

HOW TO PLAY



 **KONAMI®**



This official seal is your assurance that Nintendo® has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo Entertainment System.™

This game is licenced by Nintendo® for play on the
Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM™

Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo.

CONGRATULATIONS!

You have just purchased the authentic Konami home version of Castlevania, one of Konami's many original arcade hits. We suggest that you read this instruction manual thoroughly before playing the game.

**INTRODUCTION/
HOW TO PLAY.....4**

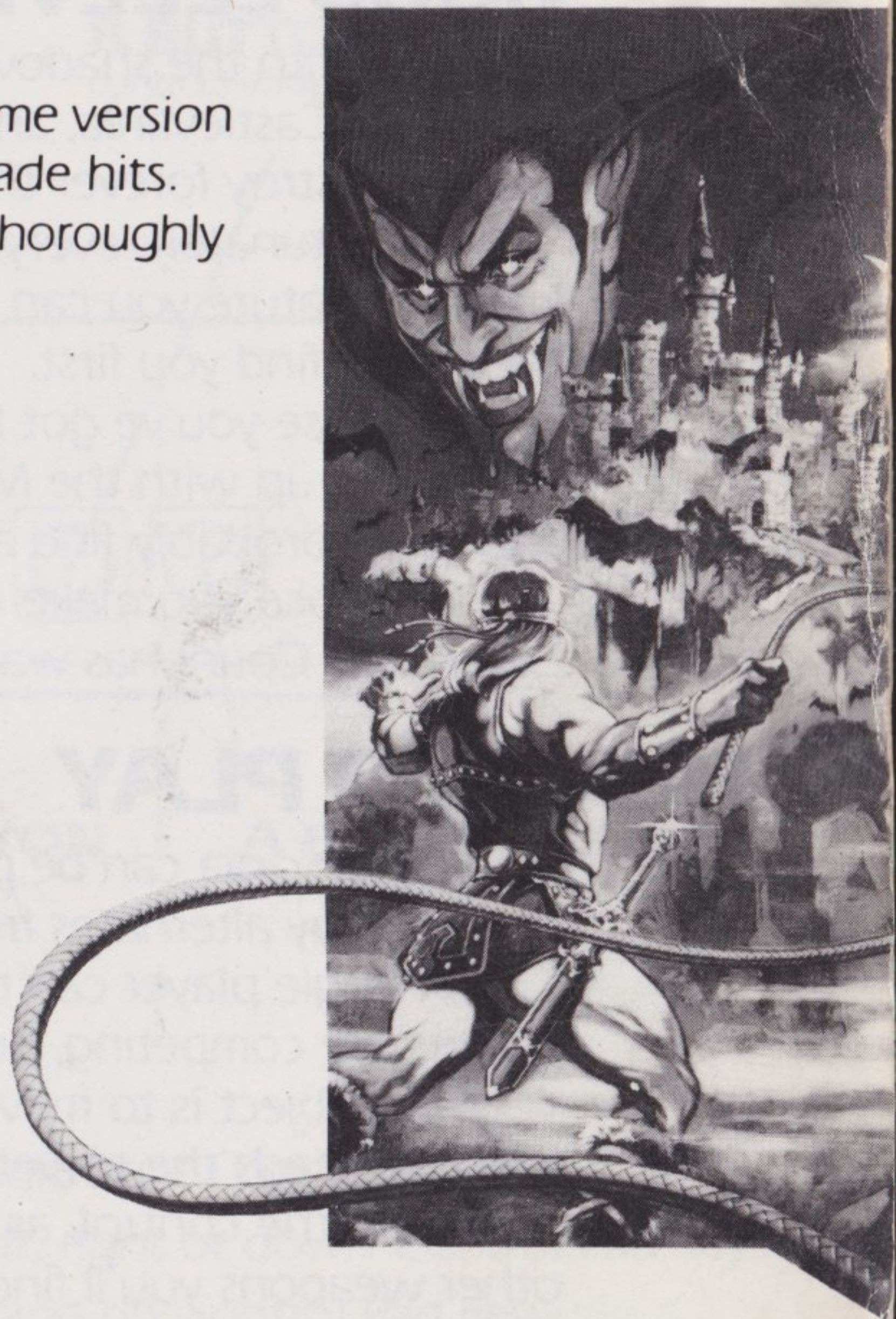
CONTROL FUNCTIONS.....5

THE SCREEN.....6

THE CREATURES.....7

THE WEAPONS.....10

MAP OF THE CASTLE.....13



INTRODUCTION

GOOD EEEEEVENING!

Step into the shadows of the deadliest dwelling on earth. You've arrived at Castlevania, and you're here on business:

To destroy forever the Curse of the Evil Count.

Unfortunately, everybody's home this evening. Bats, ghosts, every kind of creature you can imagine. You'll find 'em all over the place. If they don't find you first.

Because you've got to get through six monstrous floors before you even meet up with the Master of the House. Your Magic Whip will help, and you'll probably find a weapon or two along the way.

But once you make it to the tower, you can count on a Duel to the Death. The Count has waited 100 years for a rematch. He's ready. Are you?

HOW TO PLAY

Castlevania can be played by one or two players. If there are two players, play alternates from one to the other.

A single player can use either Control (1) or Control (2). When two players are competing, both Controls must be used.

The object is to move through the passages and stairways of the castle to reach the tower, dodging or destroying every creature in your path. Use the control, as directed, to activate your Magic Whip and the other weapons you'll find along the way. And watch for secret doors!

Before you begin, you must use the SELECT button to choose 1- or 2-player modes. Then hit the START button, and your nightmare begins.

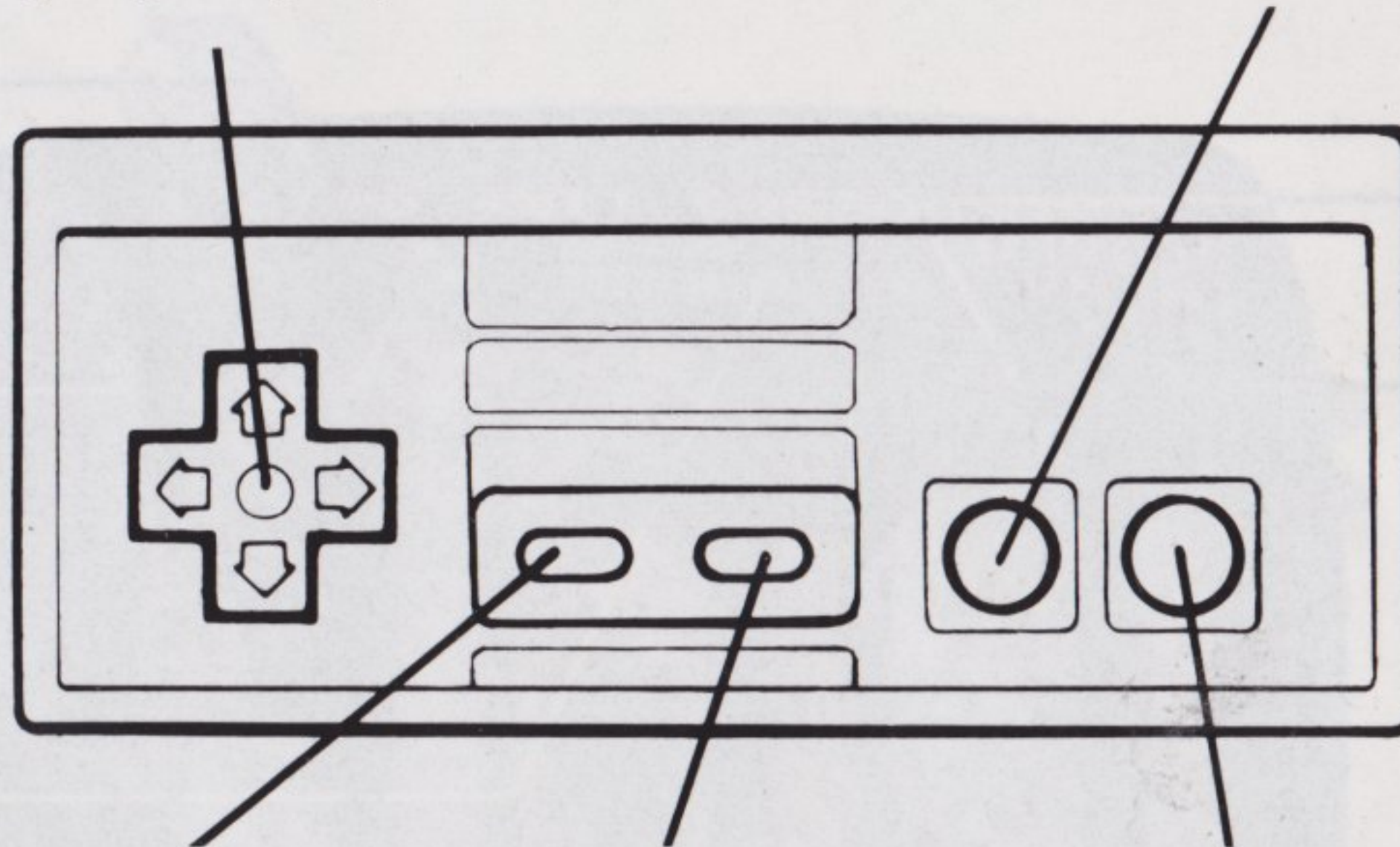
CONTROL FUNCTIONS

CONTROL PAD (MOTION)

controls forward and backward movement, standing and crouching, angle of jump, direction of attack

B BUTTON (ATTACK)

controls whip and all weapons



SELECT BUTTON

for choosing number of players

START BUTTON

begins game, pauses action during game

A BUTTON (JUMP)

controls jumping

SAMPLE MOVES

TO JUMP DIAGONALLY: use 'A' Button and left/right Control Pad keys.

TO ACTIVATE WHIP: use "B" Button and left, right or down Control Pad keys.

TO ACTIVATE WEAPONS: use "B" Button and up Control Pad key.

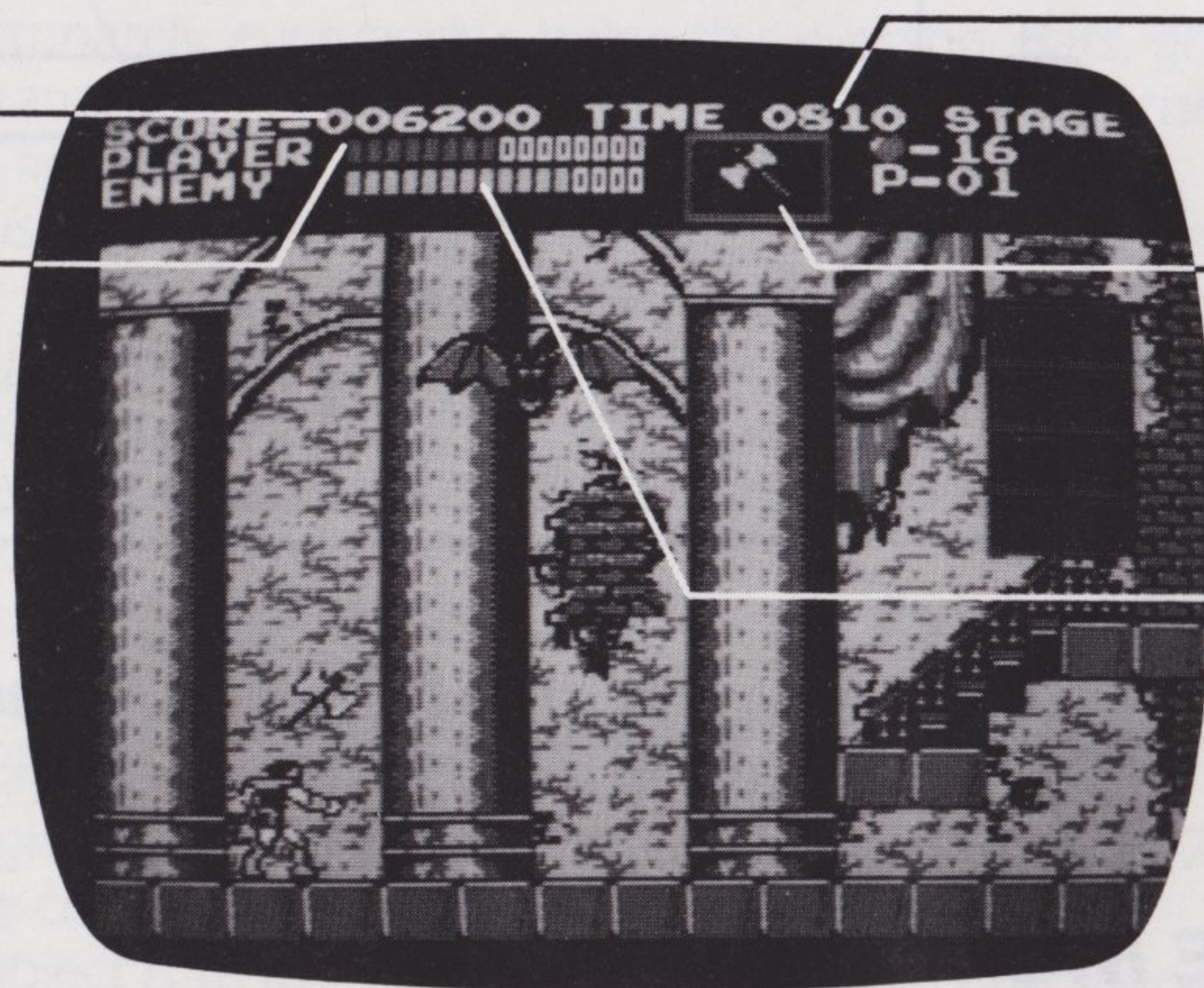
TO CRACK WHIP OR FIRE WEAPONS: use "B" Button.

THE SCREEN

Score

Power Level Indicator

You begin each game with 3 "lives," and the indicator tracks the power remaining in each. As the creatures sap your strength, the indicator level drops. When it reaches "0," you lose one life.



Time

When the timer shows "0," you lose one life.

Weapons Indicator

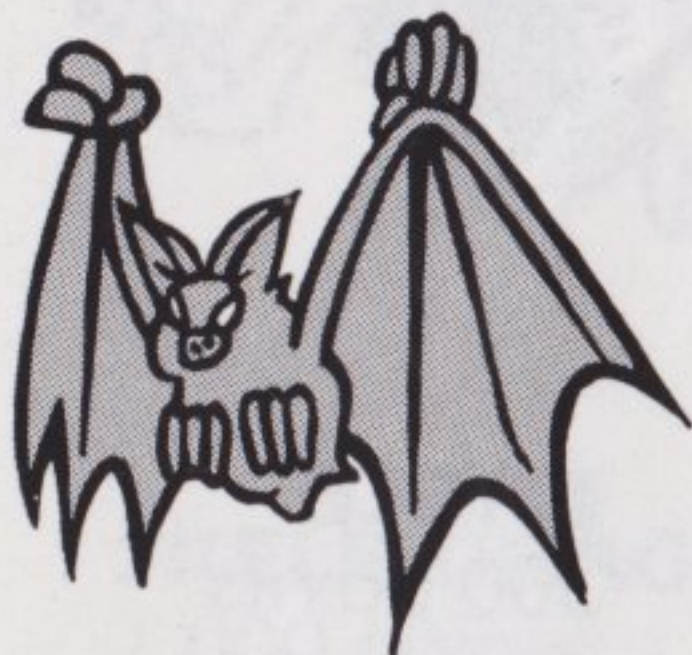
Shows the latest weapon you've picked up and activated.

Enemy Power Level Indicator

Indicator tracks damage you've done to Head Creature in any given stage. When level drops to "0," the Creature is out of the game.

THE CREATURES

Destroy the creature for the point total shown. BONUS POINTS awarded for knocking out 2 or more creatures with one throw of a weapon.



VAMPIRE BAT
200 points



ZOMBIE
100 points



BLACK LEOPARD
200 points



FISH MAN
300 points



PHANTOM BAT
3,000 points



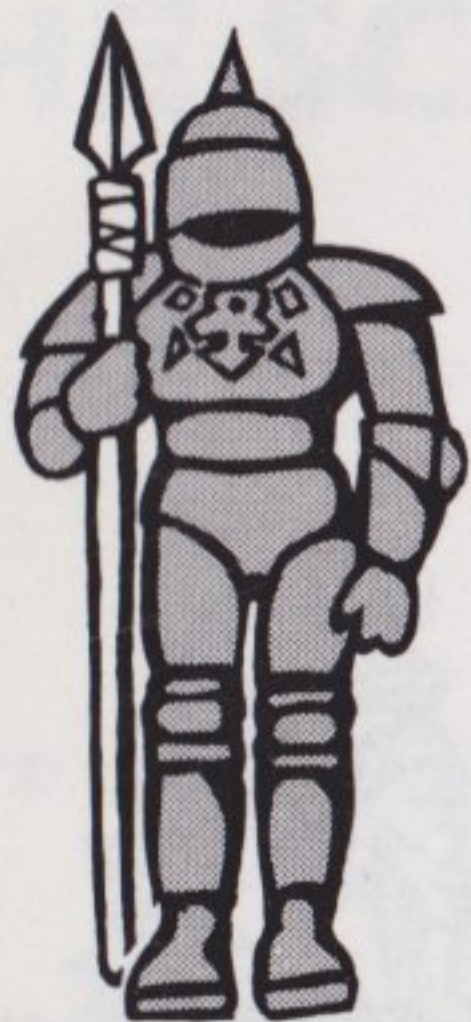
QUEEN MEDUSA
3,000 points



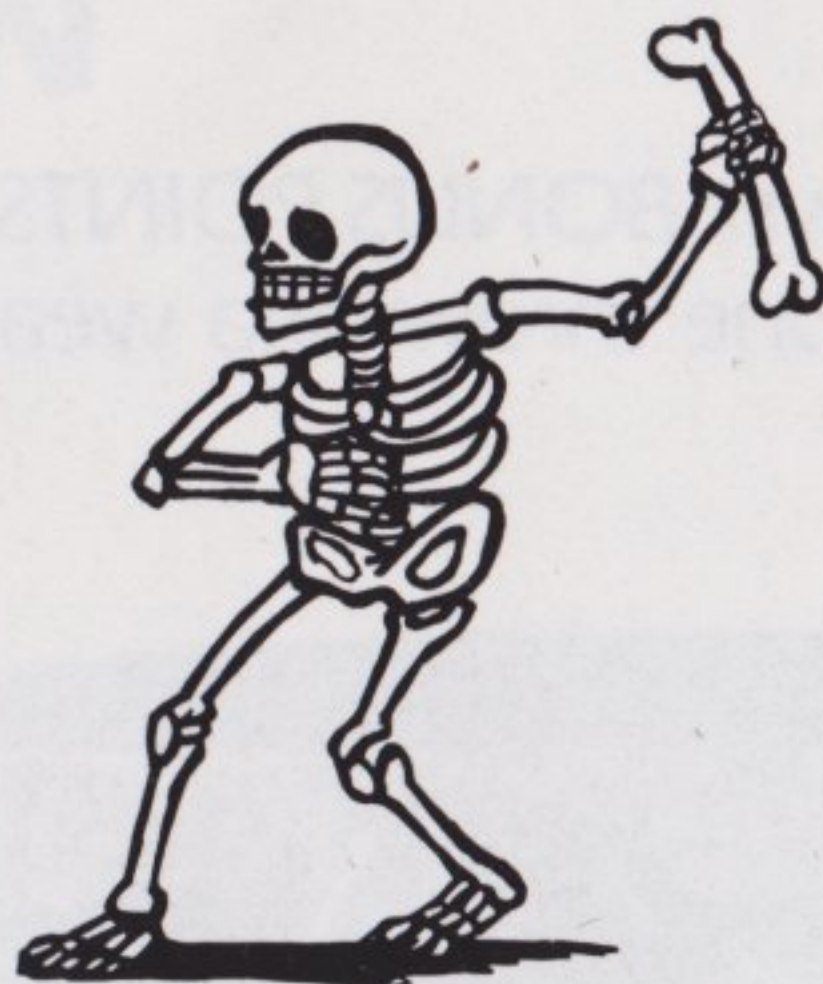
MEDUSA
300 points



RAVEN
200 points



BLACK KNIGHT
400 points



WHITE SKELETON
300 points



RED SKELETON
400 points



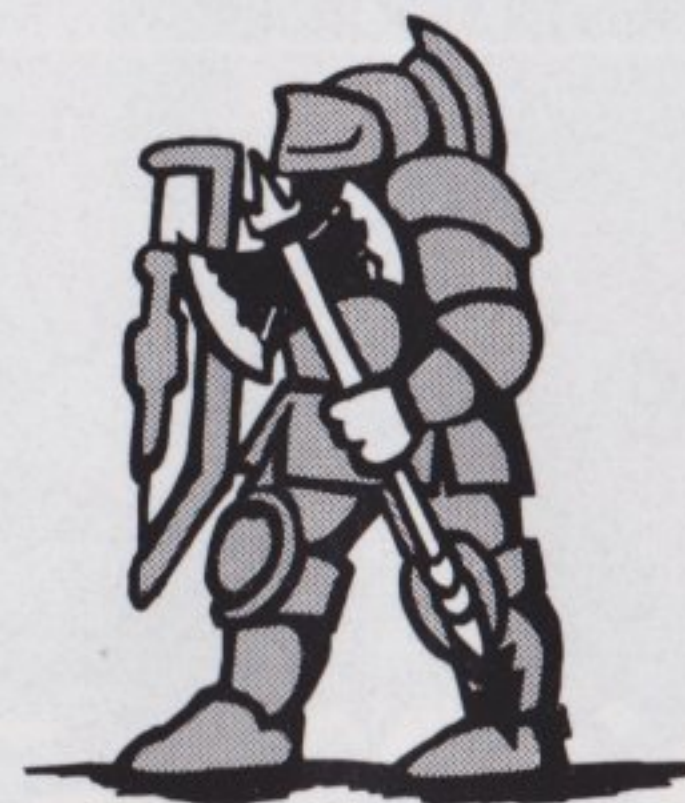
EAGLE
300 points



HUNCHBACK
500 points



**DRAGON SKULL
CANNON**
400 points



AXE-MAN
500 points

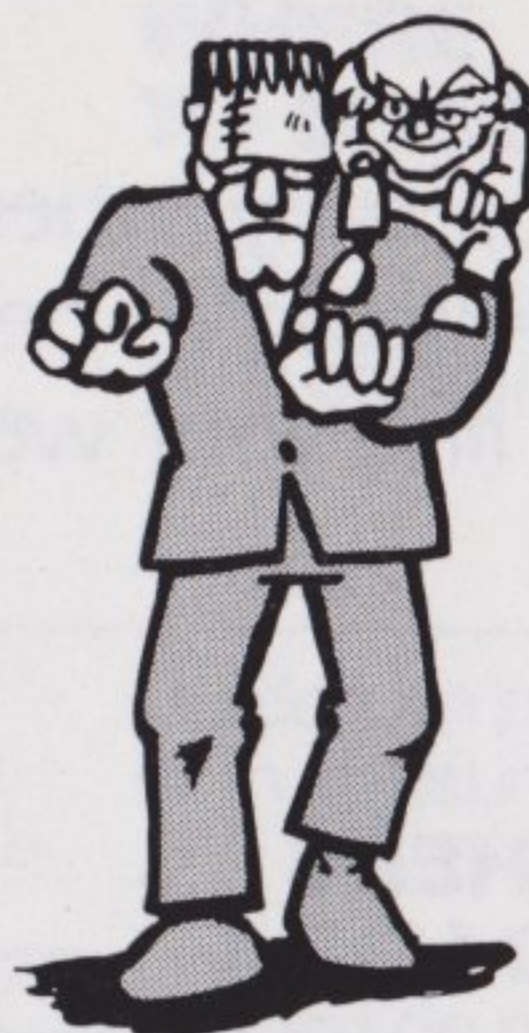


GHOST
300 points



SKELE-DRAGON

1,000 points



**FRANKENSTEIN
& IGOR**

5,000 points



MUMMY MAN

3,000 points



GRIM REAPER

7,000 points



THE COUNT!

50,000 points

100-POINT BONUS —

awarded for capturing
each of these items:

FIRE BALL

**MUMMY
WRAPPINGS**

**BONE FROM
WHITE SKELETON**

AXE-MAN'S AXE

THE WEAPONS

In addition to your Magic Whip, many other weapons are hidden along your path through the Castle. You're going to need them. Before playing, study this chart, so you'll know where to find your weapons, and how to use them.

WEAPON	ONSCREEN SYMBOL	WHERE TO LOOK	POWER	COMMENT
WATCH		Hidden on path or in creature	Stops enemy action (some exceptions)	Costs you 5 small hearts for each use
DAGGER		Hidden on path or in creature	Fast, accurate attack weapon	Makes target object disappear
AXE		Hidden on path or in creature	Slow but powerful attack weapon	_____
FIRE BOMB		Hidden on path or in creature	Splits the earth under target creature	Incinerates anything on path

WEAPON	ONSCREEN SYMBOL	WHERE TO LOOK	POWER	COMMENT
BOOMERANG		Hidden on path or in creature	Powerful attack weapon comes back to your hand	_____
SMALL HEART		Hidden on path or in creature	Gives you one extra shot per weapon	You can stockpile as many hearts as you find for extra firepower when you need it!
LARGE HEART		Hidden on path or in creature	Gives you 5 extra shots per weapon	
CROSS		Hidden on path or in creature	Destroys all onscreen enemies	_____
INVISIBILITY POTION		Hidden on path or in creature	Renders you safe from harm for a few seconds	_____
MORNING STAR		Hidden on path or in creature	Increases power of Whip in 2 different stages	Short chain for 1st level, long chain for 2nd level boost

WEAPON	ONSCREEN SYMBOL	WHERE TO LOOK	POWER	COMMENT
MONEY BAG		Hidden on path or in creature	Gives you free points	Red = 100 Blue = 400 White = 700
DOUBLE SHOT		Hidden on path, in creature or background	Allows use of throwing weapons twice in a row	These appear when you strike certain objects 10 times in a row
TRIPLE SHOT		Hidden on path or in creature	Allows use of throwing weapons 3 times in a row	
PORK CHOP		Hidden in background	Partially revives lost power	Appears with secret Whip stroke
MAGIC CRYSTAL		Capture from Head Creature in each stage	Completely revives all lost power	Can clear creatures from entire stage

WELCOME TO CASTLEVANIA!



Treat Your Konami Game Carefully

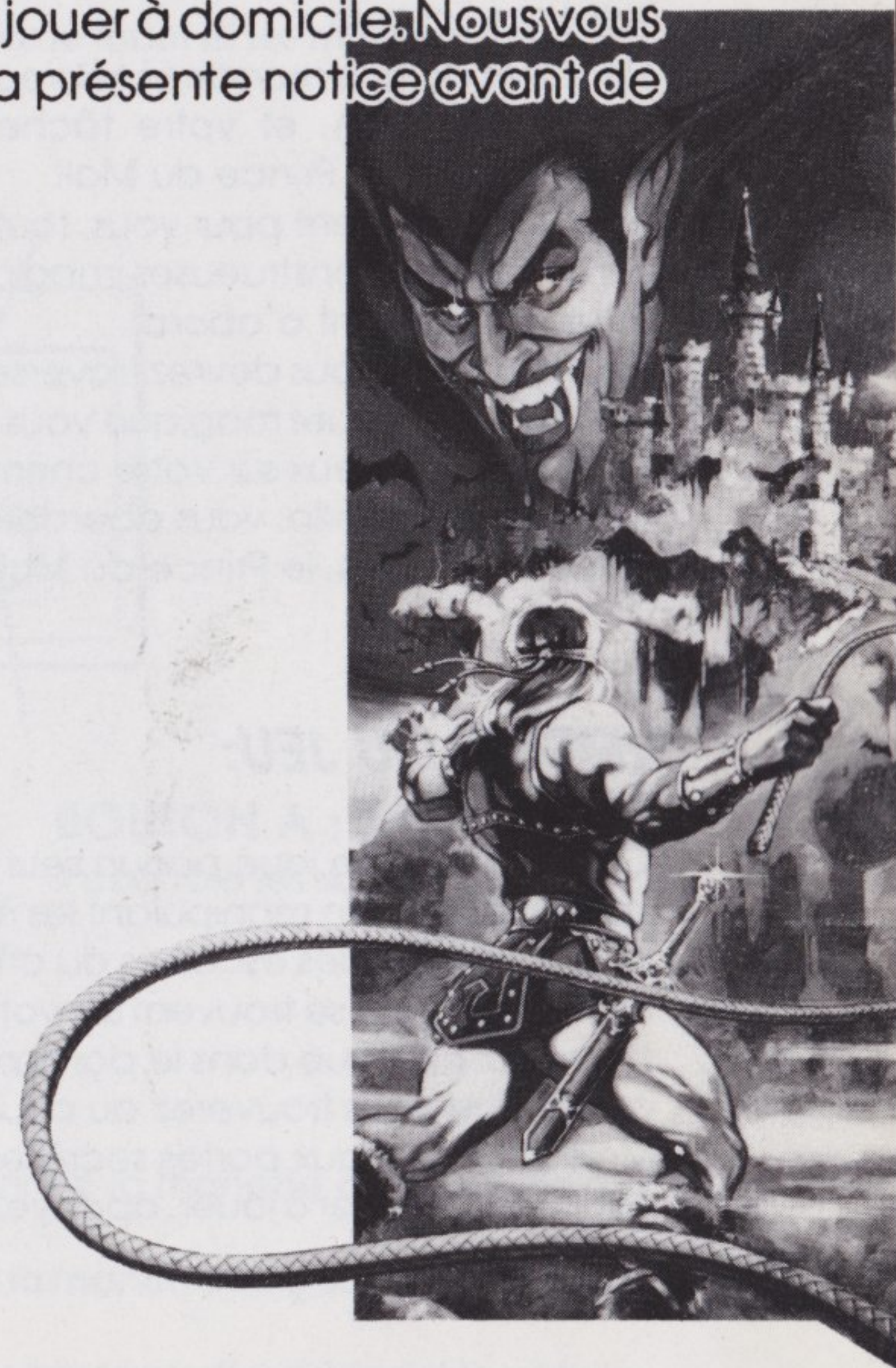
- This Konami Game Pak is a precision-crafted device with complex electronic circuitry. Avoid subjecting it to undue shock or extremes of temperature. Never attempt to open or dismantle the Game Pak.
- Do not touch the terminal leads or allow them to come into contact with water or the game circuitry will be damaged.
- Always make sure your NES Control Deck is SWITCHED OFF when inserting the Game Pak or removing it from the NES Control Deck.
- Never insert your fingers or any metal objects into the terminal portion of the expansion connector. This can result in malfunction or damage.

FÉLICITATIONS!

Vous venez d'acheter l'authentique version du jeu «Castlevania», l'un des succès originaux de KONAMI, qui vous permet de jouer à domicile. Nous vous suggérons de lire attentivement et entièrement la présente notice avant de commencer à jouer.

TABLE DES MATIERES:

Introduction et règles du jeu.....	16
Les commandes	17
L'écran	18
Les créatures monstrueuses	19
Les armes	22
Carte du chateau «Castlevania»	25
Précautions d'emploi de votre jeu	26



INTRODUCTION

BON SSSOOIR !!!!

Pénétrez dans le monde ténébreux de la demeure la plus terrible de la terre! Vous venez d'arriver à CASTLEVANIA, et votre tâche risque d'être périlleuse! Vous devrez détruire à jamais la malédiction du Prince du Mal!

Malheureusement pour vous, tout le monde est à la maison ce soir! Vampires, fantômes, toutes les créatures monstrueuses imaginables! Vous les rencontrerez partout, si ce ne sont pas elles qui vous rencontrent d'abord....

Tout d'abord, vous devrez traverser six étages terrifiants avant de pouvoir rencontrer le Maître de Céans. Votre fouet magique vous sera une aide non négligeable et vous trouverez certainement une arme ou deux sur votre chemin.

Mais lorsque, enfin, vous aborderez le donjon, vous pouvez vous attendre à un duel à mort Depuis cent ans, le Prince du Mal attend de prendre sa revanche, il est prêt! Et vous?

REGLES DU JEU:

Ce jeu peut être joué par un seul joueur.

Le joueur joue en manipulant les manettes de commande. L'objectif du jeu consiste à traverser les passages et les escaliers du château pour atteindre le donjon, en évitant ou détruisant tous les monstres qui se trouvent sur votre chemin. Utilisez les manettes de commande, selon le mode d'emploi expliqué dans le paragraphe suivant, pour utiliser votre fouet magique et les autres armes que vous trouverez au cours des étapes.

Mais attention aux portes secrètes!

Pour commencer à jouer, appuyez sur le bouton «départ», et pénétrez ainsi dans le cauchemar!!!

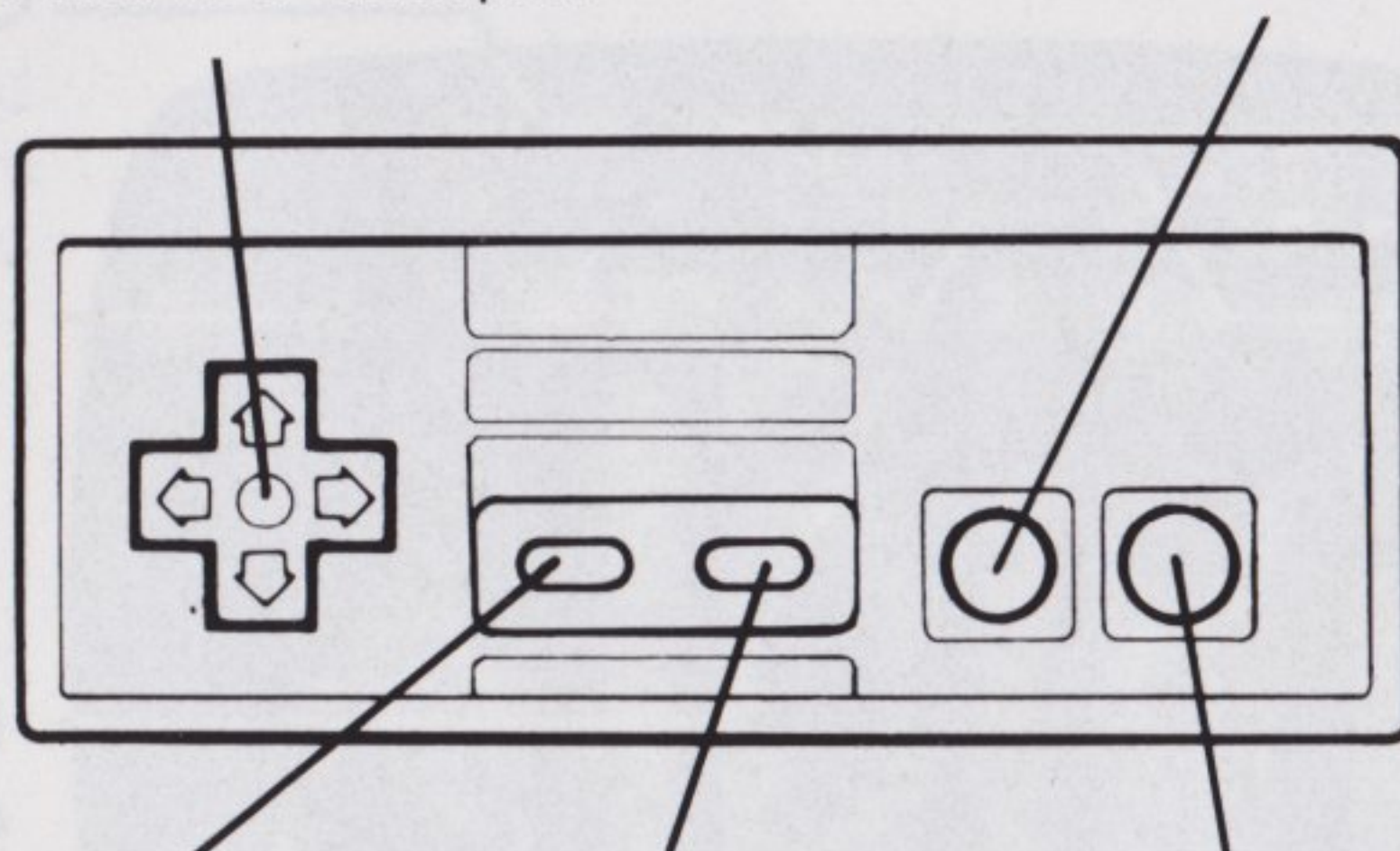
LES COMMANDES

MANETTE DIRIGEANT LES DÉPLACEMENTS:

Elle permet d'exécuter des déplacements vers l'avant ou l'arrière, d'adopter une position verticale ou rampante, de faire des angles ou de sauter, de donner des ordres d'attaque.

BOUTON B : ATTAQUE

Il contrôle le fouet et les autres armes.



BOUTON DE SELECTION

Ne pas utiliser.

BOUTON DE DÉPART

Appuyez sur le bouton pour commencer à jouer ou pour demander des moments de pause pendant le jeu.

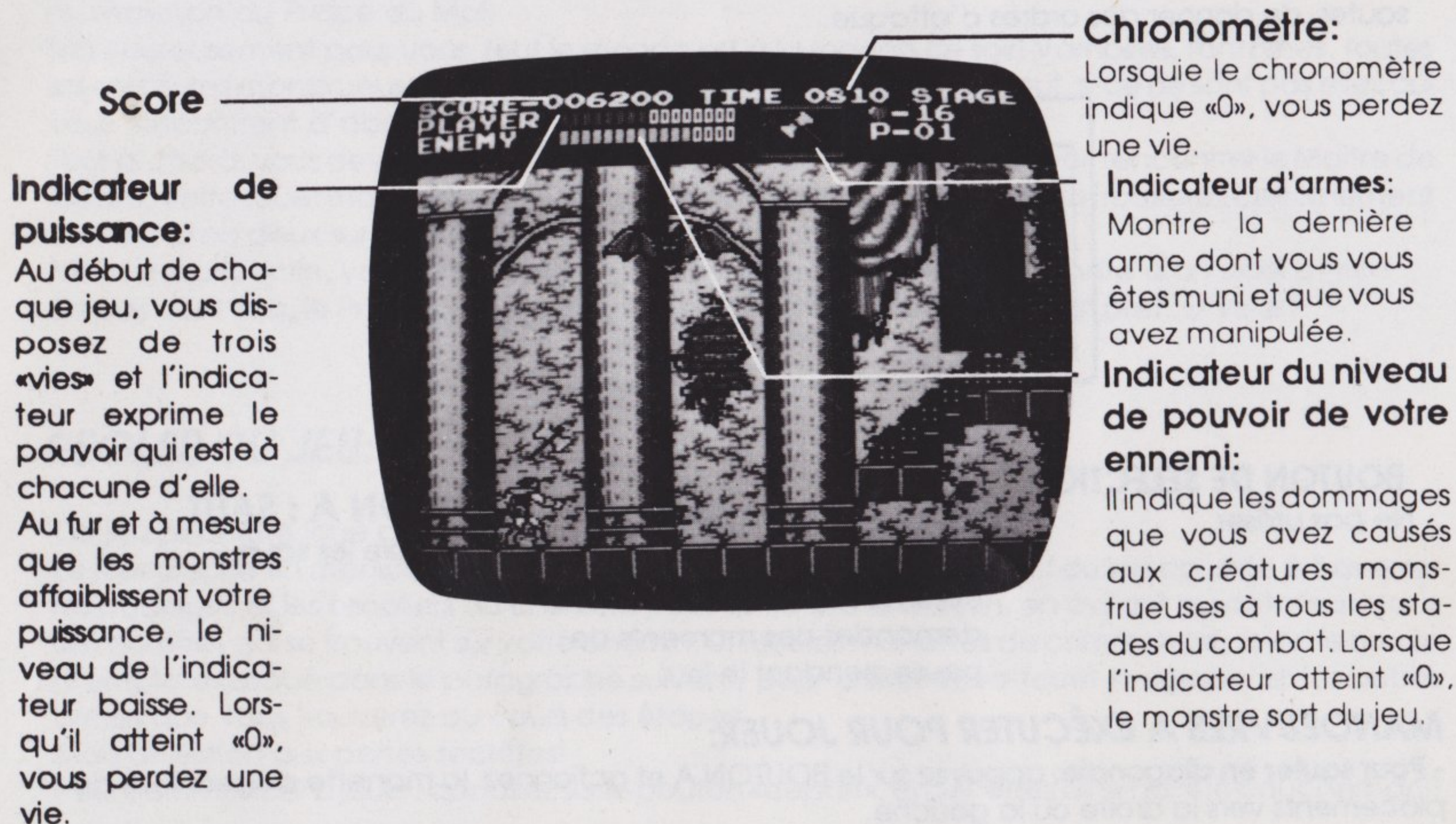
BOUTON A : SAUT

Il contrôle les sauts.

MANOEUVRES A EXÉCUTER POUR JOUER:

- **Pour sauter en diagonale:** appuyez sur le BOUTON A et actionnez la manette dirigeant les déplacements vers la droite ou la gauche.
- **Pour actionner le fouet:** appuyez sur le BOUTON B et actionnez la manette dirigeant les déplacements vers le bas, la gauche ou la droite.
- **Pour actionner les armes:** appuyez sur le BOUTON B et actionnez la manette dirigeant les déplacements vers le haut.
- **Pour faire claquer le fouet ou déclencher une arme à feu:** appuyez sur le BOUTON B.

L'ÉCRAN



LES CRÉATURES MONSTRUEUSES

Vous pouvez détruire les monstres et gagner le nombre de points indiqué ci-dessous. Un bonus vous sera accordé si vous parvenez à détruire deux créatures ou plus avec un seul lancer d'arme.



VAMPIRE
200 points



ZOMBIE
100 points



LÉOPARD NOIR
200 points



HOMME-POISSON
300 points



VAMPIRE-FANTÔME
3.000 points



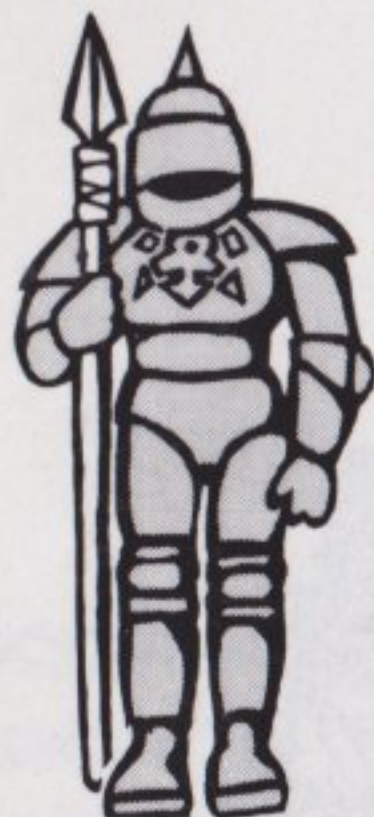
REINE DES GORGONES
3.000 points



GORGONE
300 points



CORBEAU
200 points



CHEVALIER NOIR
400 points



SQUELETTE BLANC
300 points



SQUELETTE ROUGE
400 points



AIGLE
300 points



BOSSU
500 points



CANON A TETES DE DRAGON
400 points



HOMME-AUX-HACHES
500 points



FANTOME
300 points



DRAGON SQUELETTE
1.000 points



FRANKENSTEIN & IGOR
5.000 points



MOMIE
3.000 points



LA MORT
7.000 points



LE PRINCE DU MAL
50.000 points

100 points de bonification
sont accordés pour la capture
des éléments suivants:

BOULE DE FEU

BANDELETTE DE MOMIE

HACHE D'HOMME-AUX-HACHES

OS DE SQUELETTE BLANC

LES ARMES

En plus de votre fouet magique, de nombreuses autres armes sont dissimulées tout au long de votre chemin à travers le château. Vous en aurez bien besoin! Avant de jouer, étudiez le tableau suivant pour pouvoir trouver vos armes et pour savoir les utiliser.

ARMES	SYMBOLES LES REPRESENTANT SUR L'ÉCRAN	OU CHERCHER	POUVOIR	COMMENTAIRES
montre		cachée sur votre chemin ou sur les monstres	bloque l'action de l'ennemi (quelques exceptions)	coûte 5 petits coeurs à chaque utilisation
poignard		caché sur votre chemin ou sur les monstres	arme rapide et précise	fait disparaître l'objet-cible
hache		cachée sur votre chemin ou sur les monstres	arme lente mais puissante	
bombe à feu		cachée sur votre chemin ou sur les monstres	fait s'ouvrir la terre sous le monstre-cible	brûle tout sur son passage

ARMES	SYMBOLES LES REPRESENTANT SUR L'ÉCRAN	OU CHERCHER	POUVOIR	COMMENTAIRES
boomerang		caché sur votre chemin ou sur les monstres	arme puissante qui revient entre vos mains après usage	
petit coeur		caché sur votre chemin ou sur les monstres pour chaque arme	vous donne droit à un essai supplémentaire	vous pouvez garder en réserve autant de coeurs que vous trouvez pour disposer d'essais supplémentaires selon vos besoins
grand coeur		caché sur votre chemin ou sur les monstres	vous donne droit à 5 essais supplémentaires pour chaque arme	
croix		cachée sur votre chemin ou sur les monstres	détruit tous les ennemis qui sont sur l'écran	
potion invisible		cachée sur votre chemin ou sur les monstres	vous rend invulnérable pendant quelques secondes	
massue munie de chaines		cachée sur votre chemin ou sur les monstres	augmente la puissance du fouet lors de deux étapes	la chaine courte renforce votre efficacité au 1er stade la longue au 2ème

ARMES	SYMBOLES LES REPRESENTANT SUR L'ÉCRAN	OU CHERCHER	POUVOIR	COMMENTAIRES
bourse		cachée sur votre chemin ou sur les monstres	vous donne des points gratuits	rouge: 100 pts bleu : 400 pts blanc: 700 pts
double tir		caché sur le chemin, sur les monstres ou dans le décor	permet de tirer 2 fois de suite avec les armes à lancer	elles apparaissent quant vous frappez certains objets 10 fois de suite
triple tir		caché sur le chemin ou sur les monstres	permet de tirer 3 fois de suite avec les armes à lancer	
côte de porc		caché dans le décor	réactive partiellement certains pouvoirs perdus	apparaît grâce à un coup de fouet secret
boule de cristal		à enlever aux monstres à tête humaine à chaque moment du jeu	réactive totalement tous les pouvoirs perdus	peut faire disparaître les monstres définitivement

BIENVENUE A CASTLEVANIA



PRÉCAUTIONS D'EMPLOI DE VOTRE JEU KONAMI

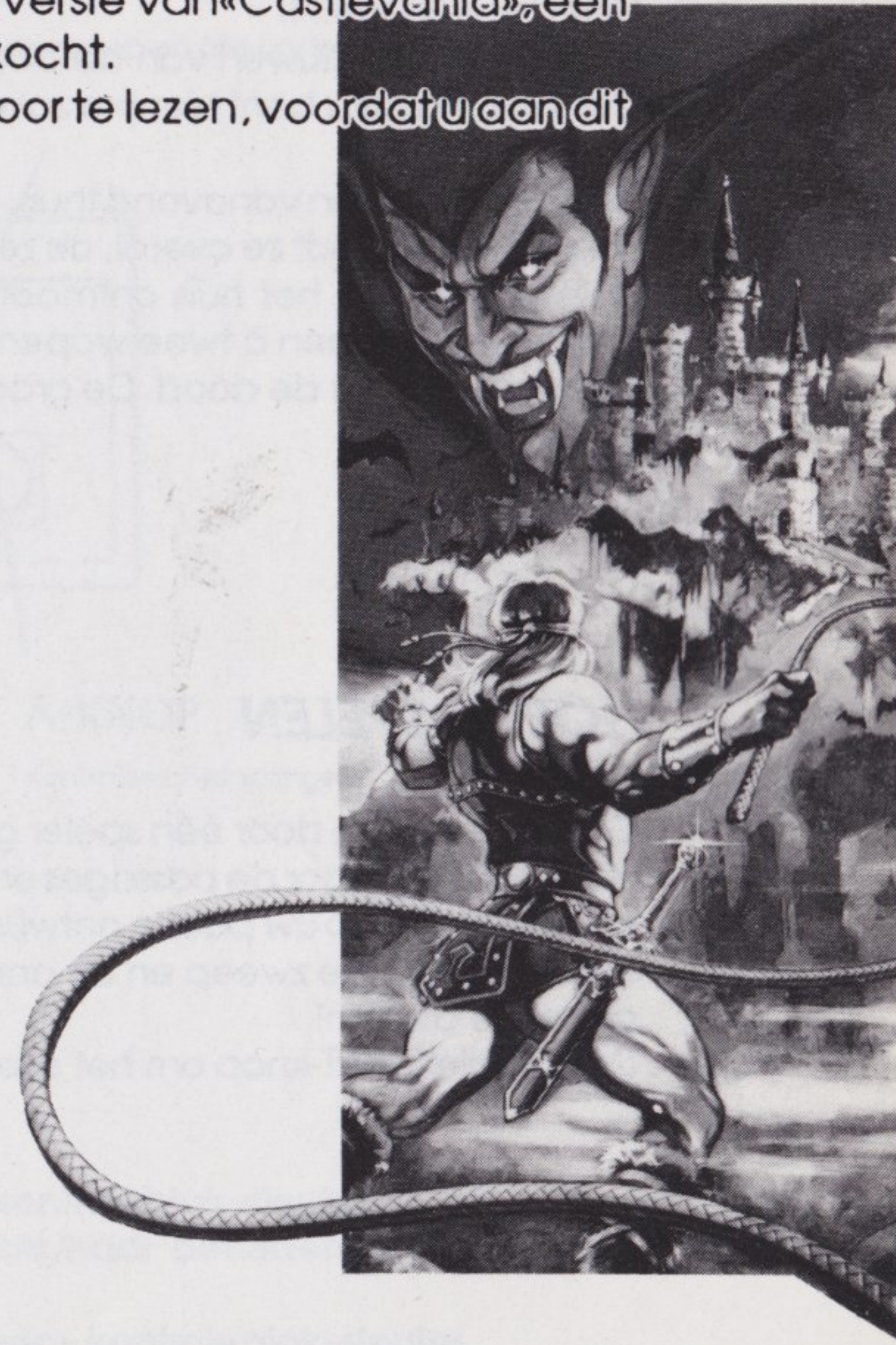
- Ce jeu informatique est un article de précision qui possède un circuit électronique complexe. Evitez les chocs et les températures extrêmes. Ne jamais tenter d'ouvrir ou de démonter le jeu.
- Ne pas toucher aux câbles et ne jamais les mettre au contact de l'eau sous peine d'endommager les circuits électroniques du jeu quand vous débranchez.
- Assurez-vous toujours que la console NES est éteinte quand vous branchez ou que vous débranchez le jeu sur la console NES.
- Ne jamais introduire vos doigts ou des objets métalliques dans le porte-cartouche, sous peine d'endommager le fonctionnement de votre machine.

PROFICIAT!

U hebt zojuist de onvervalste Konami home-computer versie van «Castlevania», een van vele oorspronkelijke Konami speelhallen-hits, gekocht. Wij adviseren U, eerst deze gebruiksaanwijzing goed door te lezen, voordat u aan dit spel begint.

INHOUD

INLEIDING / HOE TE SPELEN	28
KONTROLEFUNCTIES	29
HET BEELDSCHERM	30
DE MONSTERS	31
DE WAPENS	34
KAART VAN HET KASTEEL	37



INLEIDING

Goedenavond!!!!!!!

Stap in de schaduwen van de dodelijkste woning ter wereld. U bent angekommen op Kasteel Castlevania en u bent hier om zaken te doen: om de vloek van de gemene graaf voor altijd te bannen.

Helaas is iedereen vanavond thuis. Vleermuizen, geesten, ieder soort schepsel, dat men zich kan voorstellen. U vindt ze overal, als ze u niet eerst vinden. U moet door zes verdiepingen voordat u de meester van het huis ontmoet. Uw magische zweep zal u helpen en u zult waarschijnlijk onderweg nog een à twee wapens vinden. Maar zodra u de toren bereikt hebt, kunt u rekenen op een duel met de dood. De graaf heeft 100 jaar op een duel gewacht. Hij is klaar. Bent u het ook?...

HOE TE SPELEN

Castlevania kan door één speler gespeeld worden. De speler moet «Control (1)» gebruiken. Het doel is om door de passages en via de trappen van het kasteel de toren te bereiken, daarbij ieder monster op uw pad te ontwijken of te vernietigen. Gebruik de «control» zoals aangegeven om uw magische zweep en de andere wapens die u onderweg vindt te aktiveren. Pas op voor geheime deuren!

Druk op de START-knop om het spel - en uw nachtmerrie te beginnen.

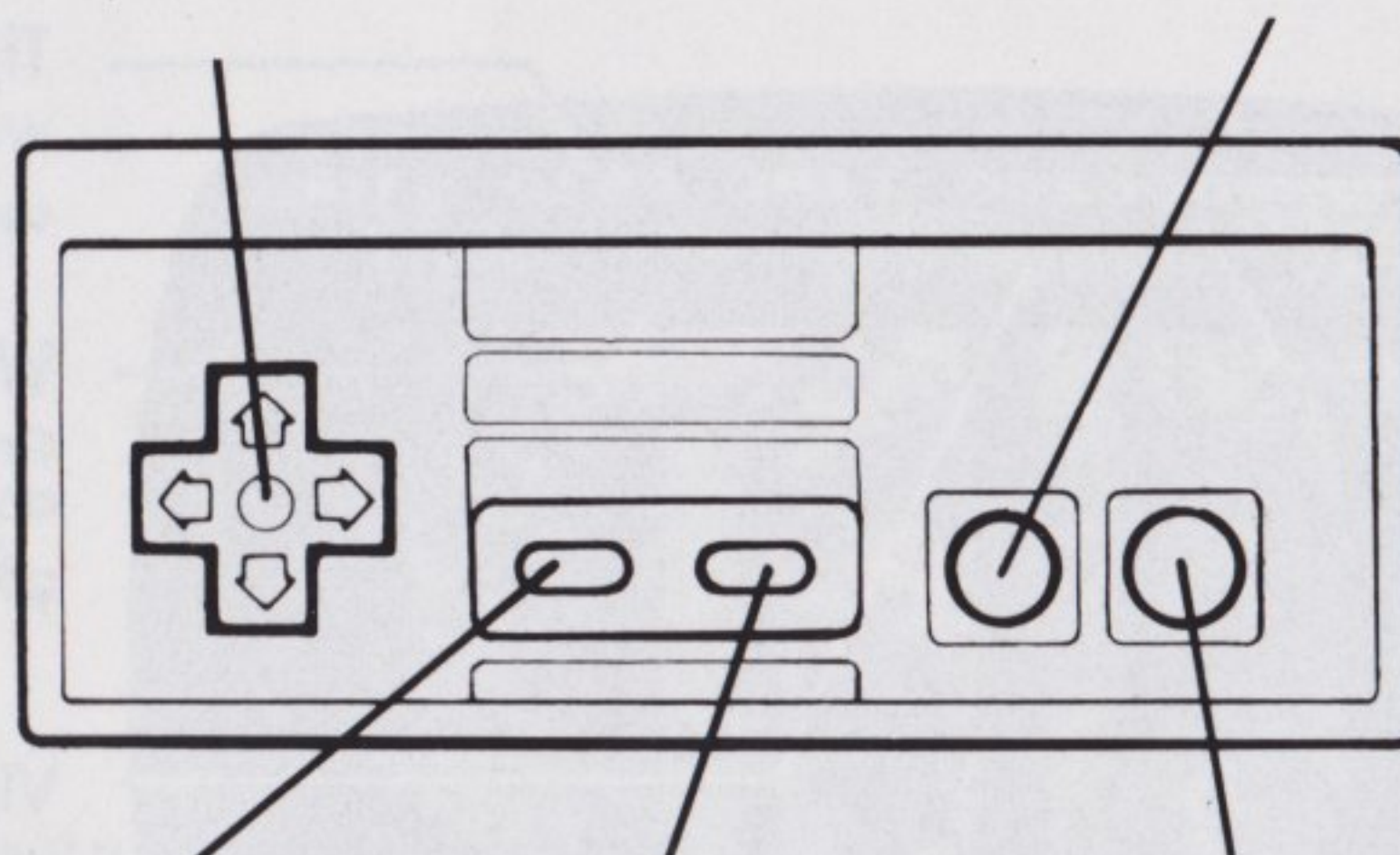
KONTROLEFUNCTIES

KONTROLEBLOK (BEWEGING)

Kontroleer de beweging (vooruit en achteruit), staan en bukken, springrichting, richting voor de aanval.

B-KNOP (AANVAL)

Kontroleer de zweep en alle andere wapens.



SELECT-KNOP

Wordt niet gebruikt.

START-KNOP

Hiermee kunt u het spel starten en voor een pauze stoppen.

A-KNOP

Kontroleer het springen.

BEWEGINGSVOORBEELDEN

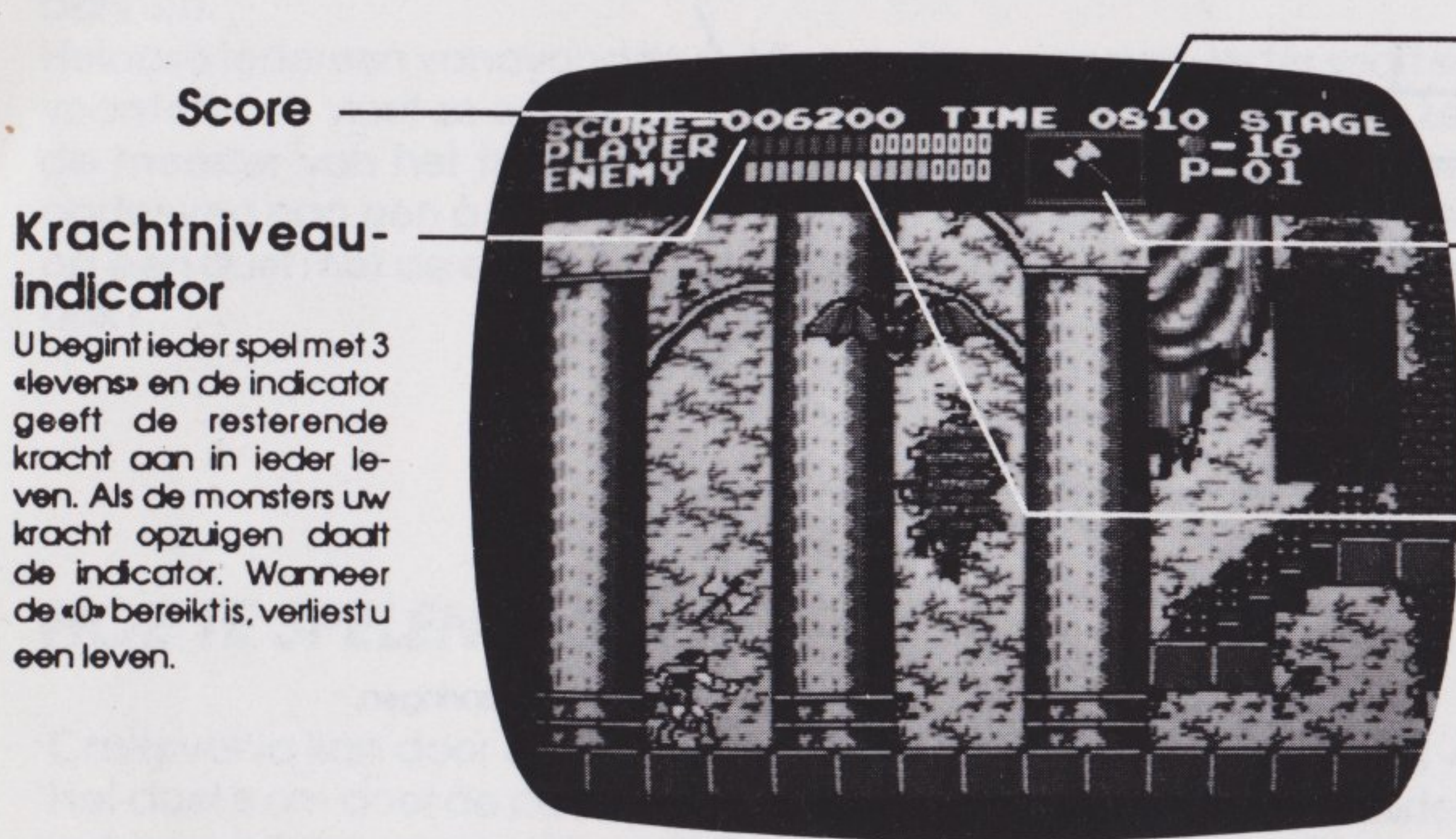
DIAGONAAL SPRINGEN: gebruik de A-knop en «links/rechts» controleblok-sleutels

AKTIVEREN VAN DE ZWEEP: gebruik de B-knop en «links/rechts/naar beneden» controleblok-sleutels.

AKTIVEREN VAN UW WAPENS: gebruik de B-knop en «naar boven» controleblok-sleutel.

GEBRUIK VAN ZWEEP OF VUURWAPENS: gebruik de B-knop.

HET BEELDSCHERM



Krachtniveau-indicator

U begint ieder spel met 3 «levens» en de indicator geeft de resterende kracht aan in ieder leven. Als de monsters uw kracht opzuigen daalt de indicator. Wanneer de «0» bereikt is, verliest u een leven.

Tijd

Wanneer de klok «0» aangeeft verliest u een leven.

Wapens-indicator

Geeft het laatste wapen aan dat u opgeraapt en gaaktiveerd hebt.

Vijand's krachtniveau-indicator

De indicator geeft de schade aan die u een hoofdmonster aangedaan hebt in een bepaalde stage. Wanneer het niveau tot «0» zakt, is het monster uit het spel.

DE MONSTER

Vernietig het monster voor de totaal aangegeven punten. Bonuspunten worden vergeven als 2 of meer monsters met een slag van een wapen neergeslagen worden.



VAMPIRE VLEERMUIS

200 Punten



ZOMBIE

100 Punten



SWART LUIPAARD

200 Punten



VISMAN

300 Punten



GEEST-VLEERMUIS

3.000 Punten



KONINGIN MEDUSA

3.000 Punten



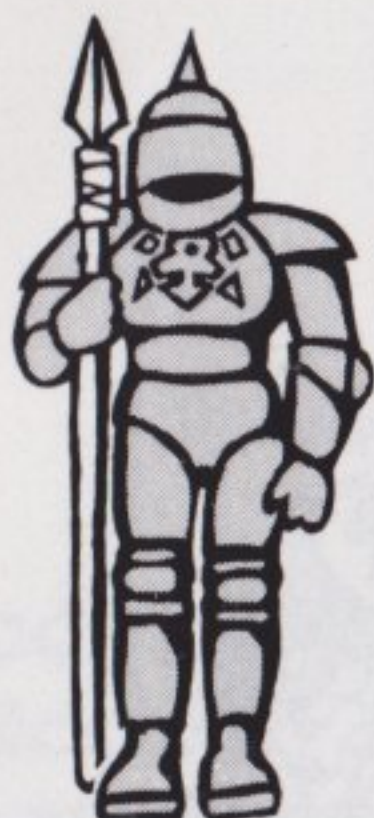
MEDUSA

300 Punten



RAAF

200 Punten



ZWARTE RIDDER
400 Punten



WIT SKELET
300 Punten



ROOD SKELET
400 Punten



ADELAAR
300 Punten



GEBOCHELDE
500 Punten



DRAKENSKELET-KANON
400 Punten



BIJLMAN
500 Punten



GEEST
300 Punten



SKELETDRAAK
1.000 Punten



FRANKENSTEIN + IGOR
5.000 Punten



MUMMIE-MAN
3.000 Punten



WREDE MAAIER
7.000 Punten



DE GRAAF
50.000 Punten

100 BONUSPUNTEN - worden
iedere keer uitgereikt als een
van de volgende voorwer-
pen in beslag genomen
wordt:
VUURBAL
MUMMIEDOEKEN
BEEN VAN HET WITTE SKELET
BIJL VAN DE BIJLMAN

DE WAPENS

Behalve de magische zweep zijn meerdere wapens verborgen langs uw weg door het kasteel. U zult ze nodig hebben. Studeer deze lijst voordat u speelt, zodat u weet waar u uw wapens kunt vinden en hoe u ze kunt gebruiken.

WAPEN	BEELDSCHERM SYMBOOL	WAAR TE VINDEN	KRACHT	KOMMENTAAR
HORLOGE		Verborgen op de weg of in een monster	Verstart de vijand	Kost u 5 kleine harten bij ieder gebruik
GROOT MES		Verborgen op de weg of in een monster	Snel, nauwkeurig aanvalswapen	Laat het monster verdwijnen
BIJL		Verborgen op de weg of in een monster	Langzaam maar sterk aanvalswapen	
VUURBOM		Verborgen op de weg of in een monster	Splijt de grond onder het doelwit	Verbrandt alles op de weg

WAPEN **BEELDSCHERM
SYMBOOL** **WAAR TE
VINDEN** **KRACHT** **KOMMENTAAR**

BOEMERANG



Verborgen op de
weg of in een
monster

Sterk aanvalswapen
komt in uw hand
terug

KLEIN HART



Verborgen op de
weg of in een
monster

Geeft u 1 extra
schot per wapen

U kunt zoveel harten
verzamelen als u wilt voor
extra kracht als u het
nodig hebt !

GROOT HART



Verborgen op de
weg of in een
monster

Geeft u 5 extra
schoten per wapen

KRUIS



Verborgen op de
weg of in een
monster

Vernietigt alle
monsters op het
beeldscherm

**ONZICHTBAAR-
HEIDSVERGIF**



Verborgen op de
weg of in een
monster

Beschermt u een
paar seconden
tegen onheil

MORGENSTER



Verborgen op de
weg of in een
monster

Verhoogt de
zweepkracht in
twee verschillende
stages

Korte ketting voor 1e
niveaulange ketting
voor 2de niveau
versterking

WAPEN	BEELDSCHERM SYMBOOL	WAAR TE VINDEN	KRACHT	KOMMENTAAR
GELDBUIDEL		Verborgen op de weg, in een monster monster	Geeft in extra punten	Reed=100 Blauw=400 Wit=700
DUBBEL SCHOT		Verborgen op de weg, in een monster of op de achtergrond	Hiermee kunt u twee keer achter elkaar met een wapen gooien	Deze verschijnen als u bepaalde voorwerpen tien keer achter elkaar raakt
DRIEVOUDIG SCHOT		Verborgen op de weg, in een monster of op de achtergrond	Hiermee kunt u drie keer achter elkaar met een wapen gooien	
KIPPEBOUT		Verborgen op de achtergrond	Geeft een gedeel- te van uw verlo- ren kracht terug	Verschijnt bij geheime zweeps slag
MAGISCHE BOL		Verover dit van het hoofdmonster in iedere stage	Geeft alle verlo- ren kracht terug	Kan de monsters van een hele stage uitschakelen

WELKOM OP KASTEEL CASTLEVANIA



Behandel uw Konamispel met zorg

Dit konamispel is een met precisie vervaardigd toestel met een ingewikkeld elektronisch circuit. Vermijd het bloot te stellen aan overmatige schokken of extreme temperatuurverschillen. Probeer nooit het spel te openen of te ontmantelen.

Raak de stroomdraden van het toestel niet aan en vermijd ieder contact met water zodat het spelcircuit niet beschadigd wordt.

Zorg altijd ervoor dat het NES-Kontrolepaneel uitgeschakeld is als u het spel erin steekt of eruit haalt.

Stop nooit uw vingers of een metalen voorwerp in het toestelgedeelte van de spanningsverbinding. Dit kan tot het slecht functioneren of zelfs tot schade leiden.



PRINTED BY THE GOVERNMENT OF SINGAPORE
AT THE GOVERNMENT PRINTING OFFICE
No. 1, RAFFLES PLACE

PRINTED IN SINGAPORE
BY THE GOVERNMENT OF SINGAPORE

© 1900 HONGKONG



Konami® is a trademark of Konami Industry Co. Ltd.

Nintendo® and Nintendo Entertainment System™
are trademarks of Nintendo.

© 1988 KONAMI

Printed in Japan
IMPRIMÉ AU JAPON