

SNSP-5D-NOE



**SPIELANLEITUNG**

**SONY**



**IMAGESOFT**

Sony Music Entertainment (Germany) GmbH,  
Stephanstrasse 15, 6000 Frankfurt am Main 1, Deutschland

PRINTED IN JAPAN



**SUPER NINTENDO**<sup>TM</sup>

**ENTERTAINMENT SYSTEM**

**PAL VERSION**

**SONY**



**IMAGESOFT**

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

SONY



IMAGESOFT

LICENSED BY



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



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.

# INHALT

Einführung.....	2
Spielvorbereitung .....	3
Liste der Controller-Knöpfe.....	4
Die Steuerung von Harker .....	5
Haupt-Spielmenü .....	6
Haupt-Spielbildschirm .....	7
Sammelgegenstände .....	8
Schauplätze .....	9




## EINFÜHRUNG

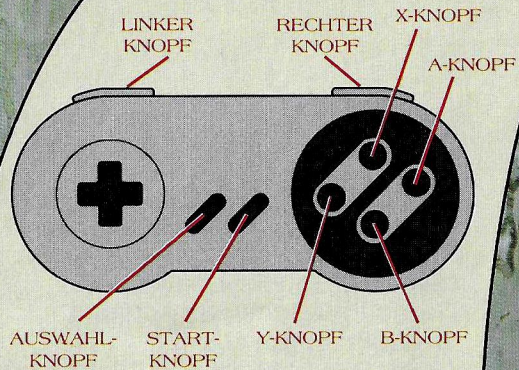


In der Schwärze der Nacht schleicht er sich mit der Leidenschaft eines Prinzen und der Anmut eines wilden Tieres an seine Opfer heran. Er besitzt die Fähigkeit, alle möglichen Gestalten anzunehmen, von einem Schatten bis zu einem zähnefletschenden Wolfsgetier - sich von den Lebenden ernährend gräbt er seine perlmuttfarbenen Fänge in ihre weißen Hälse, um ihr lebensspendendes Serum zu trinken. Denn er ist Graf Dracula - der Prinz der Dunkelheit - und er hat deine bezaubernde Freundin, Mina Murrey, mit seinem hypnotisierenden Zauber betört. Nun mußt du, Jonathan Harker, einen Pfahl durch das Herz des Vampirs treiben, um die schöne Mina vor einem ewigen Leben als Vampir zu retten.

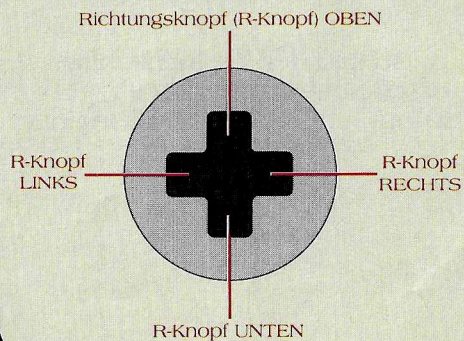
## SPIELVORBEREITUNG

- 
1. Schalte dein Super Nintendo Entertainment System aus, indem du den POWER-Schalter vom Game Pak-Deck wegschiebst. Schließe einen GAME CONTROLLER an das System an.
  2. Stecke das Dracula Game Pak mit dem Etikett nach vorne in das Gerät.
  3. Schalte das Gerät ein, indem du den POWER-Schalter auf das Game Pak-Deck zuschiebst.
  4. Sobald der Titelbildschirm erscheint, drücke den START-Knopf, um das Spiel zu beginnen.

# LISTE DER CONTROLLER-KNÖPFE



Die folgenden Bewegungsrichtungen kommen in diesem Spielhandbuch vor:



# DIE STEUERUNG VON HARKER

## NACH RECHTS ODER LINKS GEHEN:

Drücke den R-Knopf RECHTS oder LINKS.

## DUCKEN:

Drücke den R-Knopf UNTEN.

## EINE WAFFE BENUTZEN:

Drücke den A-Knopf.

## SPRUNG AUS DEM STAND:

Drücke den B-Knopf.

## LANGER SPRUNG:

Drücke den B-Knopf während des Gehens.

## IM SPRINGEN SCHLAGEN:

Drücke gleichzeitig den A- und B-Knopf.

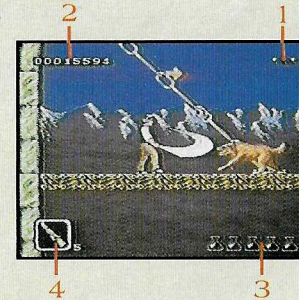
## DAS SPIEL ANHALTEN:

Drücke den START-Knopf.

# HAUPT-SPIELMENÜ

Vom Haupt-Spielmenü aus kannst du das Spiel beginnen, indem du durch die Seiten des Vampirbuches durchblätterst: drücke hierzu den R-Knopf RECHTS.

# HAUPT-SPIELBILDSCHIRM



## 1. LEBEN

Dies zeigt an, wieviele Leben du momentan hast. Du beginnst jedes Spiel mit fünf Leben.

## 2. PUNKTESTAND

Dies gibt deinen laufenden Punktestand während jedes Spiel-Levels an. Je mehr Feinde du zerstörst, desto mehr Punkte bekommst du.

## 3. ENERGIEBECHER

Drei Energiebecher entsprechen jeweils einem Leben. Ein einziger Schlag von einem Feind genügt, um einen Energiebecher zu verlieren.

## 4. WAFFE

Dies zeigt die Waffe, mit der du im jeweiligen Moment ausgerüstet bist.

## PFEIL

Der Pfeil führt dich durch den Level, in dem du gerade spielst.

## SAMMELGEGENSTÄNDE

Es gibt viele Sammelgegenstände in diesem Spiel, und jeder hat seine eigene Funktion. Sammelgegenstände erscheinen, wenn du Dr. van Helsing findest, der an verschiedenen Stellen des Levels versteckt ist. Du kannst einen solchen Gegenstand einsammeln, indem du dich duckst, um ihn aufzuheben.

## SCHAUPLÄTZE

Um erfolgreich von einem Level zum anderen zu gelangen, mußt du Feinde aller Art zerstören und an Dracula vorbeikommen. Sieh dich vor, Dracula kann alle möglichen Gestalten annehmen, von einer Fledermaus bis zu einem Schatten an der Wand. Es folgt eine kurze Beschreibung der Dinge, die dich in jedem Level erwarten:

### **DIE REISE ZUM SCHLOSS DRAKULA - Dämmerung**

Du beginnst deine Suche in einer alten, von Ratten wimmelnden Dorfkneipe. Hüte dich vor wilden Hunden, häßlich dreinblickenden Fledermäusen, hungrigen Ratten und schlagfreudigen Gesellen.

### **DIE REISE ZUM SCHLOSS DRAKULA - Nacht**

Auf dem Weg zum Schloß Dracula mußt du deinen Weg durch moosbedeckte Felder und zerklüftete Felslandschaften bahnen und dabei Fledermäuse, speerschwingende Halunken und hervorstehende Spieße abwehren. Und hüte dich bloß vor dem blauen Dracula mit seiner mächtigen Peitsche.

### **HARKERS FLUCHT AUS DEM SCHLOSS - Dämmerung**

Du hast es geschafft, in Draculas Bibliothek vorzudringen. Paß auf! Zwischen den Lieblingsbüchern des Prinzen lauern noch mehr Ratten, Fledermäuse, Taranteln und spindeldürre Skelette.



### HARKERS FLUCHT AUS DEM SCHLOSS - Nacht

Tief unten in den gähnenden Gewölben von Schloß Dracula lauern giftige Taranteln, Horden von Ratten, versteckte Gänge, hervorstehende Spieße... und Draculas feuerspeiender Drache.

### HARKERS FLUCHT AUS DEM SCHLOSS - Nacht

Wenn es dir gelingt, an Draculas sittsamen Bräuten vorbeizukommen, bist Du in Sicherheit.

### DIE REISE IN DIE ZIVILISATION - Dämmerung

Wage dich in Draculas Scheune und fange ein paar ziemlich grausige Viecher mit dem Lasso ein, z.B. Geisterpferde, molotowcocktailwerfende Spießgesellen und, natürlich, noch mehr Ratten.

### DIE REISE IN DIE ZIVILISATION - Nacht

Du hast's geschafft! Durchquere nun den Schloßgraben und mach dich auf einen versteinerten Wald voller tollwütiger Wölfe, Riesentaranteln und Schwertkämpfer-Skeletten gefaßt, die nur auf eine Gelegenheit warten, dich in Stücke zu hauen.

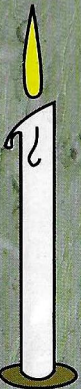


### **DIE REISE IN DIE ZIVILISATION - Nacht**

Willkommen im Kloster. Du hast hoffentlich keine Höhenangst - der einzige Ausweg aus diesem hochragenden Schlamassel besteht darin, die Wände hochzuklettern und messerschwingende Nachtwandler zur letzten Ruhe zu betten.

### **DIE REISE IN DIE ZIVILISATION - Nacht**

Willkommen im Reich der Untoten und des Jungprinzen Dracula. Mit seinen verborgenen Pfaden, Hochspannungs-Leuchtkäfern, gräßlichen Zombies und einem Tarantelnest voller haariger Spinnen ist dieser Wald alles andere als bezaubernd.



### **GUT HILLINGHAM - Dämmerung**

Dieser Ort könnte eine Geisteraustreibung vertragen! Kämpfe dich an wilden Hunden, blutsaugenden Fledermäusen und schwebenden Tischen vorbei und entmaterialisiere eine gespenstische Armee klingentragender Erscheinungen.

### **GUT HILLINGHAM - Nacht**

Es gibt doch nichts Besseres als einen alten Friedhof, um dich aufzumuntern! Hüte dich vor Lucy, während du durch gespenstische Eichen vorwärtsdringst und halsbeißenden Fledermäusen, bössartigen Raben, vergammelten Spießgesellen und knurrenden Wölfen begegnest.



### GUT HILLINGHAM - Nacht

Unten in den Kellern von Hillingham ist es kalt und neblig - genau das richtige Klima für eine fleischfressende Kolonie der lebenden Toten und Dracula in Wolfsgestalt.

### DER WEG ZUR ABTEI VON CARFAX - Dämmerung

Dieser Ort sieht gar nicht so übel aus, aber wohnen würdest du hier nicht wollen. Es sei denn es macht dir nichts aus, ein Zimmer mit einer lebhaften Garnitur schwebender Möbel und einer schizophrenen Bande rohrschnitzender Spießgesellen zu teilen.

### DER WEG ZUR ABTEI VON CARFAX - Nacht

Kämpfe dich an der Sträflingskolonne klingenschwingender Frauen und gedungener Mörder vorbei, breche durch die verschwindenden Säulen hindurch, fliege auf einer schwebenden Plattform über die glühende Grube, geh Feuerbällen aus dem Weg... und Dracula gehört dir. Aber zuerst mußt du den Riesenschurken in der Zwangsjacke besiegen!

### DER WEG ZUR ABTEI VON CARFAX - Nacht

Nur noch eine Station ... nach dieser hier! Nimm deine fünf Sinne zusammen und kämpfe was das Zeug hält im Duell gegen den als Fledermaus erscheinenden Dracula in den Ruinen der Abtei von Carfax.



## TRANSILVANIEN: SCHLOSS DRAKULA - Dämmerung

Endlich - der Höhepunkt.  
Willkommen im Allerheiligsten von  
Schloß Dracula. Es gibt nur einen  
Weg nach draußen ... und der führt  
nach oben. Verwende  
schwebende Blöcke, um an  
böartigen Wasserspeiern  
vorbeizukommen, und verlier bloß  
nicht das Gleichgewicht, während  
du laserspuckenden  
Granitschädeln,  
Riesenfledermäusen und dem roten  
Dracula in seiner Rüstung aus dem  
Weg gehst.

## BESCHRÄNKTE GARANTIE

Sony Imagesoft garantiert dem ursprünglichen Käufer dieses Sony Imagesoft-Produktes für einen Zeitraum von neunzig (90) Tagen ab Kaufdatum, daß dieses Game Pak frei von Material- und Verarbeitungsmängeln ist, und erklärt sich bereit, das Produkt innerhalb dieses Zeitraums entweder zu reparieren oder kostenfrei zu ersetzen (Entscheidung dem Hersteller vorbehalten). Das Produkt bitte in frankierter Verpackung, zusammen mit datiertem Kaufbeleg, an die unten angegebene Adresse schicken. Diese Gewährleistung ist nicht anwendbar und wird ungültig, wenn der Defekt an diesem Sony Imagesoft-Produkt aufgrund von Mißbrauch, unvernünftiger oder unkorrekter Behandlung bzw. Nachlässigkeit entstanden ist.

DIESE GEWÄHRLEISTUNG ERFOLGT ANSTELLE SÄMTLICHER ANDERER GEWÄHRLEISTUNGEN. ANDERE REPRÄSENTATIONEN ODER ANSPRÜCHE IRGEND EINER ART SIND FÜR SONY IMAGESOFT NICHT BINDEND ODER VERPFLICHTEND. JEDLICHE AUF DIESES SOFTWAREPRODUKT ZUTREFFENDE ENTHALTENE GEWÄHRLEISTUNGEN EINSCHLIEßLICH GEWÄHRLEISTUNGEN BEZÜGLICH VERKAUFBARKEIT UND BRAUCHBARKEIT FÜR EINEN BESTIMMTEN ZWECK, SIND AUF DIE VORHER ERWÄHNTEN NEUNZIG (90) TAGE BEGRENZT. DIESBEZÜGLICH WIRD DIESES SONY IMAGESOFT-PRODUKT "WIE GESEHEN" VERKAUFT, UND DER HERSTELLER HAFTET NICHT FÜR VERLUSTE UND SCHÄDEN JEDLICHER ART, DIE AUS DER NUTZUNG DIESES PRODUKTES ENTSTEHEN. IN KEINEM FALL HAFTET SONY IMAGESOFT FÜR SONSTIGE ODER FOLGESCHÄDEN, DIE SICH AUS DEM BESITZ, DER NUTZUNG ODER AUS FUNKTIONSSTÖRUNGEN DIESES SOFTWAREPRODUKTES ERGEBEN.

Manche Länder erlauben keine Beschränkungen bezüglich der Dauer der Gewährleistung bzw. Ausschlüsse oder Beschränkungen von Folgeschäden. Daher könnten die oben erwähnten Beschränkungen und/oder Ausschlüsse der Haftbarkeit evtl. nicht zutreffen. Die obige Gewährleistung gewährt dem Kunden spezifische Rechtsmittel. Weitere Rechte können möglicherweise von Land zu Land unterschiedlich sein.

Sony Music Entertainment (Germany) GmbH, Stephanstrasse 15,  
6000 Frankfurt am Main 1, Deutschland