

# 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. RECHERCHER 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®**

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...

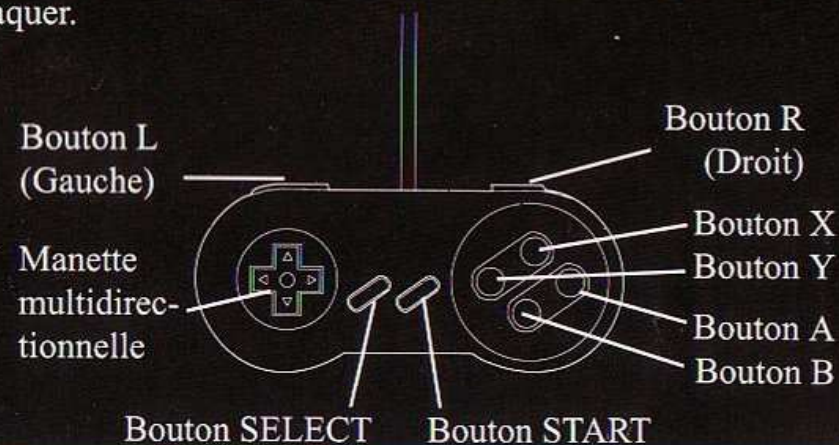
Si vous perdez toutes vos vies, sélectionnez l'option "End" (fin) pour découvrir le mot de passe qui vous permettra de reprendre la partie. Il vous catapultera au niveau que vous avez quitté mais sans les bonus ou les power-up précédemment gagnés.

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



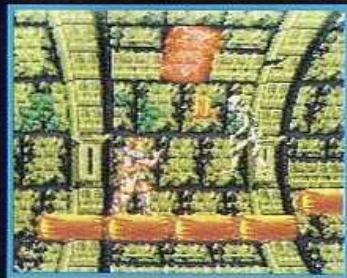
Niveau 3



Vipères orphiques



Puweyxil



Niveau 4



Sir Grakul



Niveau 7



Niveau 5



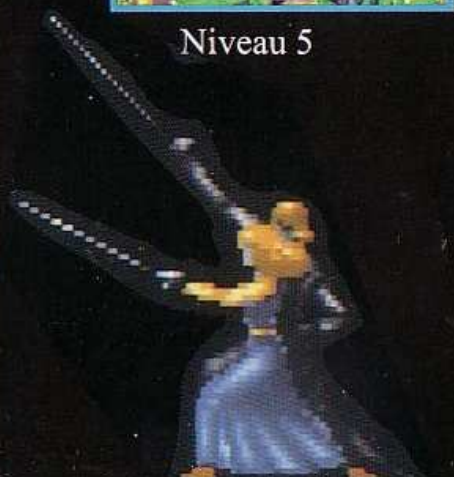
Koranot



Niveau 8



Le monstre



Les spectres dansants :  
Paula Abghoul et Fred Askare



Niveau 6



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 !

Montre .....Arrête la plupart des actions ennemies.



Poignard .....Détruit l'objet visé.



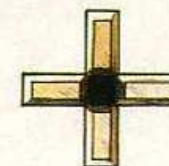
Hache .....Lente mais puissante, elle attaque en arc de cercle.



Bombe de feu .....Brûle tout sur son passage.



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



Petit cœur .....Donne 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 coup .....Permet de lancer une arme deux fois de suite.



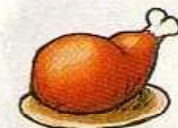
Triple coup .....Permet de lancer une arme trois fois de suite.



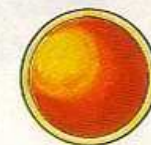
Petite côtelette.....Vous redonne une partie de porc de l'énergie perdue.



Grande côte .....Vous restitue une grande 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.



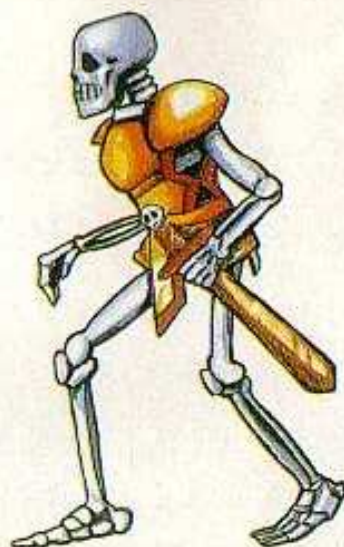
1 Up.....Ajoute une vie supplémentaire.



# RENCONTRE AVEC LES SBIRES DE DRACULA...



Nœud de vipères



Squelette du chevalier



Cercueil



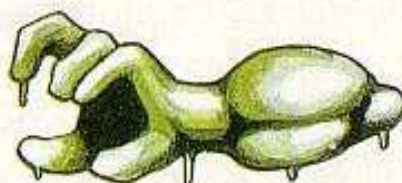
Cruela



Mr. Hed



Triton



"La griffe"

S = STAGE

F = Fiole

H = Hache

C = Cœur



B				F
3	F	H		
1		H		
3		C	H	

DRACULA  
B-4

				F
	F	F		
		F		
	C	H		

MOTS DE PASSE / PASWOORDEN

FINIR

H				C
	F			
F	H			

XYZ WHUKS

				H
P				
C				

				F
F	V			
	P			F

P				
			H	
P	H			

P	P			
	P		H	
P	H			

				P
P	C			
	C			P
	H			

P	P			
	P		P	
P	P			

				H
P	P			
	P		P	
C	P			

				C
P	C			
	C			C
H	P			

				H
P				
C	C			

				H
P	C			
	C			
C	C			

				P
P				
	C	H		