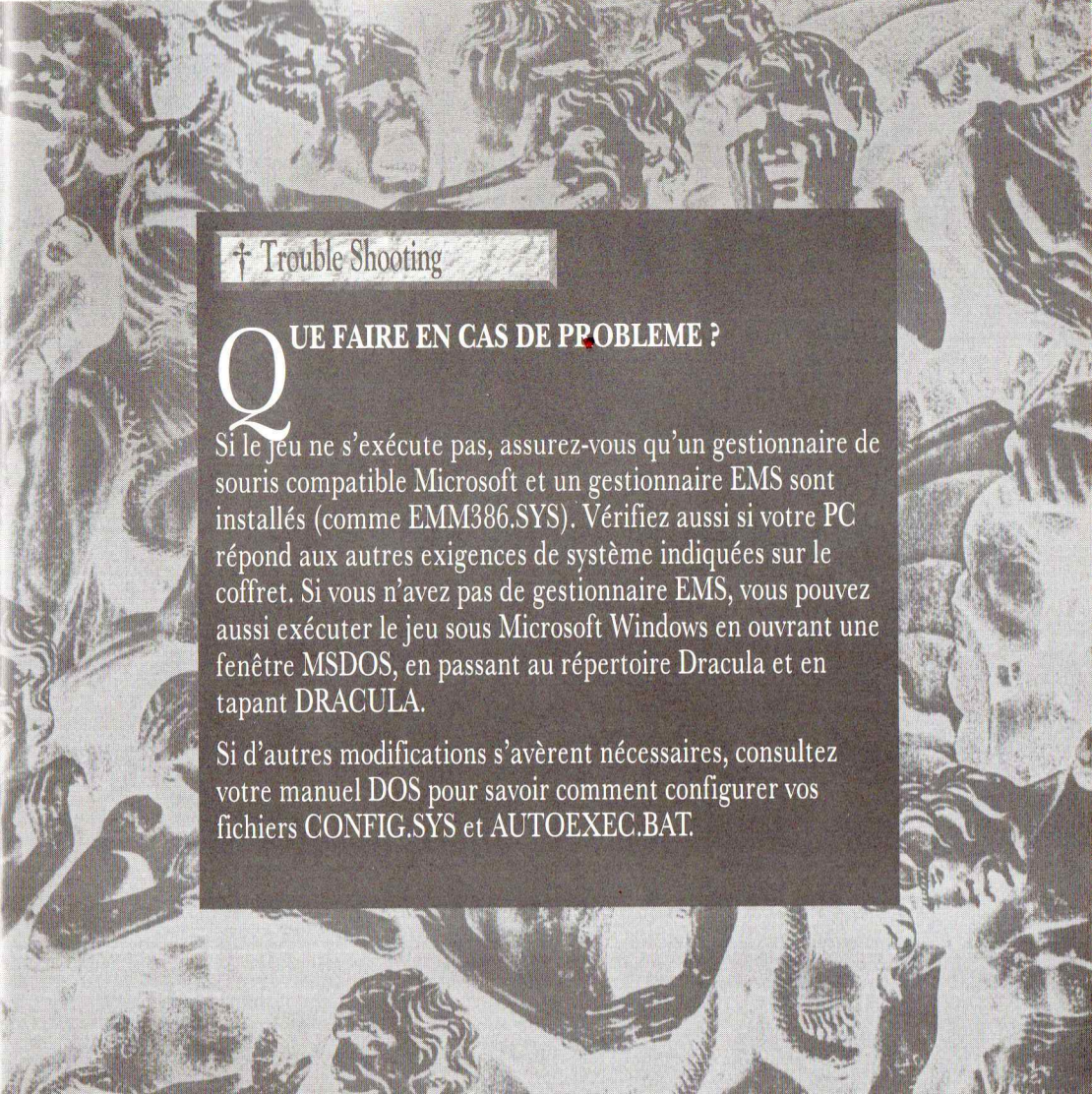
Adlib : Effets sonores/Musique

Soundblaster : ***Effets sonores/Musique***

Roland LAPC-1 : ***Effets sonores/Musique***

Roland SCC-1 : ***Musique***

Option spéciale pour l'utilisation de la combinaison musique SCC-1/effets sonores Soundblaster!



† Trouble Shooting

QUE FAIRE EN CAS DE PROBLEME ?

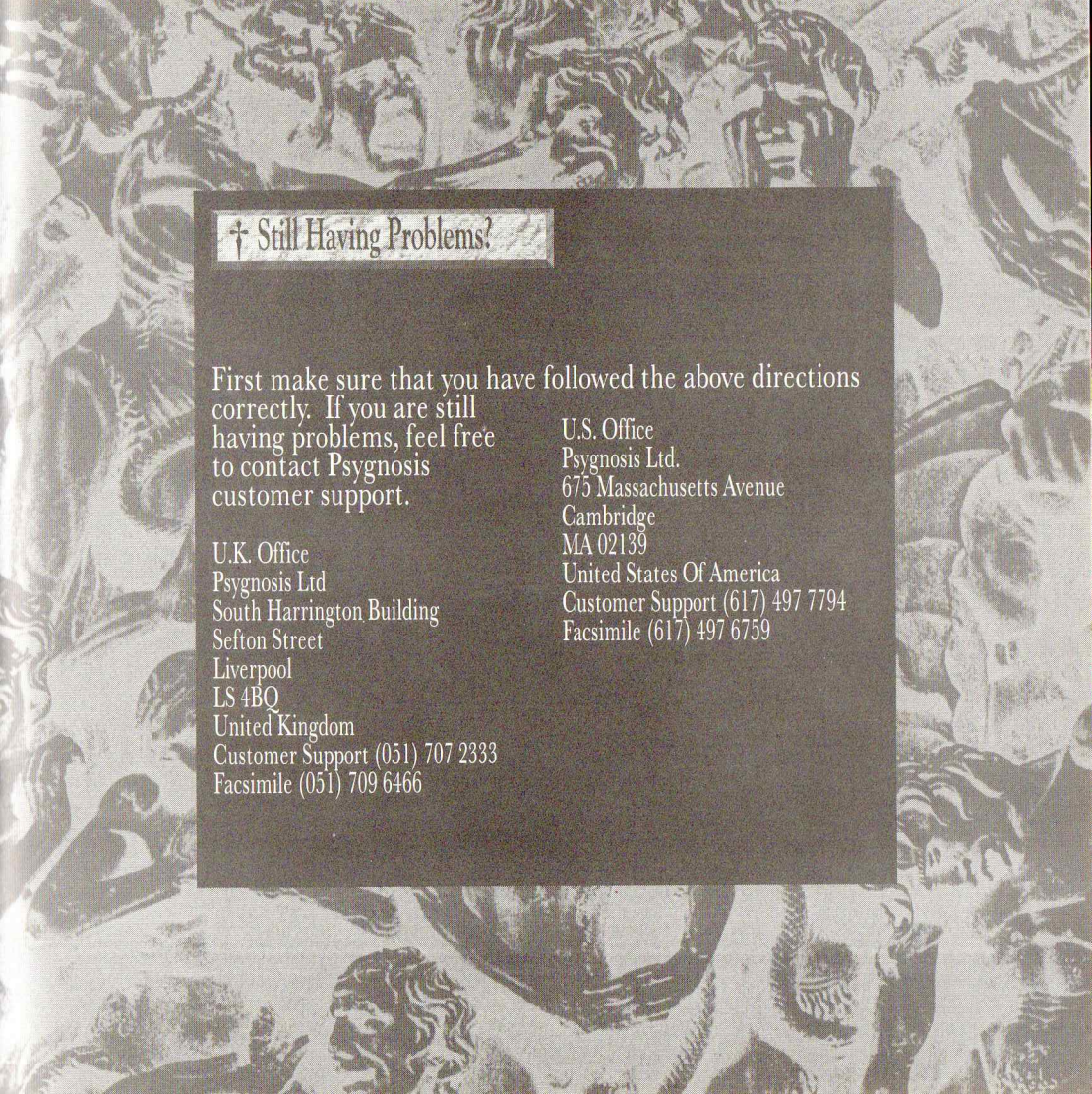
Si le jeu ne s'exécute pas, assurez-vous qu'un gestionnaire de souris compatible Microsoft et un gestionnaire EMS sont installés (comme EMM386.SYS). Vérifiez aussi si votre PC répond aux autres exigences de système indiquées sur le coffret. Si vous n'avez pas de gestionnaire EMS, vous pouvez aussi exécuter le jeu sous Microsoft Windows en ouvrant une fenêtre MSDOS, en passant au répertoire Dracula et en tapant DRACULA.

Si d'autres modifications s'avèrent nécessaires, consultez votre manuel DOS pour savoir comment configurer vos fichiers CONFIG.SYS et AUTOEXEC.BAT.



CONFIG.SYS:
DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS
DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE 384 RAM
DOS=HIGH,UMB

AUTOEXEC.BAT:
LOADHIGH C:\MOUSE\MOUSE.COM



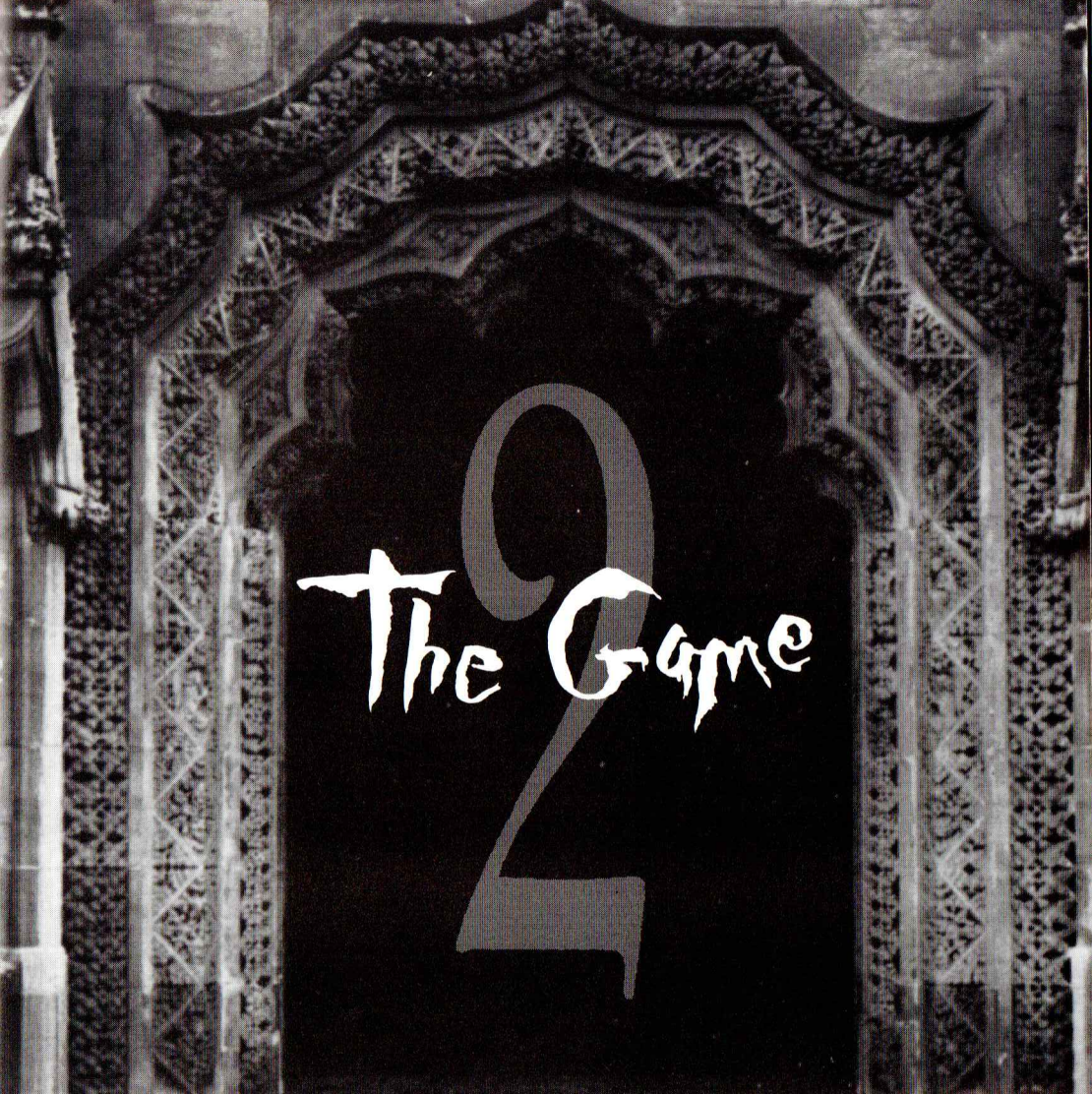
† Still Having Problems?

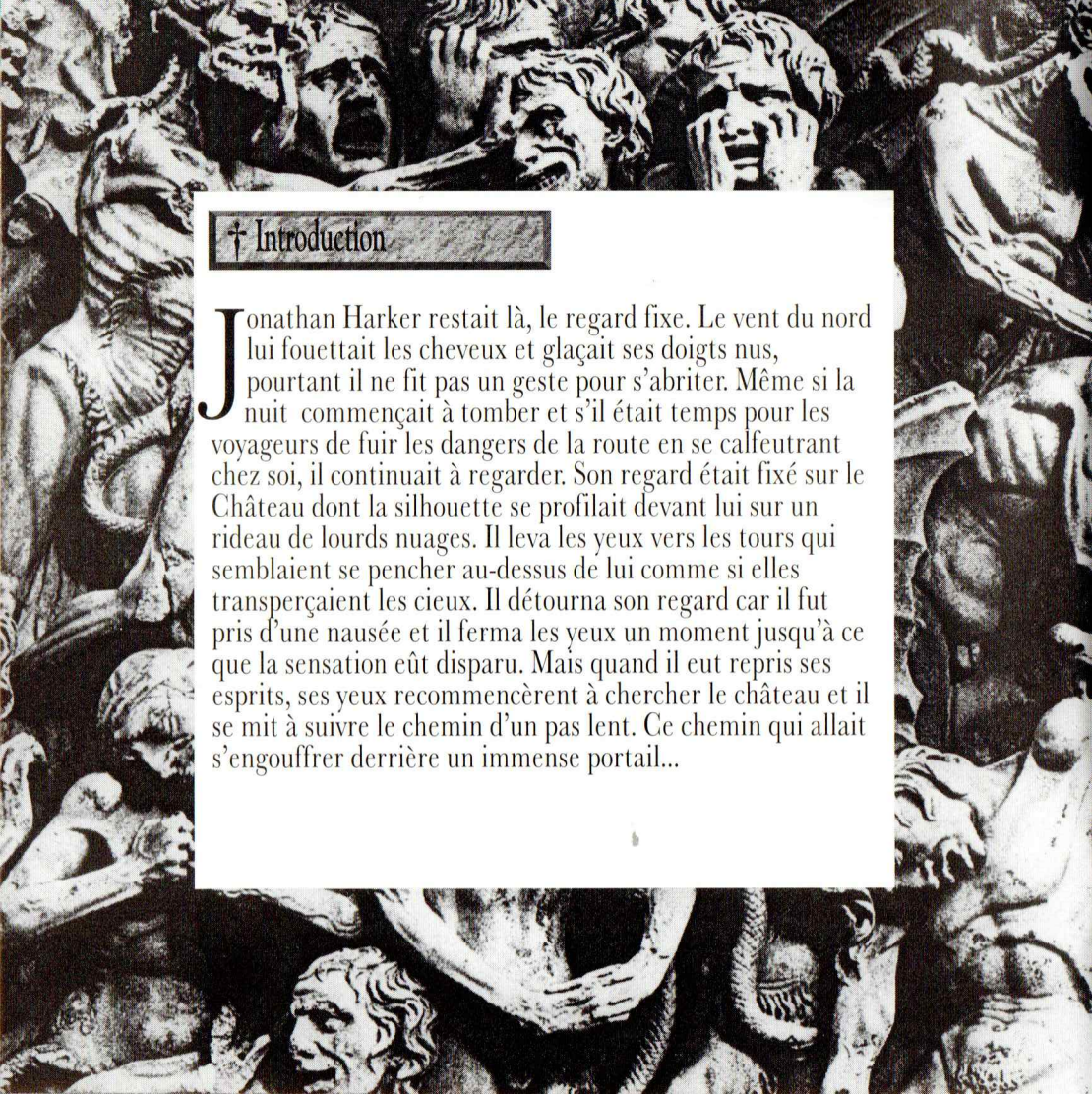
First make sure that you have followed the above directions correctly. If you are still having problems, feel free to contact Psygnosis customer support.

U.K. Office
Psygnosis Ltd
South Harrington Building
Sefton Street
Liverpool
LS 4BQ
United Kingdom
Customer Support (051) 707 2333
Facsimile (051) 709 6466

U.S. Office
Psygnosis Ltd.
675 Massachusetts Avenue
Cambridge
MA 02139
United States Of America
Customer Support (617) 497 7794
Facsimile (617) 497 6759

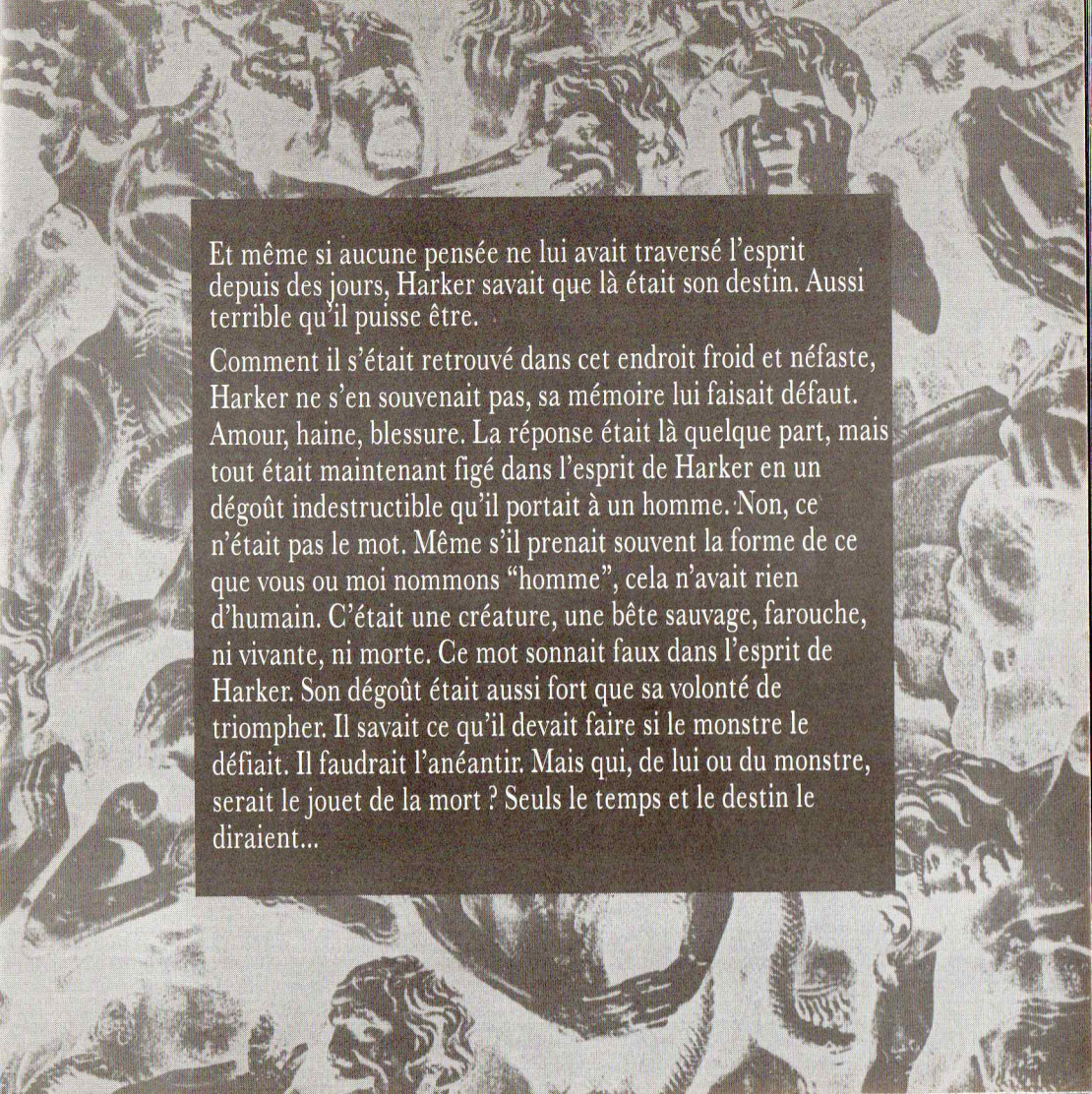



2
The Game



† Introduction

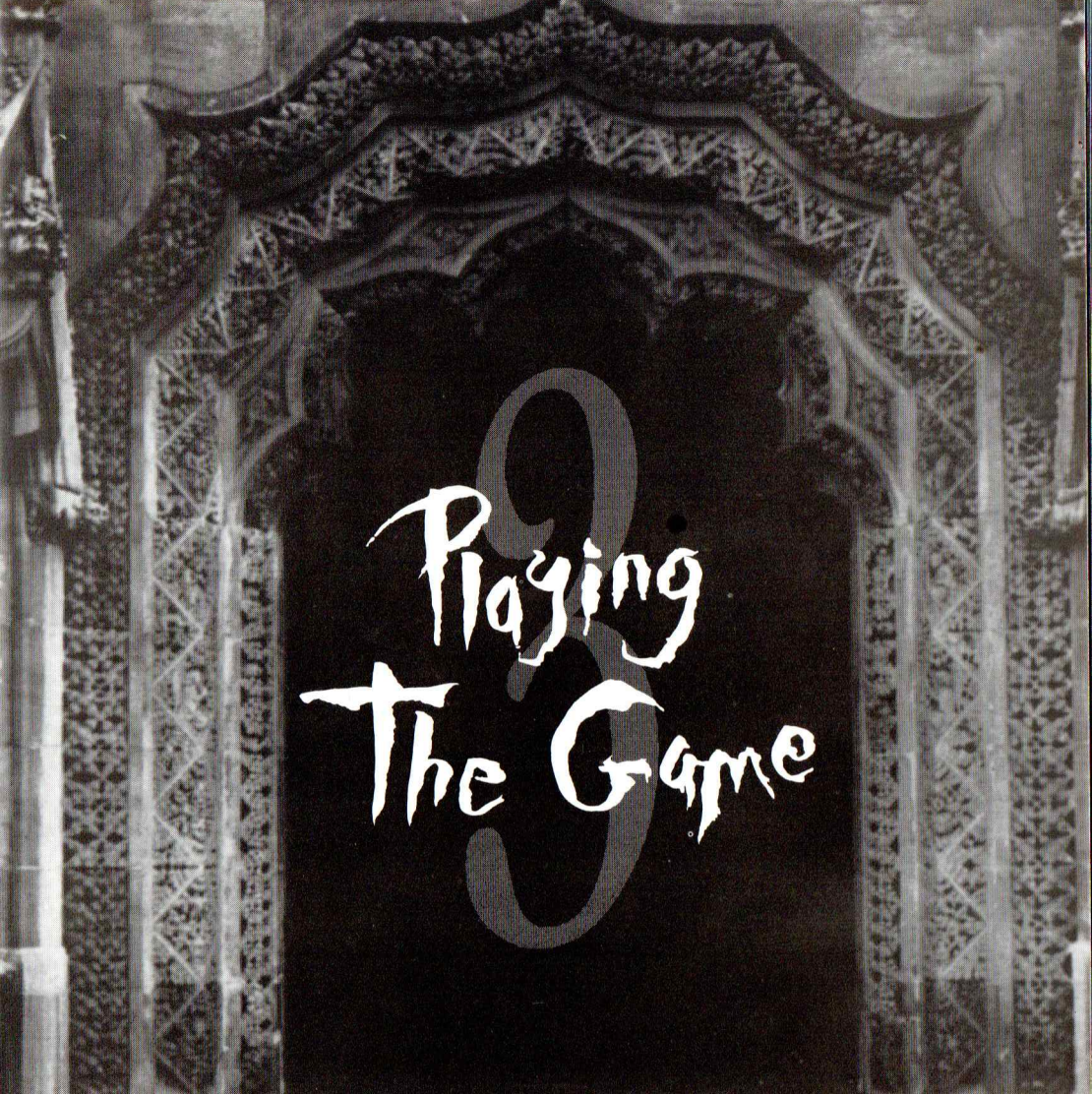
Jonathan Harker restait là, le regard fixe. Le vent du nord lui fouettait les cheveux et glaçait ses doigts nus, pourtant il ne fit pas un geste pour s'abriter. Même si la nuit commençait à tomber et s'il était temps pour les voyageurs de fuir les dangers de la route en se calfeutrant chez soi, il continuait à regarder. Son regard était fixé sur le Château dont la silhouette se profilait devant lui sur un rideau de lourds nuages. Il leva les yeux vers les tours qui semblaient se pencher au-dessus de lui comme si elles transperçaient les cieux. Il détourna son regard car il fut pris d'une nausée et il ferma les yeux un moment jusqu'à ce que la sensation eût disparu. Mais quand il eut repris ses esprits, ses yeux recommencèrent à chercher le château et il se mit à suivre le chemin d'un pas lent. Ce chemin qui allait s'engouffrer derrière un immense portail...

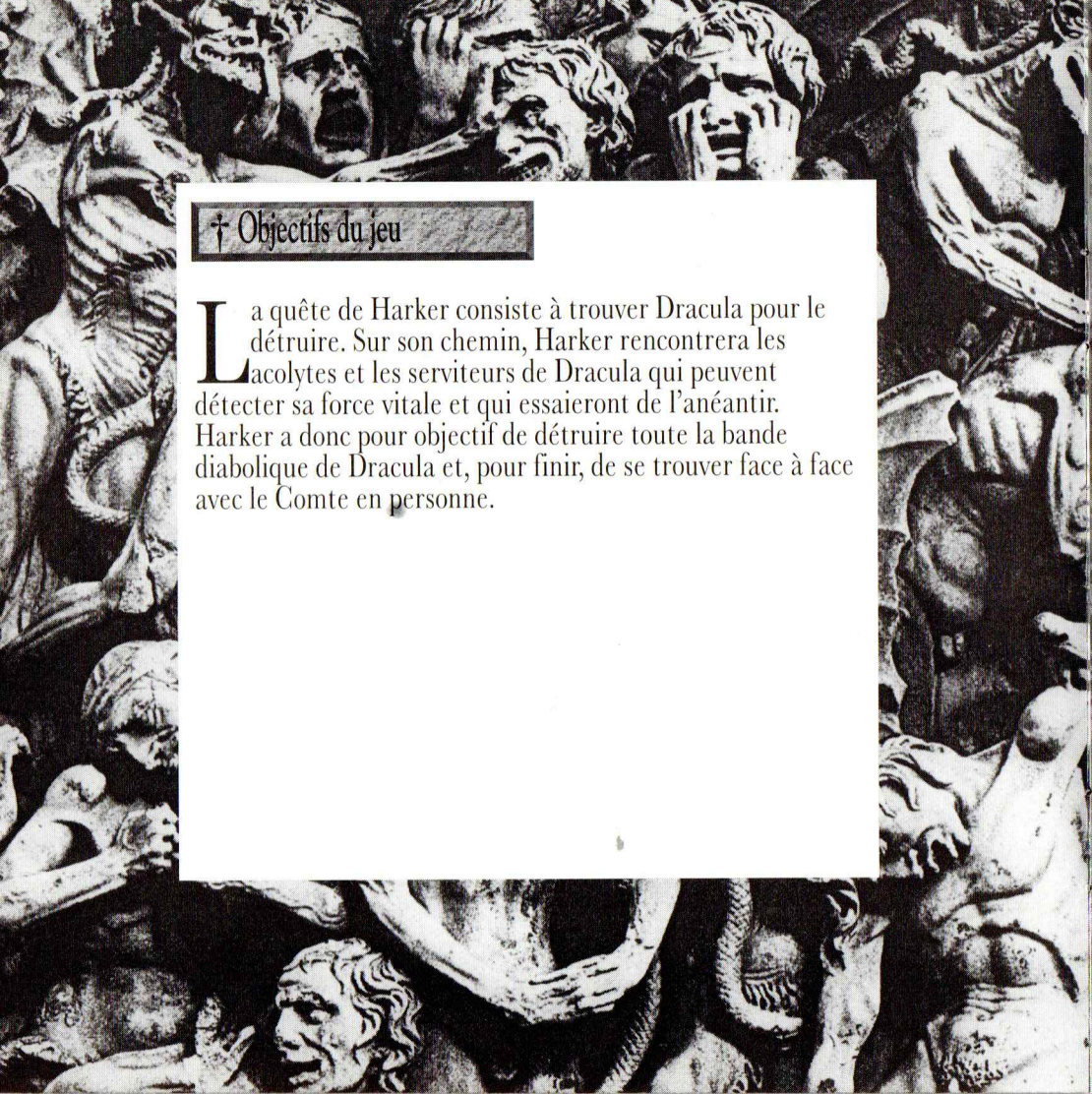


Et même si aucune pensée ne lui avait traversé l'esprit depuis des jours, Harker savait que là était son destin. Aussi terrible qu'il puisse être.

Comment il s'était retrouvé dans cet endroit froid et néfaste, Harker ne s'en souvenait pas, sa mémoire lui faisait défaut. Amour, haine, blessure. La réponse était là quelque part, mais tout était maintenant figé dans l'esprit de Harker en un dégoût indestructible qu'il portait à un homme. Non, ce n'était pas le mot. Même s'il prenait souvent la forme de ce que vous ou moi nommons "homme", cela n'avait rien d'humain. C'était une créature, une bête sauvage, farouche, ni vivante, ni morte. Ce mot sonnait faux dans l'esprit de Harker. Son dégoût était aussi fort que sa volonté de triompher. Il savait ce qu'il devait faire si le monstre le défiait. Il faudrait l'anéantir. Mais qui, de lui ou du monstre, serait le jouet de la mort ? Seuls le temps et le destin le diraient...




3
Playing
The Game



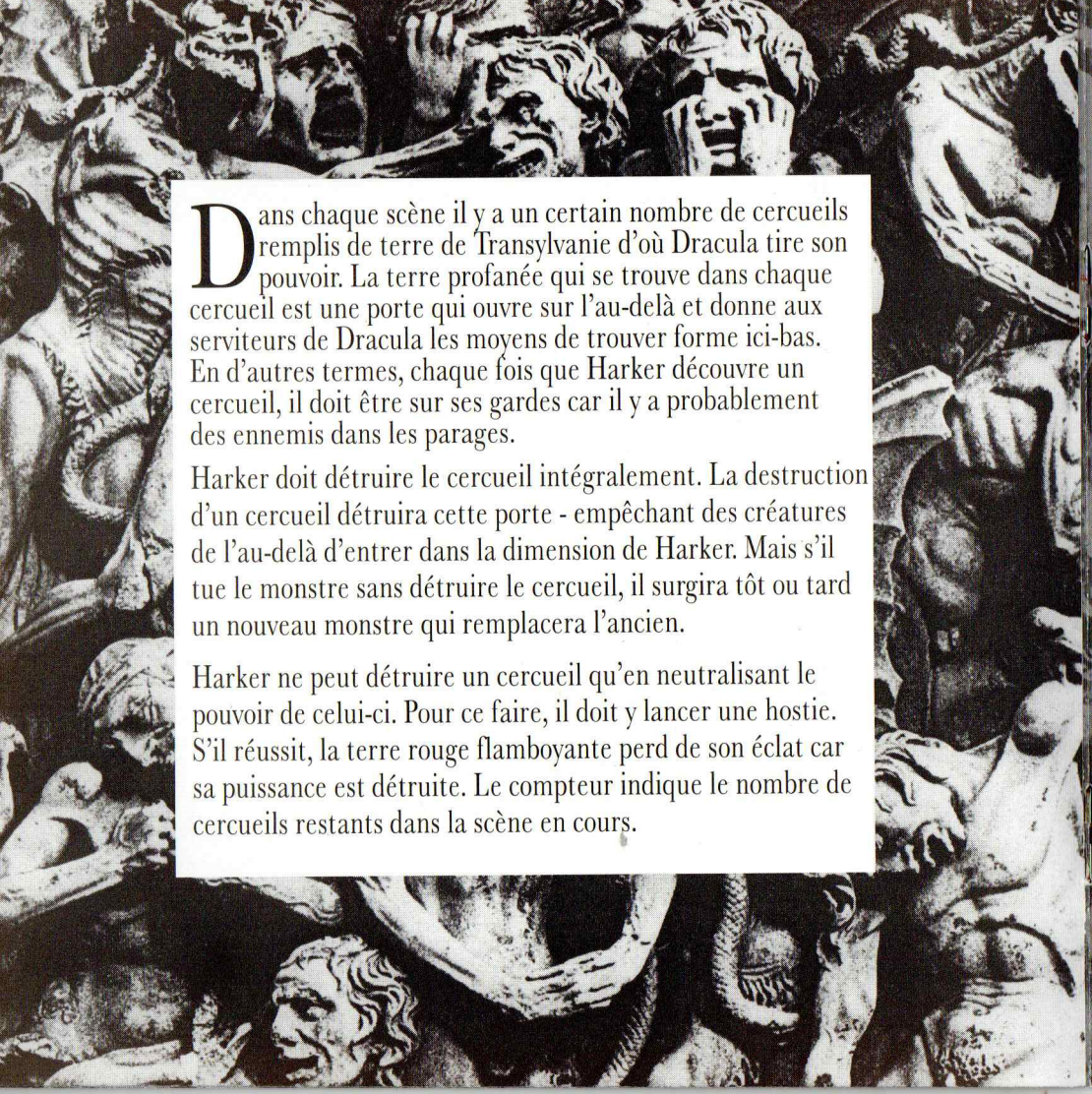
† Objectifs du jeu

La quête de Harker consiste à trouver Dracula pour le détruire. Sur son chemin, Harker rencontrera les acolytes et les serviteurs de Dracula qui peuvent détecter sa force vitale et qui essaieront de l'anéantir. Harker a donc pour objectif de détruire toute la bande diabolique de Dracula et, pour finir, de se trouver face à face avec le Comte en personne.

† L'écran de jeu

THE COFFINS OF THE UNDEAD





Dans chaque scène il y a un certain nombre de cercueils remplis de terre de Transylvanie d'où Dracula tire son pouvoir. La terre profanée qui se trouve dans chaque cercueil est une porte qui ouvre sur l'au-delà et donne aux serviteurs de Dracula les moyens de trouver forme ici-bas. En d'autres termes, chaque fois que Harker découvre un cercueil, il doit être sur ses gardes car il y a probablement des ennemis dans les parages.

Harker doit détruire le cercueil intégralement. La destruction d'un cercueil détruira cette porte - empêchant des créatures de l'au-delà d'entrer dans la dimension de Harker. Mais s'il tue le monstre sans détruire le cercueil, il surgira tôt ou tard un nouveau monstre qui remplacera l'ancien.

Harker ne peut détruire un cercueil qu'en neutralisant le pouvoir de celui-ci. Pour ce faire, il doit y lancer une hostie. S'il réussit, la terre rouge flamboyante perd de son éclat car sa puissance est détruite. Le compteur indique le nombre de cercueils restants dans la scène en cours.

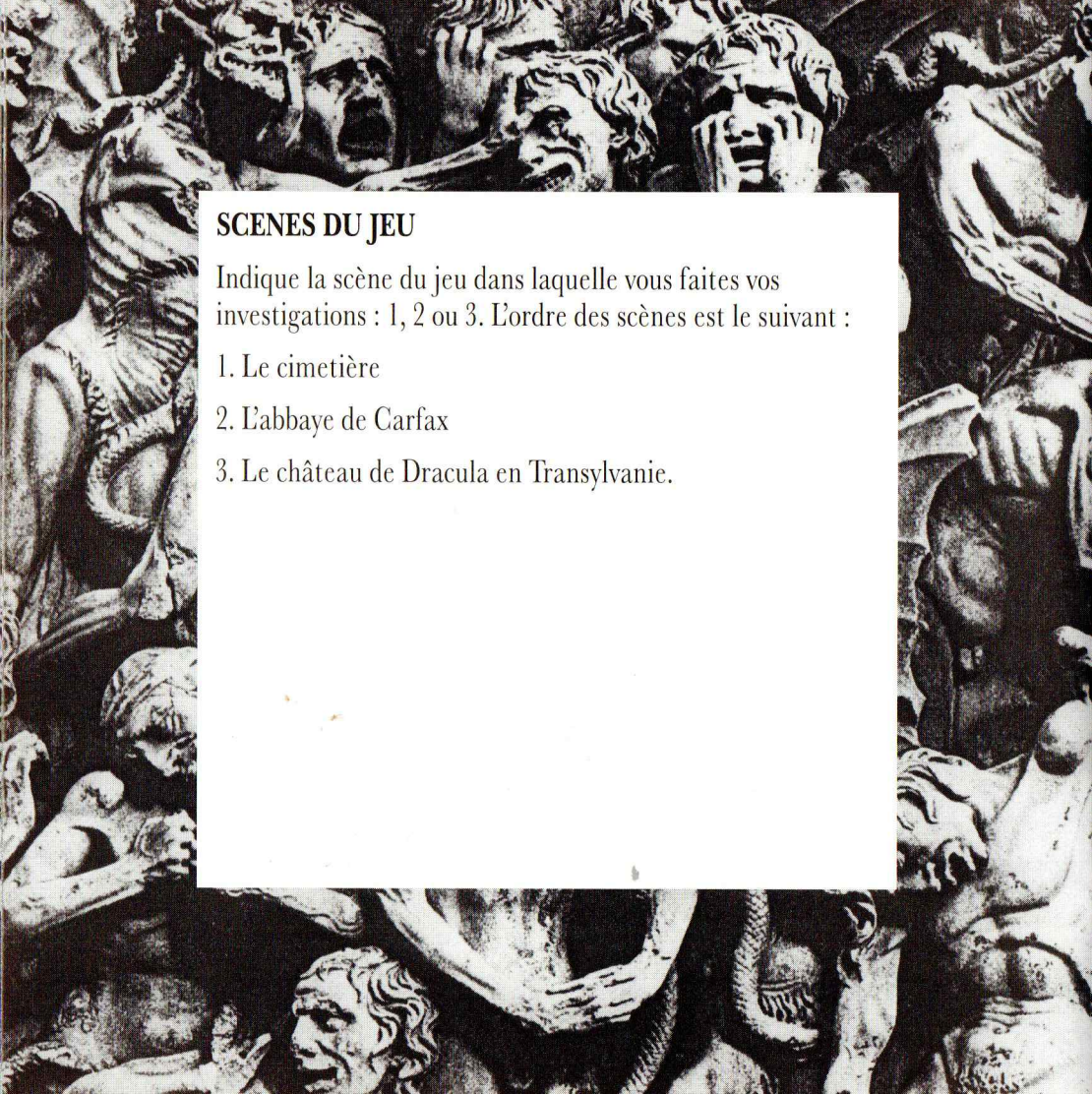
BARRE DE VIE

Elle indique l'état de santé actuel de Harker. Lorsque la barre est entièrement verte, Harker a 100 % de santé. Chaque fois que Harker est touché ou blessé par un ennemi, la barre diminue - une attaque plus violente la réduira a un simple trait. L'absorption d'aliments pris dans l'inventaire rétablira sa santé.

Si Harker meurt, il rejoint les rangs des serviteurs de Dracula, assoiffés de sang.

COMPTEUR DE MUNITIONS

Il indique le nombre de balles chargées dans l'arme de Harker (au maximum 99). Cliquez ici lorsque Harker tient les balles dans la main ou avec le bouton droit de la souris sur les balles dans l'inventaire pour ajouter 20 balles au compteur de munitions et retirer des balles de l'inventaire. On trouve très souvent des balles par terre.



SCENES DU JEU

Indique la scène du jeu dans laquelle vous faites vos investigations : 1, 2 ou 3. L'ordre des scènes est le suivant :

1. Le cimetière

2. L'abbaye de Carfax

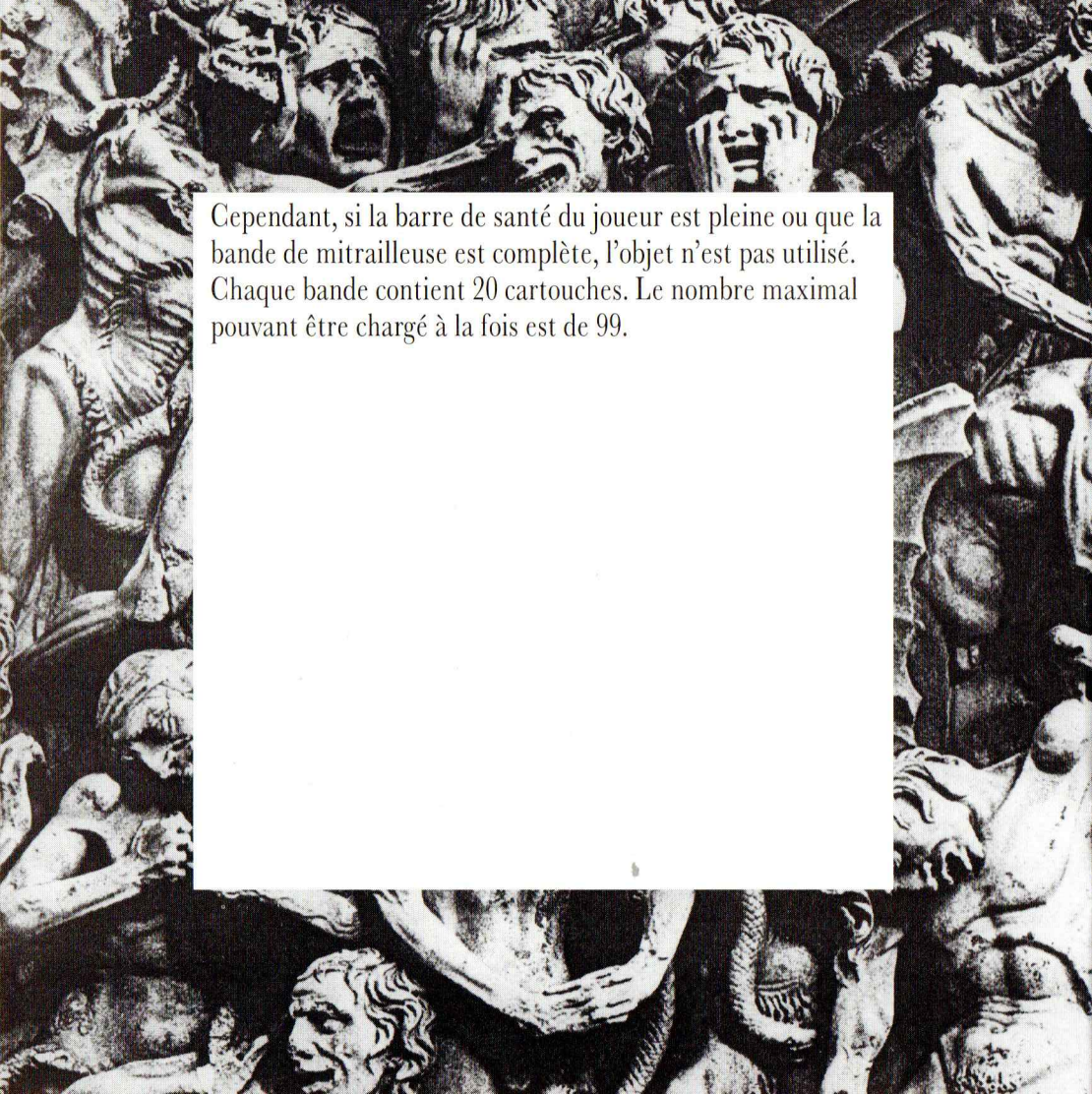
3. Le château de Dracula en Transylvanie.

MANIPULATION DE L'INVENTAIRE

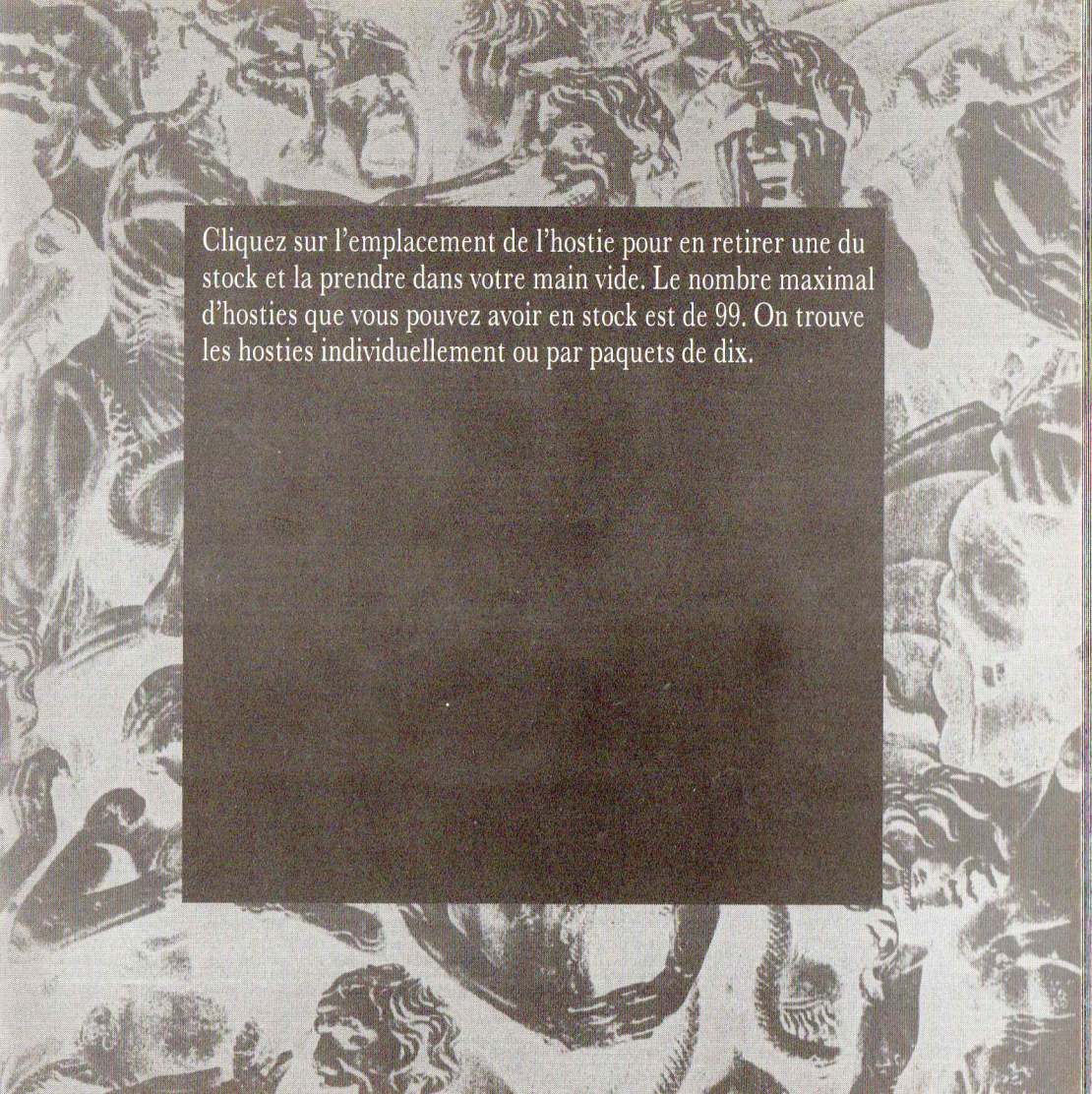
Le joueur peut transporter jusqu'à sept objets et un certain nombre d'hosties à la fois. Ce sont : bandes de mitrailleuse, aliments, hosties et clés.

Vous pouvez en outre trouver et transporter 5 types d'aliments : pommes, fromage, pain, céréales, cuisses de poulet.

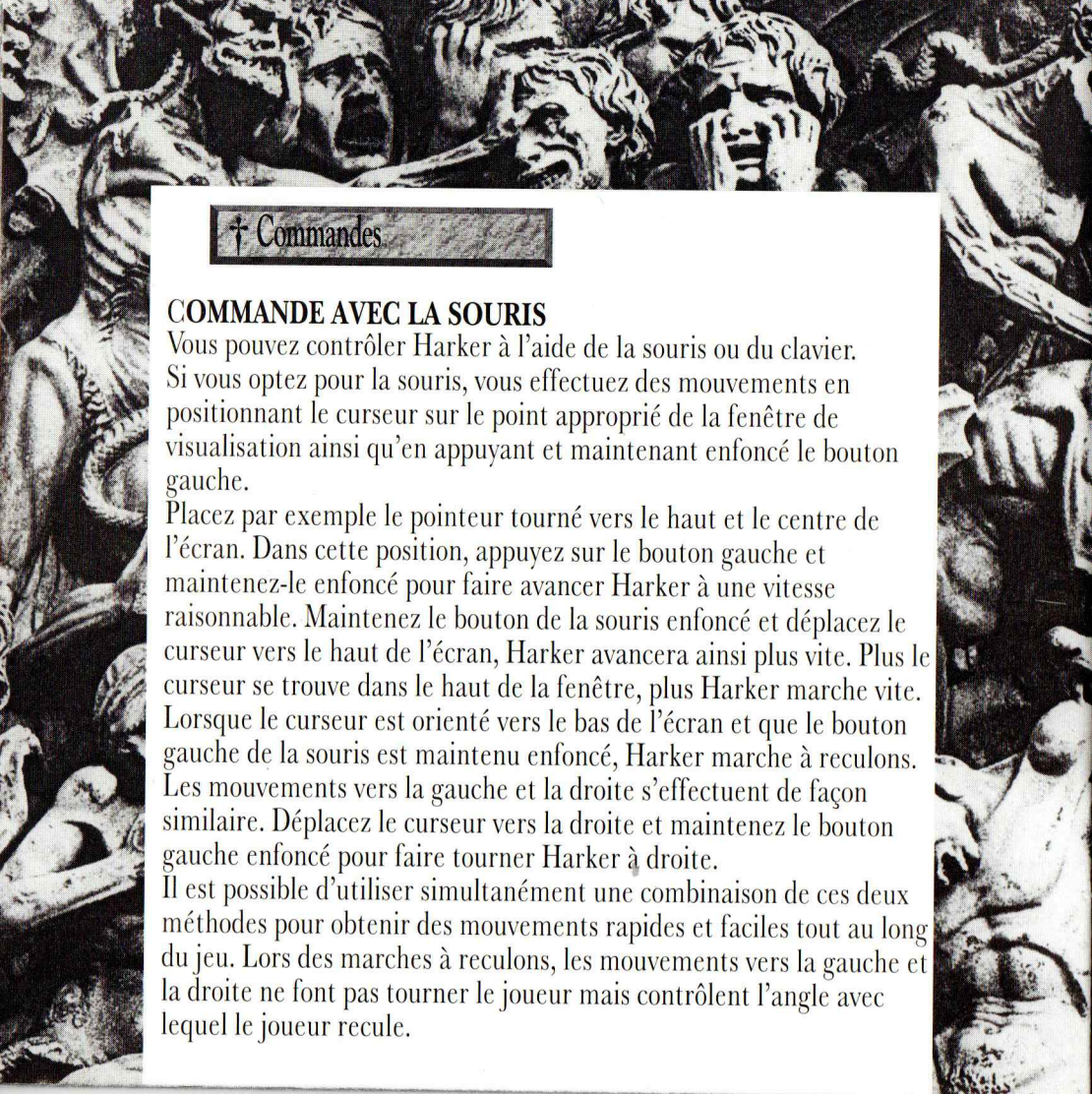
Si vous ramassez un objet, cliquez sur un emplacement vide de l'inventaire pour y déposer l'objet. Cliquez sur un objet avec le bouton gauche de la souris pour le ramasser ou l'échanger contre tout autre objet que vous transportez déjà. Cliquez avec le bouton droit de la souris sur un objet, même si le joueur le tient à la main, pour exécuter une ou deux fonctions. S'il s'agit d'aliments, Harker les absorbe, et améliore ainsi son niveau de santé. S'il s'agit d'une bande de mitrailleuse à balles en argent, elle s'ajoutera au stock de munitions de Harker.



Cependant, si la barre de santé du joueur est pleine ou que la bande de mitrailleuse est complète, l'objet n'est pas utilisé. Chaque bande contient 20 cartouches. Le nombre maximal pouvant être chargé à la fois est de 99.



Cliquez sur l'emplacement de l'hostie pour en retirer une du stock et la prendre dans votre main vide. Le nombre maximal d'hosties que vous pouvez avoir en stock est de 99. On trouve les hosties individuellement ou par paquets de dix.



† Commandes

COMMANDE AVEC LA SOURIS

Vous pouvez contrôler Harker à l'aide de la souris ou du clavier. Si vous optez pour la souris, vous effectuez des mouvements en positionnant le curseur sur le point approprié de la fenêtre de visualisation ainsi qu'en appuyant et maintenant enfoncé le bouton gauche.

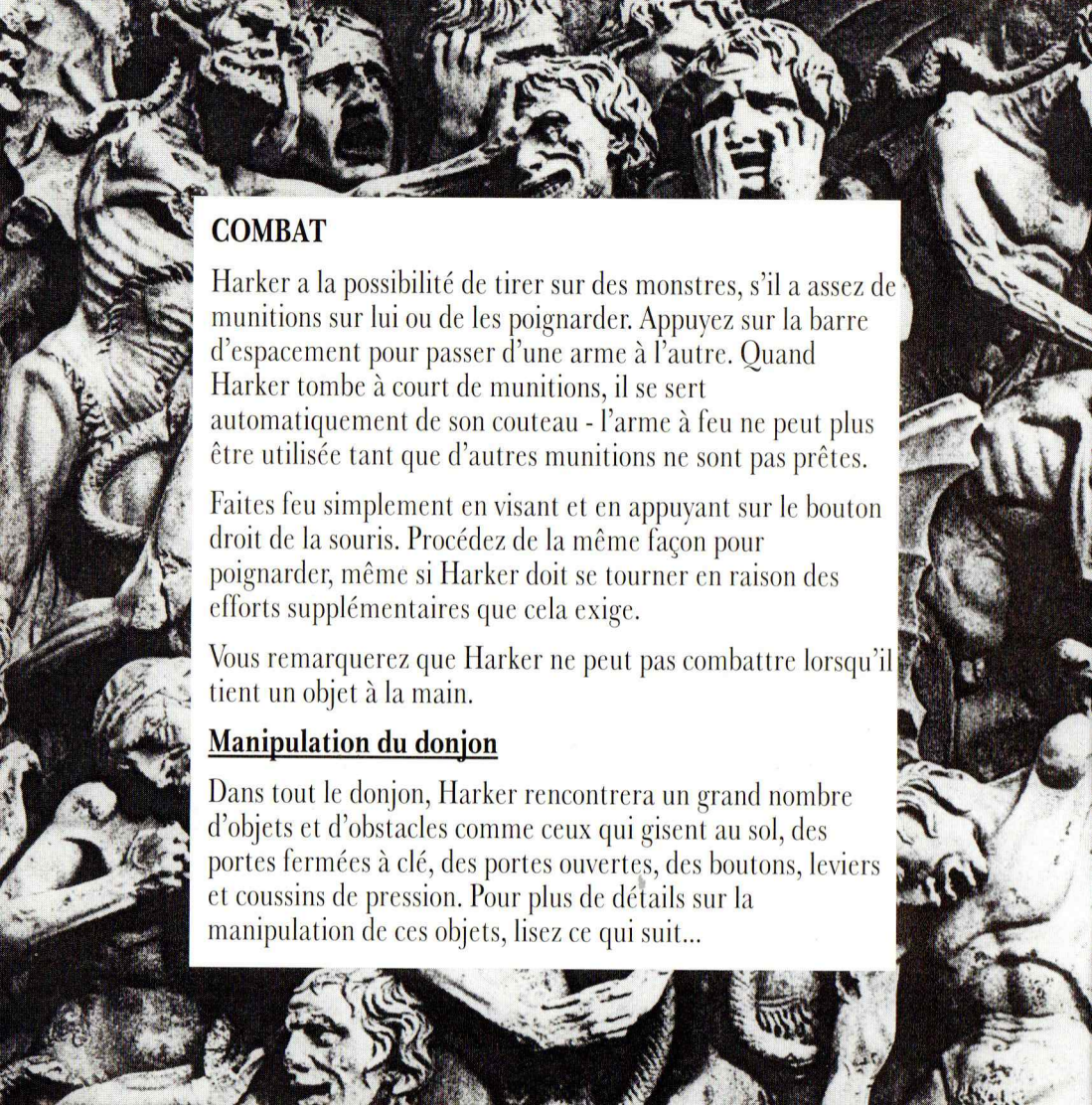
Placez par exemple le pointeur tourné vers le haut et le centre de l'écran. Dans cette position, appuyez sur le bouton gauche et maintenez-le enfoncé pour faire avancer Harker à une vitesse raisonnable. Maintenez le bouton de la souris enfoncé et déplacez le curseur vers le haut de l'écran, Harker avancera ainsi plus vite. Plus le curseur se trouve dans le haut de la fenêtre, plus Harker marche vite. Lorsque le curseur est orienté vers le bas de l'écran et que le bouton gauche de la souris est maintenu enfoncé, Harker marche à reculons. Les mouvements vers la gauche et la droite s'effectuent de façon similaire. Déplacez le curseur vers la droite et maintenez le bouton gauche enfoncé pour faire tourner Harker à droite.

Il est possible d'utiliser simultanément une combinaison de ces deux méthodes pour obtenir des mouvements rapides et faciles tout au long du jeu. Lors des marches à reculons, les mouvements vers la gauche et la droite ne font pas tourner le joueur mais contrôlent l'angle avec lequel le joueur recule.

COMMANDE AVEC LE CLAVIER

Les mouvements commandés avec le clavier ont été conçus de façon à pouvoir être effectués à l'aide d'une des trois rangées de touches. Ces touches ont été disposées pour le confort des joueurs gauchers (LH) et droitiers (RH).

	LH	RH	bank 3
Avance rapide	W	pavé numérique 8	curseur vers le haut
Virage rapide à gauche	Q	pavé numérique 7	aucun
Virage rapide à droit	E	pavé numérique 9	aucun
Avance normale	S	pavé numérique 5	aucun
Virage à gauche normal	A	pavé numérique 4	curseur à gauche
Virage à droit normal	D	pavé numérique 6	curseur à droit
Marcher vers la gauche	Z	pavé numérique 1	aucun
Marcher vers la droit	C	pavé numérique 3	aucun
Reculer/Marcher à reculons	X	pavé numérique 2	curseur vers le bas



COMBAT

Harker a la possibilité de tirer sur des monstres, s'il a assez de munitions sur lui ou de les poignarder. Appuyez sur la barre d'espacement pour passer d'une arme à l'autre. Quand Harker tombe à court de munitions, il se sert automatiquement de son couteau - l'arme à feu ne peut plus être utilisée tant que d'autres munitions ne sont pas prêtes.

Faites feu simplement en visant et en appuyant sur le bouton droit de la souris. Procédez de la même façon pour poignarder, même si Harker doit se tourner en raison des efforts supplémentaires que cela exige.

Vous remarquerez que Harker ne peut pas combattre lorsqu'il tient un objet à la main.

Manipulation du donjon

Dans tout le donjon, Harker rencontrera un grand nombre d'objets et d'obstacles comme ceux qui gisent au sol, des portes fermées à clé, des portes ouvertes, des boutons, leviers et coussins de pression. Pour plus de détails sur la manipulation de ces objets, lisez ce qui suit...

1. Cliquez avec le bouton droit de la souris sur un objet qui se trouve par terre pour le ramasser.

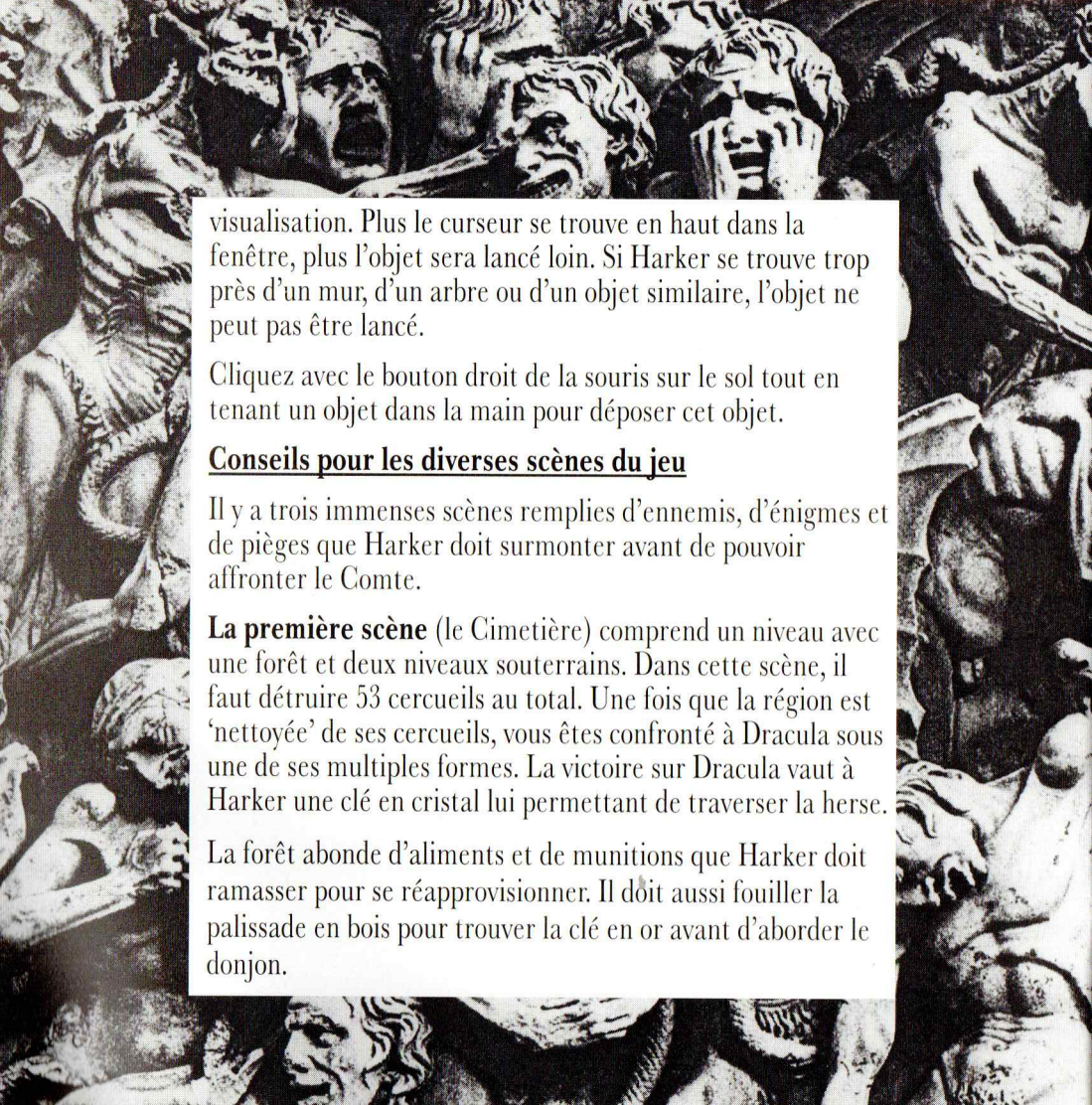
2. Pour ouvrir une porte qui n'est pas fermée à clé, cliquez sur l'encadrement avec le bouton droit de la souris.

3. Pour ouvrir une porte fermée à clé, cliquez sur l'encadrement avec le bouton droit de la souris tout en portant la clé appropriée. Si Harker n'a pas la bonne clé dans la main, un message vous indique le type de clé nécessaire.

4. Cliquez sur les boutons/leviers avec le bouton droit de la souris pour les actionner.

5. Vous activez les coussins de pression en marchant dessus. Mais attention, certains ne sont pas visibles à l'oeil nu et ne sont pas détectés tant que Harker ne marchera pas dessus. Ils affectent Harker de maintes façons à cause de leurs diverses apparences. Parmi les types de coussins de pression, il y a les Spinners (qui peuvent modifier la direction dans laquelle Harker est tourné sans que vous vous en aperceviez) et les Teleporters (qui vous transportent instantanément dans un autre endroit).

Vous pouvez lancer un objet que Harker tient à la main en cliquant avec le bouton droit de la souris dans la fenêtre de



visualisation. Plus le curseur se trouve en haut dans la fenêtre, plus l'objet sera lancé loin. Si Harker se trouve trop près d'un mur, d'un arbre ou d'un objet similaire, l'objet ne peut pas être lancé.

Cliquez avec le bouton droit de la souris sur le sol tout en tenant un objet dans la main pour déposer cet objet.

Conseils pour les diverses scènes du jeu

Il y a trois immenses scènes remplies d'ennemis, d'énigmes et de pièges que Harker doit surmonter avant de pouvoir affronter le Comte.

La première scène (le Cimetière) comprend un niveau avec une forêt et deux niveaux souterrains. Dans cette scène, il faut détruire 53 cercueils au total. Une fois que la région est 'nettoyée' de ses cercueils, vous êtes confronté à Dracula sous une de ses multiples formes. La victoire sur Dracula vaut à Harker une clé en cristal lui permettant de traverser la herse.

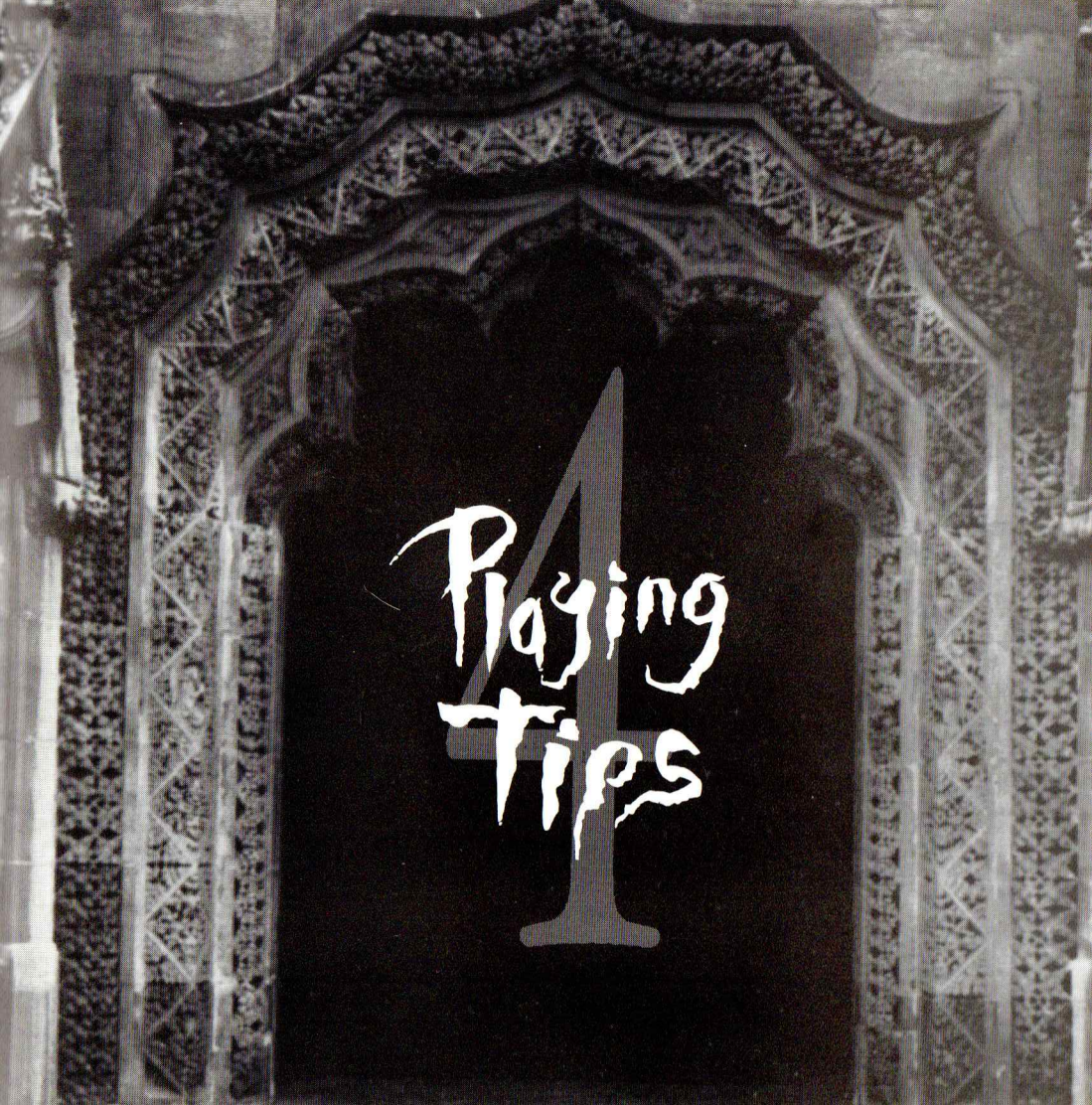
La forêt abonde d'aliments et de munitions que Harker doit ramasser pour se réapprovisionner. Il doit aussi fouiller la palissade en bois pour trouver la clé en or avant d'aborder le donjon.

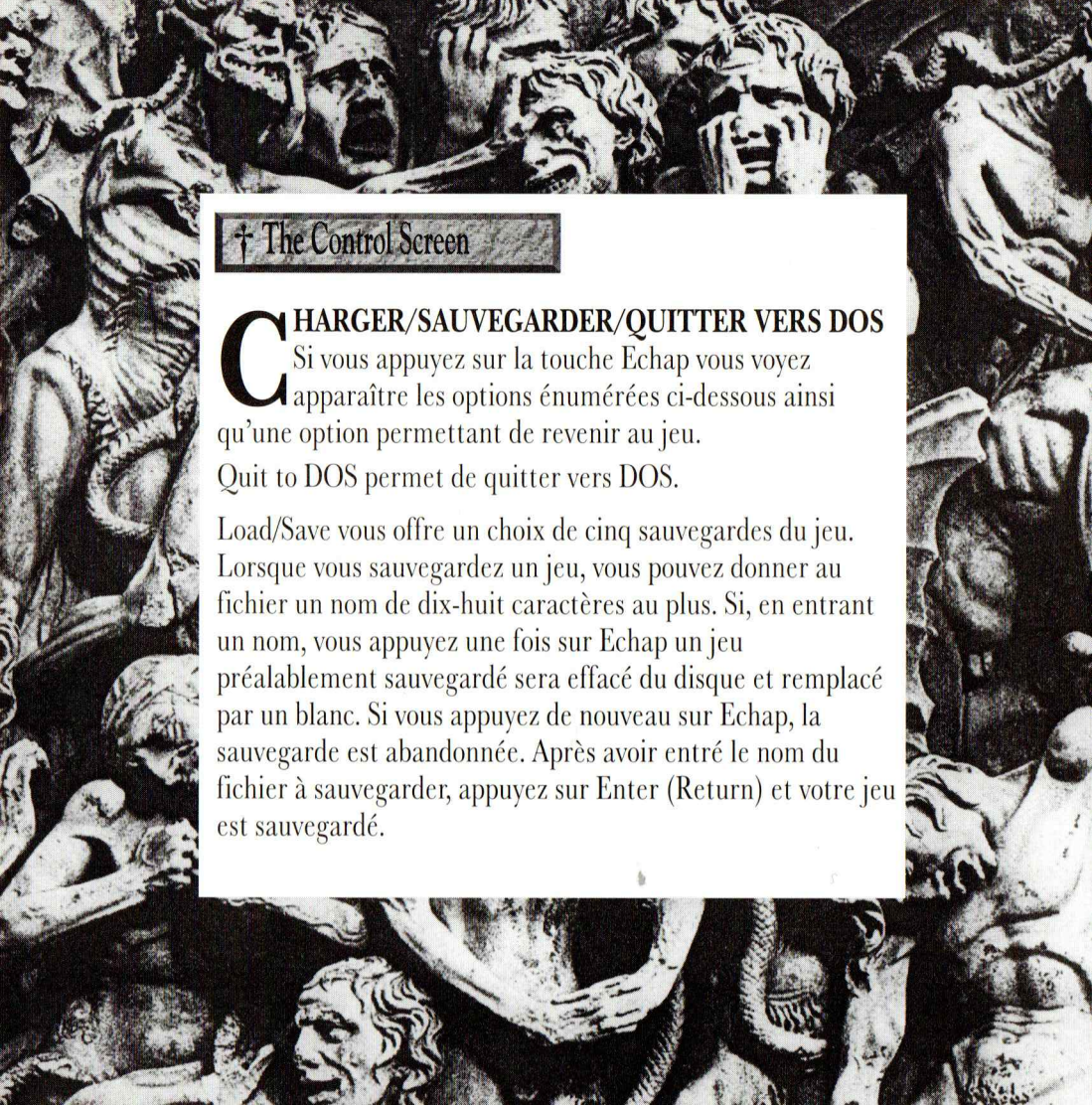
A la fin de la scène, Dracula revêt sa forme la plus jeune - Vlad l'Empaleur - pour défier Harker.

La seconde scène commence à l'abbaye de Carfax. Cette scène compte 6 niveaux différents. Le point de sortie est la herse directement en face du point d'entrée du joueur au premier niveau. A ce niveau, il faut pulvériser 72 cercueils au total et extorquer la clé de cristal à Dracula. A la fin de la scène, vous devez vaincre Dracula sous sa seconde forme - déguisé en gentleman victorien. Sa défaite le renvoie en Transylvanie pour la troisième scène.

La troisième et dernière scène est le château de Dracula et comprend quatre niveaux. Il faut trouver quatre clés de nuit pour accéder au sanctuaire caché de Dracula. Même alors le repos de ce lieu ne doit pas être troublé jusqu'à ce que tous les autres cercueils aient été détruits et Dracula n'ait plus de source d'où tirer son pouvoir. Il faut détruire 72 cercueils en tout. A ce stade, Dracula apparaît sous sa troisième forme, et la plus ancienne, et sa destruction mettra un terme au jeu.




4
Playing
Tips



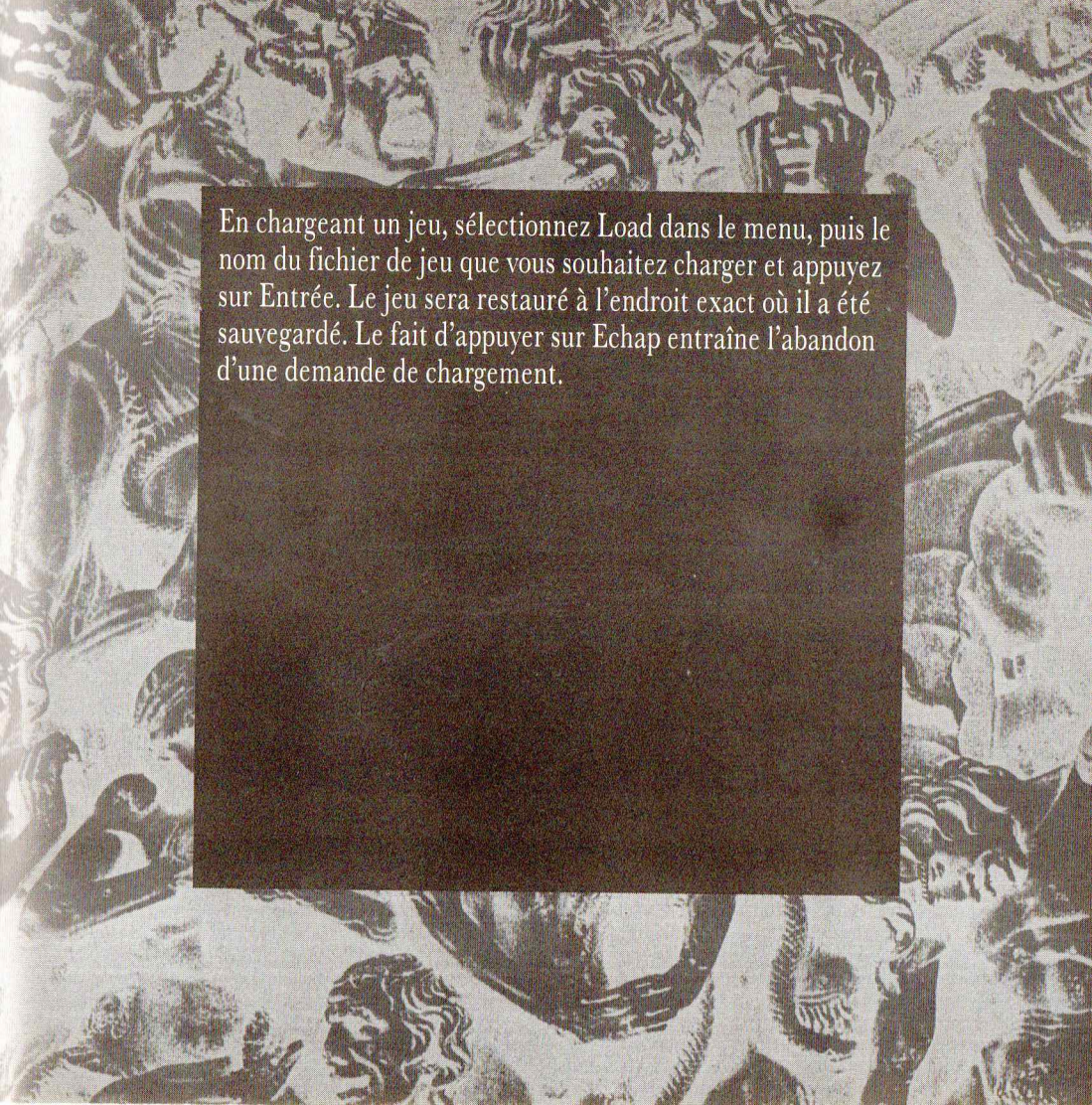
† The Control Screen

CHARGER/SAUVEGARDER/QUITTER VERS DOS

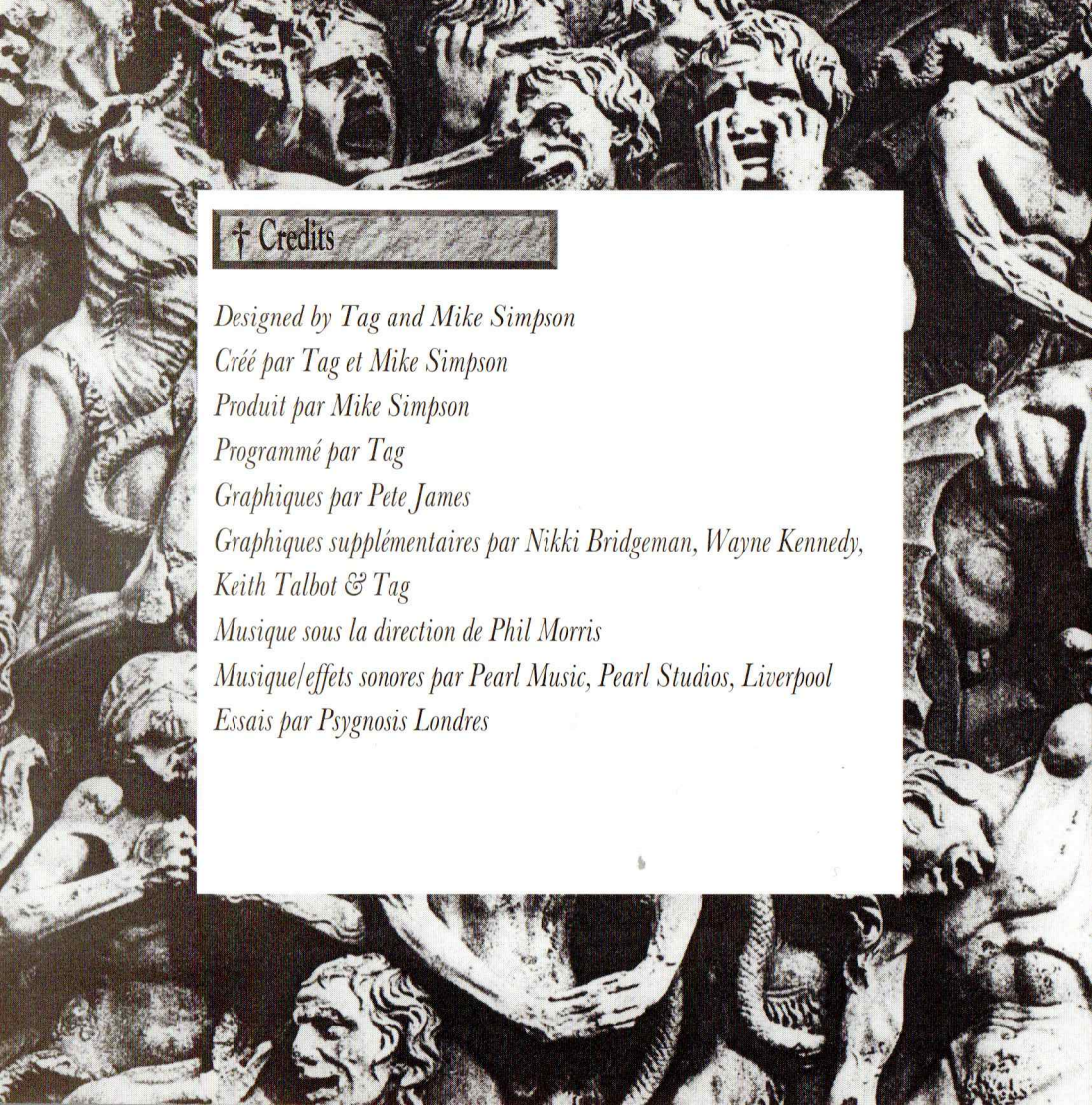
Si vous appuyez sur la touche Echap vous voyez apparaître les options énumérées ci-dessous ainsi qu'une option permettant de revenir au jeu.

Quit to DOS permet de quitter vers DOS.

Load/Save vous offre un choix de cinq sauvegardes du jeu. Lorsque vous sauvegardez un jeu, vous pouvez donner au fichier un nom de dix-huit caractères au plus. Si, en entrant un nom, vous appuyez une fois sur Echap un jeu préalablement sauvegardé sera effacé du disque et remplacé par un blanc. Si vous appuyez de nouveau sur Echap, la sauvegarde est abandonnée. Après avoir entré le nom du fichier à sauvegarder, appuyez sur Enter (Return) et votre jeu est sauvegardé.



En chargeant un jeu, sélectionnez Load dans le menu, puis le nom du fichier de jeu que vous souhaitez charger et appuyez sur Entrée. Le jeu sera restauré à l'endroit exact où il a été sauvegardé. Le fait d'appuyer sur Echap entraîne l'abandon d'une demande de chargement.



† Credits

Designed by Tag and Mike Simpson
Créé par Tag et Mike Simpson
Produit par Mike Simpson
Programmé par Tag
Graphiques par Pete James
Graphiques supplémentaires par Nikki Bridgeman, Wayne Kennedy, Keith Talbot & Tag
Musique sous la direction de Phil Morris
Musique/effets sonores par Pearl Music, Pearl Studios, Liverpool
Essais par Psygnosis Londres