

KONAMI®

SNSP-AD-NOE



SPIELANLEITUNG



SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM
PAL VERSION

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.

KONAMI (EUROPE) GMBH
BERNER STRASSE 77, 6000
FRANKFURT/M. 50, GERMANY

KONAMI®

PRINTED IN JAPAN

KONAMI®



DIESES QUALITÄTS-SIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DAB SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE SICHER SIND. DAB ALLES EINWANDFREI ZU IHREM SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PAßT.



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

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

Herzlichen Glückwunsch!

Super Castlevania IV™ für das Super Nintendo Entertainment System., ein weiterer Hit aus der fantastischen KONAMI-Reihe, ist nun Ihr eigen. Bevor Sie sich mit den Dämonen der Nacht herumschlagen, empfehlen wir Ihnen, die Spielanleitung zu studieren.

DER INHALT

EINLEITUNG	4
WIE MAN INS SPIEL KOMMT	6
DER BEGINN IHRERS ABENTEUERS	7
DAS PASSWORT	8
DIE STEUERUNG	9
DIE PEITSCHER	10
DIE LEVEL DER FURCHT	11
DIE WAFFENAUSWAHL	15

DAS BÖSE LAUERT IN DER DUNKELHEIT ...

Eine Legende besagt, daß in dem kleinen Land Transylvanien alle hundert Jahre die Kräfte des Guten schwächer werden, und die Macht des Bösen regiert. Das Böse wird durch einen der meistgefürchteten Charaktere verkörpert, die auf der Erde ihr Unwesen treiben – den Vampir Dracula!

Alle hundert Jahre ersteht Dracula aus seinem Grab auf und wird stärker und stärker. Er hat es sich zur Aufgabe gemacht, die ganze Menschheit in Geschöpfe der Dunkelheit zu verwandeln, die von seiner eisernen Faust beherrscht werden sollen. Er war schon viele Male in unserer Welt, und es gibt eine Menge Leute, die befürchten, daß er beim nächsten Mal durch nichts mehr zurückzuhalten ist.

Eine Familie gibt es jedoch, die schon immer dafür gesorgt hat, Dracula unschädlich zu machen: Die Belmont-Familie. Seit Generationen geben die Belmonts die Geheimnisse und Fertigkeiten der Vampirjagd an ihre Nachfahren weiter, und zwar an das älteste der Kinder. Auch wenn viele von den Belmonts ein friedliches Leben geführt haben, ohne jemals Dracula begegnet zu sein, sind sie doch stets auf der Hut. Gelegentlich kommen Geplänkel mit harmloseren Monstern vor, aber der Belmont-Clan geht aus allen Auseinandersetzungen dieser Art siegreich hervor.

Seit der letzten Schlacht zwischen Dracula und der Belmont-Familie sind nun wieder einmal hundert Jahre vergangen. In Transylvanien kursieren wieder die Berichte von seltsamen Kreaturen, die im Schutz der Dunkelheit auftauchen und vereinzelt gesehen worden sind. Es ist bald Frühling, und die Transylvanier bereiten sich auf ein traditionelles Fest vor.

Was niemand ahnt, ist, daß eine Gruppe sehr übler Leute in der alten, verfallenen Abtei außerhalb der Stadt eine Zeremonie abhalten, die den Prinzen der Dunkelheit wiedererwecken soll.

Während dieses Rituals senkt sich eine riesige, dunkle Wolke über das Land. Bei ihrer unheilvollen Zusammenkunft stimmen die Leute geheimnisvolle Gesänge an und tanzen ekstatisch zu heidnischen Weisen. Plötzlich schlägt ein Blitz in das Kloster ein. Der Boden unter ihren Füßen bebt, die Wände erzittern. Es ist wieder soweit – Dracula lebt!

Nun ist es erneut die Zeit für Simon Belmont gekommen, die Kräfte des Guten anzurufen, damit sie ihm beistehen mögen im Kampf gegen das Böse. Mit seiner Zauberpeitsche, seinem Mut und dem jahrhundertealten Wissen der Belmont-Familie bricht er auf, um seine Mission zu erfüllen.



WIE MAN INS SPIEL KOMMT

Dieses Abenteuer dreht sich um Simon Belmont. In der Rolle des Simon werden Sie sich nun Ihren Weg durch elf Level voller Schrecken bahnen. Dabei werden Sie von den furchtbarsten Geistern heimgesucht, die Ihnen je begegnet sind. Und, als ob diese gräßlichen Geschöpfe nicht schon schlimm genug wären, sehen Sie am Ende jedes einzelnen Levels einer wirklich furchterregende Figur in die Augen, deren Klauen Sie nun auch noch entkommen müssen: es ist der Boss. Für jeden Boss, den Sie besiegt haben, bekommen Sie einen Ball des Lichts, den Sie festhalten müssen, um Ihren Lebensmesser wieder aufzufüllen.

IHR LEBEN

Simon hat am Anfang des Spieles drei Leben zur Verfügung. Verliert er diese drei Leben, ist das Spiel vorbei. Wenn das Abenteuer nicht erfolgreich abgeschlossen wurde, bedeutet das, daß Dracula und seine Mannen nun freie Hand haben und auf der Erde ihr Unwesen treiben können. Und das wollen Sie doch sicher nicht?

DIE ZEIT IST AUF IHRER SEITE - NOCH ...

Simon muß jeden Level innerhalb einer bestimmten Zeit absolvieren. Läuft die Zeit ab, bevor Sie den Boss des Bösen besiegt haben, verlieren Sie eines von Simons Leben.

HOL DIR NOCH EIN LEBEN, SIMON!

Sie können Simons Lebensmesser auch wieder auffüllen, indem Sie Nahrungsmittel sammeln, die nach dem Ausblasen einer Kerze oder nach dem Sieg über einen Feind auf dem Bildschirm erscheinen.

Andere Gegenstände bringen Ihnen neue Waffen oder ähnliche Bonusse ein. Dazu später mehr.

DER BEGINN IHRES ABENTEUERS

Legen Sie die Spielkassette in Ihr Super NES™. Schalten Sie es ein. Nach dem Titelbild haben Sie folgende Auswahl: **START**, **WEITER**, **OPTIONEN** (**START**, **CONTINUE**, **OPTIONS**).

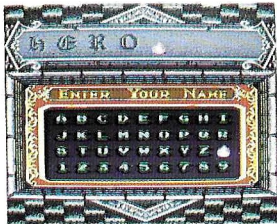
1. **START:** Wenn Sie zum ersten Mal spielen oder ein neues Spiel beginnen möchten, wählen Sie **START**.
2. **WEITER:** Hier können Sie mit Hilfe eines Paßwortes das Spiel zu einem früheren Spielstand aufrufen.
3. **OPTIONEN:** Hiermit entscheiden Sie, mit welchen Tasten Simon was ausführen kann. Auf der Steuerungstafel können Sie Ihre Auswahl treffen. Im Soundmodus können Sie zwischen **STEREO** und **MONAURAL** wählen.



DAS PASSWORT HEISST....

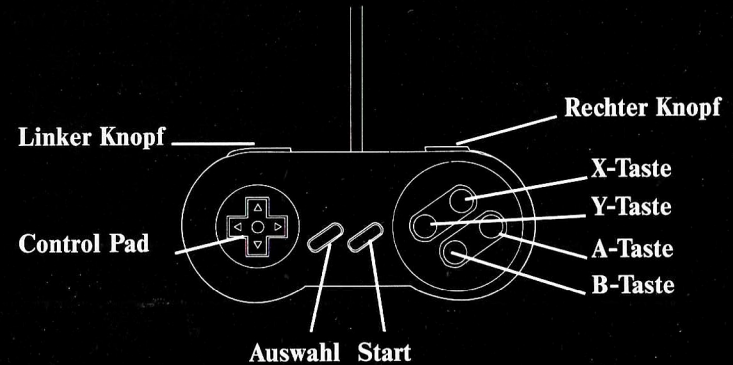
Wenn Sie alle Ihre Leben verloren haben, werden Sie nach Auswahl der Option ENDE ein Paßwort sehen. Das Paßwort, das Sie bekommen, hilft Ihnen bei der Rückkehr ins Spiel, indem es Sie in den Level katapultiert, in dem Sie sich zuletzt befanden. Allerdings beginnen Sie den Level ohne Ihre vorher verdienten Bonusse oder Kraftschübe (power-ups).

Wenn Sie auf dem Titelbild des Spieles WEITER (CONTINUE) anwählen, kommen Sie direkt ins Paßwortbild. Oben auf dem Bildschirm gibt es vier Gegenstände: eine leere Schachtel, ein Herz, eine Axt und eine Flasche mit heiligem Wasser. Mit den entsprechenden Rechts- und Linkstasten können Sie sich über diese Felder bewegen. Nach Auswahl eines Gegenstandes gehen Sie auf das Gitterfeld unten auf dem Bildschirm, wo Sie mit Ihrem Control Pad eine Box aufleuchten lassen. Drücken Sie nun Taste A, wird der gewählte Gegenstand im Gitterfeld erscheinen. Wenn Sie das Gitter ausgefüllt haben, um das Paßwort dem gewünschten Level anzupassen, drücken Sie auf START.



WIE MAN DEN HELDEN STEUERT

Simon zu 'führen' ist eine ganz einfache Sache. Drücken Sie auf dem Control Pad in die gewünschte Richtung. Die Peitsche benutzen Sie ebenfalls über das Pad plus Taste Y in die Richtung, wohin die Peitsche schlagen soll.



Starttaste: Hiermit wählen Sie aus dem Auswahlfeld. Außerdem können Sie mit dieser Taste das Spiel einfrieren.

Control Pad: Diese benutzen Sie, um Simon zu bewegen. Außerdem können Sie die Peitsche in acht Richtungen schlagen lassen.

Y-Taste: Peitsche schlägt.

B-Taste: Springen.

Rechte Taste: Benutzen spezieller Gegenstände. **Auswahl,**

Links, X-Taste, A-Taste: Während des Spiels nicht zu benutzen.

Achtung: Die oben angegebene Tastenauswahl kann für jeden Bediener Fehler bergen. Sie sollten vielleicht von Anfang an die Optionen SPRINGEN, PEITSCHEN, GEGENSTAND mit der Optionsauswahl zu Beginn des Spiels selbst festlegen.

WENN DIE PEITSCHKE KNALLT...

Simon hat einen alten Wälzer seiner Vorfahren gefunden, in dem das Geheimnis der Peitsche erklärt wird. Er erfährt hier, daß die Peitsche in acht Richtungen schlagen kann. Sie ist nicht nur eine wirksame Waffe, sondern auch ein gutes Transportmittel! Mit besonderen Ringen, nach denen er mit der Peitsche schnappt, kann Simon sich über Gebiete schwingen, die zum Springen zu weit sind. Schlagen Sie auf den Ring, so wie Sie auch nach einem Feind schlagen würden - zielen Sie mit den entsprechenden Tasten, und drücken Sie Y. Hier noch ein paar wertvolle Tips für Geisterjäger:

- Halten Sie die Taste Y gedrückt, wird die Peitsche nach dem Schnappen sofort schlaff, und Sie können Sie mit dem Control Pad umherschwingen. Auch so kann Sie Ihren Feinden noch Schaden zufügen, wenn auch ein ordentlicher Hieb wirksamer wäre.
- Wenn Sie in die Luft springen und dabei mit dem Control Pad nach unten halten und Taste Y drücken, schlägt Simon direkt nach unten.



WIE MAN NEUE LEVEL DER FURCHT ERREICHT



Level 1



Rowdain



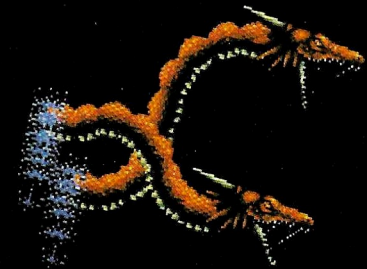
Medusa



Level 2



Level 3



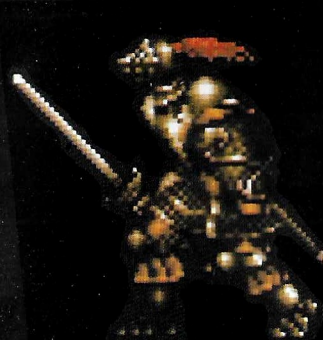
Mystische Schlangen



Puweyxil



Level 4



Sir Grakul



Level 7



Level 5



Koranot



Level 8



The Monster



Die tanzenden Phantome:
(Paula Abghoul & Fred Askare)



Level 6



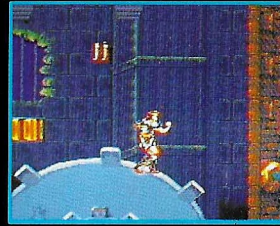
Zapf Bat



Level 9



Akmodan II



Level A



Level B



Slogra



Dracula!

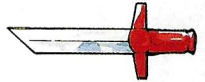
DIE WAFFENAUSWAHL

Zusätzlich zur Zauberpeitsche finden Sie noch andere Waffen, die auf dem Weg versteckt sind. Wenn Sie Dracula ein für allemal unterwerfen wollen, brauchen Sie jedes Hilfsmittel, das Sie bekommen können!

Uhr Stoppt fast alle Handlungen des Feindes



Schwert Zerstört den angepeilten Gegenstand



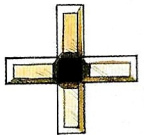
Axt Langsam, aber kraftvoll greift sie im Bogen an



Feuerbombe Verbrennt alles, was ihr in den Weg kommt



Bumerang Sehr wirksame Waffe, die über den ganzen Bildschirm reicht und in Ihre Hand zurückkehrt.



Kleines Herz gibt Ihnen einen Schuß pro Waffe



Großes Herz gibt Ihnen fünf Schüsse pro Waffe



Das Kreuz zerstört sämtliche Feinde auf dem Bildschirm



Unsichtbarkeitsgetränk gibt Ihnen für ein paar Sekunden Sicherheit



Morgenstern Die Kraft der Peitsche in 2 Levels: die kurze Kette für den 1. Level, die längere für den 2. Level



Geldbeutel Ihr Punktelohn (Betrag auf dem Bildschirm)



Doppelschuß erlaubt den doppelten Gebrauch der Geschosse



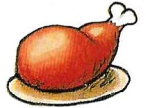
Dreifachschuß Sie können die Waffe dreifach werfen



Kleines Kotelett .. erneuert teilweise verlorene Kraft



Großes Kotelett .. erneuert weit mehr Kraft



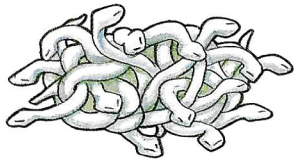
Magischer Kristall Gefangennahme der Boss-Figur am Ende jedes Levels bringt Zeitbonus und erneuert verlorene Kraft



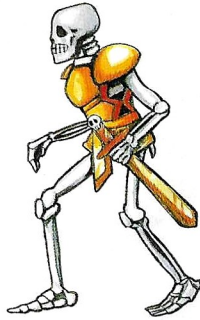
1 UP Bonus-Leben



UND DAS SIND WEITERE GRÄSSLICHE UNTERTANEN VON DRACULA...



Vipernschwarm



Skelettritter



Schnappsarg



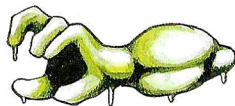
Cruela



Mr. Hed



Merman

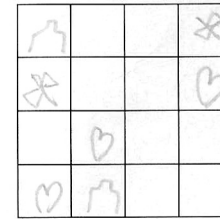


„Die Klaue“

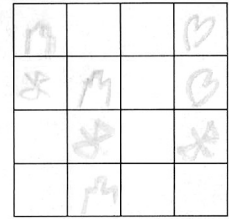
PASSWORDE



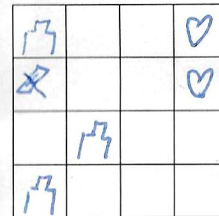
Level 1



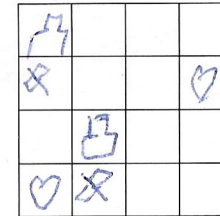
Level 2



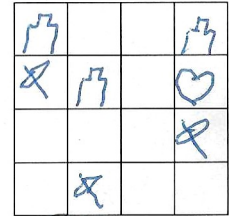
Level 3



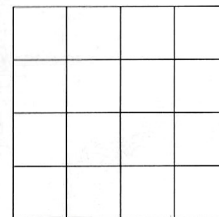
Peter



Peter



Peter



Peter

