

HOW TO PLAY

Castlevania™

 **KONAMI®**



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

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

Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo.

FÉLICITATIONS!

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

TABLE DES MATIERES:

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



INTRODUCTION

BON SSSOOIR !!!!

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

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

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

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

REGLES DU JEU:

Ce jeu peut être joué par un seul joueur.

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

Mais attention aux portes secrètes!

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

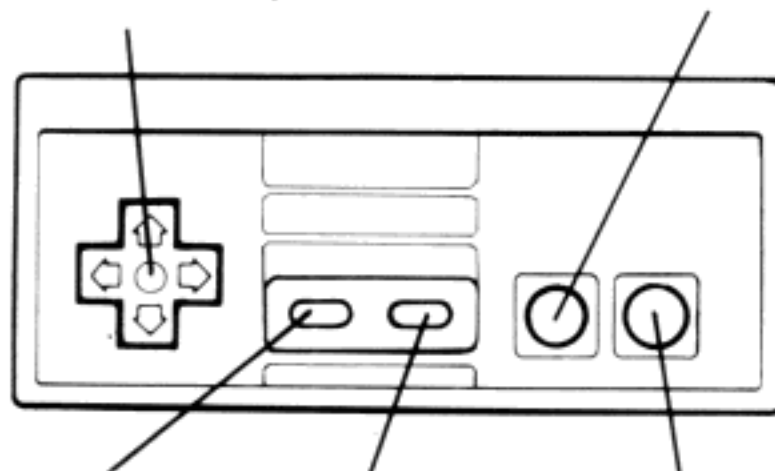
LES COMMANDES

MANETTE DIRIGEANT LES DÉPLACEMENTS:

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

BOUTON B : ATTAQUE

Il contrôle le fouet et les autres armes.



BOUTON DE SELECTION

Ne pas utiliser.

BOUTON DE DÉPART

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

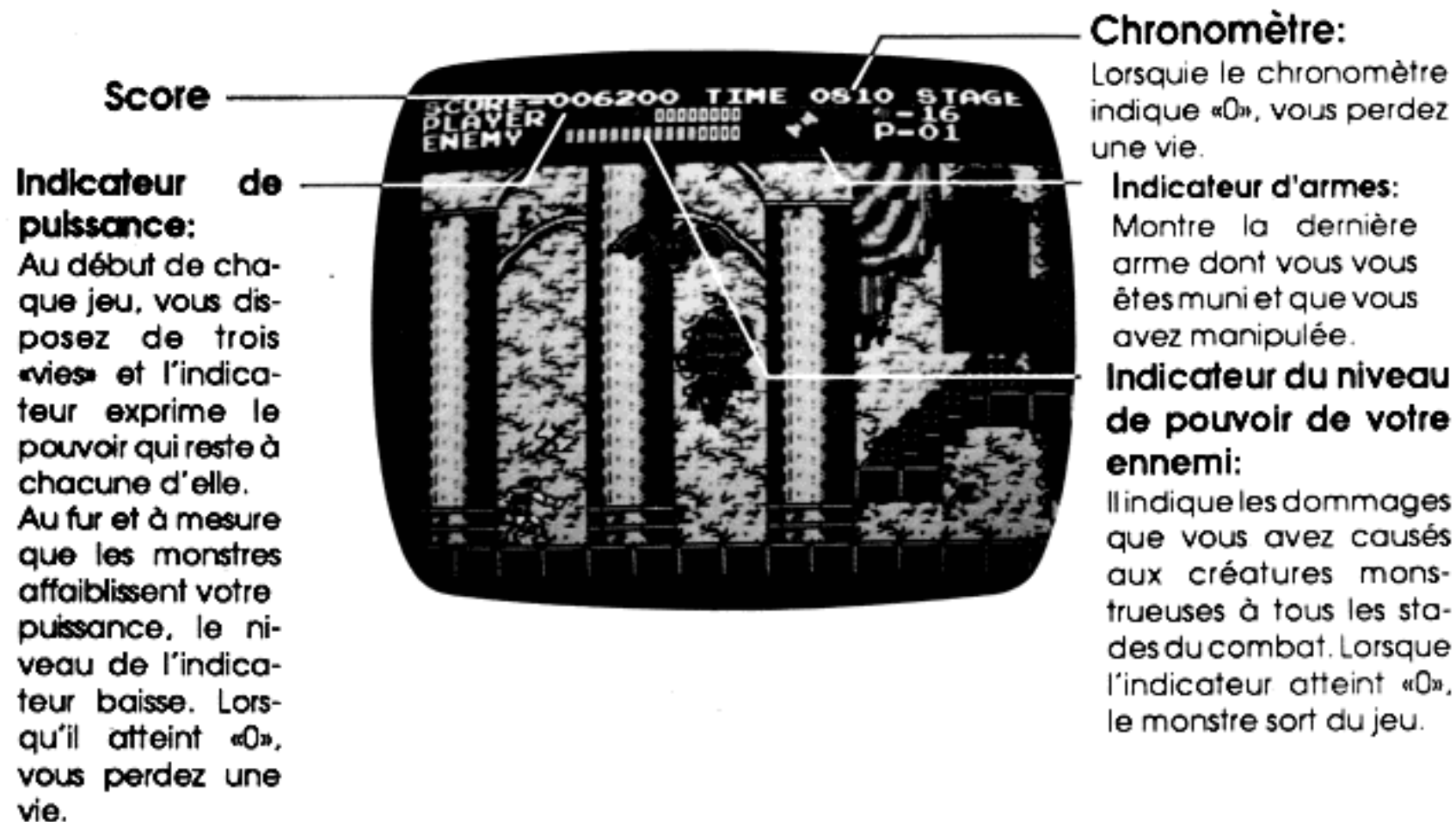
BOUTON A : SAUT

Il contrôle les sauts.

MANOEUVRES A EXÉCUTER POUR JOUER:

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

L'ÉCRAN



Score

Indicateur de puissance:

Au début de chaque jeu, vous disposez de trois «vies» et l'indicateur exprime le pouvoir qui reste à chacune d'elles. Au fur et à mesure que les monstres affaiblissent votre puissance, le niveau de l'indicateur baisse. Lorsqu'il atteint «0», vous perdez une vie.

Chronomètre:

Lorsque le chronomètre indique «0», vous perdez une vie.

Indicateur d'armes:

Montre la dernière arme dont vous êtes muni et que vous avez manipulée.

Indicateur du niveau de pouvoir de votre ennemi:

Il indique les dommages que vous avez causés aux créatures monstrueuses à tous les stades du combat. Lorsque l'indicateur atteint «0», le monstre sort du jeu.

LES CRÉATURES MONSTRUEUSES

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



VAMPIRE
200 points



ZOMBIE
100 points



LÉOPARD NOIR
200 points



HOMME-POISSON
300 points



VAMPIRE-FANTOME
3.000 points



REINE DES GORGONES
3.000 points



GORGONE
300 points



CORBEAU
200 points



CHEVALIER NOIR
400 points



SQUELETTE BLANC
300 points



SQUELETTE ROUGE
400 points



AIGLE
300 points



BOSSU
500 points



CANON A TETES DE DRAGON
400 points



HOMME-AUX-HACHES
500 points



FANTOME
300 points



DRAGON SQUELETTE
1.000 points



FRANKENSTEIN & IGOR
5.000 points



MOMIE
3.000 points



LA MORT
7.000 points



LE PRINCE DU MAL
50.000 points

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

BOULE DE FEU





BANDELETTE DE MOMIE







HACHE D'HOMME-AUX-HACHES






OS DE SQUELETTE BLANC

LES ARMES

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

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

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

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

BIENVENUE A CASTLEVANIA



PRÉCAUTIONS D'EMPLOI DE VOTRE JEU KONAMI

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



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

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

© 1988 KONAMI

Printed in Japan
IMPRIMÉ AU JAPON