

Castlevania

NUS-ND3P-EUR



Scanné par Corrigo
<http://www.emulation64.fr>



INSTRUCTION BOOKLET



NINTENDO 64



Table des matières

L'histoire	23
A propos du jeu	24
Le controller pak	25
Messages d'erreur du controller pak	25
Pour commencer la partie	26
Ce qui s'affiche à l'écran	28
Sauvegarde et chargement	29
Les commandes de jeu	30
Les objets	34
Profil des personnages	36

L'histoire

Il y a bien longtemps,
la paix et la prospérité régnaient dans tout le pays.
Personne ne songeait
à remettre ce bonheur en question ni à redouter l'avenir.

Et puis, vers le milieu du 19ème siècle,
une mystérieuse ombre noire
a progressivement recouvert Wallachia (Transylvanie),
terre de nombreuses légendes de vampires.
Les esprits des dépravés et
des corrompus avaient réveillé
le seigneur du mal de son sommeil de 100 ans...

Se transformant au gré de ses envies,
il parcourt le pays,
en chauve souris, en loup ou en tourbillon de brume...
Recherchant l'obscurité et fuyant la lumière,
il maudit les dieux pendant ses chevauchées...
Damné pour l'éternité il boit le sang
des jeunes vierges qui viennent à sa rencontre...
Le compte Dracula,
seigneur de l'obscurité et Maître du château de la mort,
vient de se relever...

Les habitants découvre le chaos et le malheur,
un sombre nuage de désespoir se répand sur tout le pays.
Des êtres maléfiques rôdent dans les villes,
et tous ceux qui refusent allégeance
à Dracula connaissent une horrible fin.

C'est alors qu'apparaissent deux guerriers,
envoyés par le Destin pour chasser
Dracula et délivrer les hommes de ce fléau.

A propos du jeu

- ◇ "Castlevania" est un jeu qui se joue à un seul joueur. Votre aventure commence dans la forêt, près du château de Dracula, puis vous avancez progressivement vers le château.
- ◇ Vous sélectionnez l'un des deux personnages pour jouer la partie. L'histoire varie avec le personnage, mais le but est le même : battre Dracula, le Comte maléfique, qui est à nouveau sorti du séjour des morts.
- ◇ Les deux personnages ont chacun des armes différentes, avec des capacités de frappe différentes.
 - Pour les détails sur les personnages, voyez page 36.
- ◇ Votre personnage possède un certain nombre de points (HP). Vous perdez un point quand vous êtes blessé par une attaque ennemie, que vous tombez dans un piège ou que vous tombez d'un endroit situé au-dessus d'une certaine hauteur. Quand votre niveau HP tombe à zéro, la partie est finie.
 - Pour les détails sur ce qui se passe à la fin de la partie, voyez page 26.
- ◇ Si vous tombez dans un cours d'eau profond ou sans fond, ou d'un endroit élevé comme par exemple une falaise, ou sur certaines surfaces, vous êtes "éliminé" et la partie est finie.
- ◇ Vous pouvez sauvegarder votre progression en utilisant les objets du "Joyau blanc" situés à divers endroits de la page Map (Carte).
 - Pour les détails sur la sauvegarde et le chargement des données, voyez page 29.
 - Pour les détails sur les objets, voyez page 34.
- ◇ Quand vous avez battu un ennemi, vous pouvez recevoir de l'or ou un joyau rouge.
 - Pour les détails sur les objets, voyez page 34.
- ◇ De nombreux pièges vous attendent à l'intérieur du château de Dracula. Faites très attention à ce qui vous entoure pour trouver des conseils sur la façon de progresser en toute sécurité.

Le controller pak

■ Précautions d'utilisation du controller pak

- ◇ Quand vous jouez au "Castlevania", vous pouvez sauvegarder les données si vous utilisez un controller pak (vendu séparément).
- ◇ Raccordez le controller pak à la boîte de commande du joueur 1 avant de mettre la console de jeu Nintendo 64 sous tension.
 - Pour les détails sur la sauvegarde et le chargement des données, voyez page 29.
 - Pour les détails sur la façon d'utiliser le controller pak, voyez le mode d'emploi du controller pak.

■ Notes de jeu

La capacité de mémoire de chaque controller pak est divisée en 123 pages. Il vous faudra neuf pages pour sauvegarder les données "Castlevania". Vous pouvez créer quatre fichiers dans chaque note de jeu "Castlevania".

■ Menu du controller pak

Pour savoir quels sont les fichiers qui ont été sauvegardés dans le controller pak, maintenez le doigt sur le bouton START, puis mettez l'appareil principal sous tension (le controller pak étant raccordé à la boîte de commande 1P).

■ Messages d'erreur du controller pak

(Not enough capacity. 1 free note and 9 pages required. Please delete note to create a new note. Press A button to proceed without saving.)

(Capacité insuffisante. Une note libre et 9 pages sont nécessaires. Effacez une note pour pouvoir créer une nouvelle note. Appuyez sur le bouton A pour continuer sans sauvegarder.)

Il vous faudra au moins 9 pages pour sauvegarder les données de cette partie.

Vous ne pouvez sauvegarder les données avec moins de 9 pages dans le controller pak. Vous pouvez continuer à jouer si vous voulez, mais pour pouvoir profiter de la fonction de sauvegarde, vous devrez commencer par mettre le controller pak hors tension et effacer 9 pages de données sur le menu controller pak, ou raccorder un autre controller pak.

(Controller Pak abnormality.

- Restore
- Proceed without saving
- Re-connect)

(Anomalie du controller pak

- Restaurer
- Continuer sans sauvegarder
- Reconnecter)

Vous pouvez continuer à jouer si vous voulez, mais vous ne pourrez pas sauvegarder ni charger les données.

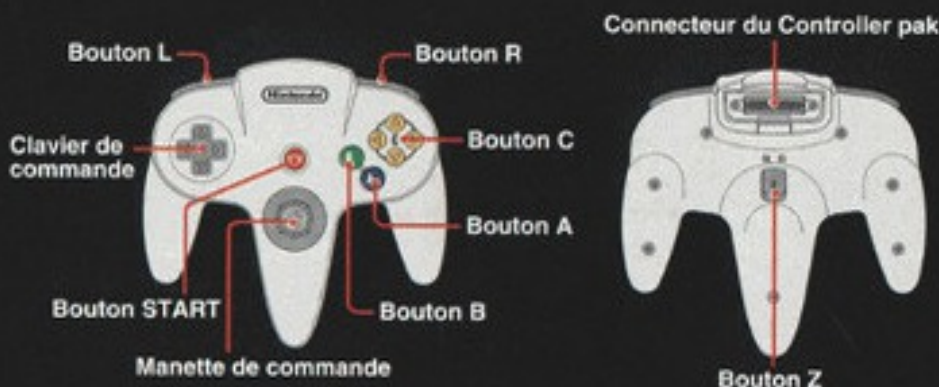
Pour jouer avec les fonctions de sauvegarde et de chargement, vérifiez tout d'abord si le controller pak est correctement raccordé. S'il ne l'est pas, sélectionnez "Reattach" ("Re-raccorder"). Si le message d'erreur ci-dessus s'affiche alors que le controller pak est raccordé correctement, le controller pak est peut-être défectueux. Le fait de sélectionner "Restore" ("Restaurer") peut parfois corriger le problème, mais risque également de faire perdre des données ; ainsi, commencez pas utiliser un autre controller pak. Vérifiez si le controller pak est raccordé correctement et appuyez sur le bouton A.

(Controller 1 not connected)

(La boîte de commande 1 n'est pas raccordée.)

Mettez hors tension, raccordez correctement le controller pak, puis remettez sous tension. Ce jeu ne supporte qu'une seule boîte de commande.

Les commandes de la boîte de commande



Pour commencer la partie

■ Les commandes de base de la page Select (sélection)

Manette de commande (clavier de commande)	Sélection
Bouton A	Validation
Bouton B	Annulation/Retour

■ Mise en route

Insérer le jeu dans votre console de jeu Nintendo 64, raccordez la boîte de commande au connecteur 1, vérifiez que le controller pak est bien raccordé à la boîte de commande, puis mettez sous tension. A ce moment-là, ne touchez pas la manette de commande.

■ Page de titre (Title)

Quand vous mettez sous tension, la démonstration se déclenche, puis la page de titre s'affiche. Sélectionnez l'une des rubriques ci-dessous, et appuyez sur le bouton A pour valider.

● Game Start (Début de la partie)	Pour commencer la partie (Pour les détails, voyez page 27.)
● Options	Pour modifier les paramètres de jeu (Pour les détails, voyez page 27.)



Quand la partie est finie

Si le nombre de HP de votre personnage tombe à 0, la partie est finie, et la page Game Over (Fin de partie) s'affiche. Sélectionnez l'une des rubriques ci-dessous, et appuyez sur le bouton A pour valider.

● Continue (Continuer)	Sélectionnez Continue et les deux options "Restart play from the last place you saved" ("Recommencer la partie depuis le point où vous l'avez sauvegardée en dernier") et "Restart play from the beginning of the last stage" ("Recommencer la partie depuis le début de la dernière étape") s'affichent. Choisissez une option avec la manette de commande (clavier de commande) et appuyez sur le bouton A pour valider. * Si vous sélectionnez "Restart play from the beginning of the last stage" ("Recommencer la partie depuis le début de la dernière étape"), vous perdrez tous les objets que vous avez ramassés jusqu'à présent.
● Exit (Quitter)	pour abandonner la partie et revenir à la page de titre.

Page Menu

■ Début de la partie

Sur cette page, vous pouvez commencer une nouvelle partie, charger les données sauvegardées, et copier et effacer les données.

- Pour les détails sur la sauvegarde et le chargement des données, voyez page 29.

● **Game Start (Début de la partie)** Affiche la page de sélection du fichier.



<Pour commencer une nouvelle partie>

Sélectionnez un fichier vide avec la manette de commande (clavier de commande), appuyez sur le bouton A, puis sélectionnez le niveau de difficulté [Easy (Facile) ou Normal]. La page de sélection du joueur s'affiche.

Sélectionnez le personnage avec la manette de commande (clavier de commande), et appuyez sur le bouton A pour commencer la partie.

- Vous ne pouvez afficher que trois fichiers à la fois sur la page File Select (Sélection de fichier). Poussez la manette de commande (clavier de commande) vers le haut ou vers le bas pour faire défiler les fichiers.
- En mode Easy (facile), le nombre d'étapes que vous pouvez jouer est limité, mais vos points de bijoux diminuent plus lentement et il n'y a pas de limite à la quantité d'or que vous pouvez utiliser.

<Pour reprendre une partie sauvegardée>

Sélectionnez la partie sauvegardée avec la manette de commande (clavier de commande), et appuyez sur le bouton A pour valider.

● **Copy (Copier)** Pour copier un fichier sauvegardé.

● **Delete (Effacer)** Pour effacer un fichier sauvegardé.

● **Exit (Quitter)** Pour revenir à la page de titre.

■ Options

Sur cette page, vous pouvez modifier la configuration des boutons de votre boîte de commande et les réglages sonores du jeu.

● **Button Config (Configuration de bouton)** Sélectionnez l'une des trois configurations de bouton pour votre boîte de commande (type A, type B ou type C).

- Pour les détails sur les commandes de jeu, voyez pages 30 à 33.

● **Sound Mode (Mode son)** Sélectionnez le son stéréo ou le son mono.

● **Default (Défaut)** Pour ramener la configuration des boutons et le mode son aux réglages par défaut.

● **Language Select (Sélection de la langue)** Choisissez la langue dans laquelle vous voulez afficher les messages (Anglais, Français ou Allemand).

● **Exit (Quitter)** Pour revenir à la page de titre.

Ce qui s'affiche à l'écran

■ Pendant la partie



● Points de joyau

Vous perdez des points de joyau lorsque vous faites une attaque avec un objet. Le nombre que vous perdez dépend de l'objet d'attaque utilisé. Si vous n'avez pas un nombre suffisant de points de joyau, vous ne pourrez pas faire d'attaques d'objet. Pour accroître vos points de joyau, il faut que vous ramassiez des joyaux rouges. Il existe deux types de joyaux rouges : les petits, qui valent cinq points chacun, et les gros, qui valent dix points chacun.

- Pour les détails sur les objets, voyez page 34.

■ Ecran secondaire

Appuyez sur le bouton START pendant la partie pour vérifier votre niveau de capacité et votre état actuels, ainsi que pour utiliser les objets. Appuyez à nouveau sur le bouton START pour revenir à la page de jeu.

- Pour les détails sur les objets, voyez page 34.



Etat du joueur

Si vous êtes touché par des attaques ennemies spéciales, votre état peut changer de l'une des façons ci-dessous.

■ Vamp (Vampire)

Ce qui provoque le changement : Être mordu par un ennemi de type vampire (ne se produit pas à chaque fois).

Symptômes : Vous êtes incapable d'utiliser les objets de récupération de HP et d'effectuer des attaques à distance, et au bout d'un certain temps vous vous transformez vous-même en vampire. A ce stade, la partie est finie.

- ★ Si vous êtes mordu par un ennemi vampire, actionnez immédiatement la manette de commande pour vous échapper.

■ Poison

Ce qui provoque le changement : Être touché par une attaque de poison ennemie.

Symptômes : Le poison vous blesse à intervalles réguliers et votre niveau HP diminue.

- ★ Si vous utilisez l'objet "Antidote Ampoule" (Ampoule d'antidote), vous retrouverez votre état normal.

⊗ V + P indique les états Vampire et Poison simultanés.

Sauvegarde et chargement

- ◇ Quand vous jouez au "Castlevania", vous pouvez sauvegarder les données si vous utilisez un contrôleur pak (vendu séparément).
- ◇ Il vous faudra neuf pages pour sauvegarder les données "Castlevania". Vous pouvez créer quatre fichiers dans chaque note de jeu "Castlevania".

■ Données que vous pouvez sauvegarder

- Votre personnage
- Les objets
- Données liées aux événements
- Heure du jour
- Or
- Type de fin (votre personnage a franchi toute la partie jusqu'au bout)
- Paramètres d'option

■ Sauvegarde des données

Quand vous ramassez un objet "White Jewel" (Joyau blanc) (situés à différents endroits de la page Map (Carte)), un message de sauvegarde s'affiche. Sélectionnez Yes (Oui) ou No (Non) avec la manette de commande (clavier de commande), et appuyez sur le bouton A pour valider.

- Pour les détails sur les objets, voyez page 34.
- Les données sont sauvegardées dans le fichier que vous avez chargé.

■ Chargement des données

1. Sélectionnez "Game Start" (Début de la partie) à la page Menu, et appuyez sur le bouton A pour aller à la page File Select (Sélection de fichier).
2. Sélectionnez la partie sauvegardée que vous voulez reprendre avec la manette de commande (clavier de commande), et appuyez sur le bouton A pour commencer à jouer.



■ Copie des données

1. Sélectionnez "Copy" (Copier) dans la page Menu, et appuyez sur le bouton A pour aller à la page File Select (Sélection de fichier).
 2. Sélectionnez le fichier que vous voulez copier et l'endroit où vous voulez le copier avec la manette de commande (clavier de commande), et appuyez sur le bouton A pour valider. Un message de confirmation s'affiche à l'écran ; sélectionnez "Yes" (Oui) avec la manette de commande (clavier de commande) et appuyez sur le bouton A pour copier les données.
- Si vous copiez les données dans un fichier qui renferme déjà des données, les anciennes données seront perdues.

■ Effacement des données

1. Sélectionnez "Delete" (Effacer) dans la page Menu, et appuyez sur le bouton A pour aller à la page File Select (Sélection de fichier).
 2. Sélectionnez le fichier que vous voulez effacer avec la manette de commande (clavier de commande), et appuyez sur le bouton A pour valider. Un message de confirmation s'affiche à l'écran ; sélectionnez "Yes" (Oui) avec la manette de commande (clavier de commande) et appuyez sur le bouton A pour effacer les données.
- Si vous copiez les données dans un fichier qui renferme déjà des données, les anciennes données seront perdues.
 - Vous ne pourrez pas récupérer les données effacées ; donc, faites attention quand vous effacez des données.

Les commandes de jeu (Configuration des boutons de type A)

Pour déplacer votre personnage

■ Marche, course et rotation (manette de commande)

Appuyez sur la manette de commande dans le sens dans lequel vous voulez marcher. Appuyez davantage pour courir. Appuyez rapidement dans le sens contraire pendant une marche pour vous retourner.

■ Arrêt (manette de commande)

Ramenez délicatement la manette de commande au point mort pendant une marche ou une course pour vous arrêter progressivement. Ramenez-la rapidement au point mort pour vous arrêter rapidement.

■ Accroupissement (bouton Z)

■ Déplacement pendant un accroupissement (bouton Z + manette de commande)

Appuyez sur le bouton Z pour vous accroupir. Déplacez la manette de commande quand vous êtes accroupi pour avancer dans le sens de l'accroupissement.

■ Saut vertical (bouton A)

■ Saut en mouvement (manette de commande + bouton A)

Appuyez sur le bouton A pour faire un saut vertical. Déplacez la manette de commande pendant le saut pour sauter dans le sens du saut.

- Vous pouvez modifier quelque peu votre direction vers le milieu du saut.

■ Mouvement brusque en avant (bouton A + manette de commande)

Vous pouvez vous accrocher des deux mains à des blocs ou des dispositifs normalement trop hauts pour vous si vous réussissez à les agripper pendant un saut. Maintenez le doigt sur le bouton A et déplacez la manette de commande pour avancer les mains l'une après l'autre. (Ce mouvement n'est pas toujours possible si la surface est très inclinée.) Agrippez les blocs ou les dispositifs de la même façon lors d'une chute pour vous y accrocher.

- Vous ne pourrez pas effectuer d'attaque quand vous êtes accroché quelque part.

■ Glissement (manette de commande + bouton Z)

Pour passer d'un sprint à une glissade

- Vous pouvez blesser les ennemis en glissant dedans si votre synchronisation est correcte.

■ Changement de perspective de la caméra (bouton C ↑)

Vous pouvez commuter alternativement entre les modes suivants:

[Normal view] (Vue normale) Perspective normale de la caméra.

[Battle view] (Vue de bataille) La meilleure perspective pendant un combat.

[Action view] (Vue d'action) La meilleure perspective pour exécuter une action.

- La caméra passera à une perspective spéciale quand vous affrontez les chefs ainsi que pendant certaines scènes. A ce moment, vous ne pourrez pas changer de perspective.

■ Ouvrir les portes/Regarder les objets/Parler à quelqu'un/Ramasser un objet (bouton C →)

- ◇ Touchez une porte et appuyez sur la droite du bouton C pour l'ouvrir et entrer dans la pièce voisine.
- ◇ Vous pouvez également utiliser le bouton C de cette manière pour explorer votre environnement, actionner les commutateurs et les leviers, et ramasser des objets.
- ◇ Si vous rencontrez quelqu'un dont vous pensez qu'il peut avoir quelque chose d'utile à vous dire, appuyez sur le bouton C pour lui parler.

■ Utilisation des objets (bouton START)

Pour utiliser un objet, appuyez sur le bouton START pour afficher l'écran secondaire. Sélectionnez l'objet avec la manette de commande (clavier de commande), et appuyez sur le bouton A pour l'utiliser.

- Pour les détails sur les objets, voyez page 34.

■ Changement de vue (bouton C ↑ + manette de commande)

Maintenez le doigt sur le bouton C ↑ et appuyez sur le clavier de commande pour pivoter et regarder votre environnement.

- Cette opération n'est possible que si le personnage n'est pas occupé à une autre action.

■ Fixation sur l'ennemi (bouton R)

Appuyez sur le bouton R pour vous fixer sur l'ennemi le plus proche de vous dans un rayon donné. Ceci vous facilitera l'attaque.

- Un repère rouge indique l'ennemi sur lequel vous êtes fixé.
- Un repère jaune indique l'ennemi sur lequel vous pouvez vous fixer.

Attaque

■ Attaque 1 (Attaque à distance) (bouton B)

Attaque avec votre arme à distance (fouet ou boule d'énergie)

- Pour les détails sur les personnages, voyez page 36.

■ Attaque 2 (Attaque rapprochée) (bouton C ←)

Attaque avec votre arme à courte portée (poignard ou boule d'énergie)

- Pour les détails sur les personnages, voyez page 36.

■ Attaque 3 (Attaque avec un objet) (bouton C ↓)

Utilisez vos points de joyau pour lancer un objet d'attaque sur l'ennemi.

- Pour les détails sur les points de joyau, voyez page 28.
- Pour les détails sur les personnages, voyez page 36.

Les commandes de jeu (Configuration des boutons de type B)

Pour déplacer votre personnage

- Marche, course, rotation et arrêt (manette de commande)
- Accroupissement (bouton C ↑)
- Déplacement pendant un accroupissement (bouton C ↑ + manette de commande)
- Saut vertical (bouton A)
- Saut en mouvement (manette de commande + bouton A)
- Mouvement brusque en avant (bouton A + manette de commande)
- Glissement (manette de commande + bouton C ↑)
- Ouvrir les portes/Regarder les objets/Parler à quelqu'un/Ramasser un objet (bouton C →)
- Utilisation des objets (bouton START)
 - Pour les détails sur les objets, voyez page 34.
- Changement de vue (bouton Z + manette de commande)
- Fixation sur l'ennemi (bouton R)

Attaque

- Attaque 1 (Attaque à distance) (bouton B)
- Attaque 2 (Attaque rapprochée) (bouton C ←)
 - Pour les détails sur les personnages, voyez page 36.
- Attaque 3 (Attaque avec un objet) (bouton C ↓)
 - Pour les détails sur les points de joyau, voyez page 28.
 - Pour les détails sur les objets, voyez page 34.
- Changement de perspective de la caméra (bouton Z)

Les commandes de jeu (Configuration des boutons de type C)

Pour déplacer votre personnage

- Marche, course, rotation et arrêt (manette de commande)
- Accroupissement (bouton R)
- Déplacement pendant un accroupissement (bouton R + manette de commande)
- Saut vertical (bouton A)
- Saut en mouvement (manette de commande + bouton A)
- Mouvement brusque en avant (bouton A + manette de commande)
- Glissement (manette de commande + bouton R)
- Ouvrir les portes/Regarder les objets/Parler à quelqu'un/Ramasser un objet (bouton C →)
- Utilisation des objets (bouton START)
 - Pour les détails sur les objets, voyez page 34.
- Changement de vue (bouton C ↑ + manette de commande)
- Fixation sur l'ennemi (bouton C ↓)

Attaque

- Attaque 1 (Attaque à distance) (bouton Z)
- Attaque 2 (Attaque rapprochée) (bouton B)
 - Pour les détails sur les personnages, voyez page 36.
- Attaque 3 (Attaque avec un objet) (bouton C ←)
 - Pour les détails sur les points de joyau, voyez page 28.
 - Pour les détails sur les objets, voyez page 34.
- Changement de perspective de la caméra (bouton C ↑)

Les objets

[Objets d'attaque]

Les objets d'attaque sont automatiquement "armés" dès que vous les ramassez. Vous pouvez les utiliser immédiatement et autant de fois que vous voulez, à condition que vous ayez suffisamment de points de joyau. Vous perdez la possibilité de faire des attaques avec des objets si votre niveau de point de joyau est trop faible.

- ★ Les chiffres entre parenthèses représentent le nombre de points de joyau dont vous avez besoin pour une attaque avec cet objet.
- Pour les détails sur la page de jeu, voyez page 28.
- Pour les détails sur la façon de ramasser les objets, voyez pages 30 à 33.



Holy Water (Eau sacrée) (3)

Des flammes brûlent et blessent votre ennemi.



Axe (Hache) (2)

Vole en arc de cercle vers l'ennemi.



Cross (Croix) (5)

S'élançe vers l'ennemi en tournant sur elle-même dans un mouvement de vortex.



Knife (Couteau) (1)

Vole à toute vitesse et droit sur la cible.

[Objets de restauration de HP] • Vous ne pouvez utiliser ces objets qu'une seule fois.



Roast Beef (Rosbif)

Restaure la majeure partie de votre HP.



Roast chicken (Poulet rôti)

Restaure un peu de votre HP.

[Objets de restauration d'état] • Vous ne pouvez utiliser ces objets qu'une seule fois.



Purifying Crystal (Cristal purificateur)

Vous guérit si vous avez été mordu par un vampire.



Poison Cure Ampoule (Ampoule de remède anti-poison)

Vous guérit si vous avez été empoisonné.

[Autres objets] • Vous pouvez utiliser ces objets autant de fois que vous le voulez.



White Jewel (Joyau blanc)

Vous permet de sauvegarder votre progression.

* Pour les détails sur la sauvegarde des données, voyez page 29.



Contract (Contrat)

Fait apparaître un mystérieux vendeur, Renon, à qui vous pouvez acheter des objets.



Red Jewel (Joyau rouge)

Augmente vos points de joyau. (Vous pouvez utiliser les points de joyau chaque fois que vous faites des attaques avec des objets.) * Pour les détails sur les points de joyau, voyez page 28.



Gold (Or)

Vous permet d'acheter des objets.

* Pour les détails sur l'achat des objets, voyez page 35.



Key (Clé)

Ouvre les portes verrouillées. Si vous vous procurez cet objet, les portes verrouillées s'ouvriront automatiquement quand vous essayerez de les ouvrir, et la clé correspondant à cette porte est ensuite usée.

* Pour les détails sur la façon d'ouvrir les portes, voyez page 35.



Power Up Items (Objets d'augmentation de puissance)

Ils augmentent votre puissance d'attaque (comme indiqué ci-dessous). Vous pouvez posséder deux objets d'augmentation de puissance maximum en même temps.

Schneider : Augmente la longueur de son fouet et son rayon d'attaque.

Carrie : Augmente le degré auquel ses balles d'énergie peuvent être chargées.

* Pour les détails sur les personnages, voyez page 36.

Comment vous procurer les objets

Vous avez trois moyens de vous procurer des objets : en les ramassant sur la page Map (Carte), en les ramassant pendant les événements, et en les achetant.

★ Vous pouvez parfois obtenir des objets sur la page Map (Carte) en détruisant les torches et autres objets. Gardez les yeux ouverts - les objets peuvent être cachés absolument n'importe où.

■ Ramassage d'objets sur la page Map (Carte)

Rapprochez-vous de l'objet que vous voulez ramasser, et appuyez sur la droite du bouton C pour ramasser l'objet.

★ Remarque : Cette opération peut varier en fonction du type de commandes de jeu que vous utilisez.

• Pour les détails sur la façon de ramasser les objets, voyez pages 30 à 33.

■ Ramassage des objets pendant les événements

Il y a certains objets que vous ne pourrez vous procurer que pendant les événements. La façon de les ramasser dépend de l'événement.

■ Achat des objets

Pour faire apparaître le mystérieux vendeur Renon et lui acheter des objets, approchez-vous d'un objet "Contract" (Contrat) sur la page Map (Carte) et appuyez sur la droite du bouton C pour le ramasser.

★ Il y a des "Contract" (Contrat) dans différents endroits de la page Map (Carte).

[Objets que vous pouvez acheter]



Healing Kit (Trousse de secours)

Restaure complètement votre HP et votre état.



Sun Card (Carte du soleil)

Avance rapidement l'heure jusqu'au lever du jour.



Moon Card (Carte de la lune)

Avance rapidement l'heure jusqu'au coucher du soleil.

★ Vous trouverez beaucoup d'autres objets que ceux qui sont décrits ci-dessus.

Profil des personnages



■ Reinhardt Schneider

Héritier de l'ancien clan Belmont, clan des chasseurs de vampire, son sang le condamne à affronter la puissance du Comte Dracula. Armé du fouet sacré de ses ancêtres, le jeune tueur de vampires se lance dans l'aventure!

- ◇ Attaque 1 (attaque à distance): Fouet
- ◇ Attaque 2 (attaque rapprochée): Poignard

■ Carrie Frenandez

Jeune fille dotée de grands pouvoirs magiques. Pressentant le retour de Dracula, elle s'en va, seule, vers le sombre château. Elle utilise le pouvoir dont elle a hérité pour lutter contre le mal...

- ◇ Attaque 1 (attaque à distance): Boule d'énergie autoguidée
- Maintenez le doigt sur le bouton B pendant un bref instant, puis relâchez-le pour obtenir une attaque plus puissante.
- ◇ Attaque 2 (attaque rapprochée): Anneau percutant



Les monstres

■ Guerriers-squelettes



Squelettes ramenés à la vie par le pouvoir terrifiant du Comte Dracula. Les Guerriers-squelettes sont doués pour les attaques d'armes ou les attaques groupées avec d'autres personnages ennemis. Certains ont le pouvoir de s'auto-régénérer indéfiniment après une blessure.

■ Hommes-lézards

Les hommes-lézards, espèce mi-homme mi-lézard qui vit dans les cours d'eau tout au fond du château de Dracula, ont tendance à se déplacer en groupes, et ils sont doués pour la chasse en bande. Relativement intelligents, ils sont armés de hache et de bouclier.



■ Pilier d'os



Canon automatique fait de crânes d'animaux géants, qui assure la protection du château de Dracula. Il attaque avec des boules de flammes ou une haleine de feu.

■ Cerverus

Gardien de l'Enfer, qui garde l'annexe du château de Dracula et attaque les intrus avec son "haleine au napalm" brûlante. Sa férocité et sa ruse en font un chien de garde idéal.



■ Vampires



Condamnés à vivre éternellement par le Comte maéfique, les vampires se réveillent après le coucher du soleil et ils rôdent dans les salles obscures du château, là où le soleil ne pénètre jamais. Ils attaquent avec rapidité, constamment à la recherche de sang humain chaud. Soyez sur vos gardes - ils se déguisent parfois en villageois pour pouvoir s'approcher de vous.