

KONAMI®

SNSP-AD-FAH



**MODE D'EMPLOI
HANDLEIDING**



SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM

KONAMI®



CE SCEAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVE 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.

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.

LICENSED BY



NINTENDO®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™, THE NINTENDO PRODUCT SEALS AND OTHER MARKS DESIGNATED AS "TM" ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

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.

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.

Félicitations !

Vous avez fait un excellent choix en achetant le jeu Super Castlevania IV™ de Konami pour votre Super Nintendo Entertainment System™. Nous vous recommandons de lire attentivement les instructions de ce manuel avant de commencer à chasser les démons de la nuit.

TABLE DES MATIERES

INTRODUCTION	4
L'ACTION.....	6
POUR COMMENCER VOTRE QUETE	7
LE MOT DE PASSE EST.....	8
LES COMMANDES	9
LE FOUET.....	10
DE NOUVEAUX NIVEAUX DE TERREUR	11
DES ARMES DE CHOIX	15

LE DIABLE RODE DANS L'OBSCURITE

Une légende racontée dans le petit pays de Transylvanie prétend que tous les cent ans les forces du Bien s'affaiblissent mystérieusement, laissant les forces du Mal reprendre leur emprise sur notre monde. Le diable se manifeste sous la forme de l'un des personnages les plus redoutables qui errent sur la terre – le vampire Dracula !

Tous les cent ans, Dracula reprend vie et devient de plus en plus fort. Son but est de transformer toute l'humanité en créatures des ténèbres, et de les gouverner de sa main de fer. Il est souvent apparu sur terre et beaucoup de personnes craignent qu'il ne puisse être arrêté sous sa prochaine apparence.

Il existe un groupe qui s'est toujours trouvé là pour s'assurer de l'extermination de Dracula ; il s'agit de la famille Belmont. Pendant des générations, les Belmont ont transmis à l'aîné de la famille les secrets et le savoir-faire de la chasse aux vampires. Bien que beaucoup de membres de la famille Belmont aient vécu des vies paisibles sans rencontrer Dracula, ils restent constamment en éveil ! Ils ont essuyé des escarmouches occasionnelles avec des monstres moins impressionnants, mais le clan Belmont en est toujours sorti vainqueur.

Le dernier combat entre Dracula et les Belmont a eu lieu il y a un siècle. Aujourd'hui, les Transylvains signalent des visions mystérieuses de créatures étranges apparaissant sous le couvert de l'obscurité. Voici l'approche du Printemps et la préparation de la cérémonie traditionnelle qui l'accompagne.

A l'insu de tous, un groupe diabolique tient une cérémonie dans les ruines de l'ancienne abbaye située à l'extérieur de la ville et tente de faire revivre le Prince des Ténèbres. Lors de l'accomplissement du rituel, un nuage noir descend sur la région. Le groupe sinistre s'agite dans une frénésie de chants mystérieux et de danses païennes, puis la foudre s'abat sur l'abbaye. Le sol se dresse sous les pieds des assistants et les murs de l'abbaye tremblent. Dracula est de retour !

Une fois de plus, le moment est venu pour Simon Belmont d'invoquer l'aide des puissances du Bien pour l'assister dans son combat. Armé de son fouet magique, de son courage et du savoir séculaire de la famille Belmont, il se met en route pour accomplir sa mission...



L'ACTION

Ce jeu raconte l'aventure de Simon Belmont. Dans le rôle de ce personnage, vous vous fraierez un chemin parmi onze niveaux terrifiants, hantés par les fantômes les plus épouvantables que vous ayez jamais rencontrés. Et, comme si les créatures croisées le long du chemin n'étaient pas suffisamment cruelles, vous vous retrouverez, à la fin de chaque niveau, face à un Chef vraiment horrible. Exterminez-le et saisissez la Boule de Lumière qui se révélera alors ; votre énergie vitale sera ainsi régénérée.

VOTRE CAPITAL DE VIES

Simon commence la partie avec trois vies. Lorsqu'elles sont toutes épuisées, la partie est terminée... Rien ne peut plus arrêter Dracula et ses sbires ! Vous ne voulez PAS que cela arrive !

LE TEMPS TRAVAILLE POUR VOUS – MAIS PAS POUR LONGTEMPS...

Le temps dont dispose Simon pour accomplir chaque niveau est limité. Si vous êtes à court de temps avant d'avoir pu vaincre le Chef diabolique du niveau en cours, vous perdez une vie.

SIMON ! OBTIENS UNE VIE !

Augmentez l'énergie vitale de Simon en vous emparant des vivres qui apparaissent lorsque vous avez soufflé une chandelle ou vaincu un ennemi. Les autres éléments vous donnent de nouvelles armes et autres bonus. Vous en saurez plus à ce sujet un peu plus loin.

POUR COMMENCER VOTRE QUETE

Introduisez la cartouche de jeu dans votre console Super NES™ et allumez-la. Lorsque l'écran Titre apparaît, vous avez le choix entre : START (Commencer), CONTINUE (Continuer) et OPTIONS.

1. **Start** : Choisissez START lorsque vous désirez commencer une nouvelle partie ou si vous jouez pour la première fois.
2. **Continue** : Cette option vous donne accès à l'écran du mot de passe qui vous permet de reprendre la partie à un niveau précédent.
3. **Options** : Vous permet de décider quels boutons contrôlent chacune des actions de Simon. Utilisez la manette multidirectionnelle pour faire défiler les différents choix. Pour le mode Sound (Son), vous pouvez choisir entre STEREO et MONAURAL (mono).



LE MOT DE PASSE EST...

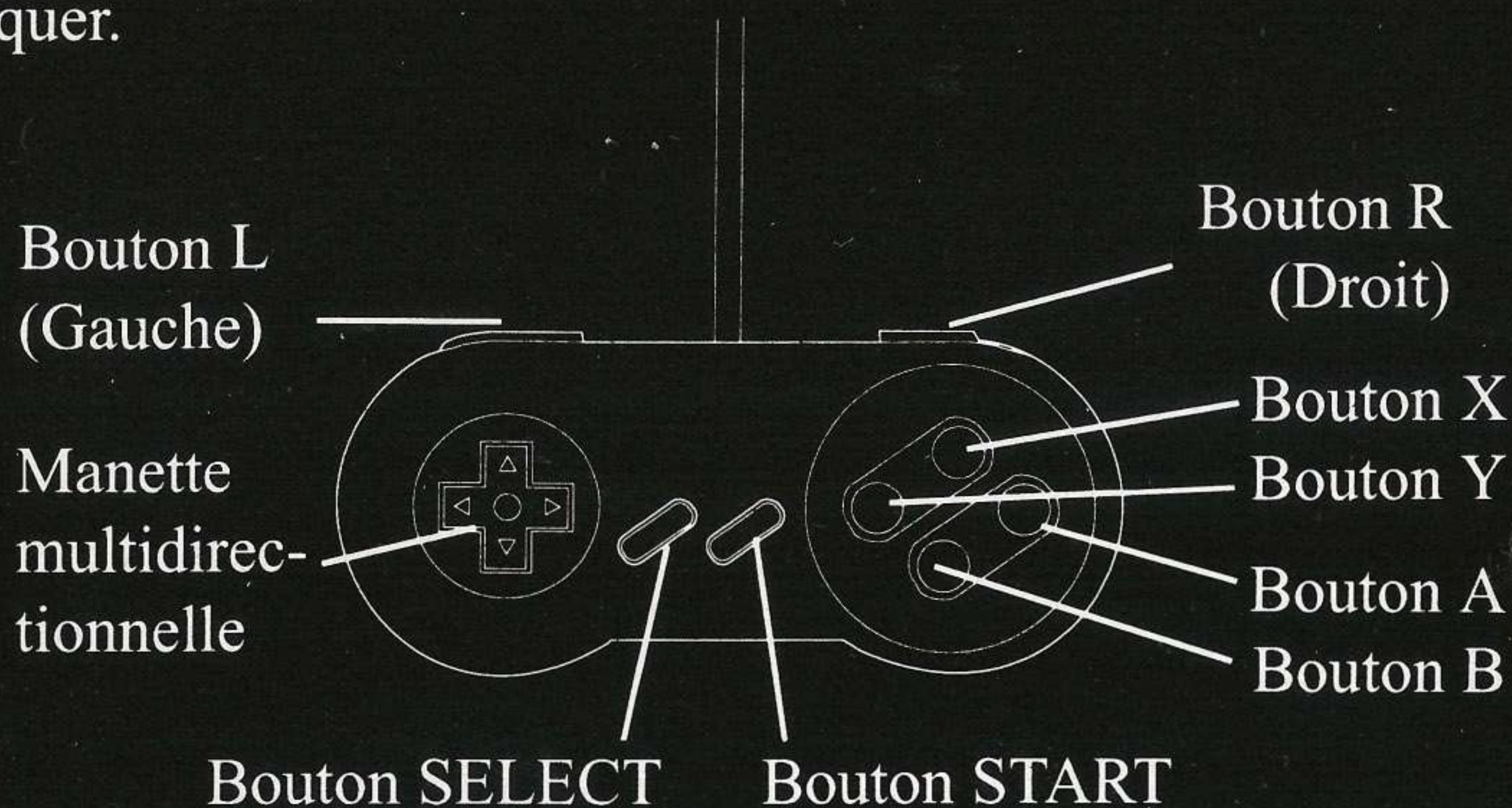
Si vous perdez toutes vos vies, sélectionnez l'option "End" (fin) pour découvrir le mot de passe qui vous permettra de reprendre la partie. Il vous catapultera au niveau que vous avez quitté mais sans les bonus ou les power-up précédemment gagnés.

Lorsque vous choisissez "Continue" sur l'écran Titre, l'écran du mot de passe apparaît. Quatre éléments se situent au sommet de l'écran : une boîte vide, un cœur, une hache et une bouteille d'eau sacrée. Utilisez les boutons Gauche ("L") ou Droit ("R") de la manette de jeu pour vous déplacer à gauche et à droite. Lorsque vous avez sélectionné un élément, utilisez la manette multidirectionnelle pour mettre une boîte en surbrillance sur la grille inférieure. Appuyez sur le Bouton A pour mettre l'élément dans la grille. Lorsque la grille correspond au mot de passe du niveau que vous désirez, appuyez sur le Bouton START.



LES COMMANDES : POUR GUIDER SIMON DANS SON AVENTURE

Guider Simon est vraiment facile. Il suffit de pousser la manette multidirectionnelle dans la direction désirée. Pour utiliser le fouet, appuyez sur la manette multidirectionnelle et le Bouton Y dans la direction où vous voulez le faire claquer.



Bouton START : Appuyez sur ce bouton pour faire vos choix dans les écrans de sélection ou pour interrompre la partie en cours.

Manette multidirectionnelle : Utilisez-la pour déplacer Simon ou pour diriger le fouet dans huit directions.

Bouton Y : Appuyez pour faire claquer le fouet.

Bouton B: Appuyez pour sauter.

Bouton R (Droit) : Appuyez pour utiliser les éléments spéciaux.

Boutons Select, L (Gauche), X et A : Ces boutons ne sont pas utilisés durant la partie.

Remarque : Les utilisations indiquées ci-dessus pour les boutons correspondent aux utilisations par défaut de chaque manette de jeu. Vous pouvez vous-même définir les boutons à employer pour sauter (JUMP), faire claquer le fouet (WHIP) et utiliser les éléments (ITEM), en vous servant de l'écran Options au début de la partie.

LORSQUE LE FOUET CLAQUE...

Simon a découvert un vieux grimoire que ses ancêtres lui ont laissé ; les secrets du fouet lui ont ainsi été révélés. C'est dans ce livre qu'il a appris que le fouet peut claquer dans huit directions. Le fouet est non seulement une arme redoutable mais aussi un moyen de transport extrêmement appréciable ! Il existe des anneaux spéciaux que Simon peut attraper avec son fouet afin de se propulser au-dessus des régions qui sont trop larges pour être franchies par un simple saut. Fouettez l'anneau de la même manière que vous le feriez avec un ennemi – visez-le avec la manette multidirectionnelle et appuyez sur le Bouton Y. Voici quelques autres trucs pour chasser les fantômes :

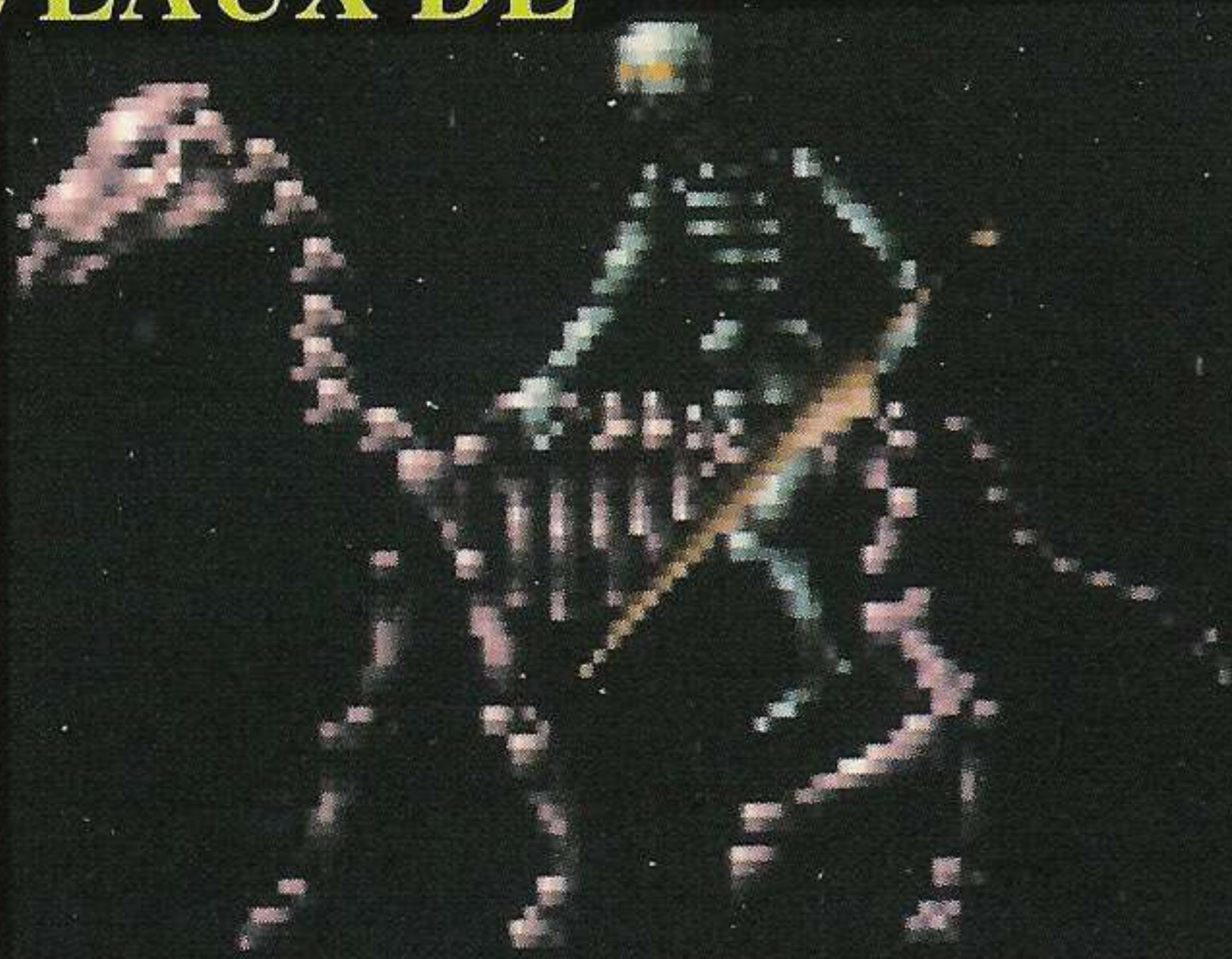
- En maintenant le Bouton Y enfoncé, le fouet devient flasque après avoir claqué et vous pouvez le balancer en utilisant la manette multidirectionnelle. Il fera encore subir des dommages à vos ennemis (mais pas tant qu'un bon coup bien placé !).
- Si vous sautez en l'air, poussez la manette multidirectionnelle vers le bas et appuyez sur le Bouton Y. Le fouet de Simon s'abattra directement vers le bas.



DE NOUVEAUX NIVEAUX DE TERREUR...



Niveau 1



Rowdain



Meduse



Niveau 2



Niveau 3



Vipères orphiques



Puweyxil



Niveau 4



Niveau 5



Koranot



Les spectres dansants :
Paula Abghoul et Fred Askare



Niveau 6



Sir Grakul



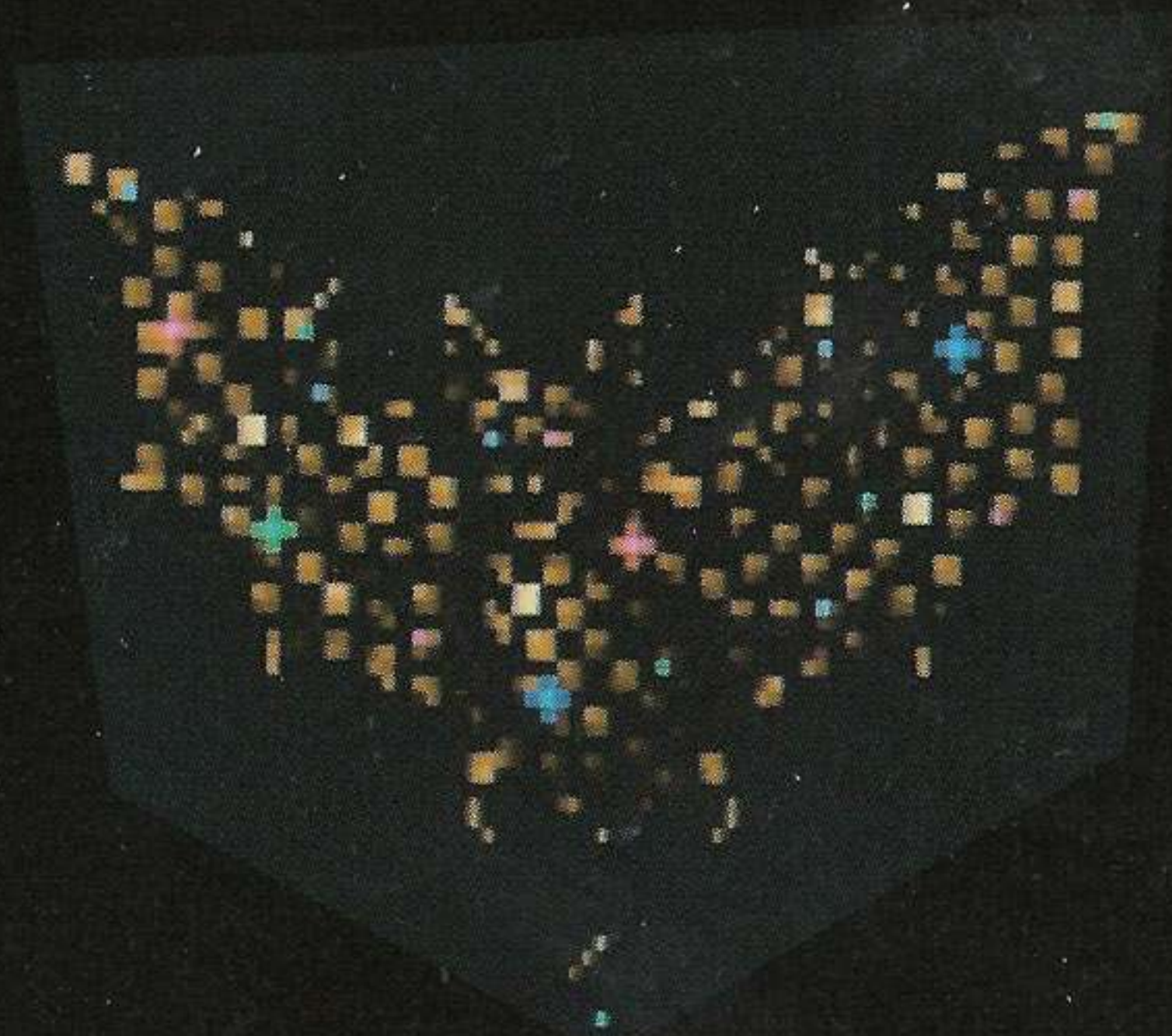
Niveau 7



Niveau 8



Le monstre



Chauve-souris Zapf



Niveau 9



Akmodan II



Niveau A



Niveau B



Slogra

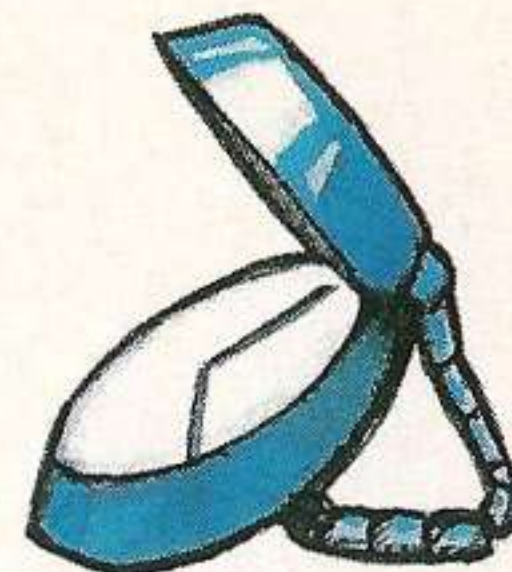


Dracula !

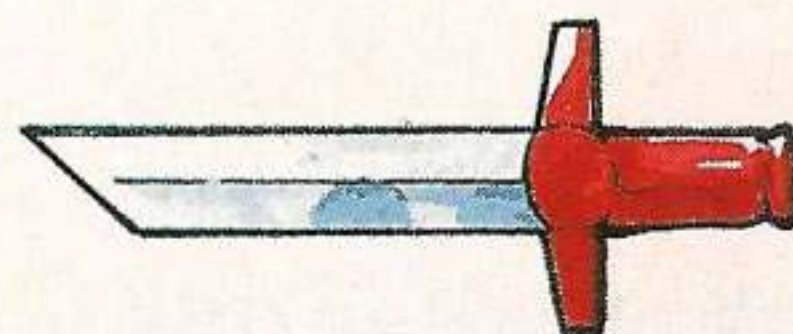
DES ARMES DE CHOIX

En plus du fouet magique, vous pouvez trouver d'autres armes cachées sur votre route. Si vous voulez exterminer Dracula définitivement, vous aurez besoin de toute l'aide possible !

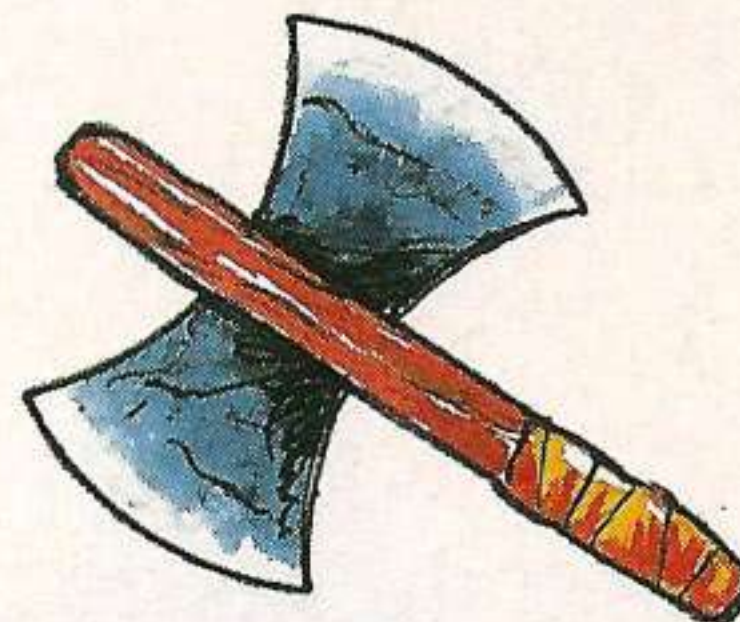
MontreArrête la plupart des actions ennemies.



PoignardDétruit l'objet visé.



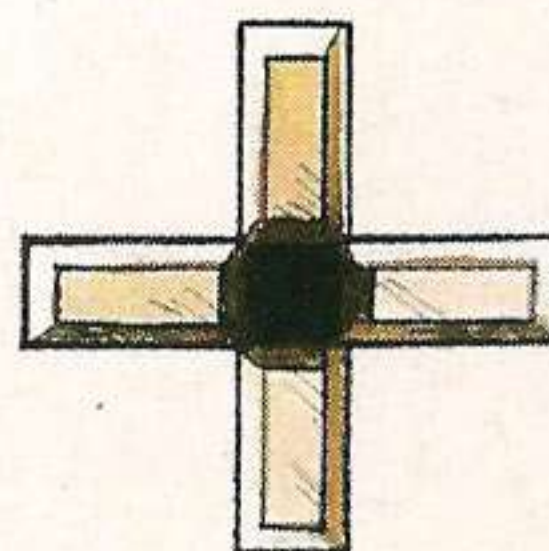
HacheLente mais puissante, elle attaque en arc de cercle.



Bombe de feuBrûle tout sur son passage.



BoomerangArme puissante qui traverse l'écran et revient à son point de départ.



Petit cœurDonne un coup par
arme.



Grand cœur.....Donne cinq coups par
arme.



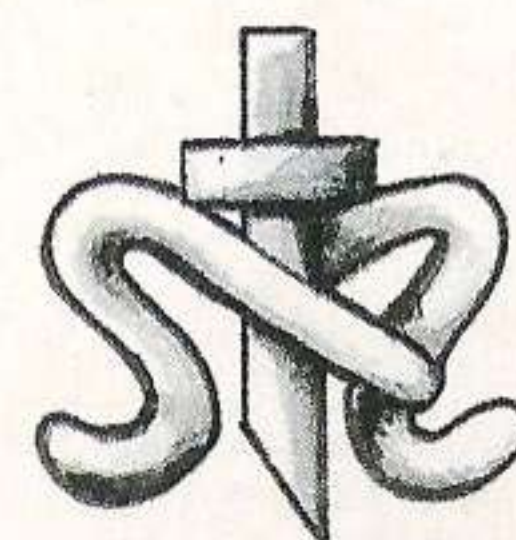
Détruit tous les ennemis
sur l'écran.



Potion magique ...Vous protège de tout
d'invisibilité danger pendant
quelques secondes.



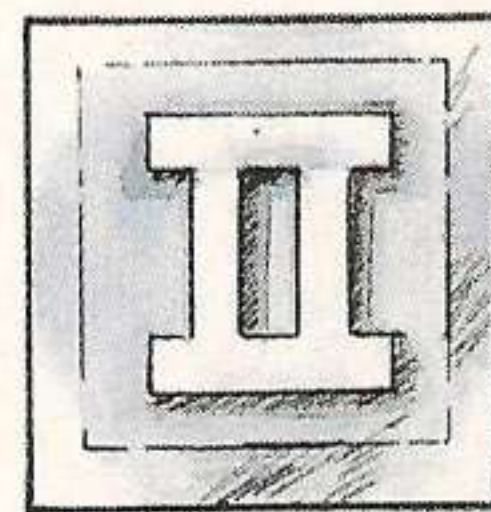
Etoile du matin....Augmente le pouvoir du
Fouet sur deux niveaux :
chaîne courte pour le
premier niveau, chaîne
plus longue pour le
second niveau.



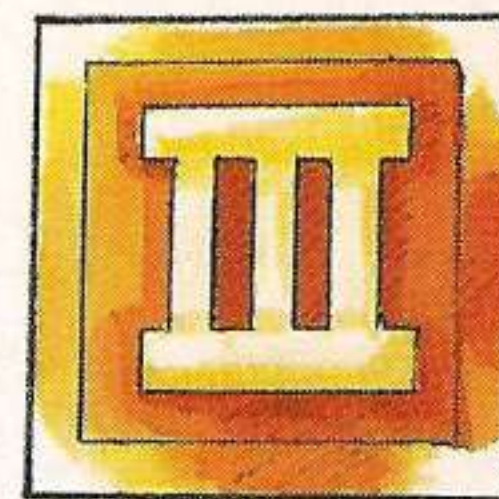
Sac d'argent.....Donne des points en
récompense (les
quantités apparaissent
sur l'écran).



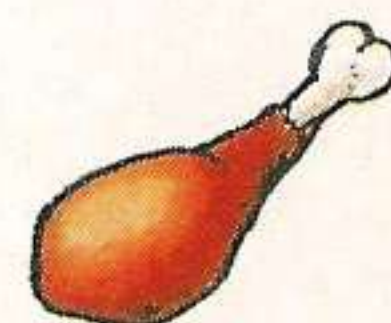
Double coupPermet de lancer une
arme deux fois de suite.



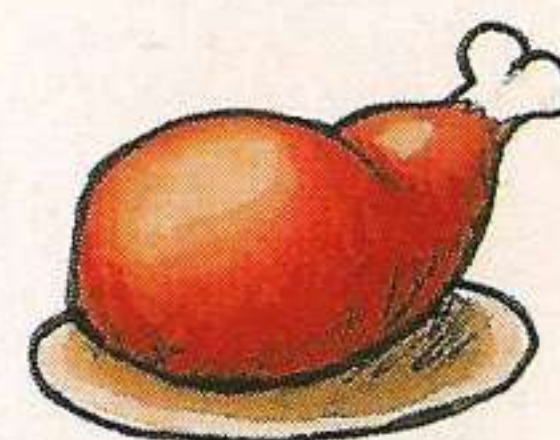
Triple coupPermet de lancer une
arme trois fois de suite.



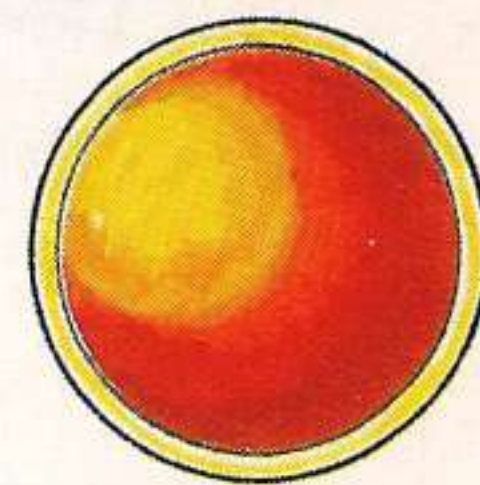
Petite côteletteVous redonne une partie
de porc de l'énergie perdue.



Grande côteVous restitue une grande
de porc partie de l'énergie
perdue.



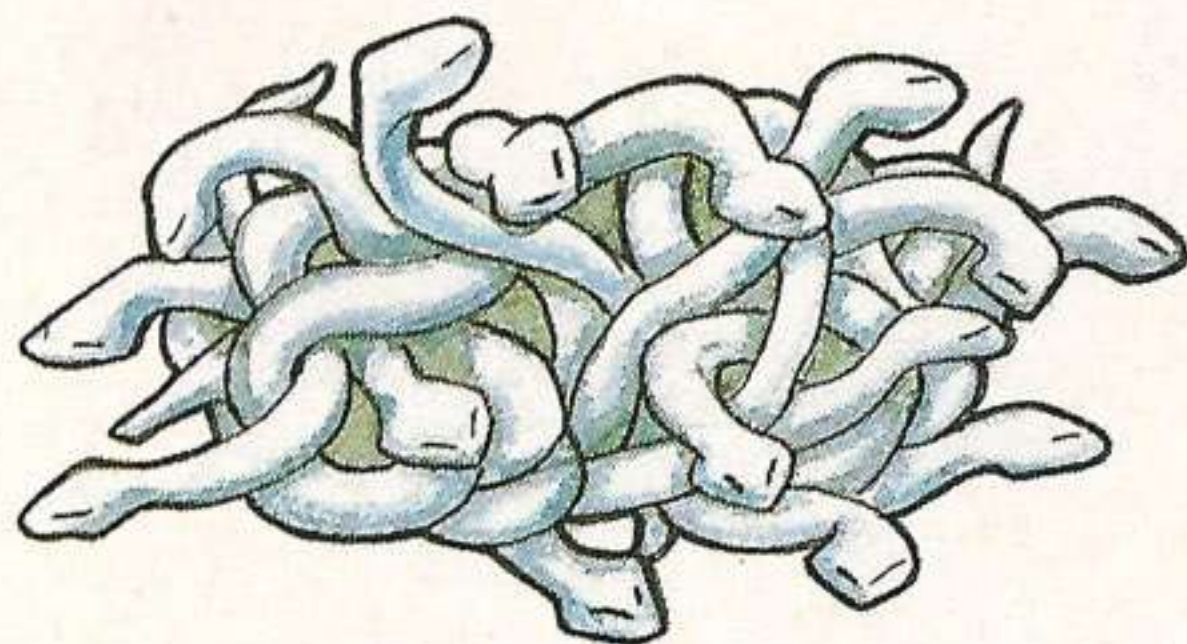
Cristal magique ...A prendre au Chef à la
fin de chaque niveau
pour gagner un bonus de
temps et restaurer la
puissance perdue.



1 Up.....Ajoute une vie
supplémentaire.



RENCONTRE AVEC LES SBIRES DE DRACULA...



Nœud de vipères



Squelette du chevalier



Cercueil



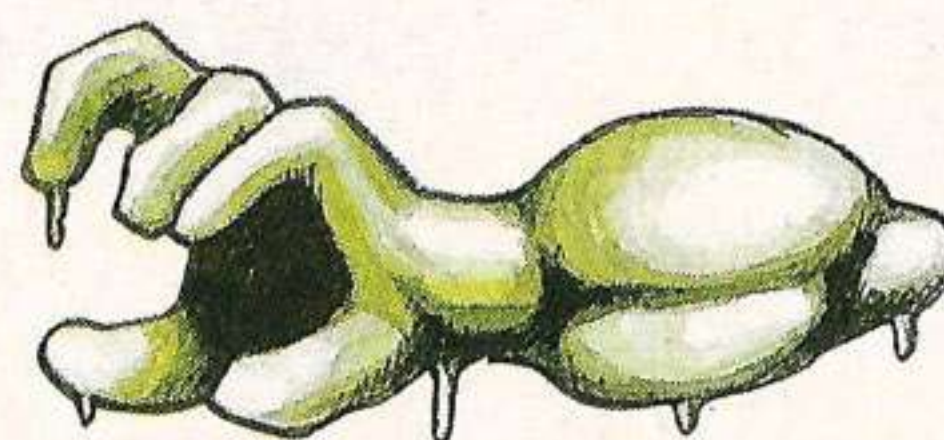
Cruela



Mr. Hed



Triton



"La griffe"

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Super Nintendo Entertainment System GAME PAKS
(Cartouches)

BANDAI S.A. ("BANDAI") garantit la présente cartouche NINTENDO contre tout défaut durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut de fabrication apparaît pendant la période de garantie, BANDAI réparera ou remplacera gratuitement la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, veuillez retourner la cartouche à votre revendeur NINTENDO avec votre facture d'achat.

Les cartouches retournées sans facture ou après l'expiration de la durée de la garantie seront au choix de BANDAI, soit réparées soit remplacées à la charge du client.

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

Pour toute information sur cette cartouche ou sur les jeux NINTENDO appelez le : 16 (1) 34.48.98.18.

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Super Nintendo Entertainment System GAME PAKS
(Cartouches)

BANDAI B.V. («BANDAI») garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que la SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM GAME PAK («Cartouche») ne comporte aucun défaut de matériau ou d'exécution durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparaît durant cette période, BANDAI soit réparera soit remplacera gratuitement, à son choix, la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, retournez la cartouche à votre revendeur NINTENDO ou expédiez-la en recommandé et port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat à:

BANDAI B.V.
Attention : Nintendo S.A.V.
Trade Mart, B.P. 271
1020 Bruxelles
Belgique

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de BANDAI ou réparées ou remplacées à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie. A cet effet, appelez nos services au no. 02-478.90.48, ext. 60/61 pour connaître le montant qui vous sera facturé.

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

GEFELICITEERD!

Je bent nu de trotse eigenaar van Super Castlevania IV™ voor het Super Nintendo Entertainment System™, weer een topper uit de fantastische Konami-collectie. Lees de hierna volgende instructies goed door voordat je de demonen van de nacht gaat besluipen.

INHOUD

INLEIDING	22
HOE JE HET SPEELT	24
HOE JE AAN JE SPEURTOCHT BEGINT	25
HET PASWOORDSCHERM.....	26
DE BEDIENINGSKNOPPEN	27
DE ZWEEP	28
DE LEVELS VOL ANGST	29
DE WAPENS DIE JE KUNT KIEZEN	33

IN HET DUISTER SCHUILT HET KWAAD...

Volgens een legende uit het kleine landje Transylvania worden de krachten van het goede iedere 100 jaar zwakker, waarna dan de krachten van het kwaad weer vaste voet krijgen in onze wereld. Dat kwaad manifesteert zichzelf in de vorm van één van de meest gevreesde figuren die op onze aarde rondzwerven... de vampier Dracula!

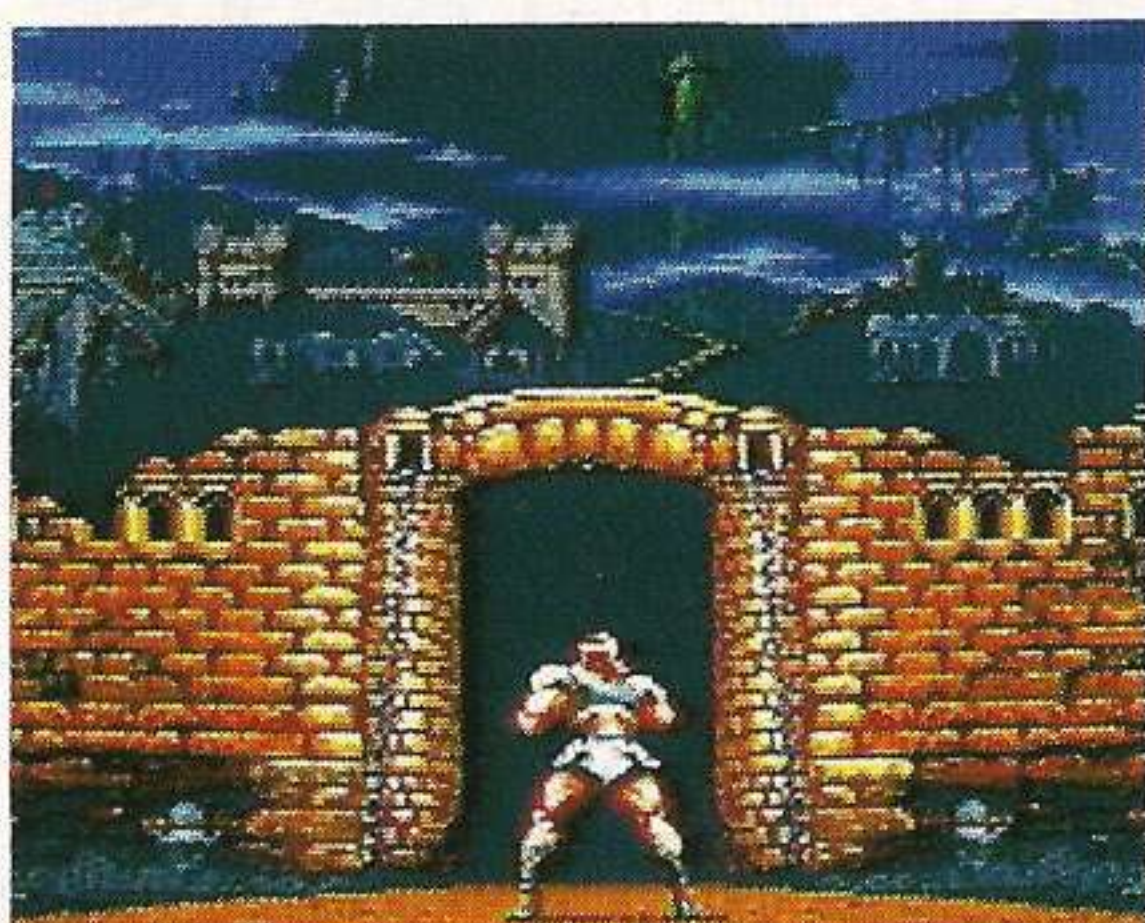
Iedere honderd jaar herleeft Dracula weer en wordt hij sterker en sterker. Zijn doel is de hele mensheid in wezens van de duisternis te veranderen en die met ijzeren vuist te regeren. Al talloze malen is hij op aarde tevoorschijn gekomen en velen vrezen, dat hij bij zijn volgende verschijning niet meer kan worden tegengehouden.

Maar er is altijd een groep mensen geweest die ervoor gezorgd heeft dat Dracula steeds werd verslagen, de familie Belmont. Generaties lang hebben de Belmonts de geheimen en vaardigheden van de jacht op vampiers steeds weer aan het oudste kind van de familie doorgegeven. Hoewel velen van hen een vreedzaam leven hebben geleefd zonder ooit Dracula te hebben ontmoet, blijven ze daar altijd op voorbereid. Af en toe hebben er wat kleinere gevechten met minder gevaarlijke monsters plaatsgevonden, maar daaruit is de Belmont clan steeds weer zegevierend tevoorschijn gekomen.

Inmiddels zijn er weer 100 jaar verstreken sinds het laatste gevecht van Dracula met de familie Belmont. De bewoners van Transylvania melden mysterieuze verschijningen van vreemde wezens die onder dekking van de duisternis tevoorschijn komen. Nu de lente nadert, bereidt de bevolking zich voor op een traditioneel feest.

Maar... zonder dat zij dat weten, houdt een boosaardige groep mensen een ceremonie in de oude, verwoeste abdij vlak buiten de stad om te proberen de Prins der Duisternis weer tot leven te wekken. Terwijl ze met dit ritueel bezig zijn, daalt er een donkere wolk over het land neer. De sinistere groep begint als een gek mysterieuze liederen te zingen en heidense dansen uit te voeren. Dan slaat de bliksem in de abdij. De grond golft onder hun voeten en de muren van de abdij trillen. Dracula is opnieuw tot leven gekomen!

Voor Simon Belmont is het dan weer tijd de krachten van het goede bijeen te roepen om hem in zijn strijd terzijde te staan. Gewapend met zijn mystieke zweep, zijn moed en zijn eeuwenoude kennis die hem door de Belmont familie is bijgebracht, gaat hij op pad...



HOE JE HET SPEELT

Dit avontuur speelt zich af rondom Simon Belmont. Jij moet je, als Simon, met je zweep een weg banen door elf verschrikkelijke levels vol met de meest afgrijselijke demonen die je ooit bent tegengekomen. En of al die wezens die je onderweg ontmoet nog niet genoeg zijn, kom je elke keer als je het einde van een level bereikt oog in oog te staan met een werkelijk afschrikwekkende leidersfiguur. Zodra je die hebt verslagen, verschijnt er een lichtbal. Neem die mee om je levensmeter weer op peil te brengen.

LEVEN IN DE BROUWERIJ

Simon begint het spel met drie levens. Als hij die allemaal kwijtraakt, is het spel afgelopen. Als het spel voorbij is, kunnen Dracula en zijn gemene volgelingen vrijelijk over de aarde rondzwerven. En dat laat je toch zeker NIET gebeuren!

JE HEBT DE TIJD MEE... VOORLOPIG ALTHANS!

Voor het afmaken van elk level heeft Simon maar een beperkte hoeveelheid tijd. Als die verstrijkt voordat je de boosaardige leider van dat level verslaat, verlies je één van Simon's levens.

PAK HET LEVEN, SIMON!

Laat Simons levensmeter weer omhoog komen door voedselvoorwerpen te bemachtigen. Die verschijnen nadat je een kaars hebt uitgeblazen of een gemene vijand hebt verslagen. Andere voorwerpen leveren je nieuwe wapens en andere bonussen op. Die worden later uitgelegd.

HOE JE AAN JE SPEURTOCHT BEGINT

Doe de cassette in je Super NES™ en zet die vervolgens aan. Nadat het titelscherm is verschenen, kun je kiezen uit drie mogelijkheden: START, CONTINUE (DOORGAAN) of OPTIONS (KEUZES).

1. **Start:** Kies hiervoor als je aan een nieuw spel begint of het voor de eerste keer speelt.
2. **Continue:** Hiermee kom je in het paswoordscherm, waardoor je kunt doorgaan vanaf het begin van het level waarin je de vorige keer gebleven bent.
3. **Options:** Hiermee kun je kiezen met welke knoppen je Simons bewegingen bestuurt. Verplaats de cursor met de vierpuntsdruktoets langs de verschillende keuzemogelijkheden. In de "Sound mode" kun je zowel voor STEREO als voor MONAURAL (monogeluid) kiezen.



HET PASWOORDSCHERM

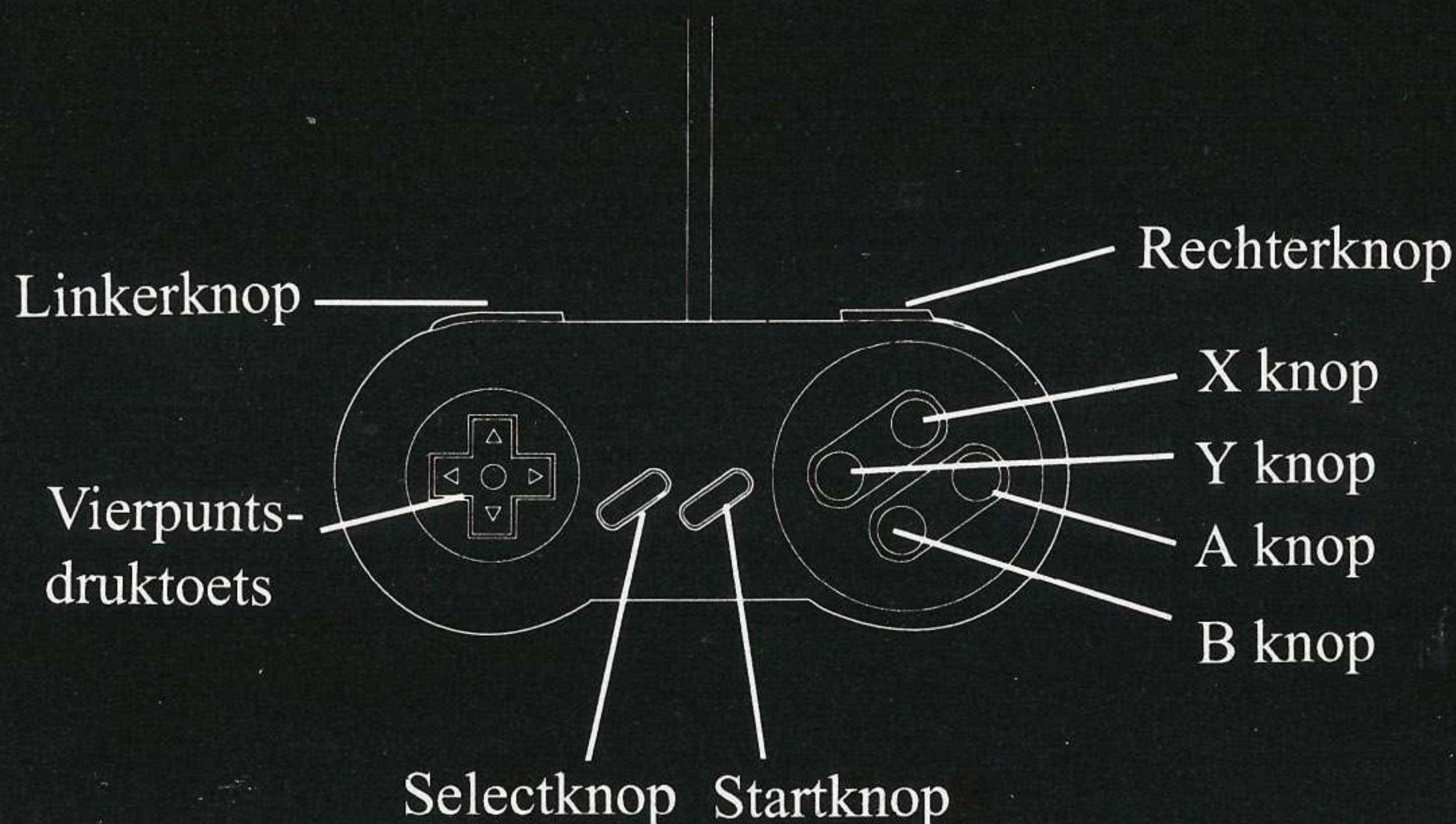
Als je al je levens hebt verloren, krijg je een paswoord te zien en kun je voor “End” (einde) kiezen. Met dat paswoord kun je later weer naar het avontuur teruggaan. Het brengt je dan in één keer naar het level waarin je de vorige keer bent gestopt. Maar je bent dan wel de bonussen en de “power-ups” die je de vorige keer verdiend hebt kwijt.

Als je in het openings-titelscherm voor “Continue” kiest, ga je meteen door naar het paswoordscherm. Daar zie je bovenin vier voorwerpen: een lege kist, een hart, een bijl en een fles met heilig water. Gebruik de linker- of rechterknop om door de vakken naar links of rechts te gaan. Heb je eenmaal een voorwerp uitgekozen, kies dan met de vierpuntsdruktoets één van de vakjes onderin uit. Druk op de A knop om het voorwerp in het vakje te plaatsen. Nadat je de vakjes zodanig hebt ingevuld, dat die tezamen het paswoord vormen voor het gewenste level, druk je op de startknop.



DE BEDIENINGSKNOPPEN

Het is vrij gemakkelijk Simon te besturen. Verplaats hem met de vierpuntsdruktoets in de gewenste richting. Wil je de zweep gebruiken, druk dan op de vierpuntsdruktoets in de richting waarin je wilt slaan en tegelijkertijd op de Y knop.



Startknop: Druk hierop om in de keuzeschermen je keus te maken. Gebruik hem ook om tijdens het spel te pauzeren.

Vierpuntsdruktoets: Hiermee verplaats je Simon. Ook gebruik je hem om met de zweep in acht verschillende richtingen te slaan.

Y knop: Druk hierop om met je zweep te slaan.

B knop: Druk hierop om te springen.

Rechterknop: Druk hierop om speciale voorwerpen te gebruiken.

Selectknop, Linkerknop, X knop en A knop: Worden tijdens dit spel niet gebruikt.

N.B: De hierboven gekozen knoppen zijn standaard voor elke controller. Maar met de "Option"-keuzemogelijkheid aan het begin van het spel kun je zelf bepalen, met welke knoppen je wilt springen ("JUMP"), de zweep ("WHIP") of een voorwerp ("ITEM") wilt gebruiken.

DE ZWEEP

In een oud boek dat hem door zijn voorouders is nagelaten, heeft Simon de geheimen van de zweep ontdekt. Zo heeft hij erin gelezen, dat hij er in acht richtingen mee kan slaan. Het is niet alleen een krachtig wapen, maar ook een nuttig transportmiddel! Er zijn speciale ringen waaraan Simon met zijn zweep kan hangen om zich zo over stukken te kunnen slingeren die te breed zijn om normaal overheen te springen. Sla gewoon met de zweep naar zo'n ring alsof je naar een vijand slaat: mik met de vierpuntsdruktoets en druk op de Y knop. Hier zijn nog wat tips voor spokenjagers:

- Als je de Y knop ingedrukt houdt, wordt de zweep na het slaan slap en kun je ermee om je heen slaan met behulp van de vierpuntsdruktoets. Zo krijgen je vijanden er van langs, maar niet zo erg als met een goede, krachtige zweeps slag.
- Als je de lucht in springt, druk dan met de vierpuntsdruktoets naar onderen en tegelijkertijd op de Y knop. Simon slaat dan met zijn zweep naar beneden.



DE LEVELS VOL ANGST



Level 1



Rowdain



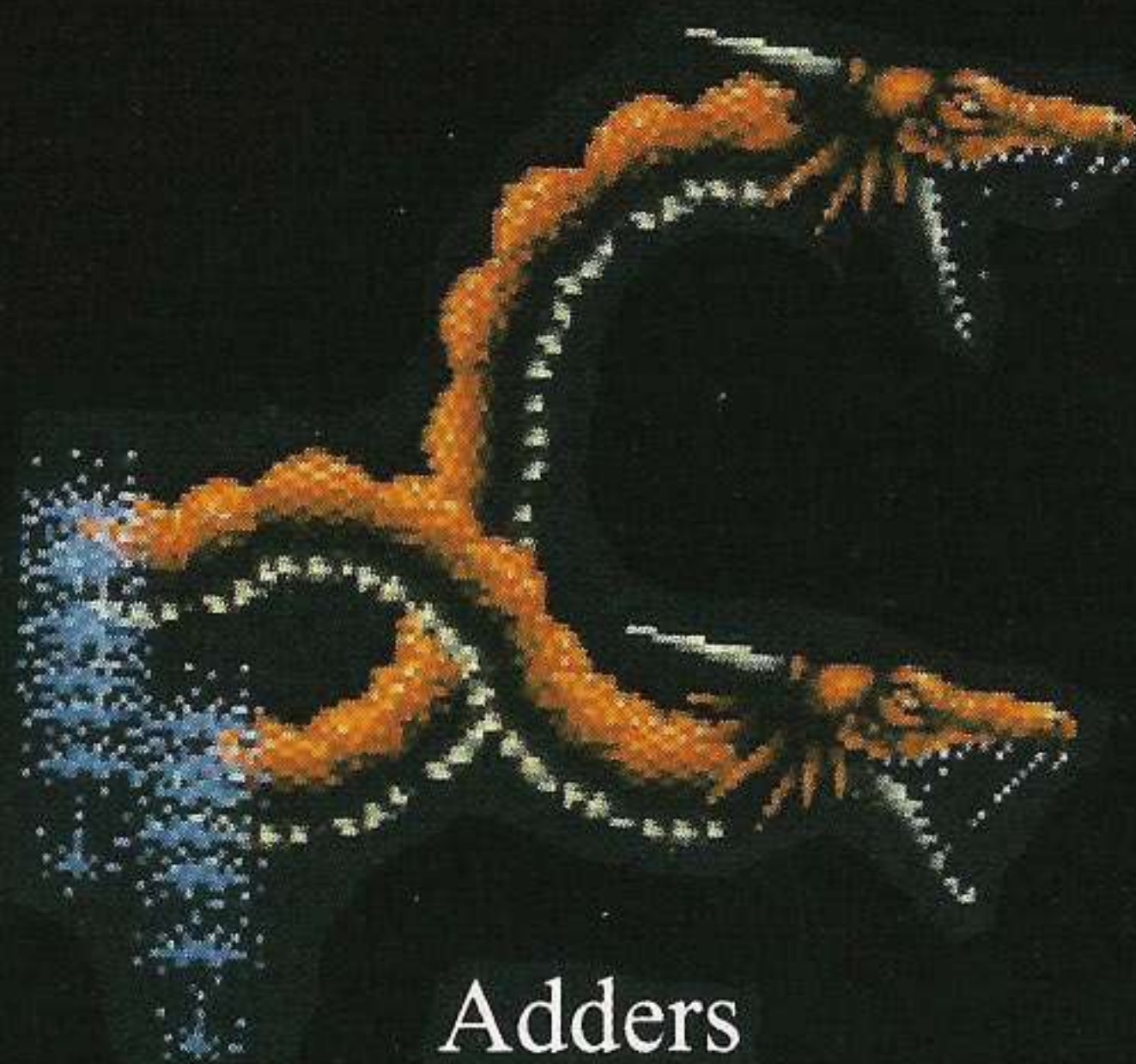
Medusa



Level 2



Level 3



Adders



Puweyxil



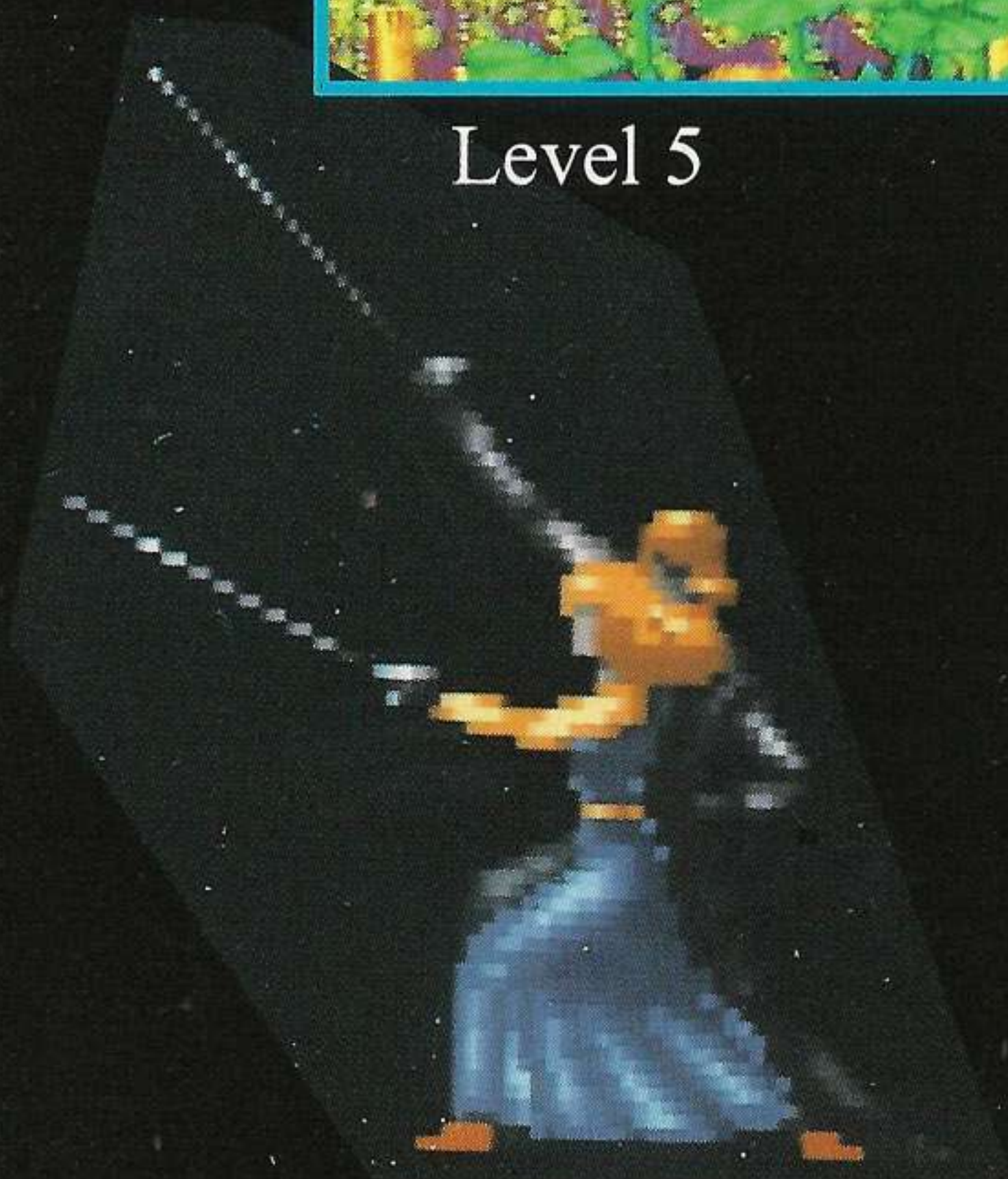
Level 4



Level 5



Koranot



De dansende spoken
Paula Abghoul & Fred Askare



Level 6



Sir Grakul



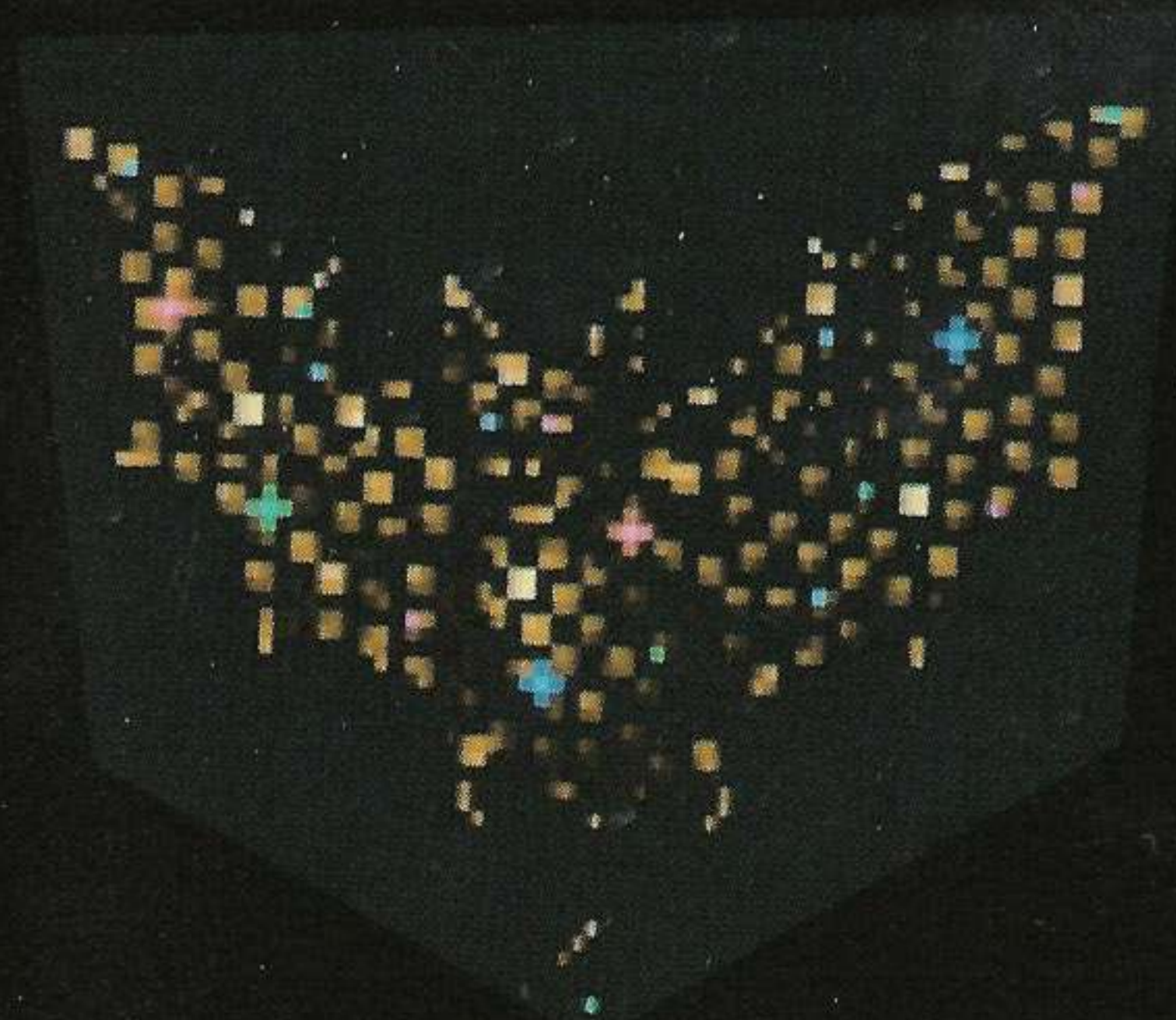
Level 7



Level 8



Het monster



Zapf Bat



Level 9



Akmodan II



Level A



Level B



Slogra

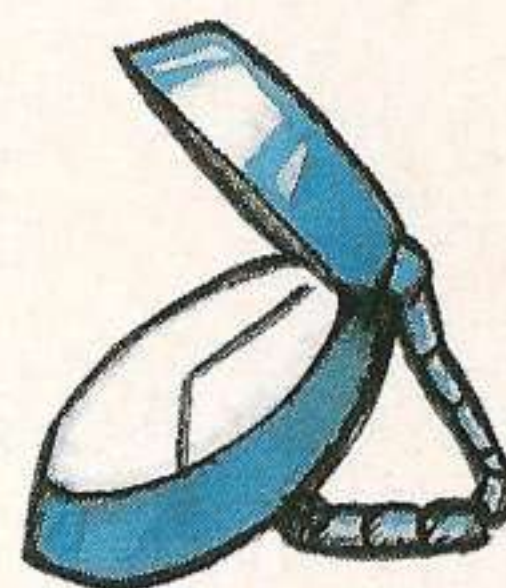


Dracula!

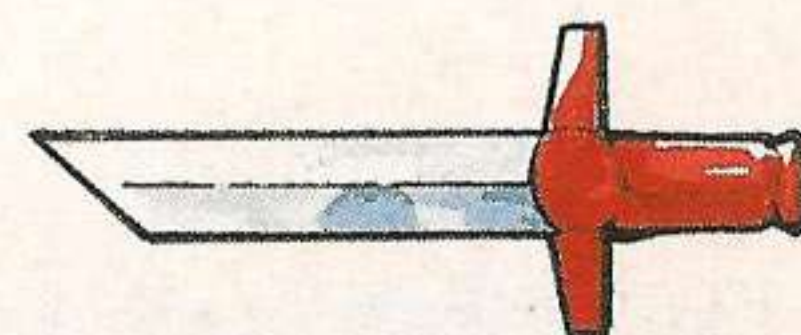
DE WAPENS DIE JE KUNT KIEZEN

Behalve de mystieke zweep kun je onderweg ook andere verborgen wapens vinden. Als je Dracula voorgoed wilt uitschakelen, heb je alle hulp nodig die je kunt krijgen!

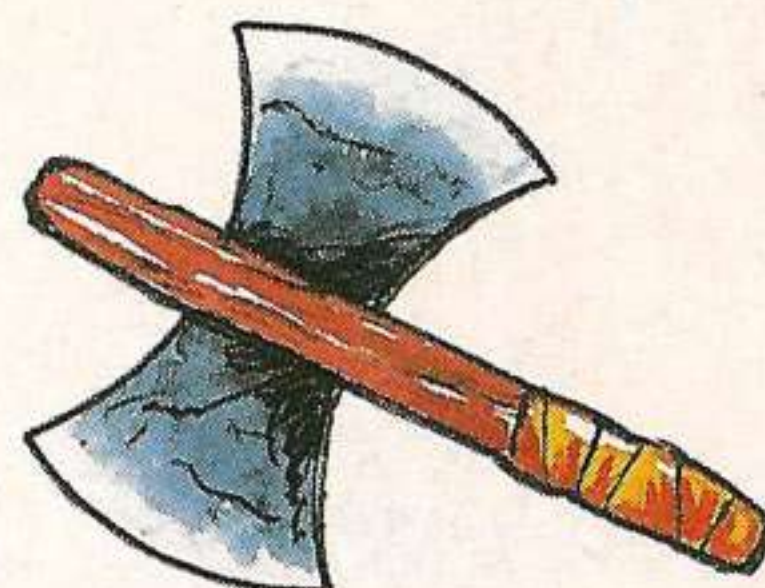
Horloge.....Stopt de meeste
vijandelijke acties



Dolk.....Vernietigt doelen op
afstand



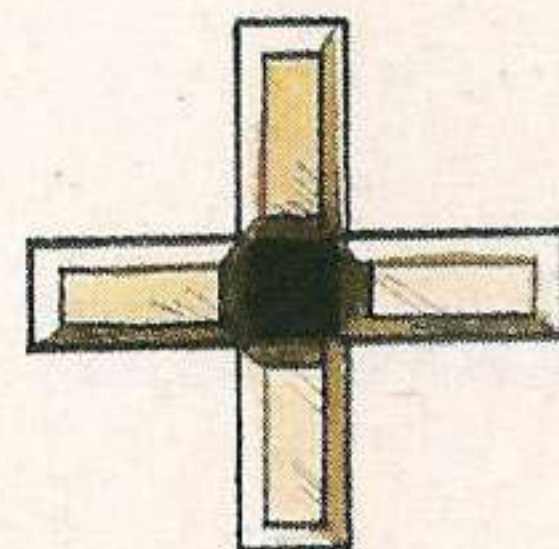
Bijl.....Traag maar krachtig,
valt in een boog aan



Vuurbom.....Verbrandt alles wat hij
op zijn weg tegenkomt



BoemerangKrachtig wapen dat
over het scherm gaat en
daarna weer terugkeert
in je hand



Klein hart.....Goed voor één schot
per wapen



Groot hartGoed voor vijf schoten
per wapen



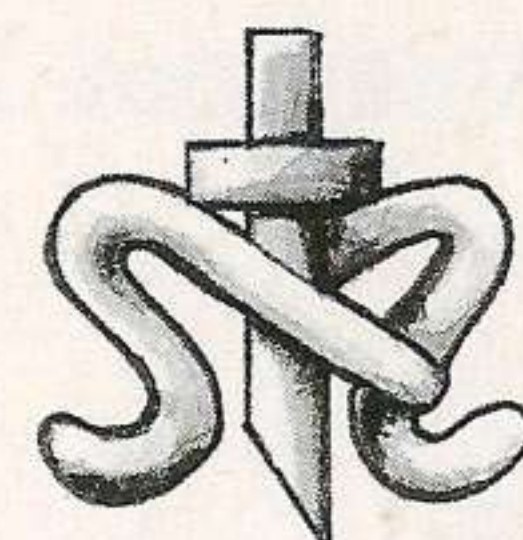
Vernietigt alle vijanden
op het scherm



Onzichtbaarheids..Beschermt je een
drankje paar seconden lang
tegen verwondingen



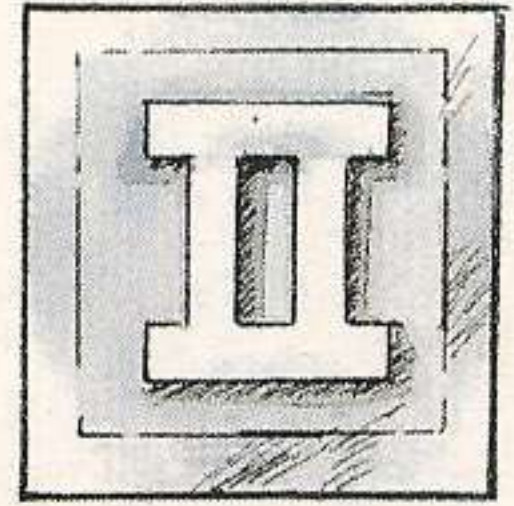
MorgensterVerhoogt de kracht van
de zweep in twee
niveaus: korte ketting
voor eerste niveau-vers-
terking, langere ketting
voor tweede niveau-
versterking



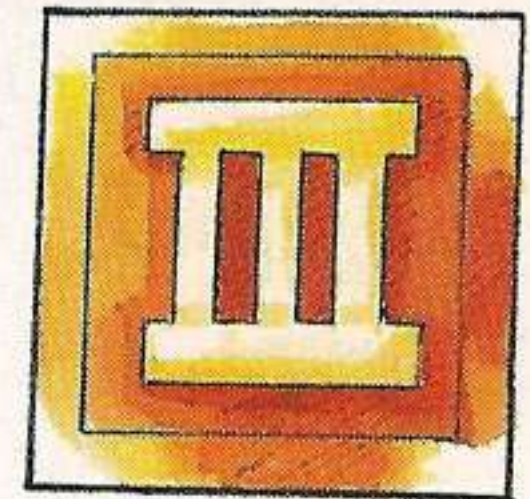
Geldbuidel.....Hiermee verdien je
punten (het bedrag
verschijnt op het
scherm)



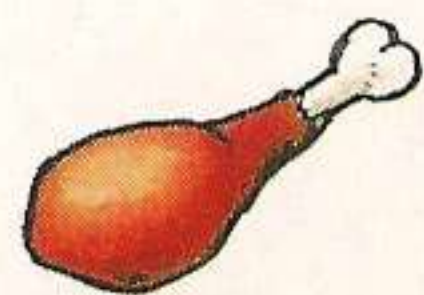
Dubbel schotHiermee kun je twee
keer achter elkaar met
een wapen gooien



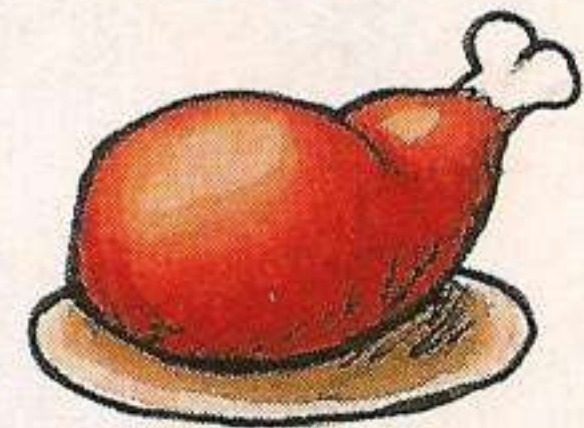
Driedubbel schot ..Hiermee kun je drie
keer achter elkaar met
een wapen gooien



Klein.....Herstelt verloren kracht
varkensboutje gedeeltelijk



GroteHerstelt meer verloren
varkensbout kracht



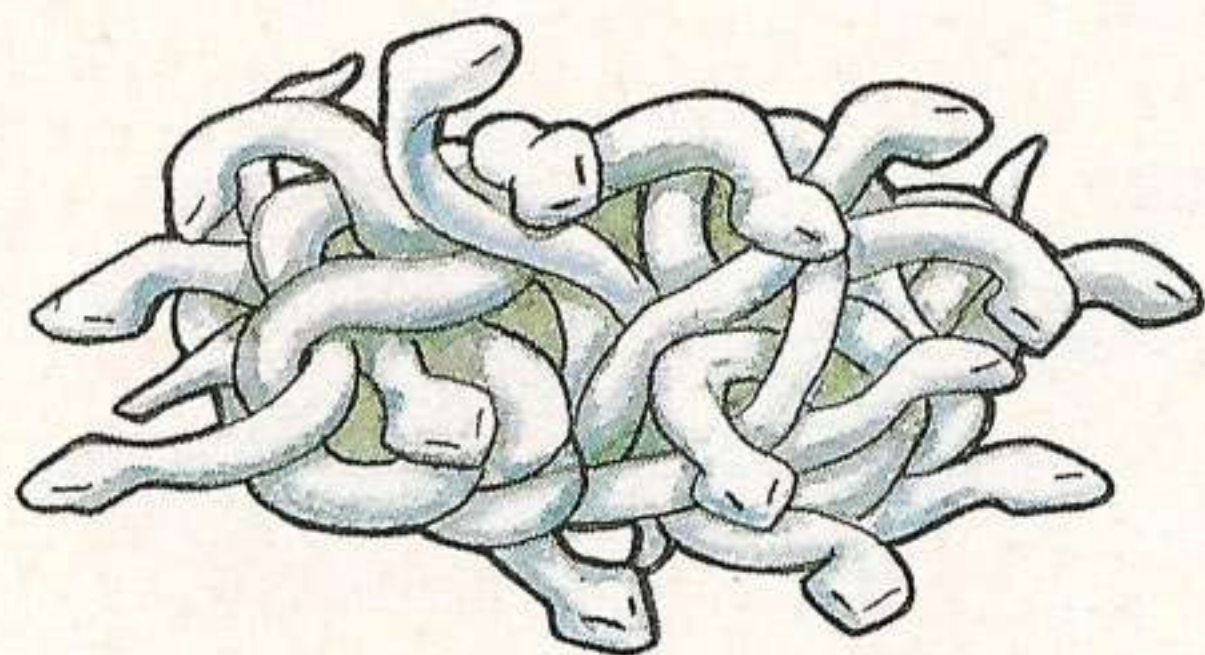
Magisch kristal.....Verover dit op een
hoofdman aan het einde
van elk level om een
tijdbonus te verdienen
en verloren kracht te
herwinnen



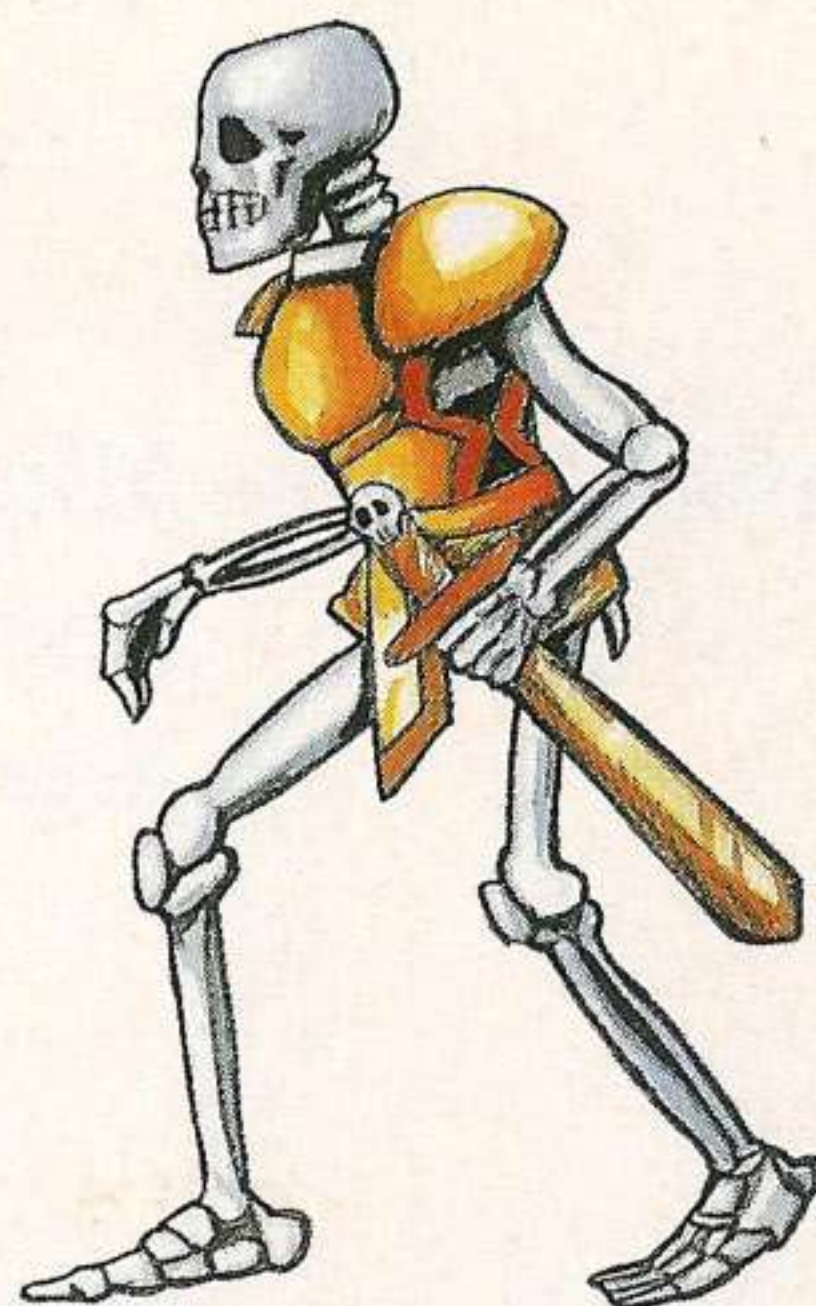
1 Up.....Goed voor een extra
bonusleven



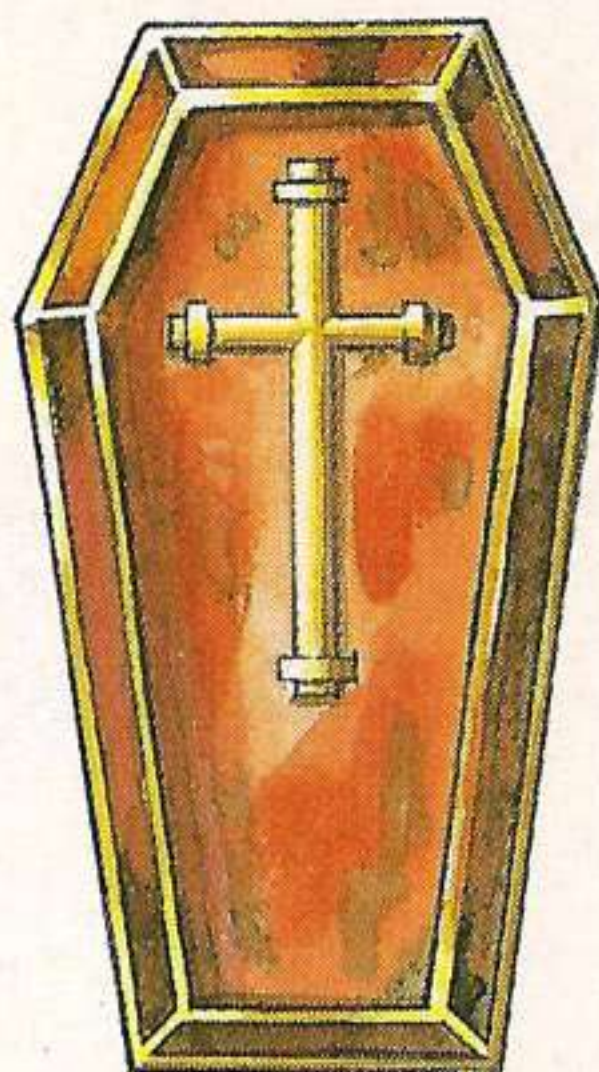
MAAK KENNIS MET NOG MEER AFSCHUWELIJKE ONDERDANEN VAN DRACULA



Zwerm adders



Skeletridder



Knaldoodkist



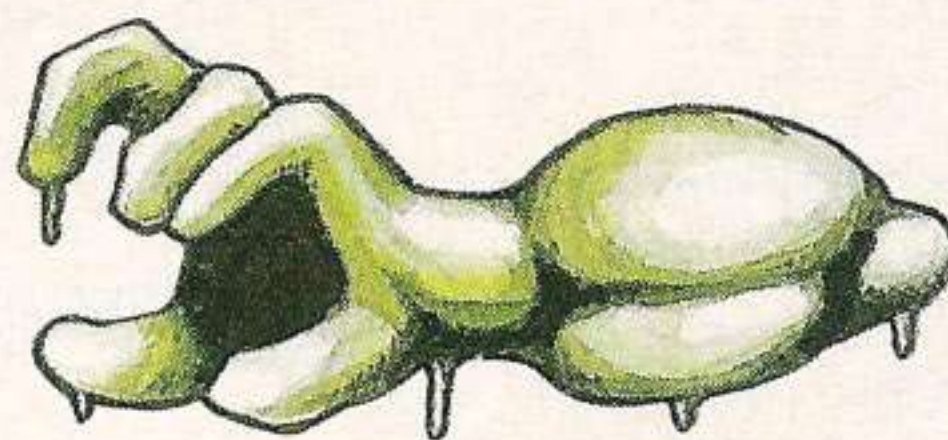
Cruela



Mr Hed



Merman



De Klauw

90 DAGEN GARANTIE

Super Nintendo Entertainment System SPELCASSETTE

BANDAI B.V. («BANDAI») garandeert aan de eerste consument - koper/gebruiker dat deze spelcassette voor het Super Nintendo Entertainment System («cassette») gedurende 90 dagen na aankoop geen materiaal - of constructiefouten zal vertonen.

Als er toch een defect optreedt dat gedekt wordt door de onderhavige 90-dagen garantie, zal BANDAI de cassette kosteloos repareren of vervangen, zulks te harer keuze. Om van deze service gebruik te kunnen maken, retourneert u de cassette aan uw Nintendo dealer, dan wel, voldoende gefrankeerd en met volledig aankoopbewijs, aan:

BANDAI B.V.
T.a.v. Nintendo
Technische Dienst
Postbus 6123
4000 HC TIEL
NEDERLAND
Tel. 03440-14234

BANDAI B.V.
T.a.v. Nintendo
Technische Dienst
Postbus 271
1020 Brussel
BELGIE
Tel. 02-4789048

Cassettes die zonder geldig aankoopbewijs of na het verstrijken van de 90-dagen-termijn worden aangeboden, zullen gerepareerd of vervangen worden - zulks naar keuze van BANDAI - tegen de buiten de garantie vallende kosten. Belt u van tevoren over de kosten met de BANDAI/Nintendo Technische Dienst - tussen 09.00 en 17.00 uur, onder nummer 03440-14234 (Nederland), of 02-4789048 (België).

Deze garantie geldt niet als de cassette beschadigd is door onachtzaamheid, ongeluk, misbruik, of als er veranderingen aan de cassette zijn aangebracht na de aanschaf.

MOTS DE PASSE / PASWOORDEN

KONAMI® IS A REGISTERED TRADEMARK OF KONAMI CO., LTD.
SUPER CASTLEVANIA IV™ IS A TRADEMARK OF KONAMI CO., LTD.
NINTENDO®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™, THE NINTENDO
PRODUCT SEALS AND OTHER MARKS DESIGNATED AS "TM" ARE
TRADEMARKS OF NINTENDO.

© 1992 KONAMI - All rights reserved.

DISTRIBUTED BY BANDAI
DISTRIBUÉ PAR BANDAI

KONAMI®

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON