VAMPIRE'S EMPIRE

D

Oh ihr Mächte des Lichts!
Höret das Flehen eines Erleuchteten!
Gelacht haben sie und gespottet!
Und mit faulen Eiern haben sie geworfen!

Oh ihr Mächte des Lichts!
So haltet denn eure Hände
schützend über mein kahles Haupt.
Zeigt meinen tattrigen Schritten den rechten Weg
und überhaupt.



Ohr ihr Mächte des Lichts!
Nur ihr wißt, welches Unrecht mir widerfuhr.
Denn es gibt IHN doch wirklich!
Oder etwa nicht?!

Oh ihr Mächte des Lichts!
Ich habe den Ort gefunden, wo ER lebt.
Ich habe den Weg gefunden, IHN zu zerstören.
Ich habe Knoblauch gefunden, der übel riecht.

Idea:	Rolf Lakämper, Bernard Morell
Programmed by:	Michael Oelze, Jörg Prenzing, Gisbert Siegmund
Graphics by:	Bernard Morell, Stefan Rissmann
Sound by:	Georg Brandt
Cover Art:	Hartwig Nieder-Gassel

A Product of Magic Bytes

USE JOYSTICK OR CURSORKEYS

Copyright subsists in this program recording.
Unauthorised broadcasting, diffusion, public performance, copying or re-recording, hiring, leasing, renting or selling under any exchange or repurchase scheme in any manner is prohibited.



So höret denn von meinen Forschungen über die blutsaugenden Dämonen, die gemeinhin als Vampire bezeichnet werden. Schon in jungen Jahren stieß meine jugendliche Neugier auf ein altes Buch, in dem vom Vampir-Dämonen die Rede war. Diese Berichte gaben meinem fiebrigen Hirn den rechten Anstoß, und so beschloß ich, ein bekannter Vampirologe zu werden. Oh, es war ein mühseliger Weg; Wissenschaftler-Kollegen verhöhnten mich, doch schon bald brachten meine Forschungen Licht in das dunkle Treiben der schrecklichen Geschöpfe.

Oh, und auf welche Vielfalt von halbmenschlichen Ungeheuern ich stieß. Da gibt es großköpfige, garstig anzuschauende Halunken, die sich einen Spaß daraus machen, harmlos durch Verliese streifende Wanderer zu erschrecken mit ihrem lauten Gebrüll und fuchtelnden Armen. Noch furchtbarer sind holde Jünglinge mit lockigem blonden Haar, die sich dem Ahnungslosen in eindeutiger Absicht von hinten nähern. Seid gewarnt vor dem abscheulichen Ansinnen dieser Bestien. Natürlich treiben sich in finsteren Grüften auch Unmengen von Ungeheuern herum, die wir als gemeinen Vampir (Vampus Banalus) kennen. Am furchtbarsten jedoch sind die weiblichen Dämonen, die nur mit einem dünnen Hemdchen angetan durch entlegene Gänge und Grotten geistern, wo sie jedem ihre großen ... ähem ... Anziehungskräfte zeigen, und selbst ich hatte Mühe ... ööhh ... nicht in ihren Bann zu geraten.

Ich sage euch: vielfältig sind die Versuchungen und Gefahren, denen der Forschende ausgesetzt ist, der sich in das Reich der Vampir-Dämonen wagt, und bislang habe ich nur ein Mittel gefunden, das die Furchtbaren in ihre Schranken weist: Knoblauch! In einem Gang oder Raum aufgehangen, vermag er die Unheiligen aufzuhalten, und wenn man ihn gar wirft und einen der Schrecklichen trifft ... Amen!

Und doch wird gemeiner Knoblauch dem Schrecklichsten der Schrecklichen nichts anhaben können. Jawohl, ich spreche vom Herren aller Vampire, dem gefürchteten, unsagbar grauenhaften Graf Dracula. Ich darf verraten, daß ich selbst ihm bald gegenübertreten will, und auch ich darf es nur wagen, weil ich einen Weg gefunden haben, den Furchtbaren zu zerstören. Es ist das Licht des Tages, das ihm den Garaus machen wird! Mit Hilfe von Spiegeln und einer magischen Kugel werde ich einen Lichtstrahl bis hinab in die tiefsten Kammern seines unterirdischen Reiches lenken, und so die Mächte des Lichts mir beistehen, werde ich diesen entsetzlichen Alptraum vom Angesicht dieser Welt tilgen.



JOYSTICK-STEUERUNG



Van Helsings Aktionen





(Joystick nach rechts oben, rechts, rechts unten, links unten, links und links oben)
Van Helsing läuft nach rechts oder links, steigt Treppen hinauf oder herab.



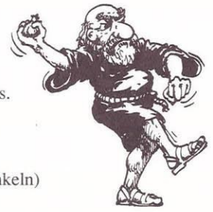
(Joystick nach links oder rechts und Feuerknopf drücken)
Van Helsing wirft Knoblauch.



(Joystick nach unten und Feuerknopf drücken)
Van Helsing tritt zu!



(Joystick nach unten)
Van Helsing wählt "Magie" aus. Im unteren Spielfeldrand erscheinen nacheinander Knoblauch, vier Spiegel in verschiedenen Stellungen (Winkeln) und die magische Kugel.





(Joystick nach oben und Feuerknopf drücken)
Van Helsing wendet die ausgewählte Magie an.

Magie

Magie der Spiegel und Knoblauchstauden

Knoblauch blockiert den Weg für sich nähernde Unwesen, Spiegel reflektieren den Lichtstrahl im jeweils ausgewählten Winkel.



(Alle Joystickstellungen außer "oben" bei gedrücktem Feuerknopf)
Die Richtung, wo ein Gegenstand angebracht oder weggenommen werden soll, wird ausgewählt.
(Joystick nach oben bei gedrücktem Feuerknopf)
Der Gegenstand wird an der Decke angebracht.
(Feuerknopf loslassen)
Die Magie wird aktiviert.



ACHTUNG!
Nur für 8-bit-Versionen: Um in das jeweils tiefere Labyrinth zu gelangen, muß der Lichtstrahl auf den "EXIT-Block" treffen, nachdem sich van Helsing auf diesen gestellt

Magie der Kugel

Wenn man die Richtung des Lichtstrahl ändern möchte, so kann man dies auch tun, indem man den Strahl in der magischen Kugel fängt und ihn vor dort aus gezielt weiterleitet.





(Joystick nach oben oder unten bei gedrücktem Feuerknopf)
Kugel nach oben oder unten bewegen, falls der Lichtstrahl noch nicht gefangen wurde.
(Joystick in die gewünschte Richtung)
Neue Richtung des gefangenen Lichtstrahls bestimmen.
(Feuerknopf loslassen)
Magie aktivieren

