

SNSP-ADZP-EUR

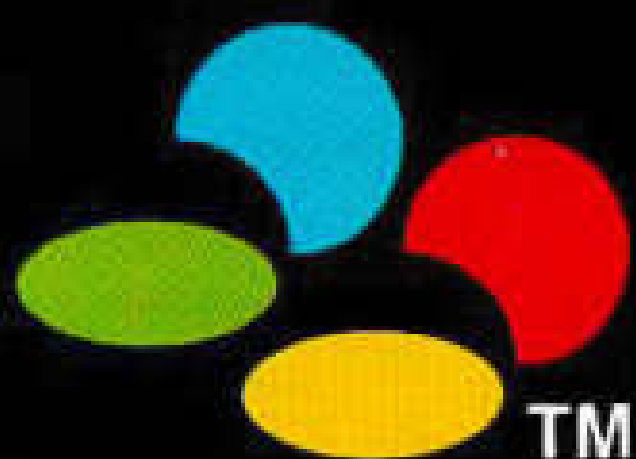


Castlevania

TM



INSTRUCTION BOOKLET



SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

**Nintendo**

Nintendo of Europe GmbH : 63760 Großostheim, Deutschland
Keep this information / Gardez ces informations / Diese Information aufbewahren
Conservare queste informazioni / Guardate estas informes / Bewaar deze informatie
Behåll denna information / Behold denne information / Pidä tämä tieto

NINTENDO®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™,  AND  ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO., LTD.



THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO HAS APPROVED THE QUALITY OF THIS PRODUCT. ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

CE SCEAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPRUEVE CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIERE DE FABRICATION, DE FIABILITE ET SURTOUT, DE QUALITE. RECHERCHEZ CE SCEAU LORSQUE VOUS ACHETEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITE AVEC VOTRE SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DASS SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE SICHER SIND, DASS ALLES EINWANDFREI ZU IHREM SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PASST.

QUESTO SIGILLO È LA TUA GARANZIA CHE NINTENDO HA VALUTATO ED APPROVATO QUESTO PRODOTTO. RICHIEDILO SEMPRE ALL'ACQUISTO DI GIOCHI ED ACCESSORI PER ASSICURARE LA COMPLETA COMPATIBILITÀ CON IL TUO SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

ESTE SELLO ES TU SEGURO DE QUE NINTENDO HA APROBADO LA CALIDAD DE ESTE PRODUCTO. BUSCA SIEMPRE ESTE SELLO CUANDO COMPRES VIDEOJUEGOS Y ACCESORIOS PARA ASEGURARTE UNA COMPLETA COMPATIBILIDAD CON TU SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DIT ZEGEL WAARBORGT U, DAT DIT PRODUKT DOOR NINTENDO IS GECONTROLEERD EN DAT HET QUA CONSTRUCTIE, BETROUWBAARHEID EN ENTERTAINMENTWAARDE VOLLEDIG AAN ONZE HOGE KWALITEITSEISEN VOLDOET. LET BIJ HET KOPEN VAN SPELLEN EN ACCESSOIRES ALTIJD OP DIT ZEGEL, ZODAT U VERZEKERD BENT VAN EEN GOED WERKEND SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DENNA ETIKETT GARANTERAR ATT NINTENDO STÅR FÖR PRODUKTENS KVALITET. KONTROLLERA ATT ETIKETTEN FINNS PÅ SPEL OCH TILLBEHÖR DU KÖPER. FÖR ATT FÖRSÄKRA DIG OM ATT DE ÄR KOMPATIBLA MED SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DETTE SEGL GARANTERER, AT NINTENDO HAR GODKENDT KVALITETEN AF DETTE PRODUKT. SE ALTID EFTER DETTE SEGL, NÅR DU KØBER SPIL OG TILBEHØR, SÅ DU ER SIKKER PÅ FULD KOMPATIBILITET MED DIT SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

TÄMÄ TARRA VAKUUTTAA, ETTÄ NINTENDO ON HYVÄKSYNYT TÄMÄN TUOTTEEN LAADUN. TARKISTA AINA TÄMÄ TARRA ENNEN KUJN OSTAT PELEJÄ JA MUITA TARVIKKEITA, JOTTA SAAT VARMASTI SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM YHTEENSOPIVIA TUOTTEITA.

WARNING : PLEASE CAREFULLY READ THE CONSUMER INFORMATION AND PRECAUTIONS BOOKLET INCLUDED WITH THIS PRODUCT BEFORE USING YOUR NINTENDO HARDWARE SYSTEM, GAME PAK OR ACCESSORY.

ATTENTION : VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LA NOTICE "INFORMATIONS ET PRECAUTIONS D'EMPLOI" QUI ACCOMPAGNE LA CONSOLE NINTENDO, LA CARTOUCHE DE JEU OU LES ACCESSOIRES AVANT DE LES UTILISER.

HINWEIS : BITTE LIES DIE VERSCHIEDENEN BEDIENUNGSANLEITUNGEN, DIE SOWOHL DER NINTENDO HARDWARE WIE AUCH JEDER SPIELCASSETTE BEIGELEGT SIND, SEHR SORGFÄLTIG DURCH!

ATTENZIONE : LEGGI ATTENTAMENTE LE INFORMAZIONI PER L'UTENTE E LE PRECAUZIONI INCLUSE NELLA CONFEZIONE PRIMA DI USARE IL TUO SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™ LE CASSETTE O GLI ACCESSORI.

ADVERTENCIA : POR FAVOR, LEE ATENTAMENTE LA INFORMACION AL CONSUMIDOR Y EL FOLLETO DE INSTRUCCIONES QUE ADJUNTAMOS CON ESTE PRODUCTO ANTES DE UTILIZAR TU CONSOLA, VIDEOJUEGO O ACCESORIO NINTENDO.

WAARSCHUWING : LEES EERST ZORGVULDIG DE BROCHURE MET CONSUMENTENINFORMATIE EN WAARSCHUWINGEN DOOR DIE BIJ DIT PRODUKT IS MEEVERPAKT VOORDAT HET NINTENDO-SYSTEEM, DE SPELCASSETTE OF HET ACCESSOIRE IN GEBRUIK WORDT GENOMEN.

OBS : LÄS NOGGRANT IGENOM KONSUMENTUPPLYSNINGARNA OCH FÖRSIKTIGHETSÅTGÄRDERNA I BRUKSANVISNINGARNA SOM MEDFÖLJER PRODUKTEN INNAN DU ANVÄNDER DEN MED ETT NINTENDO SYSTEM, SPELPAKETET ELLER TILLBEHÖR.

ADVARSEL : LÆS FORBRUGERINFORMATIONEN OG HÆFTET MED SIKKERHEDSREGLER, DER FØLGER, MED DETTE PRODUKT, FØR DU BEGYNDER AT BRUGE NINTENDO HARDWARE SYSTEM, GAME PAK ELLER TILLBEHØRET.

VAROITUS : LUE HUOLELLISESTI LAITTEEN VARUSTEISIIN KUULUVAT KULUTTAJATIEDOT JA HUOMAUTUKSET ENNEN NINTENDO-LAITTEEN, PELIN (GAME PAK) TAI MUUN VAURSTEEN KÄYTTÖÄ.

GUARANTEE

Konami guarantees that this Super Nintendo Entertainment System Game Pak is supplied by them in full working order and free from any defect. If this Game Pak fails to work or develops a fault within 90 days from purchase, Konami undertakes to replace or repair it.

In such cases, return your Game Pak by post to the address below together with a till receipt or other proof of purchase. Please describe the problem as fully as possible. Don't forget to include your name, address and telephone number.

This guarantee does not apply if the Game Pak has been damaged by misuse, tampered with or through any reason other than a manufacturing fault.

DISTRIBUTED BY KONAMI UK LTD.
KONAMI HOUSE, 54a COWLEY MILL ROAD,
UXBRIDGE, MIDDLESEX UB8 2QE

Contents

Prologue	4
How to Play	5
Starting the Game	6
Basic Operations	8
Game Screen	9
Item List	10
Character Profiles	12
Stages	14

❖ PROLOGUE ❖

The setting: medieval Transylvania. Several hundred years have passed since legendary hero Simon Belmont defeated the evil Count Dracula and sealed him away for what was supposed to be eternity. The people have long since forgotten about the horror of the undead, allowing a few depraved individuals to restore the Prince of Darkness to his former state, sleeping in his coffin by day and preying upon hapless victims by night.

Dracula now plans to get revenge on his old enemy through his descendants by locking Annette, the girlfriend of Belmont's great grandson, Richter, and her sister, Maria, in his dark and gloomy castle.

Once aware of this, Richter takes his ancestor's sacred whip, passed down through the years from father to son, and sets out for Dracula's castle to rescue Annette and Maria, and to seal away the evil Count for good.

How to Play

Rescue Annette and Maria from Dracula's sinister castle, and entomb the evil Count so the undead walks among men no more!

- ❖ Defeat attacking ghouls with attack items such as the whip and sub-weapons to proceed through the game.
- ❖ Items appear when you destroy a candle or defeat an opponent. Receiving an item increases your power and enables use of sub-weapons, etc. (See item list, pages 10 and 11.)
- ❖ Stages are divided into several areas. The enemy boss waits in the last area. When the boss is defeated, a mystic sphere appears. You clear the stage when you get the mystic sphere.
- ❖ Life decreases each time a player is damaged. If a player's life runs out, or if he falls into a place with no floor, etc., the player goes out of the game.
- ❖ As long as you still have at least one player left, you can continue playing from the beginning of the area where the last player went out. The game ends when you run out of players. Even if the game ends, you can select Continue to continue playing from the beginning of the stage in which you were defeated.

Starting the Game

Insert the game cassette into your SNES and turn the power switch on. The Demo screen and then the Title screen will appear.



To select menu items, press the + Control Pad up/down, or use the Select button. Push the Start button to advance to the next screen.

NEW GAME : Starts the game.

PASSWORD : Moves you to the Password Entry screen.

OPTION : Moves you to the Option screen.

❖ OPTION ❖

You can change the button arrangement of your controller and the game sound settings at the Option screen.



Press the + Control Pad up/ down to select an item, and left/right to change the setting.

CONTROL : Select from three different types of controller button settings.

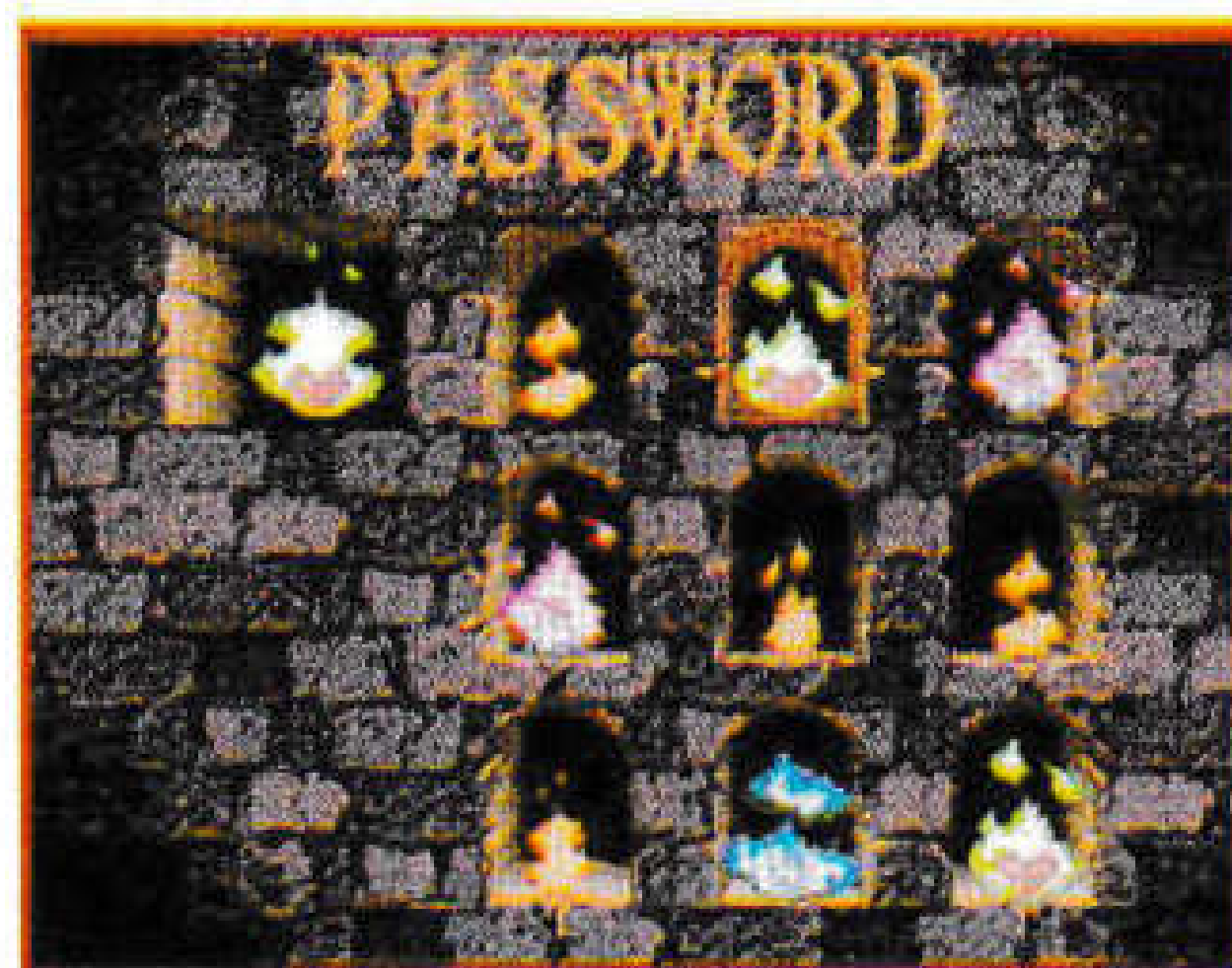
SOUND : Select stereo or monaural sound.

Push the Start button to return to the Title screen.

❖ PASSWORD ❖

The Password screen appears if you select PASSWORD when you clear a stage or when the game ends. The game starts from the next stage if you enter a password when you clear a stage, or from the beginning of the stage in which you were defeated if you enter the password when the game ends.

Entering a Password



Select the password entry location with the + Control Pad. Choose an item with the L or R buttons, and enter with either the A, B, X, or Y buttons. After entering the password, press the Start button to start the game.

If you want to quit the Password screen, press the Select button and the Title screen will reappear.

Game Operations

This game is for one player only. Properly connect the controller to controller connector 1 of your SNES.



❖ BASIC OPERATIONS ❖

⊕ Control Pad ← →	: Move player
↓	: Crouch
↑ ↓	: Climb and descend stairs
B button	: Jump
Y button	: Whip attack
Y button + ↑	: Item attack
X button	: Item crush
Start button	: Pause (press again to cancel)

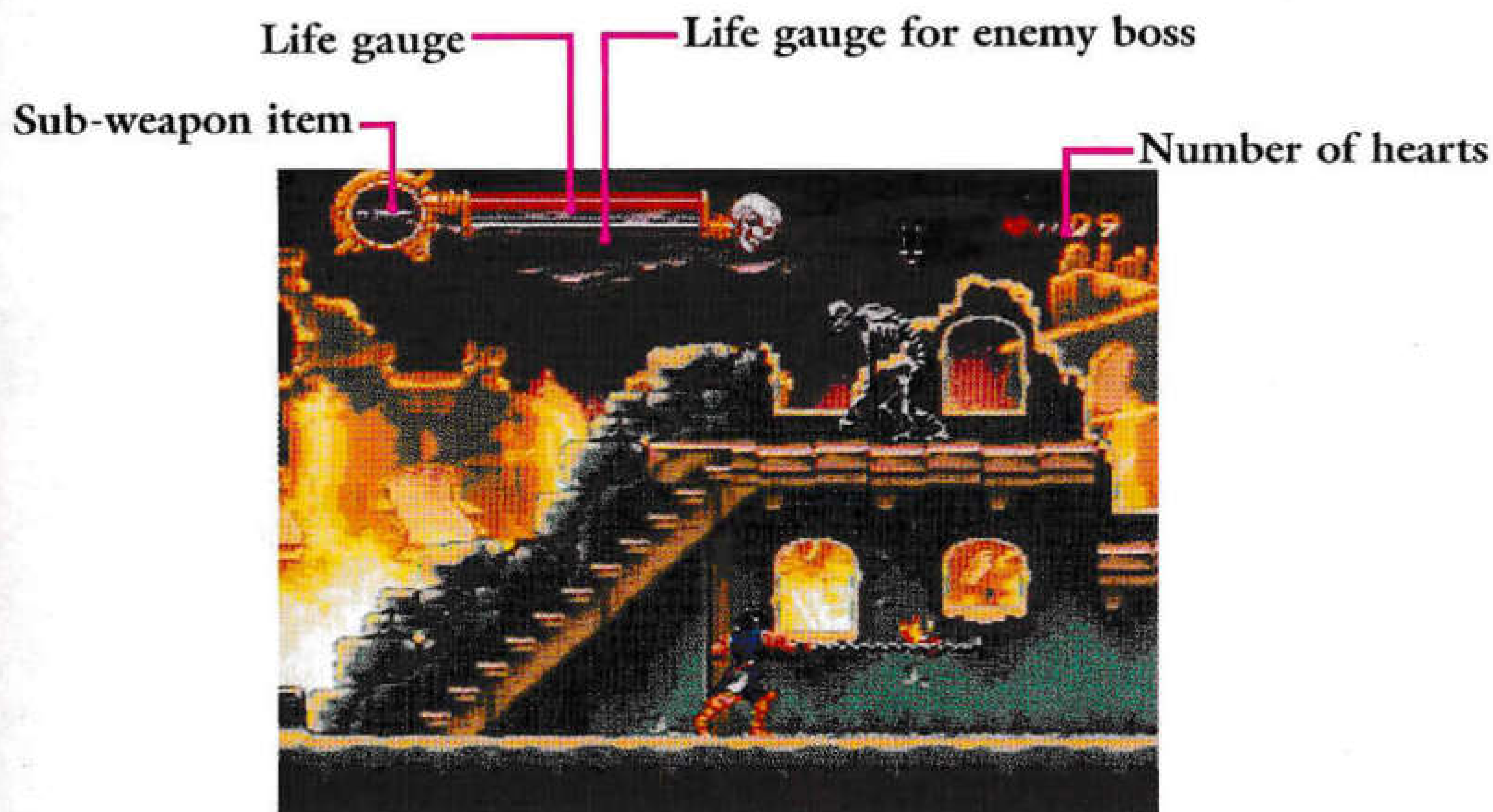
❖ TECHNIQUES ❖

Jump back	: Push the B button twice in quick succession.
Race up stairs	: B button + ↑
Race down stairs	: B button + ↓

- ❖ All button commands in this manual are written to correspond to the default button arrangement of your controller (A type). The button arrangement can be changed at the Option screen. (See page 6.)

Game Screen

❖ DURING GAME PLAY ❖



- ❖ When the heart number display starts flashing on and off, you can use item crush.

❖ WHEN GAME IS PAUSED ❖

Number of remaining players

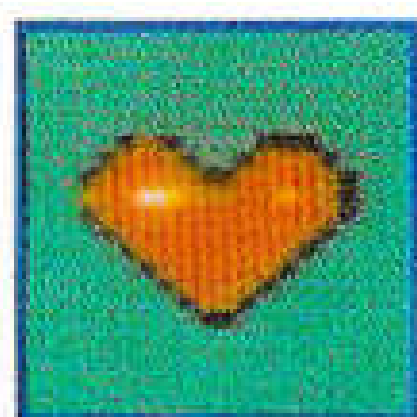
Score



Item List

Items appear when candles are destroyed or opponents are defeated. To use sub-weapon items, you need to have the appropriate number of hearts. When you acquire a new sub-weapon item, you can substitute it for the one you are presently using. Items are lost when a player goes out of the game.

❖ NORMAL ITEMS ❖



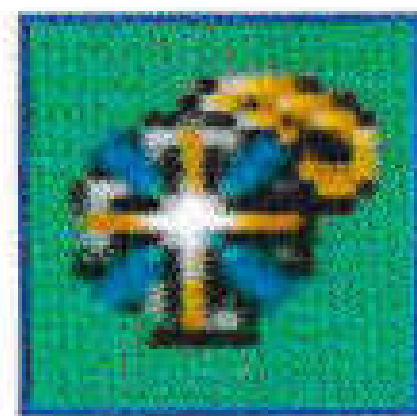
Heart (Small/Large)

Increases the number of times a sub-weapon can be used.



Food

Restores some of the player's life. Food is hidden inside the walls, etc., of each stage.



Pendant

Annihilates all minor opponents on screen as soon as you get it.



Transparency Elixir

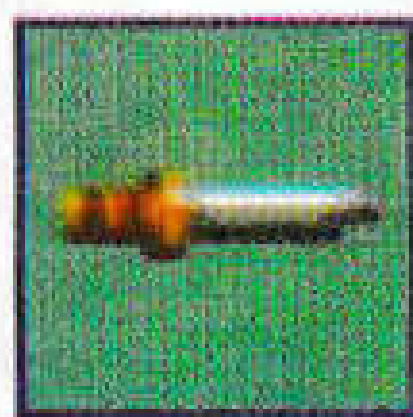
Makes you invincible for a certain amount of time when taken.



1 Up

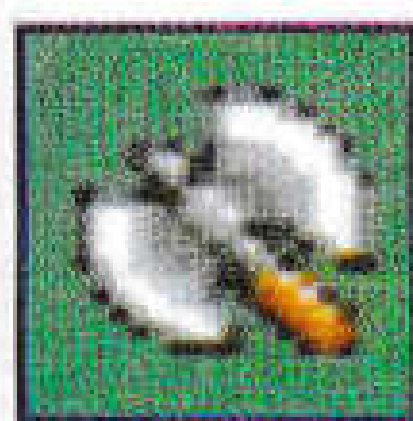
Increases the number of players remaining by one.

❖ SUB-WEAPON ITEMS • Y BUTTON + ↑ ❖



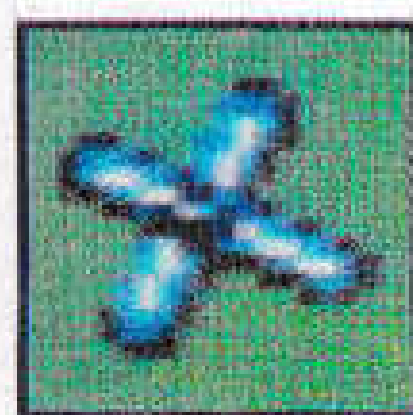
Dagger (Heart Consumption: 1)

Extremely quick, but doesn't have a great deal of destructive power.



Axe (Heart Consumption: 1)

Hard to handle, but has devastating power.



Crucifix (Heart Consumption: 1)

Easy to handle and highly effective as well.



Holy Water (Heart Consumption: 3)

Has a wide scope of application, but is not deadly.



Watch (Heart Consumption: 5)

Slows the movement of opponents on screen for a certain amount of time. Is however ineffective for some opponents.



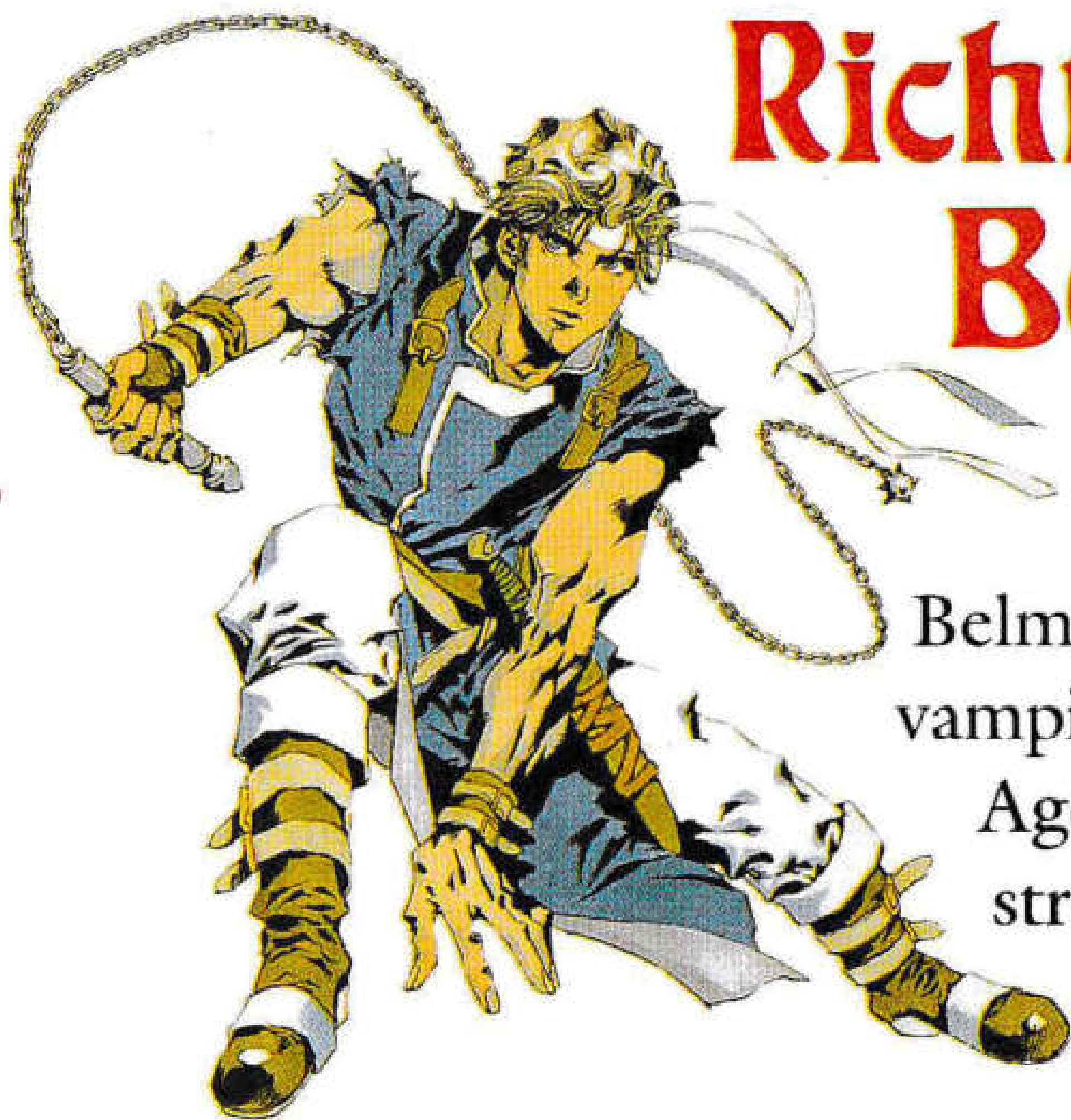
Key (Heart Consumption: 0)

Used to open locked doors, but can only be used once.

❖ ITEM CRUSH • X BUTTON ❖

When you accumulate a certain number of hearts (the heart number display in the upper-right of the screen will start flashing on and off), you can use your sub-weapon items to put your opponents to eternal rest.

Characters



Richter Belmont

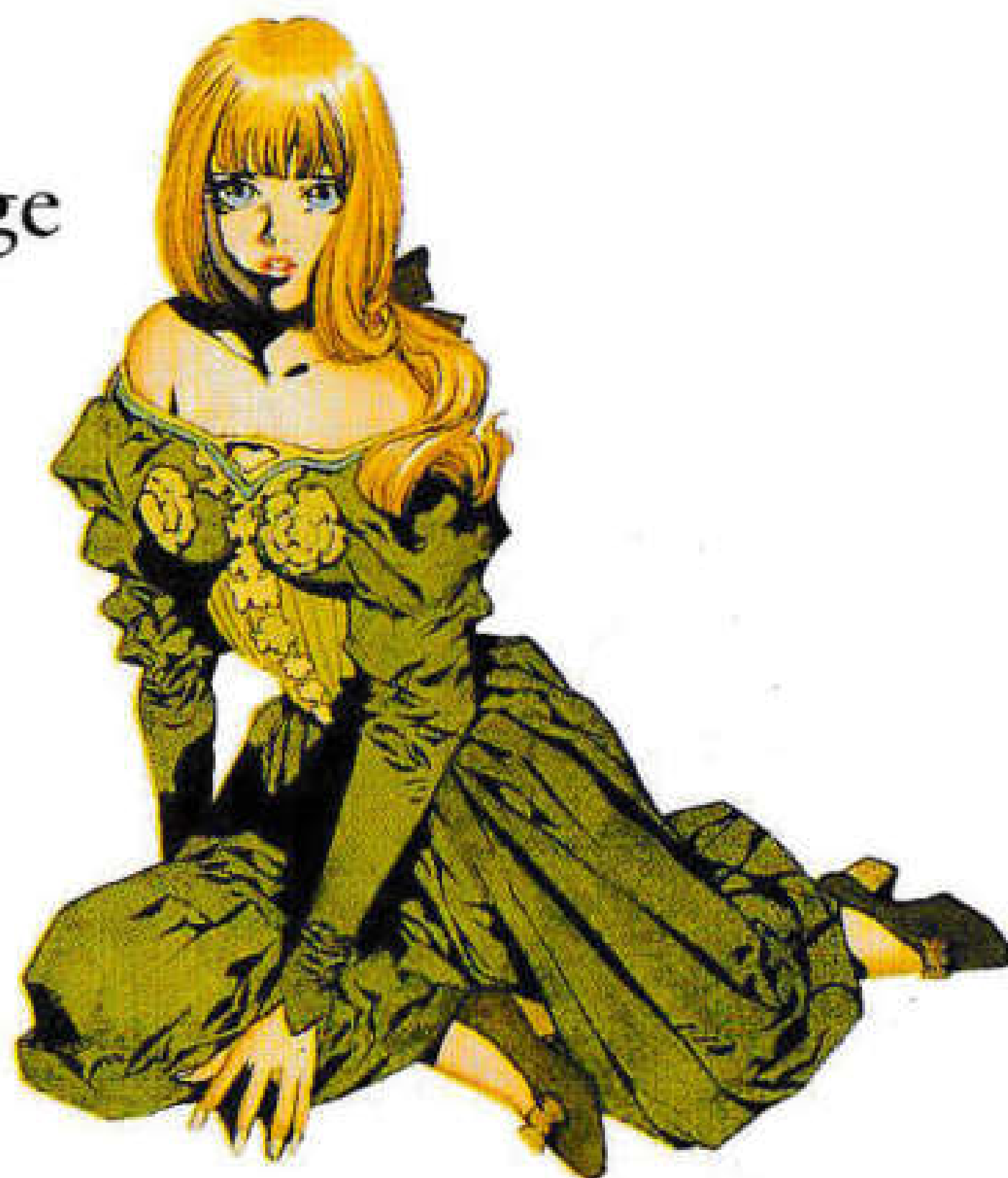
Descendent of Simon

Belmont and renowned vampire exterminator.

Age 19 years. Has a strong sense of justice and unwavering will.

Annette

Richter's girlfriend. Age 17 years. Was kidnapped by Dracula and is imprisoned somewhere within his evil castle.





Maria

Younger sister of Annette. Was kidnapped along with Annette, and is imprisoned somewhere within Dracula's castle.

Dracula

Proprietor of the evil castle and origin of all wickedness in the world. Believed to be about 800 years old. Cruel and heartless, he at the same time possesses refinement and grace that would be expected only of nobility.



Stages

There are seven stages in all. There are also some hidden stages which you can reach by secret branch routes.

❖ STAGE 1

Burning Town

Boss: Keruberosu



❖ STAGE 2

Gate and Entrance to Evil Castle

Boss: Giant Bat



❖ STAGE 3

Great Hall

Boss: Dyurahan



❖ STAGE 4

Dungeon

Boss: Minotaurusu



❖ STAGE 5

Courtyard

Boss: Werewolf



❖ STAGE 6

Clock Tower

❖ STAGE 7

Count Dracula

Annette and Maria are held captive somewhere within the evil castle, and are waiting to be rescued. The game ending varies according to which routes you use to clear the stages.

Inhalt

Prolog	16
Spielverlauf	17
Spielbeginn	18
Grund-Bedienungsvorgänge	20
Spiel-Screen	21
Liste der Gegenstände	22
Profile der Spielfiguren	24
Stufen	26

❖ PROLOG ❖

Tir befinden uns im mittelalterlichen Transilvanien. Mehrere 100 Jahre sind vergangen, seitdem der legendäre Held Simon Belmont die Verkörperung des Bösen, Graf Dracula, besiegt hat. Damals hatte er ihn eigentlich so verscharrt, daß es für die Ewigkeit sein sollte. Doch die Menschen vergessen schnell, und sie hatten schon lange den Schrecken verdrängt, den der "Lebende Tote" verbreitet hatte. Dadurch war es einigen seiner verbohrten Anhängern möglich, den Prinzen der Dunkelheit wieder zu dem zu machen, was er einmal war. Nun schläft er tagsüber wieder in seinem Sarg und verfolgt nachts seine unglücklichen Opfer.

Dracula plant nun, sich an seinem alten Feind zu rächen, in dem er Anette, die Freundin von Belmonts Urenkel, Richter, und ihre Schwester Maria in seinem düsteren und unheimlichen Schloß einsperrt.

Als Richter dies bemerkt, nimmt er die heilige Peitsche seiner Vorfahren, die über die Jahre vom Vater auf den Sohn vererbt wurde, und macht sich auf den Weg zum Dracula-Schloß, um Anette und Maria zu retten und den bösen Grafen endgültig ins Jenseits zu schaffen.

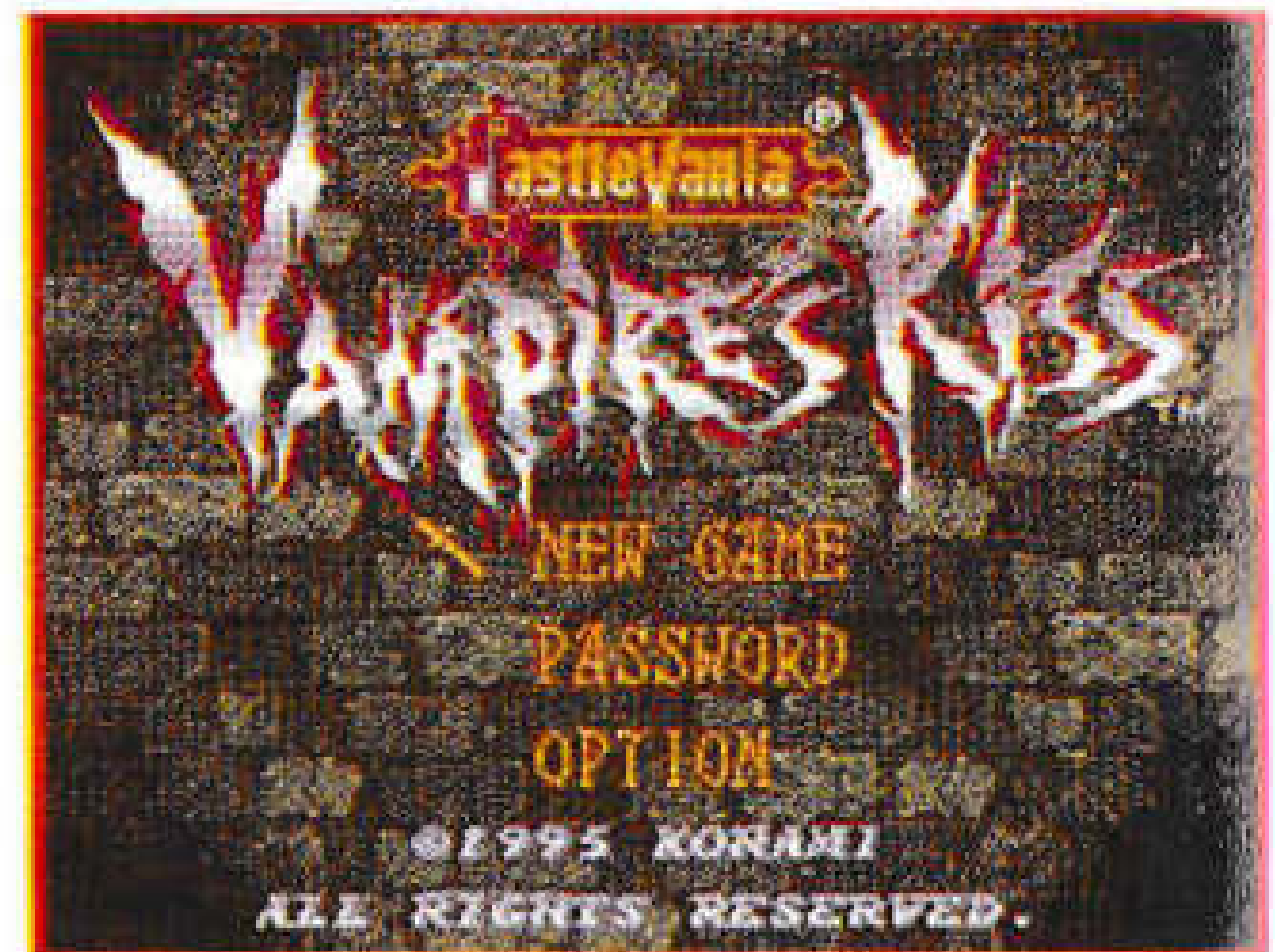
Spielverlauf

Deine Aufgabe ist es, Anette und Maria aus dem schrecklichen Schloß von Graf Dracula zu befreien und den bösen Grafen so in seine Gruft einzuschließen, daß er nicht mehr als lebendiger Toter unter den Menschen weilen kann.

- ❖ Besiege angreifende Geister mit Deinen Waffen, etwa der Peitsche und anderen zusätzlichen Waffen, um innerhalb des Spiels vorzurücken.
- ❖ Wenn Du eine Kerze zerstörst oder einen Gegner besiegst, erscheinen Gegenstände. Wenn Du einen Gegenstand erhältst, erhöhst Du Deine Kraft, und Du kannst zusätzliche Waffen verwenden, usw. (Siehe die Liste der Gegenstände auf den Seiten 22 und 23.)
- ❖ Die einzelnen Stufen sind in verschiedene Gebiete aufgeteilt. Der gegnerische Boss wartet im letzten Gebiet. Wenn es Dir gelingt, diesen Boss zu besiegen, erscheint eine mystische Kugel. Du hast diese Stufe geschafft, wenn Du die mystische Kugel in Deinen Besitz bringst.
- ❖ Deine Lebenskraft vermindert sich jedesmal, wenn Deine Spielfigur verletzt wird. Wenn eine Spielfigur kein Leben mehr hat, oder wenn sie in einen bodenlosen Abgrund fällt, muß die Spielfigur das Spiel verlassen.
- ❖ Solange Du noch mindestens eine Spielfigur übrig hast, kannst Du das Spiel vom Anfang des Gebietes aus fortsetzen, wo Deine letzte Spielfigur ausgeschieden ist. Das Spiel endet, wenn Du keine Spielfiguren mehr hast. Selbst wenn das Spiel jedoch endet, kannst Du es mit der (Continue)-Funktion fortsetzen, und zwar vom Anfang der Stufe an, wo Du besiegt worden bist.

Spielbeginn

Schiebe die Spiel-Kassette in Dein SNES und schalte die Stromversorgung ein. Daraufhin erscheint der Demo-Screen und danach der Titel-Screen.



Um Menu-Positionen zu wählen, drücke das + Control Pad aufwärts/abwärts oder verwende die Wahl-Taste. Drücke die Start-Taste, um zum nächsten Screen weiterzuschalten.

NEW GAME: Starte das Spiel.

PASSWORD: Hiermit schaltest Du zum Codeword-Eingabe Screen

OPTION: Hiermit schaltest Du zum Optionen-Screen.

❖ OPTION ❖

Du kannst die Tasten-Belegung Deines Controllers und die Sound-Einstellungen des Spiels auf dem Option-Screen verändern. Drücke das + Control Pad aufwärts/abwärts, um eine Position zu wählen und links/rechts, um die Einstellung zu verändern.



CONTROL: Hier kannst Du unter drei verschiedenen Kombinationen von Tasten-Belegungen des Controllers wählen.

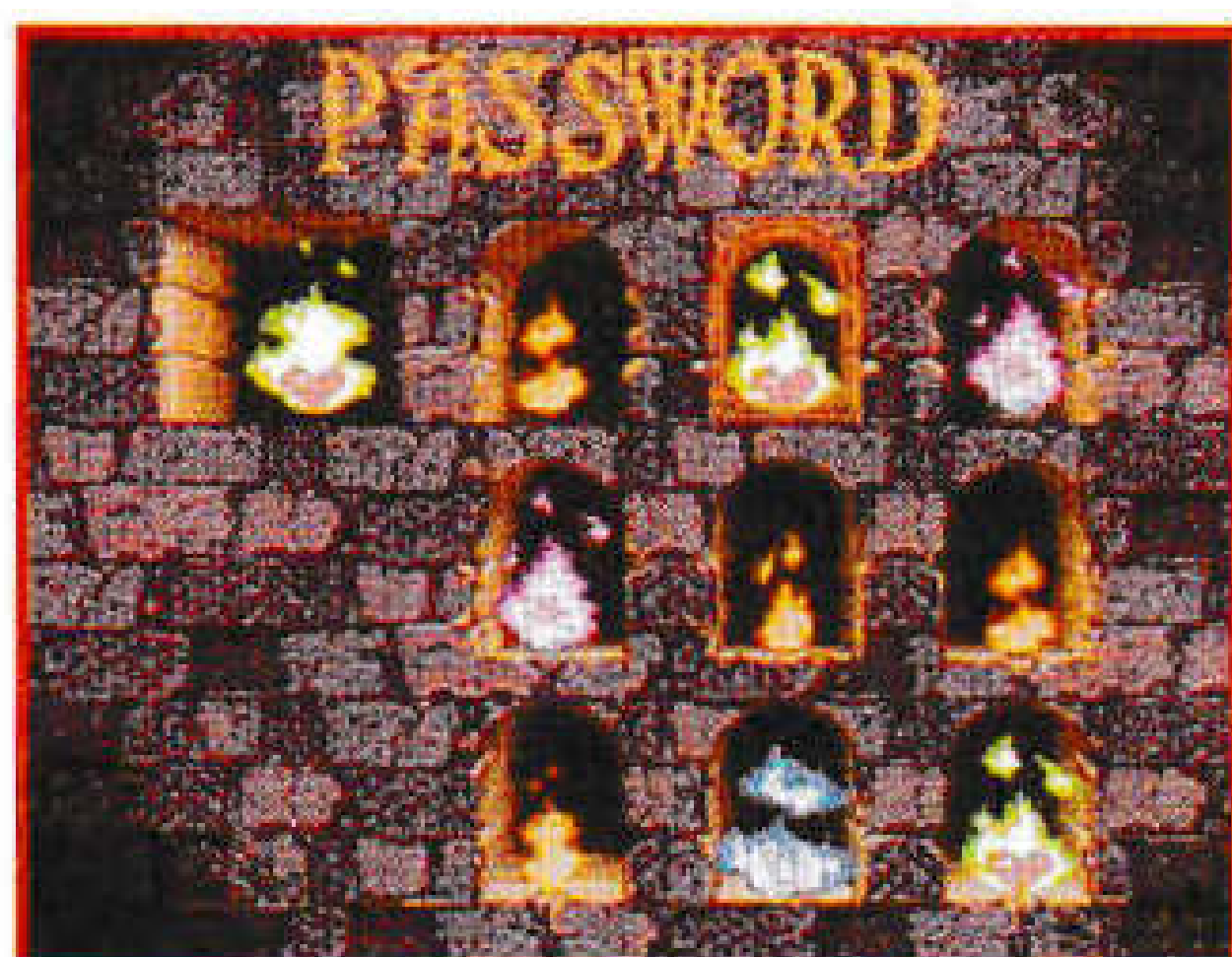
SOUND: Wähle Stereo- oder Mono-Sound.

Drücke die Start-Taste, um zum Titel-Screen zurückzukehren.

❖ PASSWORD ❖

Der Screen zur Auswahl des Code-Worts erscheint, wenn Du PASSWORD wählst, nachdem Du eine Stufe überwunden hast oder das Spiel endet. Das Spiel startet dann von der nächsten Stufe, wenn Du ein Code-Wort eingibst, nachdem Du eine Stufe überwunden hast, oder vom Anfang der Stufe, in der Du besiegt wurdest, wenn Du das Code-Wort am Ende des Spiels eingibst.

Eingabe eines Code-Worts



Wähle die Eingabeposition für das Code-Wort mit dem + Control Pad. Wähle eine Position mit den L- oder R-Tasten und nimm die Eingabe mit einer der Tasten A, B, X oder Y vor. Nach Eingabe des Code-Worts drücke die Start-Taste, um das Spiel zu beginnen.

Wenn Du den Password-Screen wieder verlassen möchtest, drücke die Wahl-Taste, und der Titel-Screen erscheint wieder.

Grund-Bedienungsverfahren

Dieses Spiel ist für einen Spieler bestimmt. Schließe den Controller richtig am Controller-Steckverbinder 1 Deines SNES an.



❖ GRUNDLEGENDE-BEDIENUNGSVORGÄNGE ❖

+ **Control Pad** ←→ : Spielfigur bewegen
 ↓ : Niederhocken
 ↑↓ : Stufen hinauf-und hinabsteigen

B-Taste: Sprung

Y-Taste: Peitschenangriff

Y-Taste + ↑: Angriff mit Gegenstand

X-Taste: Gegenstand zermalmen

Start-Taste: Pause (erneut drücken, um Pause aufzuheben)

❖ TECHNIKEN ❖

Sprung rückwärts : Die B-Taste zweimal rasch hintereinander drücken.

Stufen hinauflaufen: B-Taste + ↑

Stufen hinablaufen : B-Taste + ↓

❖ Alle mit Tasten einzugebenen Anweisungen in dieser Anleitung sind so beschrieben, daß sie der normalen Tasten-Belegung Deines Controllers (Typ A) entsprechen. Die Tasten-Belegung kann jedoch auf dem Option-Screen verändert werden. (Siehe Seite 18.)

Spiel-Screen

❖ WÄHREND DES SPIELS ❖

Lebenskraft-Anzeige
Gegenstand als
Zusatzwaffe

Lebenskraft-Anzeige des gegnerischen Bosses

Anzahl der Herzen



- ❖ Wenn die Herznummern-Anzeige zu blinken beginnt, kannst Du Deinen Gegner mit dem Gegenstand zermalmen.

❖ WENN DAS SPIEL AUF PAUSE GESCHALTET IST ❖

Anzahl der verbleibenden

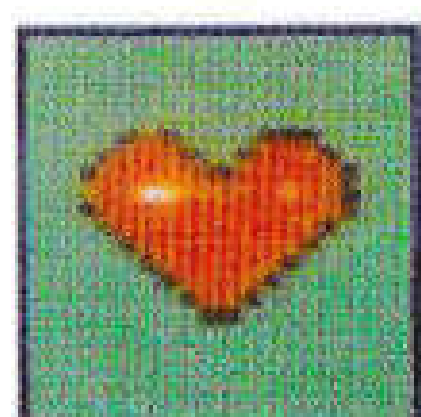
Punktzahl



Liste der Gegenstände

Aenn Du Kerzen zerstört oder Gegner besiegt hast, erscheinen Gegenstände. Um Gegenstände als Zusatzwaffen benutzen zu können, mußt Du die passende Anzahl von Herzen zur Verfügung haben. Wenn Du einen neuen Gegenstand als Zusatzwaffe erwirbst, kannst Du ihn gegen einen anderen austauschen, den Du gerade benutzt. Die Gegenstände gehen verloren, wenn eine Spielfigur das Spiel verläßt.

❖ NORMALE GEGENSTÄNDE ❖



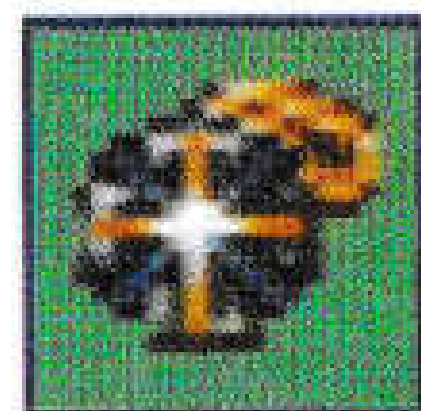
Herz (klein/groß)

Erhöht die Anzahl der Einsätze, für die eine Zusatzwaffe verwendet werden kann.



Lebensmittel

Stellt einen Teil der Lebenskraft der Spielfigur wieder her. Lebensmittel sind in jeder Stufe in Wänden usw. verborgen.



Amulett

Vernichtet alle unwichtigeren Gegner auf dem Screen, sobald es in Deinen Besitz gelangt.



Elexir für Unsichtbarkeit

Wenn Du diese Medizin schluckst, wirst Du für eine bestimmte Zeit unbesiegbar.



1 Up

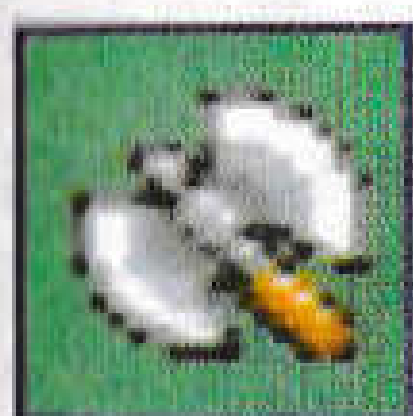
Erhöht die Anzahl der noch verbleibenden Spielfiguren um eine.

❖ GEGENSTÄNDE ALS ZUSATZWAFFEN • Y-TASTE + ↑ ❖



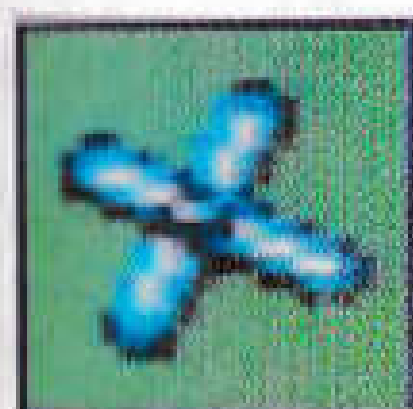
Dolch (Herz-Verbrauch: 1)

Außerordentlich schnell, hat jedoch keine große Zerstörungswirkung.



Axt (Herz-Verbrauch: 1)

Schwierig zu handhaben, aber mit absolut umwerfender Kraft.



Kruzifix (Herz-Verbrauch: 1)

Leicht zu handhaben und auch außerordentlich wirksam.



Weihwasser (Herz-Verbrauch: 3)

Hat viele Anwendungsmöglichkeiten, ist jedoch nicht tödlich.



Uhr (Herz-Verbrauch: 5)

Verlangsamt die Bewegungen der Gegner auf dem Screen für eine bestimmte Zeit. Diese Waffe ist jedoch bei einigen Gegnern nicht wirksam.



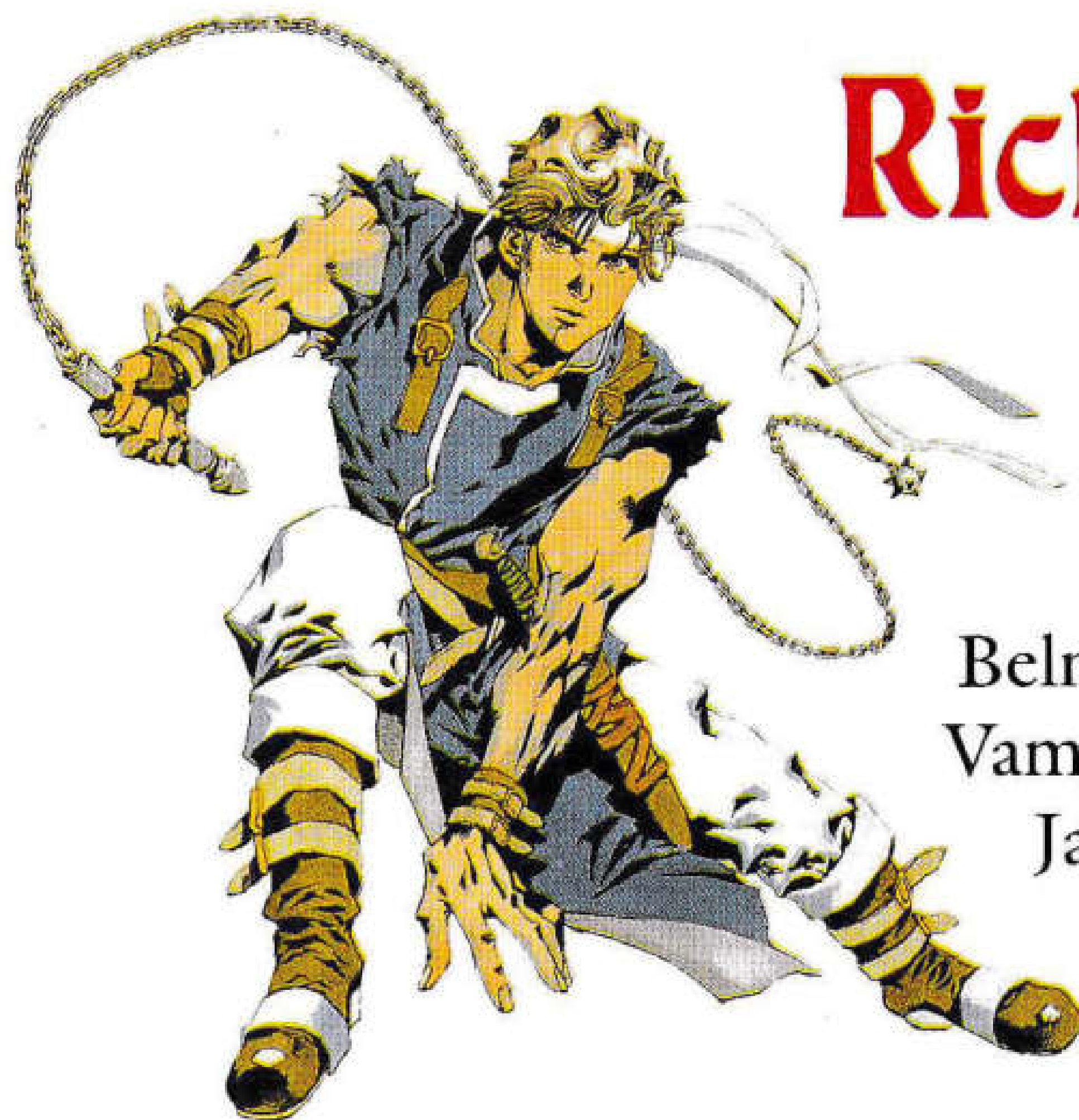
Schlüssel (Herz-Verbrauch: 0)

Wird zum Öffnen von Türen verwendet, ist jedoch nur einmal einzusetzen.

❖ ZERMALMEN MIT GEGENSTAND • X-TASTE ❖

Wenn Du eine ausreichende Anzahl von Herzen angesammelt hast (die Anzeige der Herz-Anzahl oben rechts auf dem Screen beginnt zu blinken), kannst Du Deine Zusatzwaffen dazu verwenden, Deine Gegner zur ewigen Ruhe zu schicken.

Profile der Spielfiguren



Richter Belmont

Abkömmling von Simon

Belmont und bekannter Vampir-Austreiber. 19

Jahre alt. Hat einen außerordentlich starken

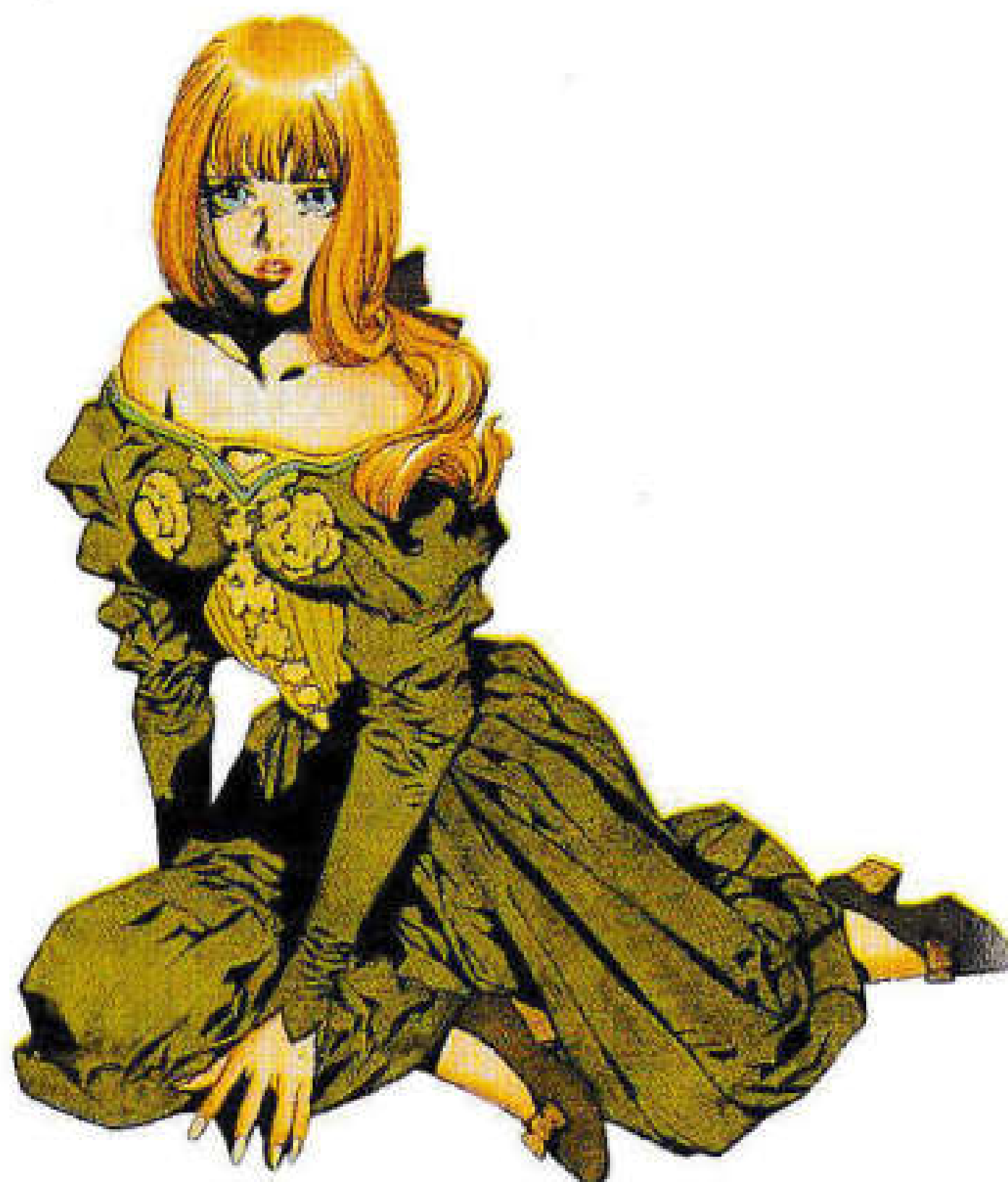
Gerechtigkeitssinn

und einen unbeugsamen Willen.

Annette

Richters Freundin. Alter: 17 Jahre.

Wurde von Dracula entführt und ist irgendwo in seinem Schloß gefangengehalten.





Maria

Jüngere Schwester von Annette.
Wurde zusammen mit Anette entführt und ist ebenfalls in Draculas Schloß gefangengehalten.

Dracula

Eigentümer des Schlosses und Urheber aller Verderbtheit der Welt. Man nimmt an, daß er etwa 800 Jahre alt ist. Grausam und herzlos besitzt er dennoch gleichzeitig die Umgangsformen und Grazie, die man sonst nur bei Edelleuten findet.



Stufen

Insgesamt gibt es sieben Stufen. Es gibt jedoch auch einige verborgene Stufen, die Du über geheime Seitenwege erreichst.

❖ STUFE 1

Brennende Stadt

Boss: Keruberosu



❖ STUFE 2

Tor und Eingang zum Schloß

Boss: Riesen-Fledermaus



❖ STUFE 3

Große Halle

Boss: Dyurahan



❖ STUFE 4

Verlies

Boss: Minotaurus



❖ STUFE 5

Schloßhof

Boss: Werwolf



❖ STUFE 6

Uhrenturm

❖ STUFE 7

Graf Dracula

Annette und Maria werden irgendwo im Schloß gefangengehalten und warten darauf, gerettet zu werden. Das Spielende variiert und hängt davon ab, welche Wege Du zum Überwinden der Stufen wählst.

Table des matières

Prologue	28
Objet du jeu	29
Pour lancer le jeu	30
Opérations de base	32
Page de jeu	33
Liste des objets.	34
Personnages	36
Etapes	38

❖ PROLOGUE ❖

Prologue Lieu: la Transylvanie au Moyen-Age. Plusieurs siècles se sont écoulés depuis que Simon Belmont, héros légendaire, a défait le Comte Dracula et l'a enfermé pour l'éternité — du moins était-ce ce qu'il pensait. Les gens ont eu le temps d'oublier les horreurs commis es par celui que l'on croyait mort et ont permis à quelques individus peu recommandables de rétablir les forces du Prince des Ténèbr es qui dort le jour dans son cercueil et chasse des proies sans défense pendant la nuit.

Dracula envisage maintenant de se venger de son ancien ennemi à travers ses descendants; pour cela, il désire enfermer Annette, la p etite amie de Richter, arrière arrière-petit-fils de Belmont, et sa soeur, Maria, dans les caves d'un horrible château.

Informé de cela, Richter se munit du fouet sacré de son ancêtre, fouet qui a été soigneusement transmis de père en fils au cours des âges, et se dirige vers le château de Dracula pour sauver Annette et Maria et, une fois encore, enfermer à jamais le Comte maudit.

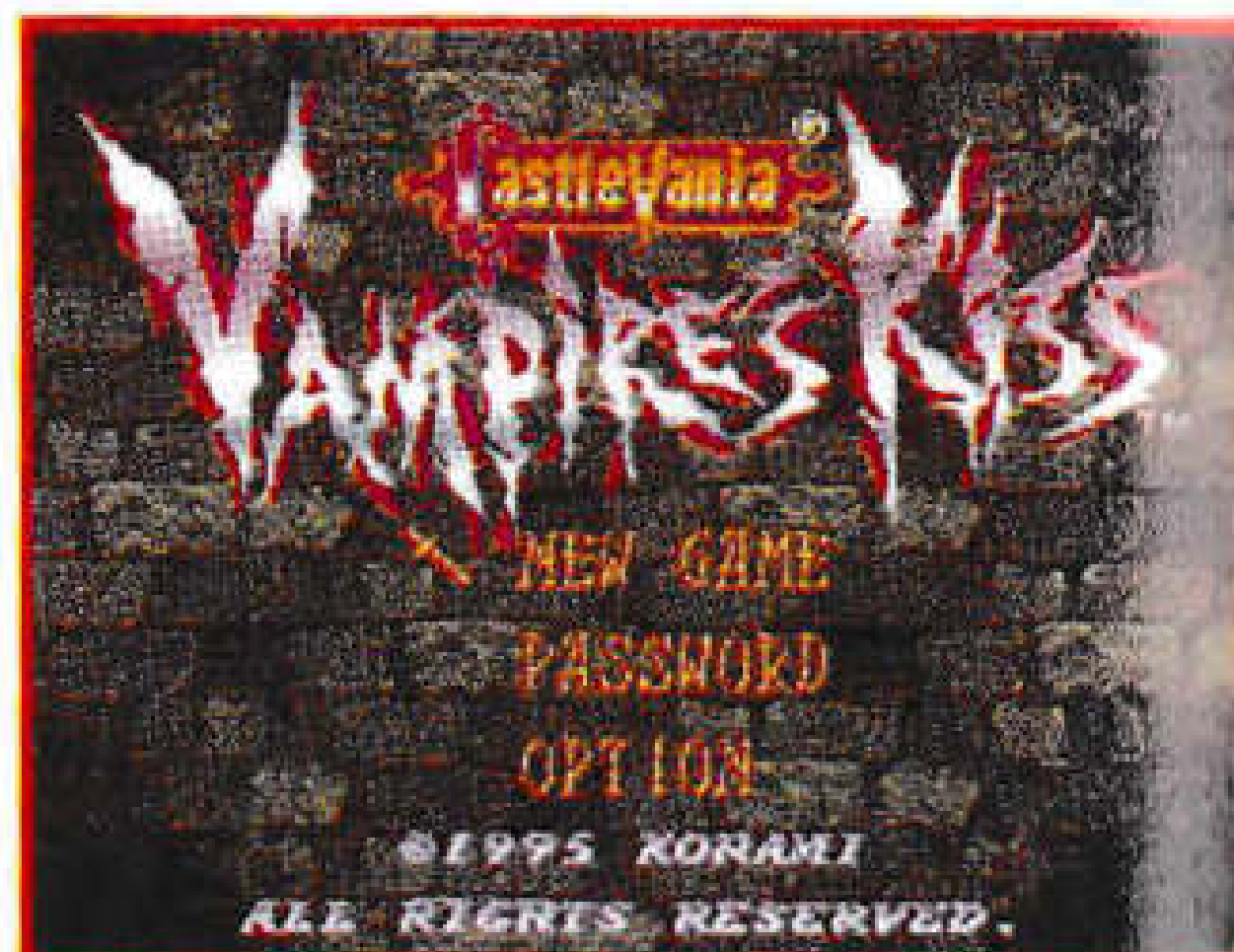
Objet du jeu

Sauvez Annette et Maria! Faites-les sortir du sinistre château de Dracula et enfermez le Comte diabolique de manière que ce revenant ne puisse plus parcourir le monde des hommes!

- ❖ Combattez les vampires avec les objets d'attaque tels que le fouet et les armes secondaires de façon à progresser dans le jeu.
- ❖ Les objets apparaissent quand vous détruisez une chandelle ou mettez hors d'état de nuire un adversaire. En recevant un objet, vous augmentez votre puissance et vous vous donnez la possibilité d'utiliser les armes secondaires. (La liste des objets est fournie aux pages 34 et 35.)
- ❖ Chaque étape comprend plusieurs zones. Le chef des ennemis vous attend dans la dernière zone. Lorsque vous le battez, une sphère mystique apparaît. Pour franchir une étape, vous devez vous emparer de cette sphère.
- ❖ La durée de vie d'un joueur diminue chaque fois qu'il est touché. Lorsque la durée de vie est nulle le joueur est mis hors jeu; il en est de même s'il débouche dans une pièce sans plancher, etc.
- ❖ Aussi longtemps que vous disposez d'un joueur, vous pouvez poursuivre la partie à partir de la zone que le dernier joueur a quittée. La partie se termine si vous ne disposez plus d'aucun joueur. A la fin de la partie, vous pouvez choisir de poursuivre (Continue) à partir de l'étape où vous avez été battu.

Pour lancer le jeu

Introduisez la cassette de jeu dans votre SNES et mettez le sous tension. La page de démonstration (Demo) s'affiche puis c'est au tour de la page de titre (Title).



Pour choisir une option, appuyez vers le haut ou vers le bas sur la croix + du pavé de commande, ou encore utilisez le bouton Select. Appuyez sur le bouton Start pour afficher la page suivante.

Nouvelle partie (NEW GAME): Pour lancer la partie.

Mot de passe (PASSWORD): Pour afficher la page permettant la frappe d'un mot de passe.

Option (OPTION): Pour afficher la page des options.

❖ OPTION ❖

C grâce à la page des options, vous pouvez modifier le rôle des boutons de la boîte de commande et les réglages sonores.



Appuyez, vers le haut ou vers le bas, de la croix + du pavé de commande pour choisir une option et vers la gauche ou vers la droite pour modifier une valeur.

Commandes (CONTROL): Pour choisir l'un des trois jeux de fonction des boutons.

Sons (SOUND): Pour choisir la stéréophonie ou la mono-phonie.

Appuyez sur bouton Start pour afficher à nouveau la page de titre.

❖ MOT DE PASSE ❖

La page du mot de passe s'affiche si vous choisissez PASSWORD au moment où vous franchissez une étape ou quand la partie se termine.

La partie commence à partir de l'étape suivante si vous tapez le mot de passe lorsque vous franchissez l'étape, ou à partir du début de l'étape au cours de laquelle vous avez été battu si vous tapez le mot de passe à la fin de la partie.

Frappe du mot de passe



Au moyen de la croix + du pavé de commande, choisissez l'emplacement de frappe du mot de passe. Sélectionnez un caractère au moyen des boutons L ou R et validez le choix en appuyant sur le bouton A, B, X ou Y. Après la frappe du mot de passe, appuyez sur le bouton Start pour lancer la partie.

Pour quitter la page du mot de passe, appuyez sur le bouton Select, ce qui affiche la page de titre.

Manière de jouer

Ce jeu est pour un seul joueur. Reliez soigneusement la boîte de commande au connecteur 1 de votre SNES.



❖ OPÉRATIONS DE BASE ❖

Croix + du pavé de commande

- ←→ : Déplace le joueur
- ↓ : Accroupissement
- ↑↓ : Montée ou descente d'escaliers

- Bouton B** : Saut
- Bouton Y** : Attaque du fouet
- Bouton Y + ↑** : Attaque à l'aide d'un objet
- Bouton X** : Ecrasement d'un objet
- Bouton Start** : Pause (appuyez à nouveau sur ce bouton pour annuler la pause)

❖ TECHNIQUES ❖

Saut arrière: Appuyez rapidement deux fois sur le bouton B

Montée rapide d'escaliers: Bouton B + ↑

Descente rapide d'escaliers: Bouton B + ↓

- ❖ Toutes les commandes figurant dans ce mode d'emploi correspondent aux réglages par défaut de la boîte de commande (type A). Le rôle des boutons peut être modifié grâce à la page des options (reportez-vous à la page 30).

Page de jeu

❖ PENDANT UNE PARTIE ❖

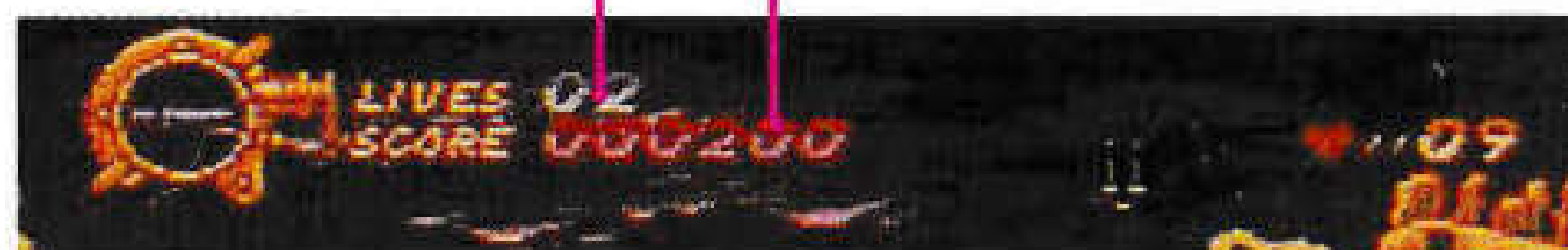
Jauge de vie — Jauge de vie du chef des ennemis
Arme secondaire — Nombre de coeurs



- ❖ Lorsque le nombre de coeurs commence à clignoter, vous pouvez choisir l'écrasement d'un objet.

❖ PENDANT UNE PAUSE DE LA PARTIE ❖

Nombre de joueurs
restant en lice — Marque



Liste des objets

Les objets apparaissent quand vous détruisez une chandelle ou mettez hors d'état de nuire un adversaire. Pour utiliser les armes secondaires, vous devez disposer du nombre convenable de coeurs. Lorsque vous recevez une nouvelle arme secondaire, vous avez la possibilité de la substituer à celle que vous utilisez présentement. Les objets d'un joueur sont perdus s'il est contraint de quitter la partie.

❖ OBJETS NORMAUX ❖



Coeur (petit/large)

Il accroît le nombre d'utilisations possibles d'une arme secondaire.



Aliments

Ils rétablissent partiellement la durée de vie d'un joueur. Les aliments sont cachés dans les murs, etc., qui apparaissent à chaque étape.



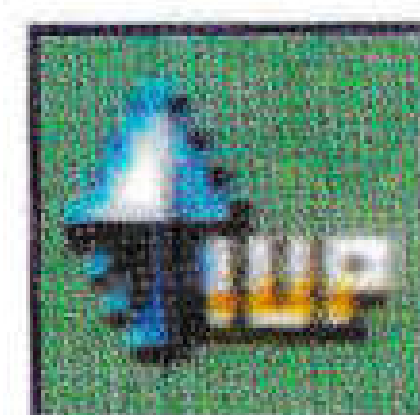
Pendentif

Dès que vous le possédez, il annihile tous les adversaires mineurs qui figurent sur l'écran.



Potion d'invisibilité

Son absorption vous rend invisible pendant quelque temps.



1 Up

Cet objet accroît d'une unité le nombre de joueurs en lice.

❖ ARMES SECONDAIRES • BOUTON Y + ↑ ❖



Dague (Nombre de coeurs nécessaires: 1)
Extrêmement rapide, la dague n'est pas très puissante.



Hache (Nombre de coeurs nécessaires: 1)
Difficile à manier, la hache est particulièrement dévastatrice.



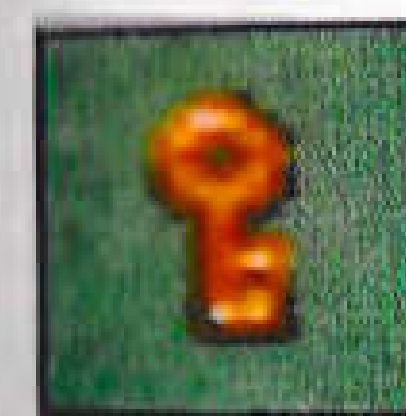
Crucifix (Nombre de coeurs nécessaires: 1)
Le crucifix est tout à la fois d'un maniement aisé et d'une efficacité redoutable.



Eau bénite (Nombre de coeurs nécessaires: 3)
L'eau bénite peut être utilisée dans de nombreux cas mais son efficacité est moyenne.



Montre (Nombre de coeurs nécessaires: 5)
La montre permet de ralentir le mouvement des adversaires pendant un certain temps. Toutefois, elle n'agit que sur certains d'entre eux.



Clef (Nombre de coeurs nécessaires: 0)
La clé permet l'ouverture des portes verrouillées mais elle ne peut être utilisée qu'une seule fois.

❖ ECRASEMENT D'OBJETS • BOUTON X ❖

Quand vous avez acquis un certain nombre de coeurs (le nombre de coeurs affiché à la partie supérieure droite de l'écran clignote alors), vous pouvez utiliser les armes secondaires pour mettre vos adversaires hors de nuire...définitivement.

Personnages



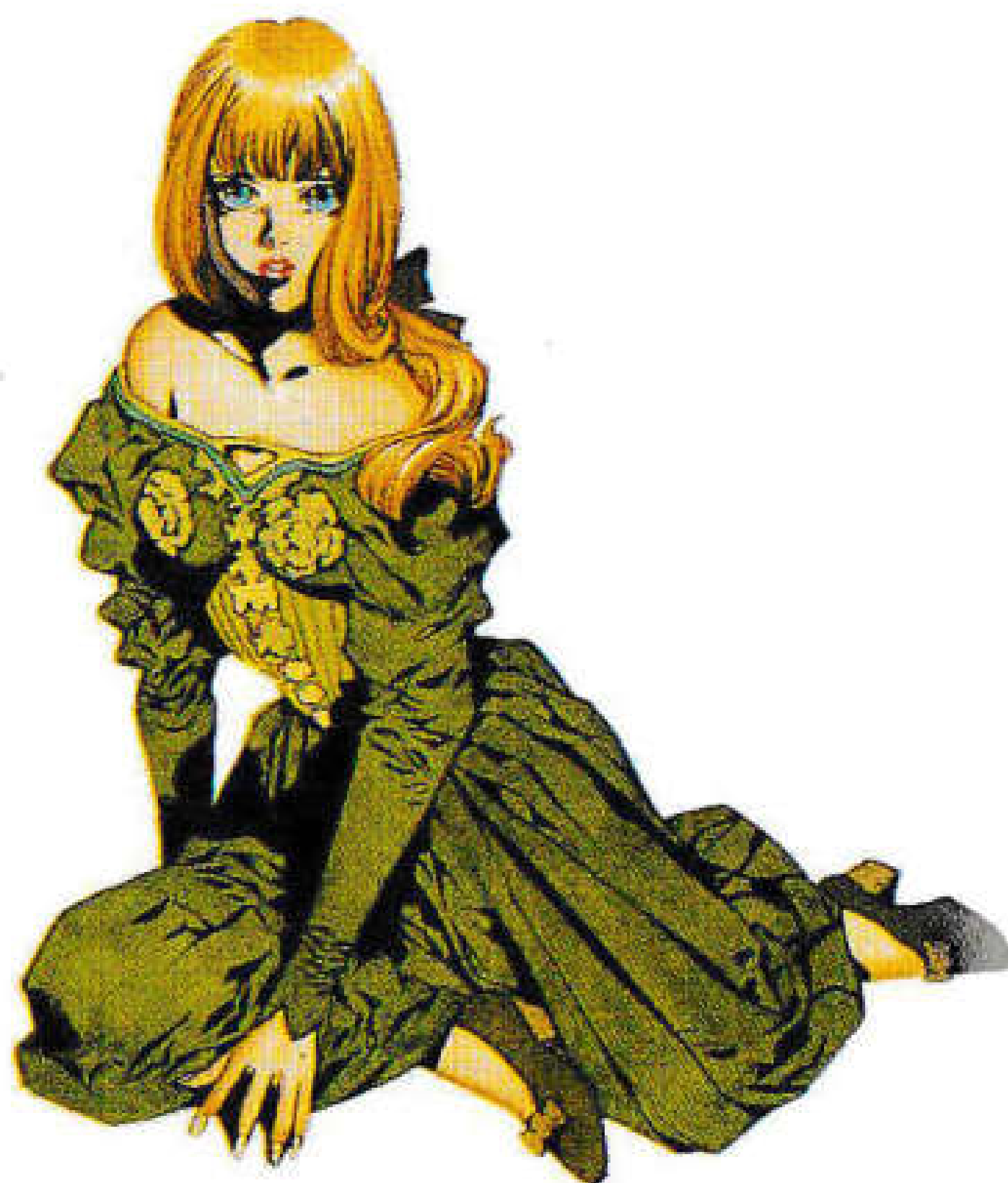
Richter Belmont

Descendant de Simon

Belmont, il est réputé être un exterminateur de vampires. Il est âgé de 19 ans. Il possède un sens profond de la justice et une volonté farouche.

Annette

C'est la petite amie de Richter. Elle a à peine 17 ans. Dracula l'a enlevée et l'a enfermée dans un recoin obscur de son infernal château.





Maria

Jeune soeur d'Annette, Maria a été enlevée en même temps qu'elle et enfermée dans le château de Dracula.

Dracula

Il possède un château diabolique et se trouve à l'origine de toute la méchanceté du monde. On pense qu'il a environ 800 ans. Il est cruel et dépourvu de coeur, mais sait faire preuve du raffinement et de la grâce qui résultent de sa noblesse.



Étapes

Ane partie comporte sept étapes. Il existe aussi des étapes cachées qui ne peuvent se découvrir qu'en empruntant des chemins détournés.

❖ ÉTAPE 1

Village en feu

Chef: Keruberosu



❖ ÉTAPE 2

Porte et entrée du
château diabolique

Chef: Grande chauve-souris



❖ ÉTAPE 3

Grand hall

Chef: Dyurahan



❖ ETAPE 4

Donjon

Chef: Minotaurusu



❖ ETAPE 5

Cour du château

Chef: Werewolf



❖ ETAPE 6

Tour de l'horloge

❖ ETAPE 7

Comte Dracula

Annette et Maria sont enfermées dans le château diabolique et attendent désespérément d'être secourues et délivrées. La fin de la partie dépend des trajets suivis pour franchir les étapes.

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

*À lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo
par vous-même ou votre enfant.*

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

PRÉCAUTIONS À PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDÉO

- Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
- Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

FRANCE SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

**Super Nintendo Entertainment System GAME PAKS
(Cartouches)**

Konami France garantit cette cartouche (GAME PAK) pour le Super Nintendo Entertainment System contre tout défaut durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut de fabrication apparaît pendant cette période de garantie, Konami France remplacera ou réparera gratuitement la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, veuillez expédier la cartouche avec un double de votre facture d'achat en recommandé et en port payé à:

KONAMI FRANCE
23 Rue Cambon,
75001 Paris
France

Vérifiez de bien mentionner vos nom, adresse complète et numéro de téléphone. Merci de donner une brève description des défauts constatés.

Les cartouches retournées sans facture ou après expiration de la durée de garantie seront, au choix de Konami France, soit réparées soit remplacées à la charge du client après acceptation préalable d'un devis.

Cette garantie ne jouera pas si cette cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

This image shows a single sheet of white paper with horizontal ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There is no handwriting or other markings on the paper.

This image shows a blank sheet of white paper with horizontal ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There is no text or other markings on the paper.

Inhoudsopgave

Inleiding	.44
Spelen van het spel	.45
Starten van het spel	.46
Basisbediening	.48
Spelscherm	.49
Hulpmiddelenlijst	.50
De personages in het spel	.52
Stadia van het spel	.54

❖ INLEIDING ❖

Het verhaal speelt zich af in het middeleeuwse Transylvanië. Het is reeds enkele eeuwen geleden sinds de legendarische held Simon Belmont korte metten maakte met de boosaardige Graaf Dracula door hem voor eens en voor altijd hermetisch te begraven. De rust lijkt voorgoed teruggekeerd en de bevolking is de schrik van de vampiers bijna geheel vergeten. Een aantal slechte individuen hebben echter van de onachtzaamheid gebruik gemaakt en de Prins van het Duister weer op de wereld losgelaten. Hij slaapt overdag in z'n doodskist en loert 's nachts op nietsvermoedende slachtoffers.

Dracula is z'n tegenstander Belmont echter nog lang niet vergeten. Om wraak te nemen heeft hij Annette, de vriendin van Belmont's achter-kleinzoon Richter, en haar zuster Maria, ontvoerd en in z'n duistere, sombere kasteel opgesloten.

Richter neemt de magische zweep, een eeuwenoud familiebezit uit de tijd van z'n overgrootvader, en trekt erop uit om Annette en Maria uit Dracula's kasteel te bevrijden en definitief met de slechte Graaf af te rekenen.

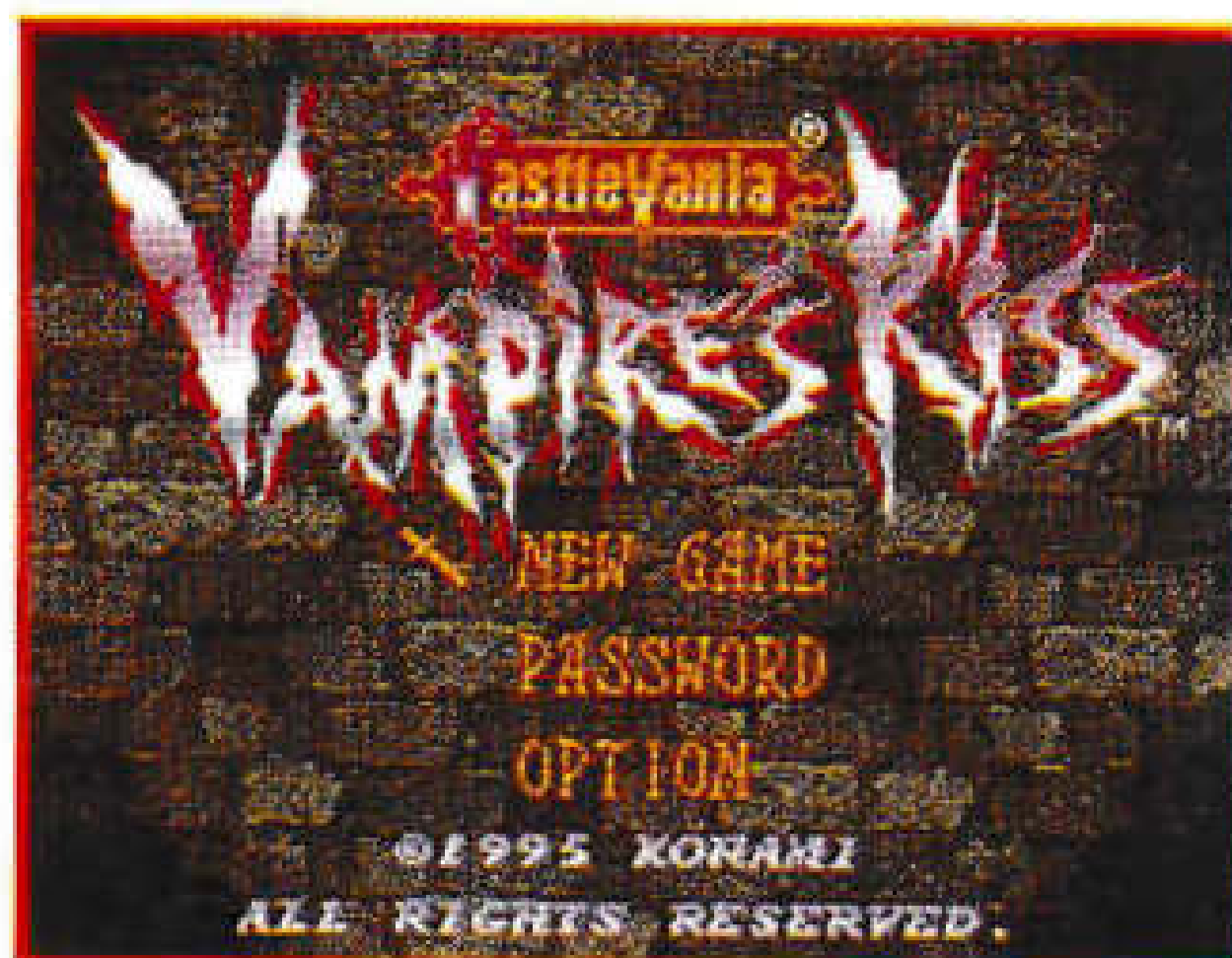
Spelen van het spel

Red Annette en Maria uit Dracula's sinistere kasteel, en begraaf de zwarte Graaf zodanig dat hij nooit meer uit z'n graf zal herrijzen.

- ❖ Vernietig aanvallende demonen die je tijdens het spel in de weg staan met aanvalsmiddelen zoals de zweep en andere wapens.
- ❖ Er verschijnen nieuwe hulpmiddelen als je een kaars vernietigt of een vijand verslaat. Door nieuwe hulpmiddelen te bemachtigen neemt je kracht toe en kan je extra wapens gebruiken. (Zie het wapenarsenaal op blz. 50 en 51.)
- ❖ Elk spelstadium is onderverdeeld in een aantal velden. In het laatste veld wacht een hoofdvijand. Versla je de hoofdvijand, dan verschijnt er een magische bol. Je verlaat het stadium als je de magische bol hebt bemachtigd.
- ❖ De levenskracht van een speler neemt af telkens als je een beschadiging oploopt. Als de levenskracht geheel is opgebruikt, of als de speler door de vloer valt, is het spel afgelopen voor de speler.
- ❖ Zolang je nog een speler overhebt, kan je het spel hervatten vanaf het veld tot waar de vorige speler het heeft gebracht. Het spel is afgelopen als je alle spelers hebt opgebruikt. Als je hierna wilt doorspelen vanaf het begin van het stadium waar je werd verslagen moet je Continue kiezen.

Starten van het spel

Steek de spelcassette in je SNES en schakel het toestel in. Eerst verschijnt het Demonstratiescherm en vervolgens het Titelscherm.



Maak keuzes in het menu door het + Stuurkussen omhoog/omlaag te drukken of door de Selecttoets te gebruiken. Druk op de Starttoets om door te gaan naar het volgende scherm.

NEW GAME: Start het spel.

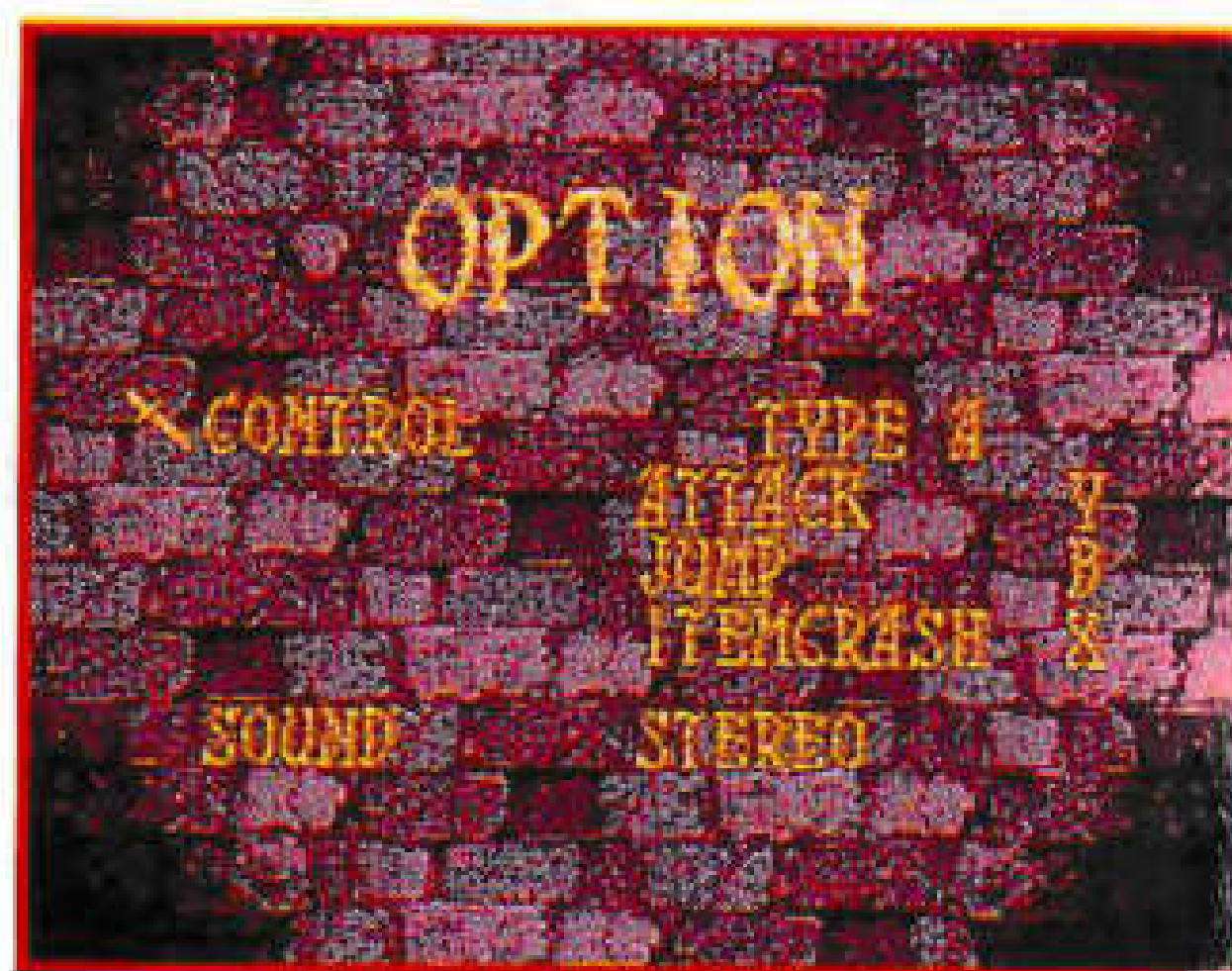
PASSWORD: Door naar het Paswoord-invoerscherm.

OPTION: Door naar het Optiescherm.

❖ OPTIE ❖

In het Optiescherm kan je de functie van de toetsen van het bedieningspaneel veranderen en een ander spelgeluid kiezen.

Kies het te veranderen onderdeel door het + Stuurkussen omhoog/omlaag te drukken, en maak de wijziging door het naar links/rechts te drukken.



CONTROL: Je kunt kiezen tussen drie verschillende functies voor het bedieningspaneel.

SOUND: Kies tussen stereo of mono geluid.

Druk op de Starttoets om terug te gaan naar het Titelscherm.

❖ PASSWORD ❖

Het Paswoordschermb verschijnt als je PASSWORD kiest bij het verlaten van een stadium of na afloop van het spel. Het spel start vanaf het volgende stadium als je een paswoord invoert aan het eind van een stadium, of vanaf het begin van het stadium waarin je werd verslagen als je het paswoord invoerde na afloop van het spel.

Invoeren van een paswoord



Kies de positie waarin je het paswoord wilt invoeren met het + Stuurkussen. Kies vervolgens een onderdeel met de L of R toetsen, en voer in met de A, B, X of Y toetsen. Na invoeren van het spel, druk op de Starttoets om het spel te starten.

Als je het Paswoordschermb weer wilt verlaten, druk dan op de Selecttoets zodat het Titelschermb weer verschijnt.

Bediening van het spel

Dit is een spel voor één persoon. Sluit het bedieningspaneel aan op de nr. 1 aansluiting van je SNES.



❖ BASISBEDIENING ❖

+ **Stuurkussen** ←→ : Verplaatst speler
 ↓ : Bukken
 ↑↓ : Trap op-/aflopen

B toets : Springen

Y toets : Zweepaanval

Y toets + ↑ : Wapenmiddelaanval

X toets : Reuzewapen

Starttoets : Pauze (nogmaals indrukken om door te gaan)

❖ TECHNIEKEN ❖

Terugspringen: Tweemaal snel achterelkaar op de B toets drukken

Trap oprennen: B toets + ↑

Trap afrennen: B toets + ↓

❖ Alle instructies in deze handleiding zijn gebaseerd op de normale, ongewijzigde toetsverdeling van het bedieningspaneel (A-type). Je kunt de toetsverdeling echter veranderen in het Optiescherm. (Zie blz. 46.)

Spelscherm

❖ TIJDENS HET SPEL ❖

Levensmeter — Levensmeter voor hoofdvijand
Wapenmiddel — Aantal harten



❖ Als de aanduiding van het hartnummer begint te knipperen kan je het reuzewapen gebruiken.

❖ TIJDENS EEN PAUZE ❖

Aantal resterende spelers — Score



Hulpmiddelenlijst

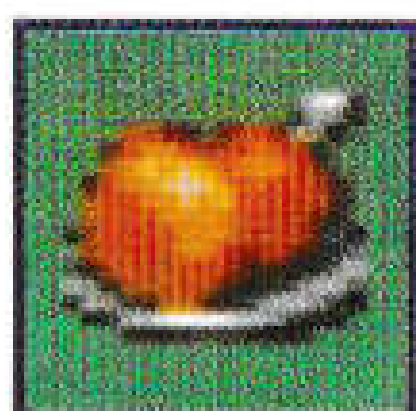
Hulpmiddelen verschijnen als je kaarsen vernietigt of tegenstanders verslaat. Om de wapenmiddelen te kunnen gebruiken moet je voldoende harten hebben. Als je een nieuw wapenmiddel bemachtigt, kan je dat inwisselen voor het middel dat je op dat moment gebruikt. Je verliest middelen met elke speler die uit het spel verdwijnt.

❖ NORMALE HULPMIDDELEN ❖



Hart (Groot/Klein)

Verhoogt het aantal maal dat je een wapenmiddel kunt gebruiken.



Voedsel

Herstelt levenskracht van de speler. In elk stadium is voedsel in de muren, enz. verborgen.



Hangertje

Vernietigt al je minder belangrijke tegenstanders op het scherm zodra je het bemachtigt.



Onzichtbaarheidselixer

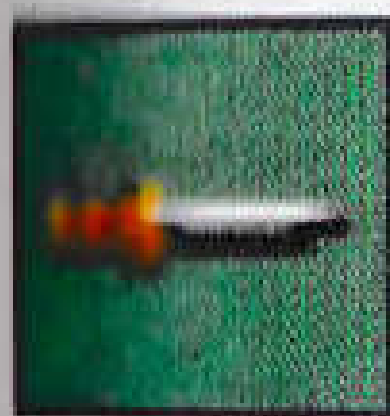
Als je dit inneemt wordt je enige tijd onzichtbaar.



1 Extra

Verhoogt het aantal resterende spelers met één.

❖ WAPENMIDDELEN • PULSANTE Y + ↑ ❖



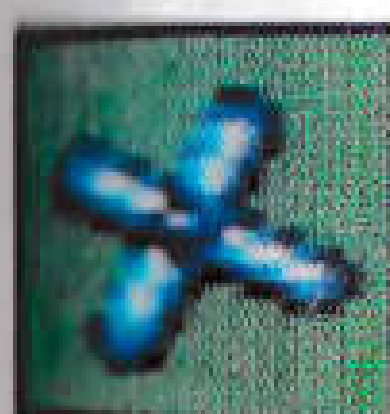
Dolk (Aantal gebruikte harten: 1)

Flitsendsnel, maar heeft slechts beperkte vernietigingskracht.



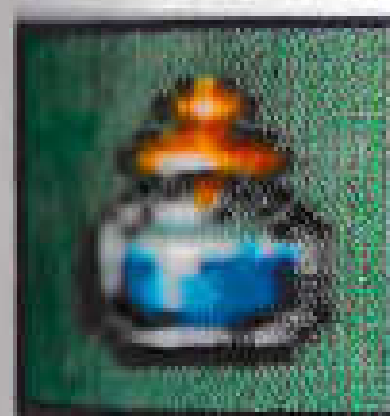
Bijl (Aantal gebruikte harten: 1)

Moeilijk in het gebruik, maar biedt enorme vernietigingskracht.



Crucifix (Aantal gebruikte harten: 1)

Gemakkelijk in het gebruik en zeer efficiënt.



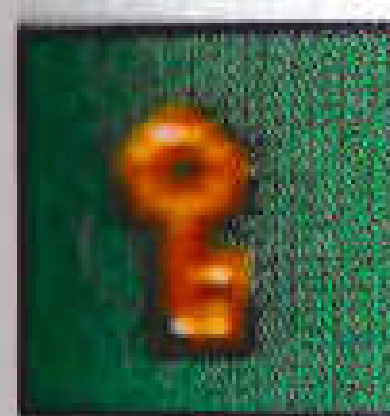
Heilig water (Aantal gebruikte harten: 3)

Een enorm veelzijdig wapen, maar helaas niet dodelijk.



Horloge (Aantal gebruikte harten: 5)

Vertraagt tegenstanders op het scherm gedurende bepaalde tijdsduur. Werkt echter niet voor al je vijanden.



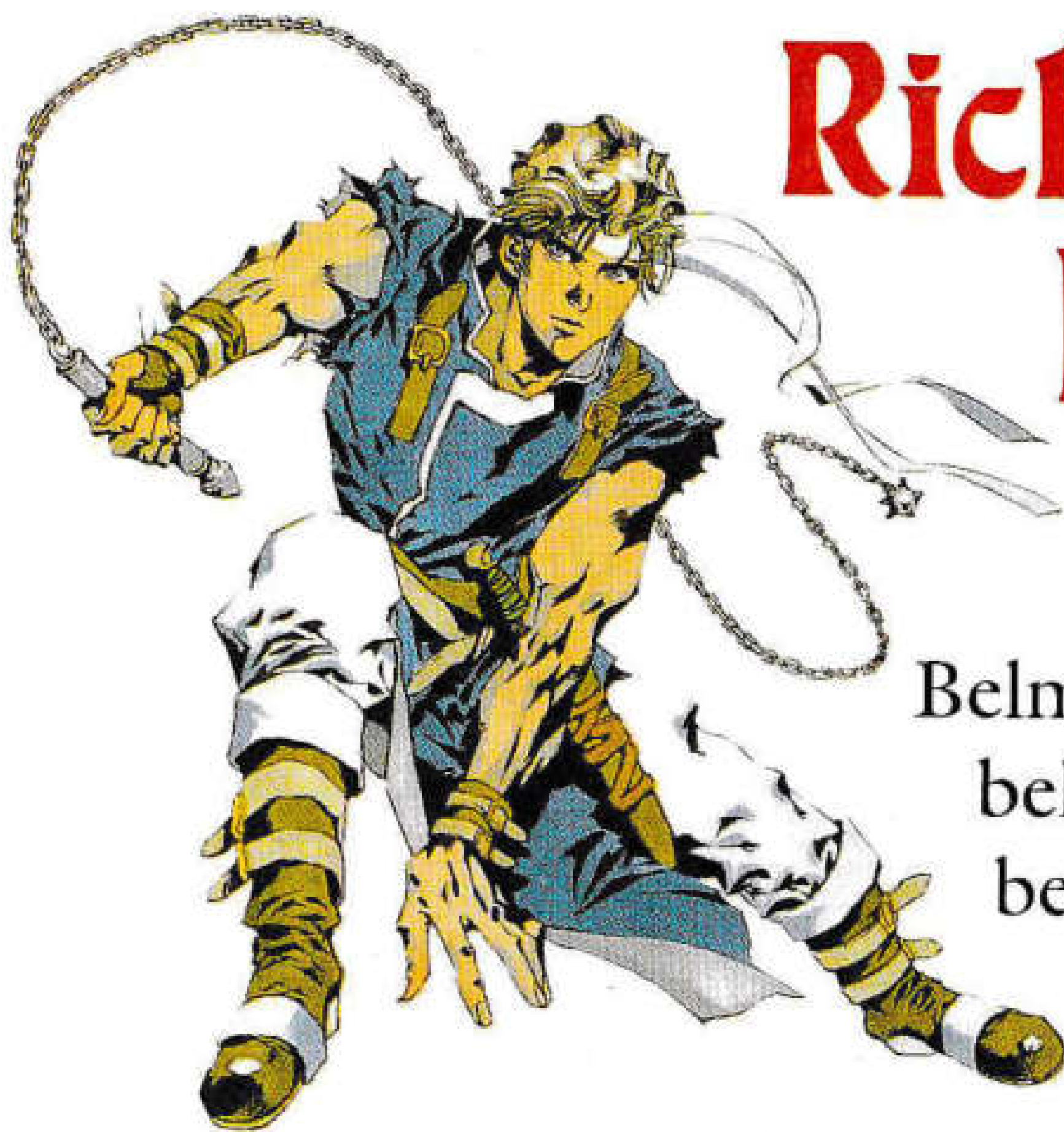
Sleutel (Aantal gelbruikte harten: 0)

Hiermee open je gesloten deuren. Is echter slechts eenmaal bruikbaar.

❖ SUPERWAPEN • X-TASTE ❖

Als je een bepaald aantal harten hebt verzamelt (het hartnummer rechtsboven in het scherm zal knipperen) kan je het wapenmiddel gebruiken om je tegenstanders voor eens en voor altijd uit te schakelen.

De personages in het s



Richter Belmont

Afstammeling van Simon

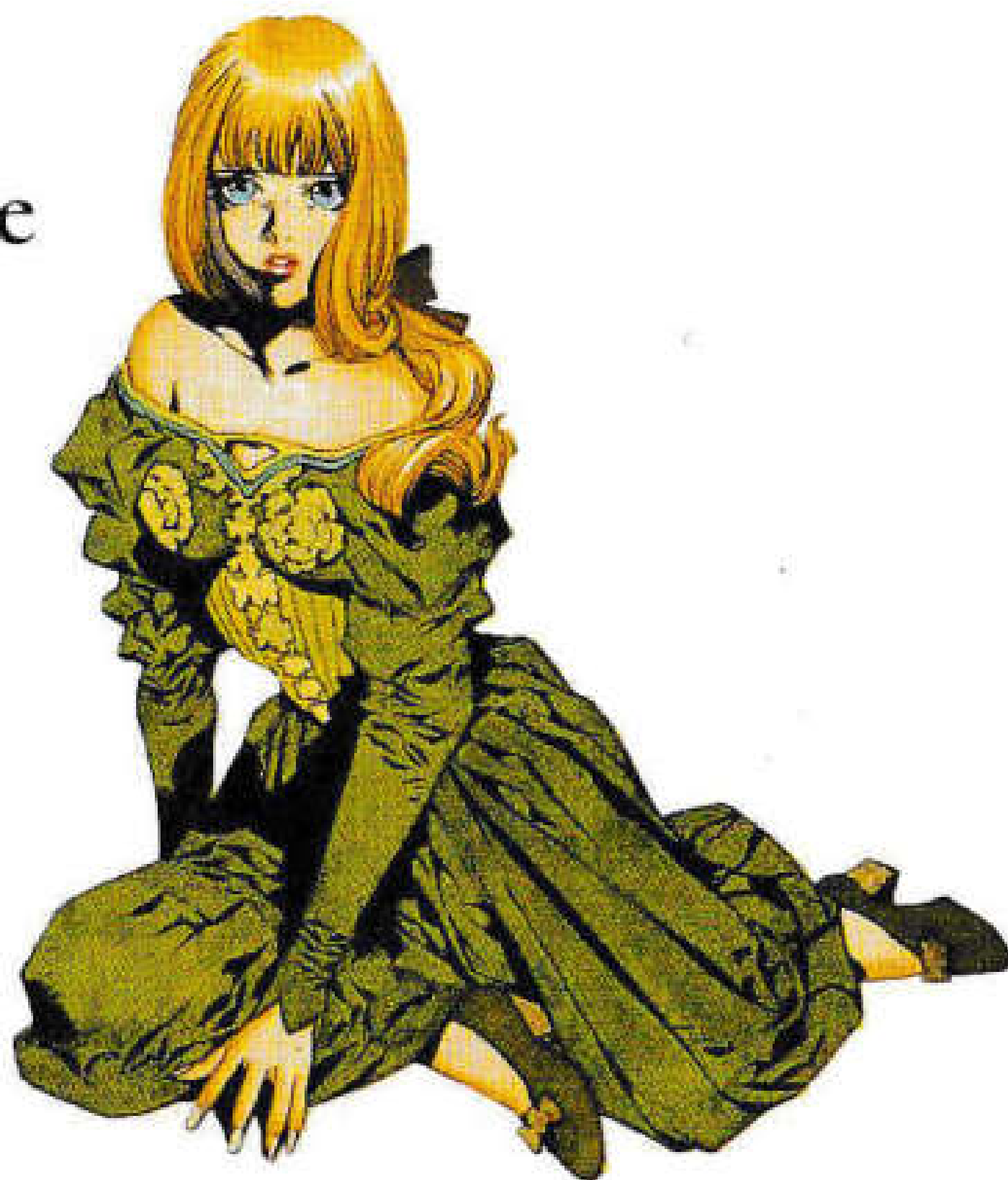
Belmont en een zeer bekende vampier bestrijder. Hij is 19 jaar oud, heeft een sterk gevoel van

gerechtigheid en bovendien een ijzersterk doorzettingsvermogen.

Annette

Richter's vriendin. Ze is 17 jaar oud.

Dracula heeft haar ontvoerd en houdt haar ergens in z'n sinistere kasteel verborgen.





Maria

De jongere zus van Annette. Ze werd samen met Annette ontvoerd en zit tevens ergens in het kasteel gevangen.

Dracula

De eigenaar van het sinistere kasteel en oorsprong van al het slechte in de wereld. Z'n geschatte leeftijd is 800 jaar. Hij is wreed en meedogenloos, maar beschikt tevens over een finesse en gratie die een kenmerk is van z'n adellijke afkomst.



Stadia van het spel

Het spel is verdeeld in zeven stadia. Er zijn tevens een aantal verborgen stadia die je alleen via geheime routes kunt bereiken.

❖ STADIUM 1 ❖

Brandende stad

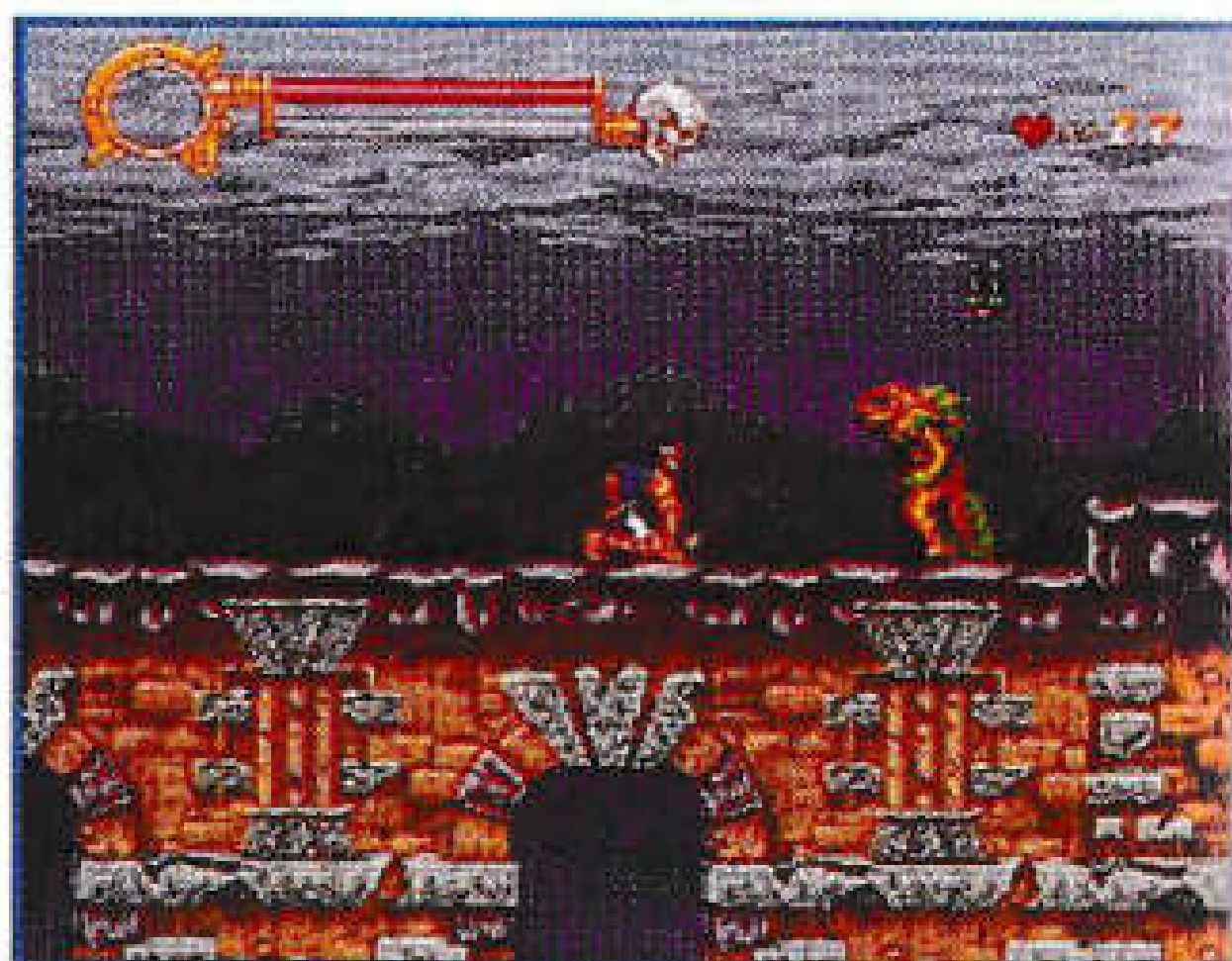
Hoofdvijand: Keruberosu



❖ STADIUM 2 ❖

Poort en Toegang tot het Sinistere Kasteel

Hoofdvijand: Reuze Vleermuis



❖ STADIUM 3 ❖

Grote Hal

Hoofdvijand: Dyurahan



❖ STADIUM 4

Kerker

Hoofdvijand: Minotaurusu



❖ STADIUM 5

Binnenplaats

Hoofdvijand: Weerwolf



❖ STADIUM 6

Kloktoren

❖ STADIUM 7

Graaf Dracula

Annette en Maria worden ergens in het kasteel gevangen gehouden en moeten worden bevrijd. De afloop van het spel varieert afhankelijk van de route die je neemt om de stadia te doorlopen.

**VRAGEN OVER NINTENDO - OF SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM - SPELLEN?**

**BEL DE NINTENDO
SERVICELIJN!**

Hoe leuk videospellen ook zijn, als het niet lukt verder
te komen, is de lol er snel af. Maar Nintendo- en
Super Nintendo Entertainment System-bezitters zitten
daar gelukkig niet mee!

Die bellen gewoon de Nintendo Servicelijn:

In Nederland 03402-54490

Dat kan in Nederland van maandag t/m vrijdag
tussen 11.00 en 19.00 uur.

De speladviseurs van Club Nintendo - de grootste
club van de Benelux - weten altijd raad.

Even bellen dus...
en gewoon weer lekker verder spelen!

This image shows a single sheet of white paper with horizontal ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are no margins, text, or other markings on the paper.

Índice

Prólogo	58
Modo de jugar	59
Comienzo del juego	60
Operaciones del juego	62
Pantalla del juego	63
Lista de objetos	64
Reseña de los personajes	66
Etapas	68

❖ PRÓLOGO ❖

Cl medio: Transilvania medieval. Han pasado varios cientos de años desde que el héroe legendario Simon Belmont derrotó al Conde Drácula y lo dejó encerrado por una supuesta eternidad. Desde hace mucho tiempo, la gente parece que ya se ha olvidado de lo horroroso que es ese inmortal, pues permite a unos individuos depravados restaurar el Príncipe de la Oscuridad a su estado anterior, el que duerme de día en su ataúd y hace presa de sus desafortunadas víctimas por la noche.

Drácula está planeando ahora vengarse de su viejo enemigo a través de sus descendientes, secuestrando a Annette, la novia del bisnieto de Belmont, Richter, y a su hermana menor, María, en su castillo oscuro y tenebroso.

Una vez que se da cuenta de este secuestro, Richter toma el látigo sagrado de su antepasado, heredado a través de la historia de padre a hijo, y emprende viaje hacia el castillo de Drácula para rescatar a Annette y María, y encerrar al Conde diabólico para siempre.

Modo de jugar

¡Rescata a Annette y María del siniestro castillo de Drácula y sepulta el Conde malvado para que el inmortal ya nunca vuelva a aparecer!

- ❖ Acaba con los demonios con los objetos de ataque tales como el látigo y otras armas auxiliares.
- ❖ Los objetos de ataque aparecen cuando destruyes una vela o derrotas a un enemigo. Cuando recibes un objeto aumenta tu fuerza puedes hacer uso de las armas secundarias, etc. (Consulta la lista de objetos, páginas 64 y 65).
- ❖ Las etapas están divididas en varias áreas. El mandamás enemigo te espera en la última área. Cuando el mandamás es derrotado, aparece una esfera mística. Puedes pasar la etapa cuando logres la esfera mística.
- ❖ La vida se debilita cada vez que un jugador es dañado. Si se agota la vida del jugador, o cuando el jugador cae en un lugar sin piso, etc., éste queda fuera del juego.
- ❖ Siempre que tengas por lo menos un jugador, puedes seguir jugando desde el comienzo del área donde el último jugador quedó fuera de combate. El juego termina cuando pierdes todos tus jugadores. Aun cuando termine el juego, puedes seleccionar Continuación para continuar el juego desde el comienzo de la etapa donde perdiste.

Comienzo del juego

Inserta el cassette de juego en tu SNES y pon el interruptor de alimentación en ON. Primero aparece la pantalla Demo (demostración) y luego la pantalla de títulos.



Para seleccionar los artículos del menú, presiona arriba/abajo del mando de control $\updownarrow$, o usa el botón de selección. Presiona el botón de inicio para avanzar a la pantalla siguiente.

NEW GAME (Nuevo juego): Comienza el juego.

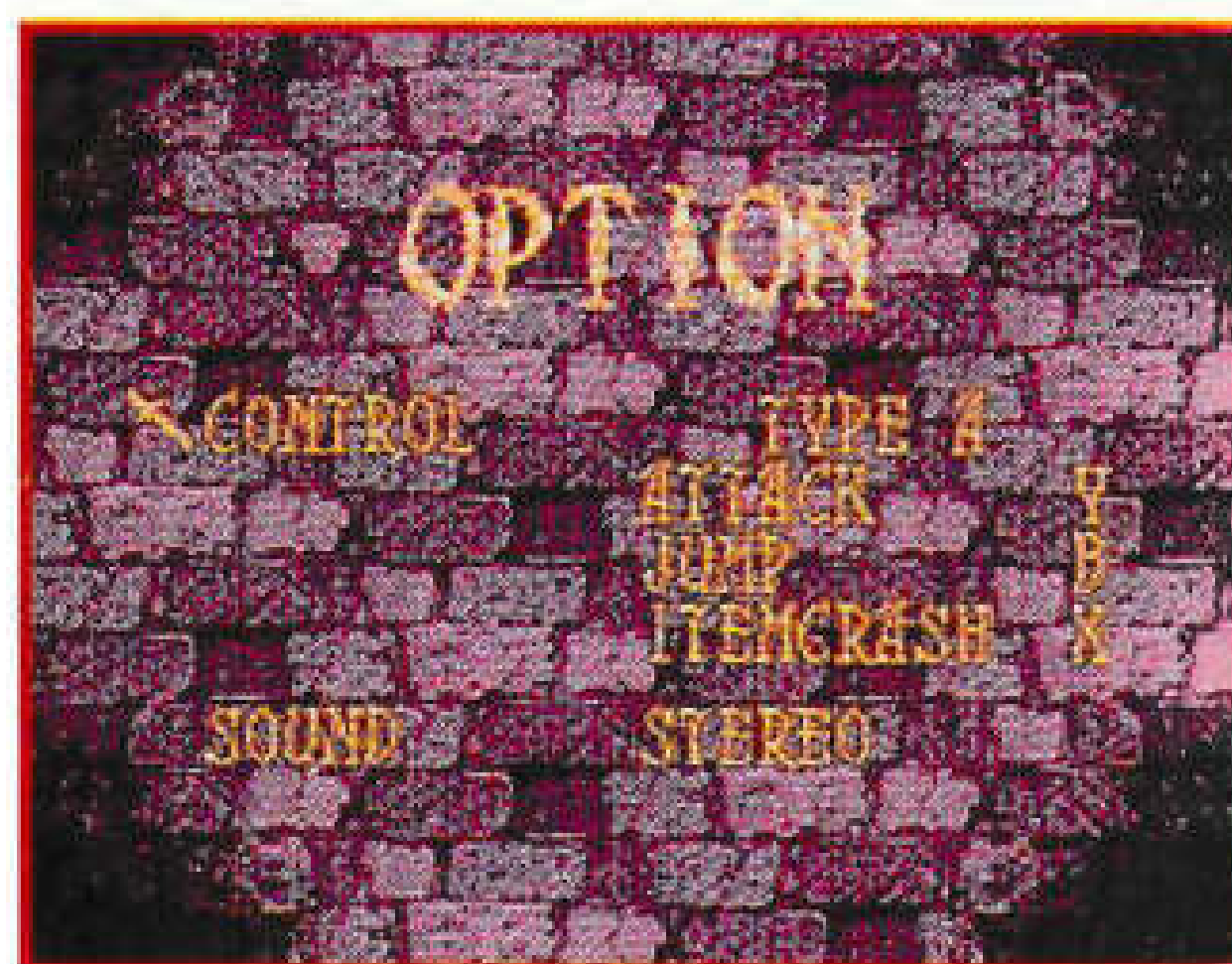
PASSWORD (Palabra de paso): Para pasar a la pantalla de registro de palabra de paso.

OPTION (Opción): Para pasar a la pantalla de opciones

❖ OPCIÓN ❖

Puedes cambiar la disposición de los botones de tu controlador así como las fijaciones de sonido del juego en la pantalla de opciones.

Presiona arriba/abajo del mando de control $\updownarrow$ para seleccionar un objeto, e izquierda/derecha para cambiar la fijación.



CONTROL: Selecciona de tres diferentes tipos de fijación del botón del controlador.

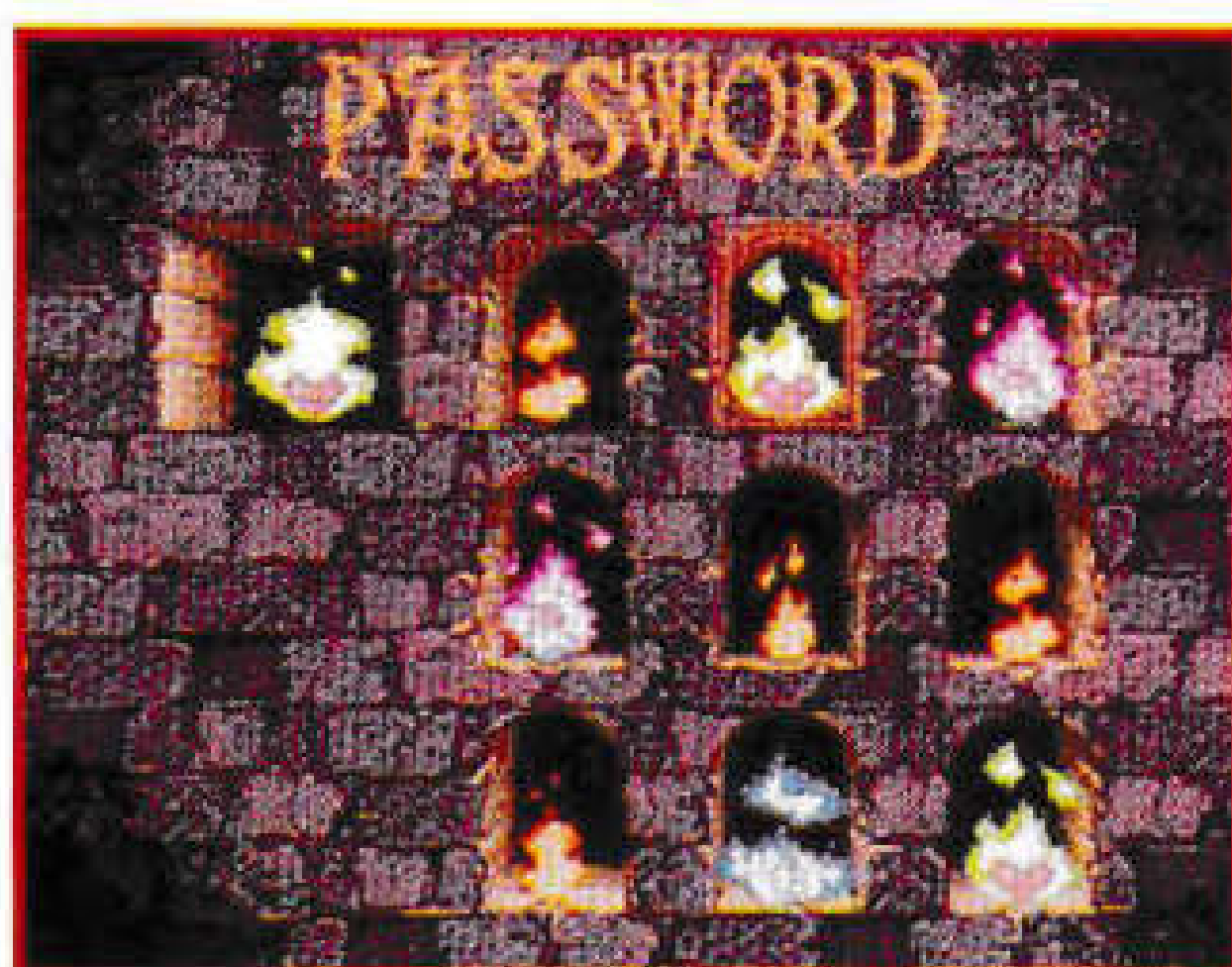
SOUND (Sonido): Selecciona el sonido estereofónico o monofónico.

Presiona el botón de inicio para regresar a la pantalla de títulos.

❖ PALABRA DE PASO ❖

Aparece la pantalla de palabra de paso si seleccionas **PASSWORD** cuando pasas una etapa o cuando termina el juego. El juego comienza de la siguiente etapa si registras una palabra de paso después de pasar una etapa, o del comienzo de la etapa en que fuiste derrotado si la registras cuando termina el juego.

Registro de una palabra de paso

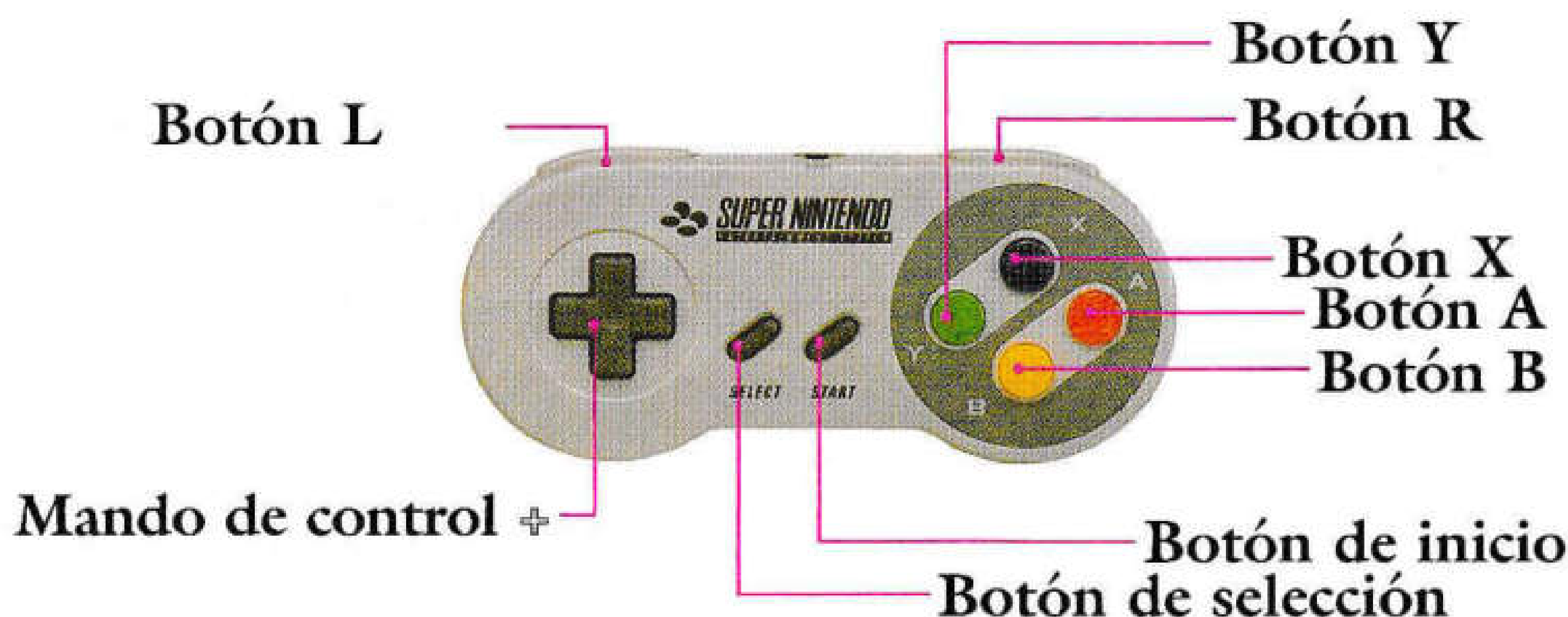


Selecciona la posición de registro de palabra de paso con el mando de control+. Selecciona un ítem con el botón L o R, y registra con los botones A, B, X y Y. Después de registrar la palabra de paso, presiona el botón de inicio para comenzar el juego.

Si deseas salir de la pantalla de palabra de paso, presiona el botón de selección. Reaparecerá la pantalla de títulos.

OPERACIONES DEL JUEGO

Este juego es sólo para un jugador. Conecta correctamente el controlador al conector 1 de tu SNES.



❖ OPERACIONES BÁSICAS ❖

Mando de control + ←→ : Movimiento del jugador

↓ : Agachada

↑↓ : Para subir y bajar escaleras

Botón B: Salto

Botón Y: Ataque con látigo

Botón Y + ↑ : Objeto de ataque

Botón X: Objeto de destrucción

Botón de inicio: Pausa (presiona otra vez para cancelar)

❖ TÉCNICAS ❖

Salto hacia atrás: Presiona dos veces el botón B en una rápida sucesión.

Subida rápida de escaleras: Botón B + ↑

Bajada rápida de escaleras: Botón B + ↓

❖ Todos los botones de mandos descritos en este manual corresponden a la disposición de botones por defecto (defeat) de tu controlador (Tipo A). La disposición de los botones puede ser cambiada en la pantalla de opción. (Consulta la página 60).

Pantalla del juego

❖ DURANTE EL JUEGO ❖

Indicador de vidas
Arma auxiliar
Indicador de vidas para el mandamás enemigo
Número d corazones



❖ Cuando la visualización del número de corazones comienza a parpadear, puedes usar el objeto de destrucción.

❖ CUANDO EL JUEGO ESTÁ EN PAUSA ❖

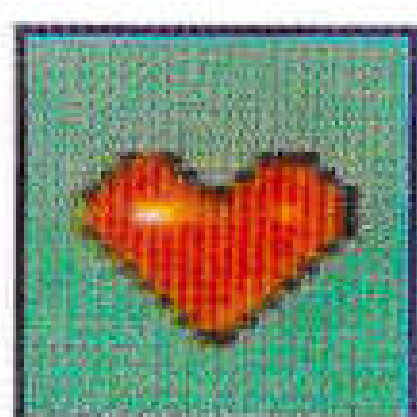
Número de jugadores restantes
Puntuación



Lista de objetos

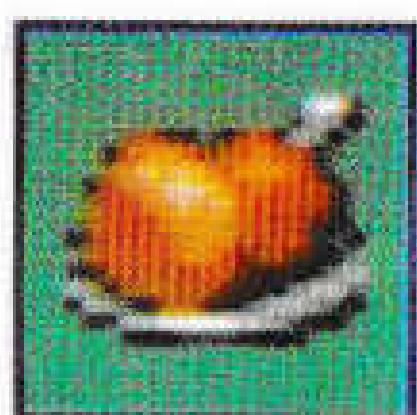
Los objetos aparecen cuando las velas son destruidas o los enemigos quedan vencidos. Para usar las armas auxiliares, debes contar con un adecuado número de corazones. Cuando adquieras una nueva arma auxiliar, puedes sustituirla con la que estás usando ahora. Se pierden los objetos cuando un jugador queda fuera del juego.

❖ OBJETOS NORMALES ❖



Corazón (Pequeño/Grande)

Aumenta el número de veces que puedes usar una arma auxiliar.



Comida

Restablece cierta vida del jugador. La comida está oculta dentro de las paredes, etc. de cada etapa.



Pendiente

Aniquila todos los enemigos menores que aparecen en la pantalla tan pronto como lo obtienes.



Elixir de transparencia

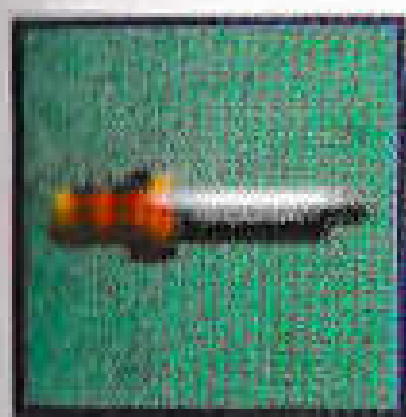
Te hace invencible por un cierto tiempo cuando lo tomas.



I más

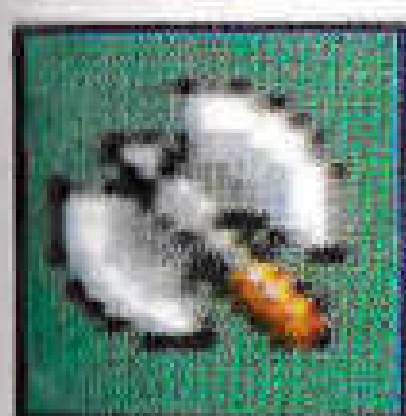
Aumenta el número de jugadores por uno.

❖ ARMAS AUXILIARES • BOTÓN Y + ↑ ❖



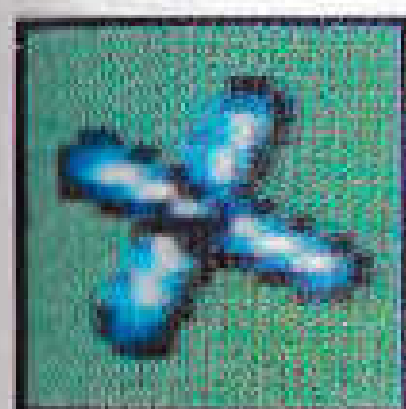
Daga (Consumo del corazón: 1)

Muy rápida, pero no tiene suficiente fuerza de destrucción.



Hacha (Consumo del corazón: 1)

Difícil de manejar, pero tiene fuerza destructora.



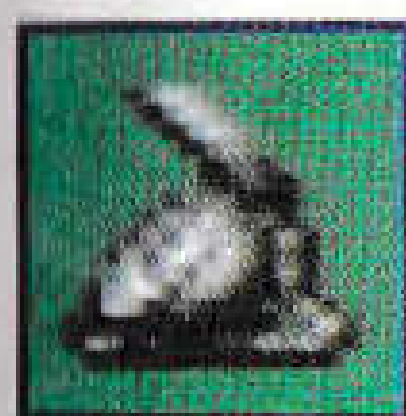
Crucifijo (Consumo del corazón: 1)

Fácil de manejar y muy efectivo.



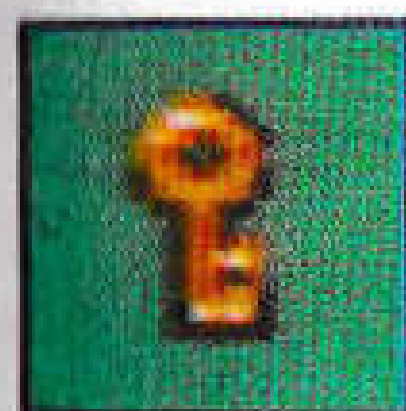
Agua bendita (Consumo del corazón: 3)

Tiene un amplio alcance de aplicación, pero no es mortal.



Reloj (Consumo del corazón: 5)

Demora el movimiento de los enemigos que aparecen en la pantalla por un determinado tiempo. Sin embargo, es ineffectivo para algunos enemigos.



Llave (Consumo del corazón: 0)

Se usa para abrir las puertas cerradas, pero puede usarse sólo una vez.

❖ OBJETO DE DESTRUCCIÓN • BOTÓN X ❖

Cuando acumulas un cierto número de corazones (El número de corazones visualizado a la derecha superior de la pantalla comenzará a parpadear), puedes usar tus armas auxiliares para dejar a tus enemigos en un descanso eterno.

Reseña de los personajes



Richter Belmont

Descendiente de Simon

Belmont y famoso exterminador de vampiros.

Tiene 19 años. Es dueño de un gran sentido de justicia e inquebrantable voluntad.

Annette

La novia de Richter. Tiene 17 años. Fue secuestrada por Drácula y aprisionada en una parte dentro su castillo.





Maria

La hermana menor de Annette. Fue secuestrada junto con Annette y aprisionada en una parte dentro del castillo de Drácula.

Dracula

El dueño del castillo maligno y origen de la maldad en el mundo. Se cree que tiene aproximadamente 800 años de edad. Cruel y despiadado, pero al mismo tiempo tiene un aire refinado y afable que sólo se ve en los nobles.



Etapas

Nay siete etapas en total. Existen también algunas etapas ocultas que puedes descubrirlas por las rutas bifurcadas secretas.

❖ ETAPA 1 ❖

Pueblo ardiente

Mandamás: Keruberosu



❖ ETAPA 2 ❖

Puerta y entrada del
Castillo Maligno

Mandamás: Murciélago gigante



❖ ETAPA 3 ❖

Gran Sala

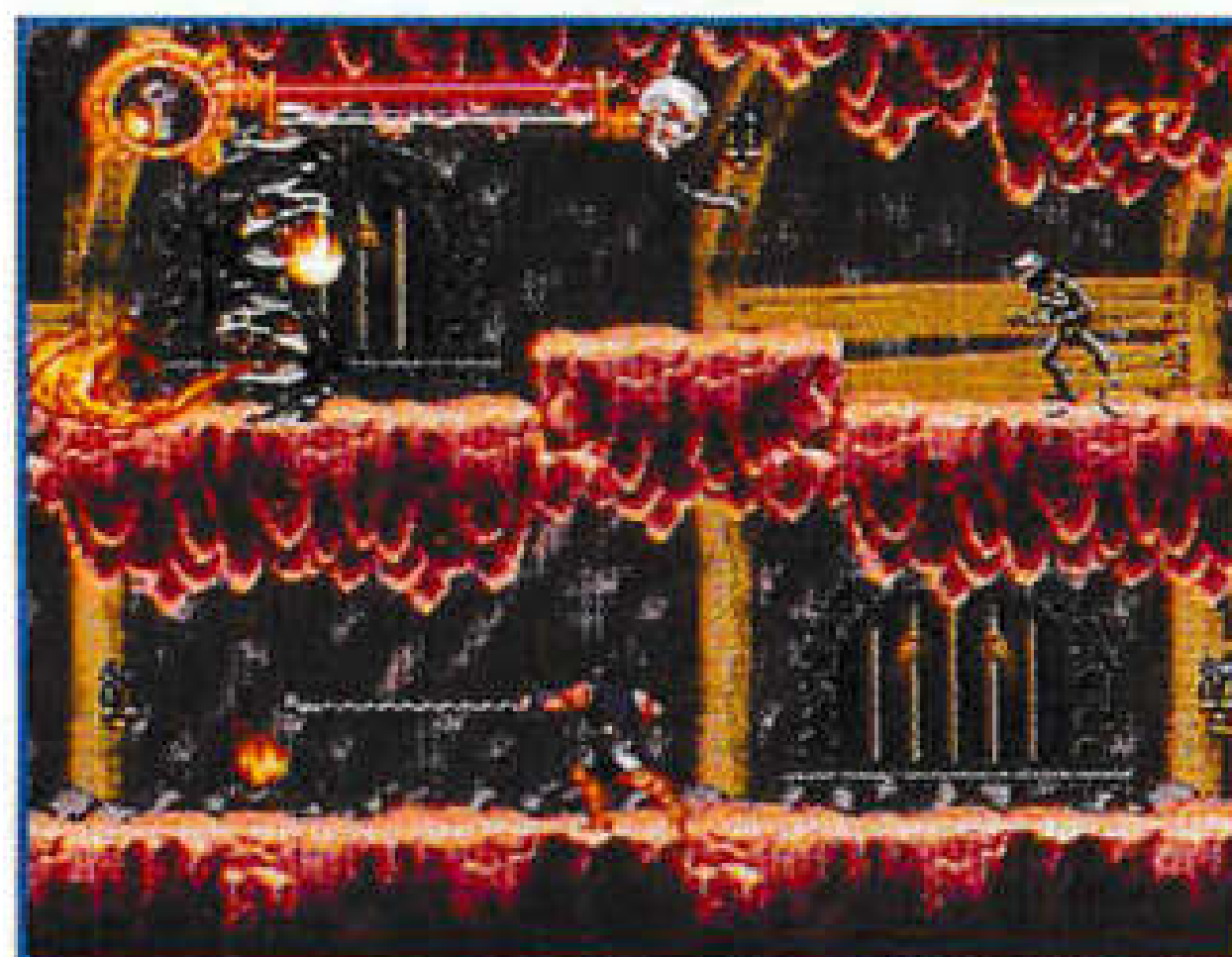
Mandamás: Dyurahan



❖ ETAPA 4

Calabozo

Mandamás: Minotaurusu



❖ ETAPA 5

Patio

Mandamás: Hombre lobo



❖ ETAPA 6

Torre con Reloj

❖ ETAPA 7

Conde Drácula

Annette y María están aprisionadas dentro del castillo, y están en espera de su rescate. El fin del juego varía según qué rutas usas tú para pasar las etapas.

Indice

Prologo	70
Come si gioca	71
Inizio del gioco	72
Operazioni di base	74
Schermo di gioco	75
Lista degli oggetti	76
Profili dei personaggi	78
Fasi	80

❖ PROLOGO ❖

Ambientazione: la Transilvania medievale. Alcune centinaia di anni sono trascorse da quando il leggendario eroe Simon Belmont ha sconfitto il malvagio Conte Dracula e lo ha sigillato via per l'eternità, o almeno così si credeva. La gente ha da molto tempo dimenticato l'orrore di quell'essere che non è morto, e ha lasciato che alcuni individui depravati riportassero il Principe delle Tenebre al suo antico stato, e cioè di sonno durante il giorno e di caccia di sventurate vittime di notte.

Dracula sta ora progettando di vendicarsi del suo vecchio nemico tramite i suoi discendenti imprigionando nel suo oscuro e lugubre castello Annette, l'innamorata di Richter, il pronipote di Belmont, e sua sorella Maria.

Resosi conto di ciò, Richter prende la frusta sacra del suo antenato, tramandata nel corso degli anni di padre in figlio, e parte per il castello di Dracula per salvare Annette e Maria, e per sigillare una volta per tutte il perverso Conte.

Come si gioca

Salva Annette e Maria dal sinistro castello di Dracula, e seppellisci il malvagio Conte in modo che egli non possa più tornare fra gli uomini!

- ❖ Sconfiggi i demoni all'assalto con oggetti per l'attacco come la frusta e le armi secondarie per procedere attraverso il gioco.
- ❖ Gli oggetti appaiono quando riesci a distruggere una candela o a sconfiggere un avversario. Se ottieni un oggetto, questo fa aumentare la tua potenza e ti consente di usare le armi secondarie, ecc. (Vedi la lista degli oggetti, pagine 76 e 77.)
- ❖ Le fasi del gioco sono divise in diverse aree. Il capo dei nemici è in attesa nell'ultima area. Quando il capo è stato sconfitto, appare una sfera misteriosa. Superi la fase quando ottieni la sfera misteriosa.
- ❖ La durata della vita diminuisce ogni volta che un giocatore subisce un danno. Se la durata della vita di un giocatore scade, o se egli cade in un posto senza pavimento, ecc., quel giocatore esce dal gioco.
- ❖ Finché resti con almeno un giocatore, puoi continuare a giocare dall'inizio dell'area in cui l'ultimo giocatore è uscito. Il gioco finisce quando rimani senza giocatori. Anche se il gioco finisce, puoi scegliere "Continue" per continuare a giocare dall'inizio della fase in cui sei stato sconfitto.

Inizio del gioco

Inserisci la cassetta del gioco nel tuo SNES e attiva l'interruttore di alimentazione. Appare lo schermo di dimostrazione e poi lo schermo del titolo.



Per scegliere le voci del menu, premi il comando + in alto/in basso, o usa il pulsante di selezione. Premi il pulsante di avvio per avanzare allo schermo successivo.

NEW GAME (nuovo gioco): Per iniziare il gioco.

PASSWORD (parola d'ordine): Per spostarsi allo schermo per l'introduzione della parola d'ordine.

OPTION (scelte): Per spostarsi allo schermo delle scelte.

❖ SCELTE ❖

Puoi cambiare la configurazione dei pulsanti del tuo dispositivo di controllo e le regolazioni dei suoni del gioco nello schermo delle scelte.



Premi il comando + in alto/in basso per scegliere una voce, e a sinistra/destra per cambiare la regolazione.

CONTROL: Scegli uno fra i tre diversi tipi di regolazioni per i pulsanti del dispositivo di controllo.

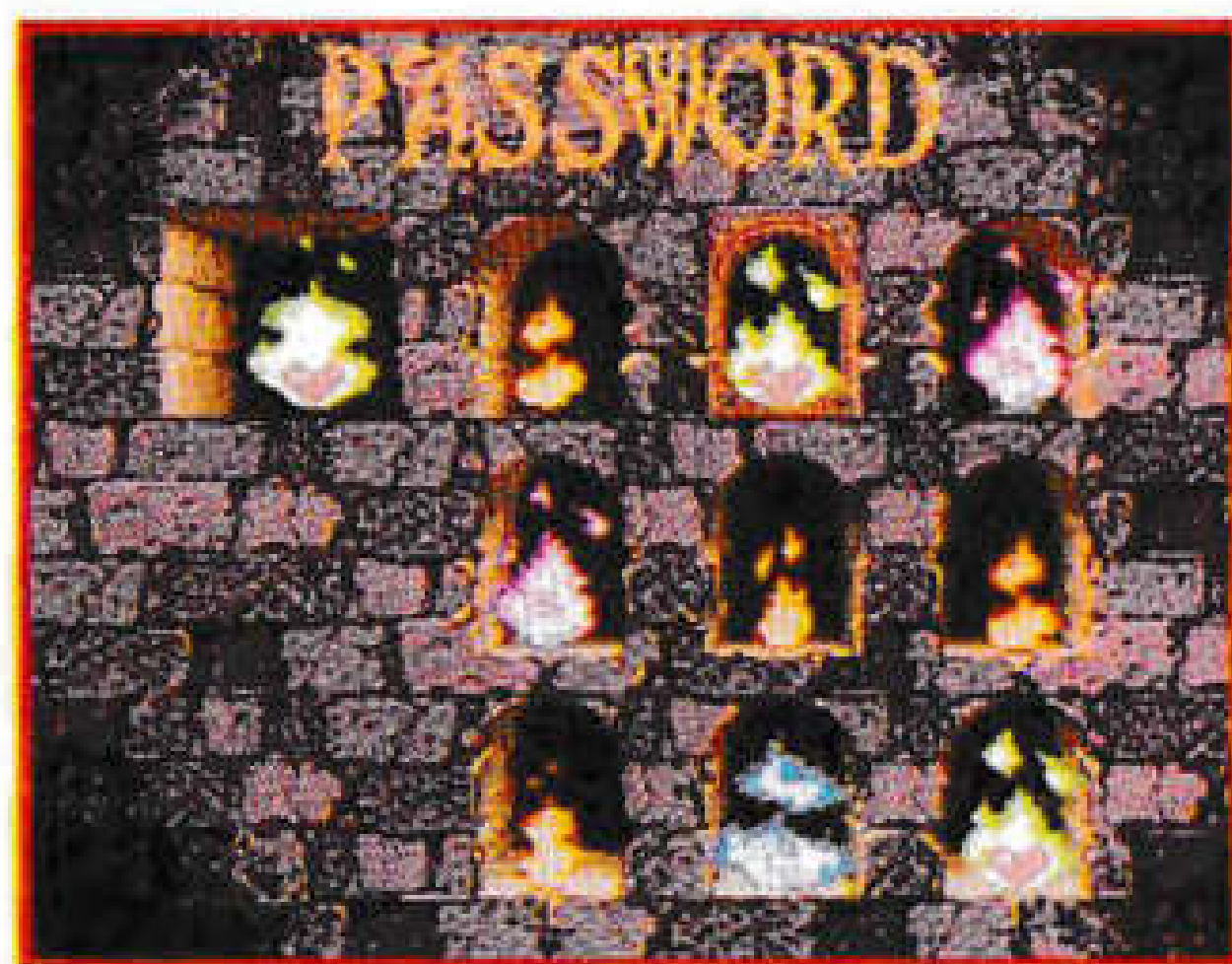
SOUND: Scegli il suono in stereo o in mono.

Premi il pulsante di avvio per ritornare allo schermo del titolo.

❖ PAROLA D'ORDINE ❖

Lo schermo della parola d'ordine appare se scegli PASSWORD quando superi una fase o quando il gioco finisce. Il gioco inizia dalla fase successiva se introduci una parola d'ordine dopo aver superato una fase, o dall'inizio della fase nella quale sei stato sconfitto se introduci la parola d'ordine quando il gioco finisce.

Introduzione di una parola d'ordine

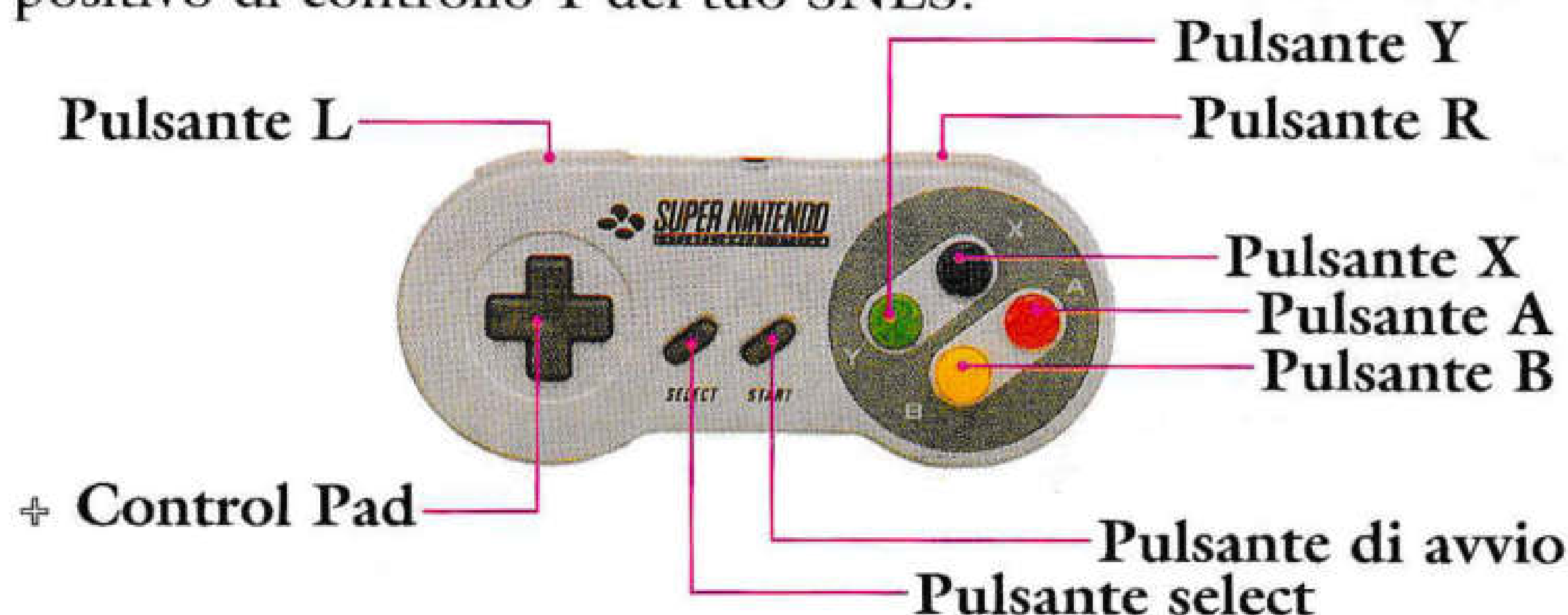


Scegli la posizione per l'introduzione della parola d'ordine con il comando +. Scegli una voce con i pulsanti L o R, e introducila con i pulsanti A, B, X o Y. Dopo aver introdotto la parola d'ordine, premi il pulsante di avvio per iniziare il gioco.

Se desideri abbandonare lo schermo della parola d'ordine, premi il pulsante di selezione; lo schermo del titolo riapparirà.

Operazioni del gioco

Questo gioco è per un solo giocatore. Collega correttamente il dispositivo di controllo al connettore per il dispositivo di controllo 1 del tuo SNES.



❖ OPERAZIONI DI BASE ❖

Comando + ←→ : Per spostare il giocatore
↑ : Per accucciarsi
↑↓ : Per salire e scendere le scale

Pulsante B: Per saltare

Pulsante Y: Attacco con la frusta

Pulsante Y + ↑: Attacco con un oggetto

Pulsante X: Annientamento con un oggetto

Pulsante di avvio: Per fare una pausa (premi di nuovo per annullare)

❖ TECHNICHE ❖

Salto all'indietro: Premi il pulsante B due volte di seguito.

Per correre su per le scale: Pulsante B + ↑

Per correre giù per le scale: Pulsante B + ↓

❖ Tutti i comandi dei pulsanti sono descritti in questo manuale secondo la configurazione originale dei pulsanti del tuo dispositivo di controllo (tipo A). La configurazione dei pulsanti può essere cambiata nello schermo delle scelte. (Vedi pagina 72.)

Schermo di gioco

❖ DURANTE IL GIOCO ❖

Indicatore di vita — Indicatore di vita per il capo dei nemici
Arma secondaria — Numero di cuori



- ❖ Quando l'indicazione del numero di cuori inizia a lampeggiare, puoi usare l'annientamento con un oggetto.

❖ DURANTE UNA PAUSA DEL GIOCO ❖

Numero di giocatori rimanenti — Punteggio



Lista degli oggetti

Degli oggetti appaiono quando le candele vengono distrutte o quando gli avversari vengono sconfitti. Per poter usare le armi secondarie, devi avere il numero appropriato di cuori. Quando ottieni una nuova arma secondaria, puoi sostituirla con quella che stai usando in quel momento. Gli oggetti vanno perduti quando un giocatore esce dal gioco.

❖ OGGETTI NORMALI ❖



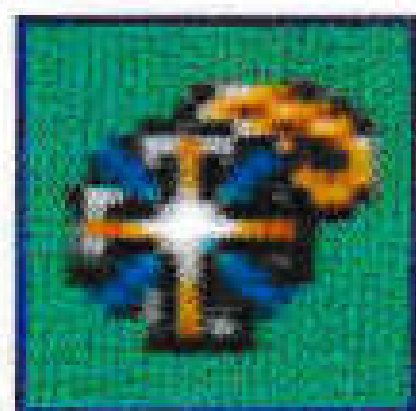
Cuore (piccolo/grande)

Fa aumentare il numero delle volte per cui un'arma secondaria può essere usata.



Cibo

Ripristina una parte della vita del giocatore. Il cibo è nascosto all'interno dei muri, ecc. di ciascuna fase.



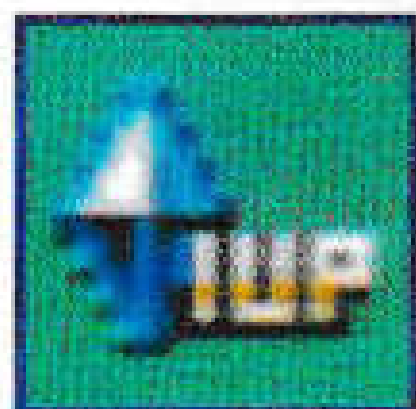
Ciondolo

Annienta tutti gli avversari minori sullo schermo non appena lo prendi.



Elisir di trasparenza

Ti rende invincibile per un certo periodo di tempo quando lo prendi.



1 in più

Fa aumentare il numero dei giocatori rimanenti di uno.

❖ ARMI SECONDARIE • PULSANTE Y + ↑ ❖



Pugnale (consumo di cuori: 1)

Estremamente rapido, ma non ha un grande potere distruttivo.



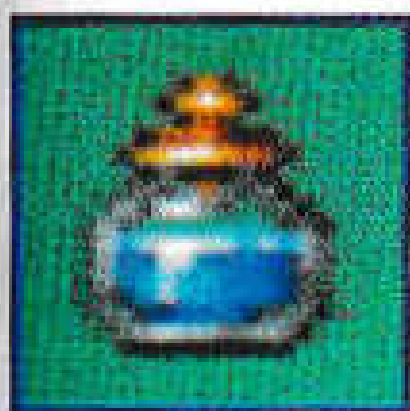
Scure (consumo di cuori: 1)

Difficile da maneggiare, ma ha un potere devastante.



Crocifisso (consumo di cuori: 1)

Facile da maneggiare ed anche molto efficace.



Acqua santa (consumo di cuori: 3)

Ha un ampio campo di applicazioni, ma non è mortale.



Orologio (consumo di cuori: 5)

Rallenta il movimento degli avversari sullo schermo per un certo periodo di tempo. È comunque inefficace per alcuni avversari.



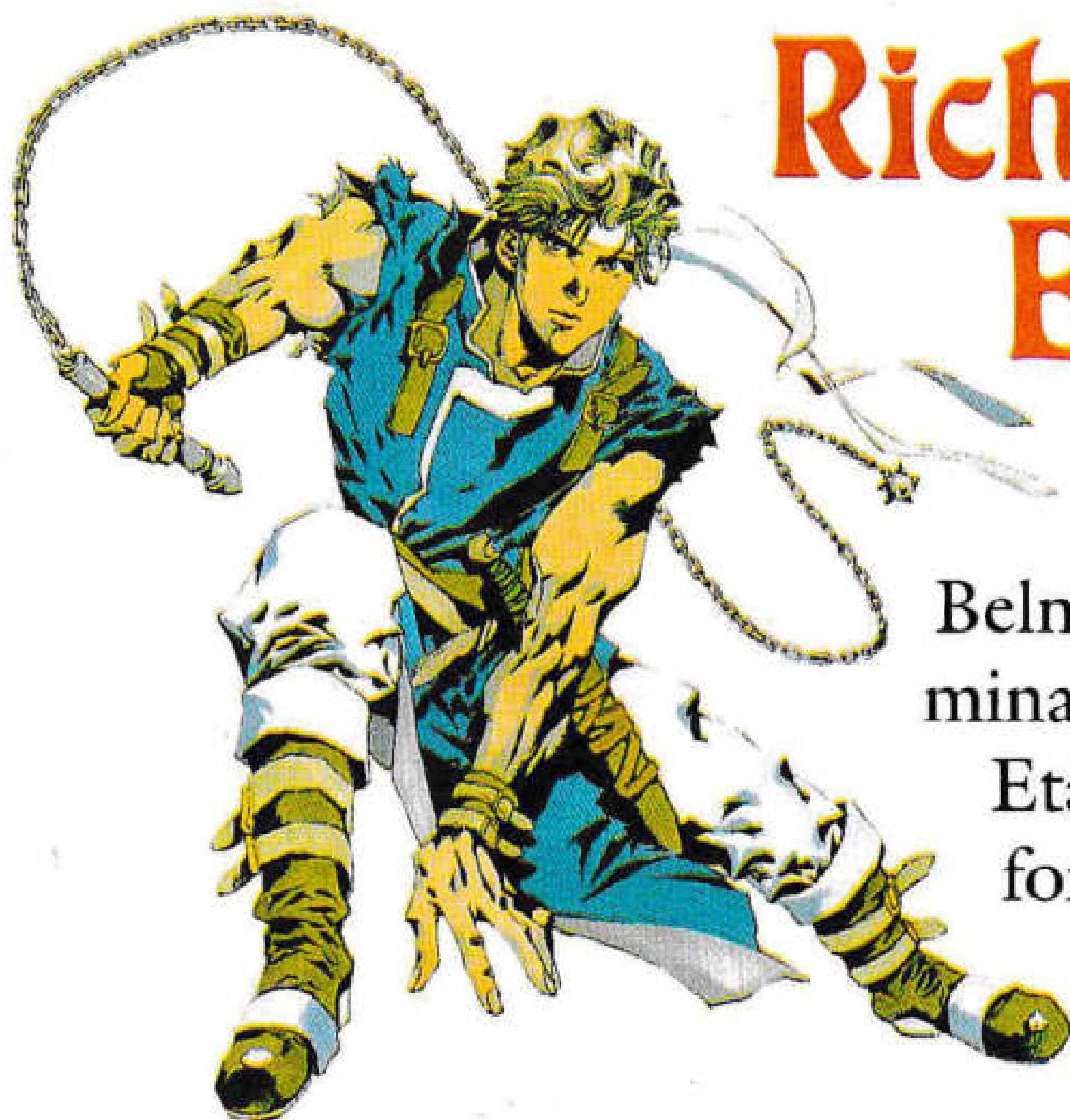
Chiave (consumo di cuori: 0)

Serve per aprire porte chiuse, ma può essere usata solo una volta.

❖ ANNIENTAMENTO CON UN OGGETTO • X-TASTE ❖

Quando accumuli un certo numero di cuori (l'indicazione del numero di cuori in alto a destra sullo schermo inizia a lampeggiare), puoi usare le armi secondarie per mandare gli avversari al riposo eterno.

Profili dei personaggi



Richter Belmont

Discendente di Simon

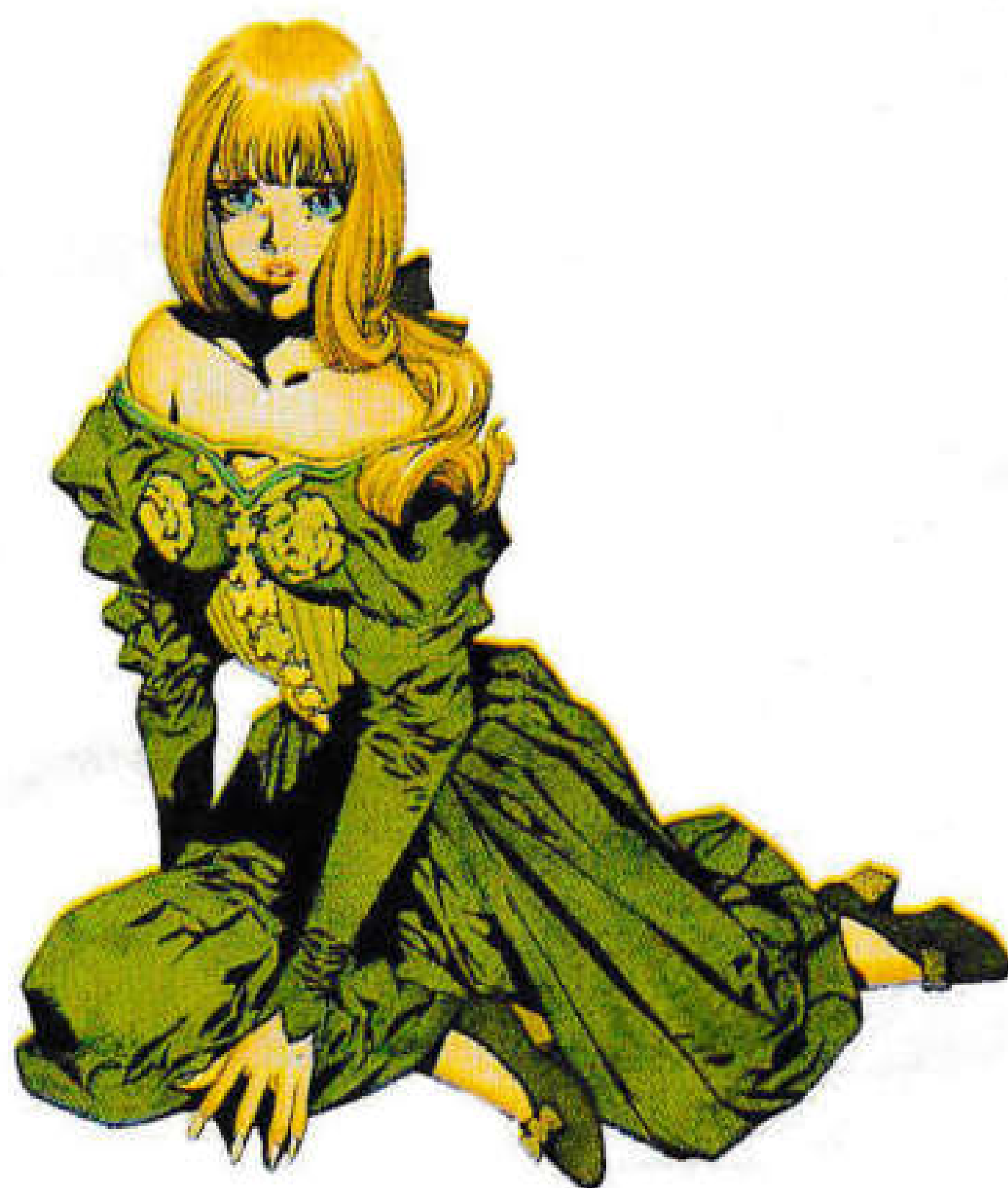
Belmont e famoso sterminatore di vampiri.

Età: 19 anni. Ha un forte senso della giustizia e una volontà irremovibile.

Annette

Innamorata di Richter.

Età: 17 anni. È stata rapita da Dracula ed è prigioniera in qualche recesso del suo funesto castello.





Maria

Sorella minore di Annette. È stata rapita insieme ad Annette, ed è prigioniera nel castello di Dracula.

Dracula

Proprietario del lugubre castello e origine di tutte le malvagità del mondo. Si pensa che abbia 800 anni circa. Crudele e senza cuore, possiede allo stesso tempo raffinatezza e grazia, qualità tipiche della nobiltà.



Fasi

Ci sono in tutto sette fasi. Esistono anche alcune fasi nascoste che possono essere raggiunte tramite percorsi secondari segreti.

❖ FASE 1

Città in fiamme

Capo: Keruberosu



❖ FASE 2

Cancello e ingresso del
Castello Funesto

Capo: Pipistrello gigante



❖ FASE 3

Salone

Capo: Dyurahan



❖ FASE 4 ❖

Prigione sotterranea

Capo: Minotaurusu



❖ FASE 5 ❖

Corte

Capo: Werewolf



❖ FASE 6 ❖

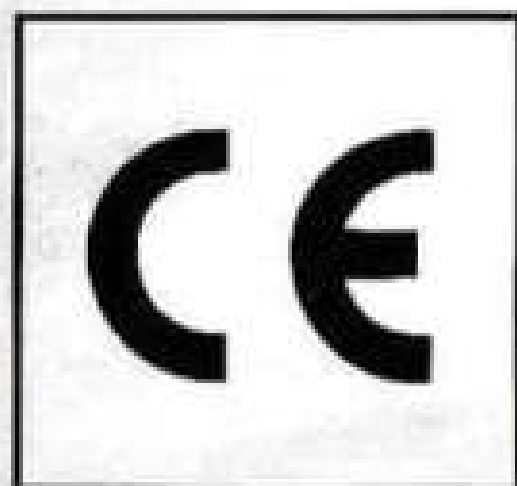
Torre dell'orologio

❖ FASE 7 ❖

Conte Dracula

Annette e Maria sono tenute prigioniere in qualche recesso all'interno del funesto castello, e aspettano di essere salvate. La fine del gioco varia a seconda del percorso usato per superare le fasi.

This image shows a single sheet of white paper with horizontal ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are no margins, text, or other markings on the paper.



Prodotto da: KONAMI CO.,LTD.

D-8754 Großostheim
MADE IN JAPAN

PRODOTTO CONFORME AL DECRETO LEGISLATIVO 27/9/1991, N° 313 IN ATTUAZIONE DELLA DIRETTIVA 88/378/CEE. NON ADATTO A BAMBINI DI ETÀ INFERIORE AI 36 MESI A CAUSA DELLE PARTI TROPPO PICCOLE E DEL CONSEGUENTE RISCHIO DI INGESTIONE. CONSERVARE LE ISTRUZIONI O LA SCATOLA PER FUTURA REFERENZA.

DISTRIBUTED BY **KONAMI UK LTD.**
KONAMI HOUSE, 54a COWLEY MILL ROAD, UXBRIDGE, MIDDLESEX UB8 2QE
DISTRIBUTED BY **KONAMI (DEUTSCHLAND) GMBH**
POSTFACH 56 01 80, 60406 FRANKFURT
DISTRIBUTED BY **KONAMI (DEUTSCHLAND) GMBH, PARIS BRANCH**
23 RUE CAMBON, 75001 PARIS, FRANCE
CASTLEVANIA VAMPIRE'S KISS™ IS A TRADEMARK OF KONAMI CO.,LTD.
KONAMI® IS A REGISTERED TRADEMARK OF KONAMI CO.,LTD.
© 1995 **KONAMI** ALL RIGHTS RESERVED.

KONAMI®

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON