

MODE D'EMPLOI
HANDLEIDING

NES-VN-FRA

Castlevania III
**Dracula's
Curse**

www.oldschool.com

www.oldschool.com

PALCOM
SOFTWARE



PALCOM™
SOFTWARE



This 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 licensed by Nintendo® for play on the

Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM™

Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo

FELICITATIONS !

Vous êtes désormais l'heureux propriétaire de l'authentique version de Castlevania III-Dracula's Curse™ de Palcom pour le Nintendo Entertainment System. Nous vous conseillons de lire attentivement les instructions suivantes avant de risquer votre peau.

SOMMAIRE

INTRODUCTION.....	24
COMMENT JOUER.....	26
POUR COMMENCER.....	27
LES PERSONNAGES.....	28
L'ECRAN DU MOT DE PASSE.....	30
LES COMMANDES.....	31
GUIDE DU TERRAIN DE CHASSE.....	32
COMMENT SE TRANSFORMER EN ESPRIT.....	33
LES CADEAUX DES MAITRES POLTERGEIST.....	34
LES ARMES DE TREVOR.....	36



INTRODUCTION :

NOUS VIVONS DANS UN MONDE MAUDIT (GRACE A DRAC !)

Cette aventure se situe un siècle environ avant la naissance de Simon Belmont. Une lune écarlate brille dans le ciel tandis que des nuages noirs s'annoncent à l'horizon. Tout est calme et tranquille. Seul un croassement éloigné déchire l'air froid de la nuit. Soudain, le tonnerre gronde derrière les Montagnes Morbides et dans le village de Warakiya. Tel le hurlement d'un géant courroucé, le son terrible secoue les maisons et les boutiques comme si elles étaient des fétus.

Mais personne ne bouge. Le village est calme. Car tous les gens ont fui après avoir été avertis que l'armée puissante et diabolique assemblée par le comte Dracula s'apprêtait à marcher sur la Vallée Morte pour enterrer l'humanité dans une Tombe de Terreur. Malheureusement, il n'y a pas un seul endroit de la terre qui ait été épargné par cette légion assoiffée de sang composée de dragons des étangs, de squelettes mortels et d'esprits dépravés.

Vous, Trevor Belmont, constituez la dernière ligne de défense : vous êtes l'aïeul de Simon Belmont et premier de la lignée des Seigneurs Belmont. Mais vos chances sont minces. En fait, le seul véritable espoir que vous ayez de vaincre le comte diabolique, est votre pouvoir de transformer, pour les faire devenir vos partenaires, les trois esprits : Grant DaNasty, le féroce Pirate des Fantômes, Sypha, le Seigneur Mystique, et Alucard, fils oublié de Dracula. Vous vous trouverez aux prises avec chacun d'eux, au cours d'un combat terrible dans ces 17 niveaux de

terreur interminables. Vous retrouverez, entre autres, le Bateau Hanté des Fous, la Tour de l'Horloge de la Mort Prématuurée et le Château Maudit. Vous devez également posséder la force de manier la puissante Hache de combat et le Fouet Mystique qui vous ont été donnés par le Roi Poltergeist.

Alors jeune Trevor, enfoncez-vous dans la nuit froide et noire : la mort rôde à chaque tournant et le diable se cache derrière chaque pierre. Et rappelez-vous, si votre courage et votre ruse ne sont pas suffisants ou bien si vous ne réussissez pas à choisir celui qui convient parmi les sentiers du destin, vous serez banni du monde de l'immortalité et les zombies régneront jusqu'à la fin des temps.



COMMENT JOUER DANS LE CIMETIERE

L'aventure est centrée sur Trevor Belmont. C'est vous qui assumez son personnage et, durant votre voyage, vous vous retrouverez plusieurs fois devant un embranchement et ce sera à vous de choisir la bonne direction entre les différents sentiers du destin... Quel chemin allez-vous prendre ? Voilà la question.

Les esprits et les ennemis que vous rencontrez, et votre destin lui-même, seront déterminés par le sentier que vous aurez choisi ; aussi sera-t-il bon de vous rappeler votre entraînement de scout et faire preuve de bon sens. Au cours de la partie, vous rencontrerez trois esprits, chacun d'eux disposant de talents spéciaux qui peuvent être utilisés selon la situation. Chaque esprit attend Trevor dans un endroit différent, aussi gardez les yeux bien ouverts.

L'esprit que vous rencontrerez se joindra à vous dans votre mission. Il vous aidera à écraser le Comte. (Voir la section "Comment se transformer en esprit", plus loin dans ce manuel.)

Pour terminer un niveau de terreur

Selon le sentier du destin que vous aurez choisi, vous devrez avancer péniblement à travers toute une série de niveaux de terreur, y compris les Marais obscurs des Îlots Morbides et la Ville Noyée de Poitergeists. Pour terminer avec succès un niveau de terreur, vous devez vaincre le Diable Ultime de ce niveau et ensuite attraper la Boule de Lumière pour restaurer votre Barre de Vie. Rappelez-vous qu'il y a au total 17 niveaux terrifiants qui l'attendent qu'une chose : vous enterrer vivant.

La réserve de vie de Trevor

Au début de la partie, trois vies vous sont attribuées. Lorsqu'elles ont été réduites à zéro par les vilains du Grand Au-delà, la partie est terminée et les vampires sont libres de régner sur le monde. **REMARQUE** : vous êtes vaincu chaque fois que votre Barre de Vie descend à zéro. Rappelez-vous que vous partagez la même Barre de Vie que l'esprit qui est devenu votre partenaire.

Compte à rebours jusqu'à votre dernier souffle

Il y a un temps limite pour chaque niveau de terreur. Si la durée expire avant que vous ayez terminé un niveau, Trevor perd une de ses précieuses vies.

Pour augmenter votre puissance et votre confiance

Pour augmenter votre puissance, saisissez l'objet qui apparaît lorsque vous avez éteint une chandelle ou une lanterne, ou bien après avoir vaincu un ennemi.

POUR COMMENCER : COMMENT REVEILLER LES MORTS

Lisez complètement le message, puis appuyez sur le Bouton Start. Vous voyez apparaître sur l'écran Titre les mots OPENING (ouverture) et PASSWORD (mot de passe). Utilisez le Bouton Select pour choisir l'un des messages, puis appuyez sur le Bouton Start pour indiquer votre sélection.

Si vous jouez pour la première fois ou si vous désirez recommencer la partie depuis le début, sélectionnez OPENING. Un écran s'affiche afin que vous puissiez enregistrer votre nom.

Pour enregistrer votre nom, utilisez la manette multidirectionnelle et placez le curseur sur les lettres composant votre nom. Appuyez sur le Bouton A pour enregistrer chacune des lettres. En cas d'erreur, appuyez sur le Bouton B pour annuler une lettre. Vous pouvez également remplacer ou changer les lettres, en déplaçant le curseur et en appuyant ensuite sur le Bouton A pour déplacer le curseur sur la fenêtre Nom. Utilisez ensuite la manette multidirectionnelle et le Bouton A pour procéder au changement que vous désirez. Lorsque vous avez terminé d'enregistrer votre nom, sélectionnez "End" (Fin) et appuyez soit sur le Bouton A soit sur le Bouton Start.

Si vous voulez continuer une partie déjà commencée, sélectionnez PASSWORD. L'écran du mot de passe apparaît. Vous devez enregistrer le même nom que la dernière fois que vous avez joué, sinon le mot de passe ne fonctionnera pas. Lorsque l'écran du mot de passe s'affiche, entrez le mot de passe qui correspond à la partie précédente. Maintenant, vous êtes prêt à commencer à jouer depuis le début du Niveau sur lequel vous avez terminé la dernière fois. (Pour plus de détails, voyez les instructions concernant le mot de passe.)

Lorsque la partie se termine

Lorsque la partie est terminée, vous pouvez continuer la guerre contre Drac en choisissant CONTINUE avec le Bouton Select. Ceci vous permet de reprendre la partie à partir du niveau où Trevor a péri la dernière fois.

Pour terminer la partie, choisissez PASSWORD avec le Bouton Select. Ensuite, appuyez sur le Bouton Start et votre mot de passe s'affichera. Notez celui-ci et conservez-le dans un endroit sûr.

Pour éteindre ou mettre en marche le son

Appuyez simultanément sur les Boutons A et B et sur le Bouton Start au moment où l'écran Titre s'affiche. L'écran de mode son apparaît. Vous pouvez choisir la musique de fond que vous voulez écouter durant votre aventure.

Appuyez sur la manette multidirectionnelle vers le haut ou vers le bas pour sélectionner la musique de fond (appuyez sur Bas pour aller en avant et sur Haut pour aller en arrière). Appuyez sur le Bouton B pour écouter votre air favori.

Vous pouvez supprimer la musique en appuyant sur le Bouton A. Lorsque vous avez terminé votre sélection, appuyez sur le Bouton Start pour revenir à l'écran Titre.

LES PERSONNAGES : RENCONTRE AVEC VOTRE EQUIPE DE CHASSEURS DE VAMPIRES



TREVOR C. BELMONT

Trevor est le célèbre aïeul de Simon Belmont, le puissant guerrier qui a pulvérisé Dracula dans Castlevania® et de nouveau dans Simon's Quest®. Pour attaquer, Trevor dispose de plusieurs objets qui lui ont été donnés par le Roi Potergeist. Ils comprennent le Fouet Mystique, la Hache de Bataille, le Boomerang Banshee, la Dague et l'Eau Bénite. Trevor est aussi le maître des objets spéciaux, comprenant, entre autres, une montre de poche, la Potion de l'Invisibilité et le Rosaire.



L'ESPRIT ALUCARD

Alucard est le fils du comte Dracula et il a essayé d'empêcher Trevor d'accomplir sa mission. Cependant, il a atteint un point où il ne peut plus rester fidèle à la promesse faite à son père et il recherche un partenaire pour l'aider à mettre fin au plan vicieux de ce dernier. Vivant dans les souterrains, Alucard attaque avec une Balle de Destruction, qu'il peut aussi tirer dans trois directions (s'il s'empare d'un accélérateur de puissance spécial). La force principale d'Alucard est sa capacité à se transformer en chauve-souris. Cependant, il ne peut pas attaquer lorsqu'il est suspendu en l'air et il reprendra la forme humaine si ses ailes sont arrachées par un ennemi diabolique.



L'ESPRIT GRANT DANASTY

Le comte Dracula a utilisé ses sinistres pouvoirs pour transformer en fantôme le capitaine des pirates. Et, en tant qu'acolyte de Dracula, il vous attaquera du sommet de la Tour de l'Horloge de la Mort Prématinée. Cependant, si vous pouvez vaincre ce scélérat, son esprit se joindra à vous. Il est petit, très agile, et ses pieds sont dotés d'un ressort puissant qui lui permet de sauter sur les murs et les plafonds et d'y adhérer. Les principales armes dont Grant dispose pour attaquer sont une hache et une dague. Une autre de ses armes est son adresse à courir très vite le long de routes cachées, qui ne sont pas accessibles à Trevor. Malheureusement, son corps et son ego sont très fragiles.



L'ESPRIT SYPHA BELNADES

Sypha, le Seigneur Mystique de Warakiya, est aussi un chasseur de vampires à l'allure rapide : il porte un gros bâton. Des rumeurs de sa mort se sont répandues à travers l'Europe de l'Est, mais en vérité, il a été capturé par Cyclope, le Diable Ultime à un seul œil. Sypha utilise son bâton Warakiya pour attaquer. Ses autres attaques favorites incluent les flammes, les cristaux de glace et les éclairs. Avec tout cela, il peut détruire les ennemis avant qu'ils ne soient trop près de lui. Cependant, sa peau est très fine et forme facilement des ampoules lorsque elle est soumise à des attaques ennemies. Pour marquer des points, Sypha doit attaquer avant que ses ennemis ne le trouvent.

L'ECRAN DU MOT DE PASSE (UN MESSAGE DU GRAND AU-DELA)

Appuyez sur le Bouton Select pour faire apparaître l'écran du mot de passe. Utilisez la manette multidirectionnelle pour déplacer le curseur. Appuyez sur le Bouton B pour choisir l'élément que vous désirez (chaque fois que vous appuyez sur le Bouton B, le curseur se déplacera d'un cran sur la droite). Indiquez votre sélection en appuyant sur le Bouton A. Lorsque vous avez terminé d'entrer votre mot de passe, appuyez sur le Bouton Start. Si vous faites une erreur, appuyez sur le Bouton Select pour retourner à l'écran d'enregistrement du nom et recommencez.



Nom que vous avez indiqué

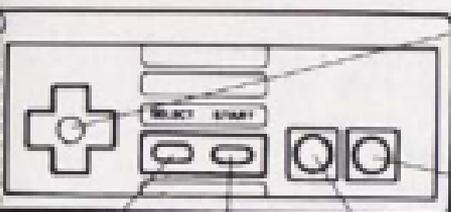
**Élément (marque
du mot de passe)**

Feuille du mot de passe

Curseur

LES COMMANDES :

COMMENT DIRIGER VOTRE EQUIPE DE TRANSYLVANIENS



MANETTE MULTIDIRECTIONNELLE

Appuyez à gauche ou à droite pour déplacer les personnages dans cette direction. Appuyez vers le haut ou vers le bas pour les faire grimper ou descendre les escaliers.

BOUTON A

Appuyez pour sauter.

BOUTON SELECT

Appuyez pour sélectionner Opening, Password ou Continue. Appuyez aussi sur ce bouton pour transformer un esprit en partenaire.

BOUTON START

Appuyez pour commencer la partie et pour faire une pause durant l'action.

BOUTON B

Appuyez pour attaquer avec votre arme. Appuyez simultanément sur le Bouton B et sur Haut de la manette multidirectionnelle pour attaquer avec un objet de guerre Warakiya affiché dans la fenêtre adéquate.

POUR DIRIGER GRANT

Appuyez sur la manette multidirectionnelle et maintenez-la enfoncée vers le mur en direction duquel vous voulez que Grant s'accroche. Appuyez ensuite sur la manette multidirectionnelle dans la direction où vous voulez le déplacer et il grimpera comme un fou. REMARQUE : selon la force avec laquelle vous maintenez enfoncé le Bouton A, vous pouvez varier la hauteur des sauts et des bonds de Grant.

POUR AIDER ALUCARD

Appuyez sur Bas de la manette multidirectionnelle et maintenez enfoncé simultanément le Bouton A pour transformer Alucard en rongeur ailé... Pour ceux d'entre vous qui ne sont pas des experts en biologie, cela veut dire une chauve-souris. (Répétez cette procédure pour lui faire reprendre sa forme humaine).

VUE GENERALE DE LA TERREUR (GUIDE DU TERRAIN DE CHASSE)

Temps

Lorsque la limite de temps atteint zéro, vous perdez une de vos vies.

Score

Si votre score dépasse 20 000 points, il vous est accordé une autre vie. A partir de là vous gagnez une vie supplémentaire tous les 50 000 points.

Barre de Vie de Trevor/Espirit partenaire

Elle diminue à chaque fois que vous haurtez un ennemi ou que vous êtes frappé par une arme ennemie. Lorsqu'elle est épuisée, vous ne serez plus qu'un souvenir...

Barre de Vie du Diable Ultime

Chaque fois que vous attaquez avec succès un Diable Ultime, sa barre de vie diminue. Lorsqu'elle est vide, il est banini pour toujours dans les Limbes.

Barre de Coeur

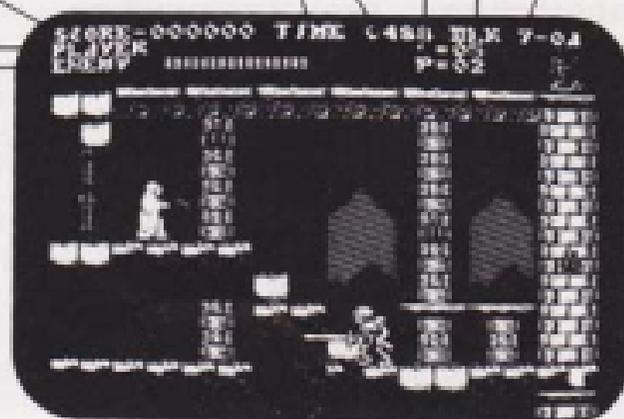
Elle s'accroît à chaque fois que vous vous emparez d'un nouveau coeur. Cependant, elle diminue à chaque fois que vous utilisez un objet de guerre Warakiya.

Fenêtre des Objets de guerre Warakiya

Les armes de guerre Warakiya apparaissent dans cette fenêtre.

Vies restantes

Niveau de terreur



COMMENT SE TRANSFORMER EN ESPRIT

Au début de l'aventure, votre seul personnage est Trevor C. Belmont. Mais au fur et à mesure de la progression de la partie, vous rencontrerez des esprits que Trevor pourra, à son gré, transformer pour les faire devenir ses partenaires. Les esprits qui apparaissent au cours de la partie varient suivant les sentiers du destin choisis.

Pour transformer un esprit en partenaire, appuyez sur le Bouton Select.

APPARENCE DE L'ESPRIT PARTENAIRE

Les esprits apparaissent lorsque vous avez réussi à vaincre le Diable Ultime à la fin d'un niveau de terreur. Lorsqu'un esprit arrive, l'écran message affiche le nom du nouveau compagnon de combat. Vous pouvez alors choisir si oui ou non vous désirez que cet esprit devienne votre coéquipier. Vous ne pouvez avoir qu'un seul esprit pour partenaire à la fois. Si donc vous en avez déjà un et que vous en rencontrez un nouveau, vous pouvez le choisir et dire "Adieu" à l'autre.

CHOISISSEZ VOS AMIS AVEC DISCERNEMENT

Appuyez vers le haut ou vers le bas de la manette multidirectionnelle pour choisir si vous voulez former équipe avec un esprit. Appuyez ensuite sur le Bouton A pour valider votre décision.

LES CADEAUX DES MAITRES POLTERGEIST

Ces objets apparaissent lorsque vous éteignez une chandelle ou une lanterne, quand vous avez vaincu certains ennemis ou détruit certains murs.

REMARQUE : la monnaie de poche, la Potion d'invisibilité et le Rosaire apparaissent dans le fenêtrage des objets de guerre Warakiya et sont utilisés exactement de la même manière.

Le Cœur de Pierre

Le nombre de cœurs réunis détermine le nombre de fois que vous pouvez utiliser les objets de guerre Warakiya et aussi la durée pendant laquelle Alucard peut se transformer en chauve-souris. Plus vous gagnez de cœurs, le mieux c'est !



Cuisse de loup-garou

Capturez-les et restaurez votre Barre de Vie.



Le sac de Bonus

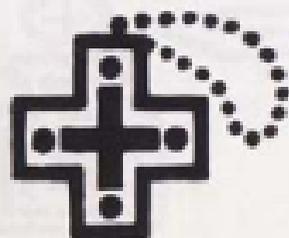
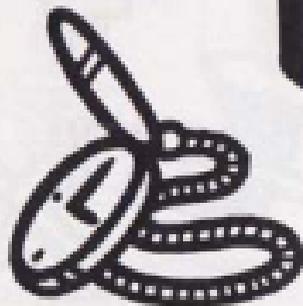
Votre score s'accroît lorsque vous vous emparez de l'un de ces sacs. Le nombre de points varie selon la valeur du contenu du sac.



1-Up

Cela vous donne une vie de plus (c'est un gros avantage)

1UP



Double Trouble

Cet objet vous permet de tirer deux fois à la suite avec un objet de guerre Warakiya.
REMARQUE : Sypha et Alucard ne peuvent pas utiliser cet objet.

Triple Menace

Cela vous permet de tirer avec un objet de guerre Warakiya trois fois de suite.
REMARQUE : de nouveau, Sypha et Alucard ne peuvent pas utiliser cet objet.

Montre de Poche

Cet objet immobilise les ennemis diaboliques.

Potion d'Invisibilité

Elle vous rend invisible (et donc invulnérable) pendant une certaine durée.

Rosaire

Il vous donne le pouvoir de faire disparaître, en un clin d'œil, tous les ennemis diaboliques de l'écran.

LES TECHNIQUES D'ATTAQUE DE TREVOR C. BELMONT

L'ARME PRINCIPALE DE TREVOR

Le Fouet Mystique

Le Fouet Mystique est l'arme principale de Trevor. Il a trois niveaux de puissance différents. En avançant d'une certaine distance et en vous saisissant de certains objets, vous pouvez augmenter sa puissance et le faire devenir un Fouet de Chaines et un long Fouet de Chaines (Ouah!)

LES OBJETS DE GUERRE WARAKIYA

Ce sont les objets que Trevor trouve dans les sentiers du destin tout au long de son voyage. Vous ne pouvez en posséder qu'un à la fois. Lorsque vous en obtenez un, il apparaît dans la fenêtre des objets de guerre Warakiya et remplace celui que vous aviez précédemment.

Hache de Guerre

La Hache de Guerre vole à travers l'espace grâce à un arc ; c'est un objet très puissant.

Dague

La dague vole directement et rapidement mais n'est pas très puissante.

Le boomerang Banshee

Le boomerang Banshee fend l'air avec la plus grande aisance. Lorsqu'il atteint la fin de sa course, il revient vers vous. Quoiqu'il se déplace lentement, le boomerang Banshee est très puissant.

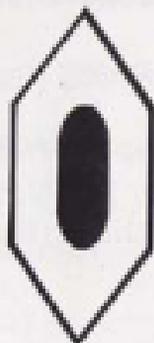
L'Eau Bénite

L'Eau Bénite vole le long d'un arc jusqu'à ce qu'elle tombe sur le sol ; elle se répand alors et commence à brûler.



LES TECHNIQUES D'ATTAQUE D'ALUCARD

L'ARME PRINCIPALE D'ALUCARD



Capturez cette arme pour accroître votre puissance de tir.

coeurs expire alors, ou bien s'il est frappé par l'attaque d'un ennemi, il revient immédiatement à sa forme humaine et retombe sur le terrain.

Balle de Destruction

Au début, cette arme ne peut être lancée que dans une direction. Cependant, vous pouvez augmenter sa puissance et arriver à tirer dans deux ou trois directions. (Vous ne pouvez pas tirer lorsque vous êtes au sommet des escaliers).

Bien qu'Alucard ne puisse pas tirer des coups doubles ou triples et ne dispose pas d'un objet de guerre Warakiya spécial, il a le pouvoir de se transformer en chauve-souris et de voler tout autour. Chaque fois qu'il devient une chauve-souris, il utilise un certain nombre de coeurs pendant son vol. Si la réserve de



GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

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 factures ou après 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 S.O.S. NINTENDO au 16 (1) 34.64.77.55.

Si vous avez un Minitel, **3615 NINTENDO**, 24h/24h, 7 jours/7.

BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT
GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

BANDAI B.V. (-BANDAI-) garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que la NINTENDO 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.

POUR DES ASTUCES TOP NIVEAU CONTACTEZ NOTRE HOTLINE SOS NINTENDO

- Les robots-mutants entravent votre progression ?
- Votre cartouche de jeu vous pose des problèmes ?
- Vous êtes bloqué dans un niveau ?
- Vous êtes perdu dans un labyrinthe ?

N'hésitez pas et appelez un de nos conseillers en jeux !
Pour vous, il fera l'impossible ! Ce sont des méga-pros
et ils vous sortiront des difficultés les plus incroyables.

POUR NOUS CONTACTER :

EN FRANCE

(16 1) 34 64 77 55

DU LUNDI AU SAMEDI, DE 9H à 19H

(18H LES VENDREDI ET SAMEDI)

ou 24H sur 24,

3615 NINTENDO

EN BELGIQUE

02/478.92.08

DU LUNDI AU VENDREDI

DE 10H A 13H

ET DE 14H A 18H

PALCOM[™]
SOFTWARE

DISTRIBUTED BY BANDAI
DISTRIBUE PAR BANDAI

PALCOM SOFTWARE[™] is a trademark of Palcom Software Limited.
Castlevania II - Dracula's Curse[™] is a trademark of Konami Co., Ltd.
Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo.
©1992 Konami All Rights Reserved.

Printed in Japan
Imprime au Japon