

NUS-ND4P-EUR

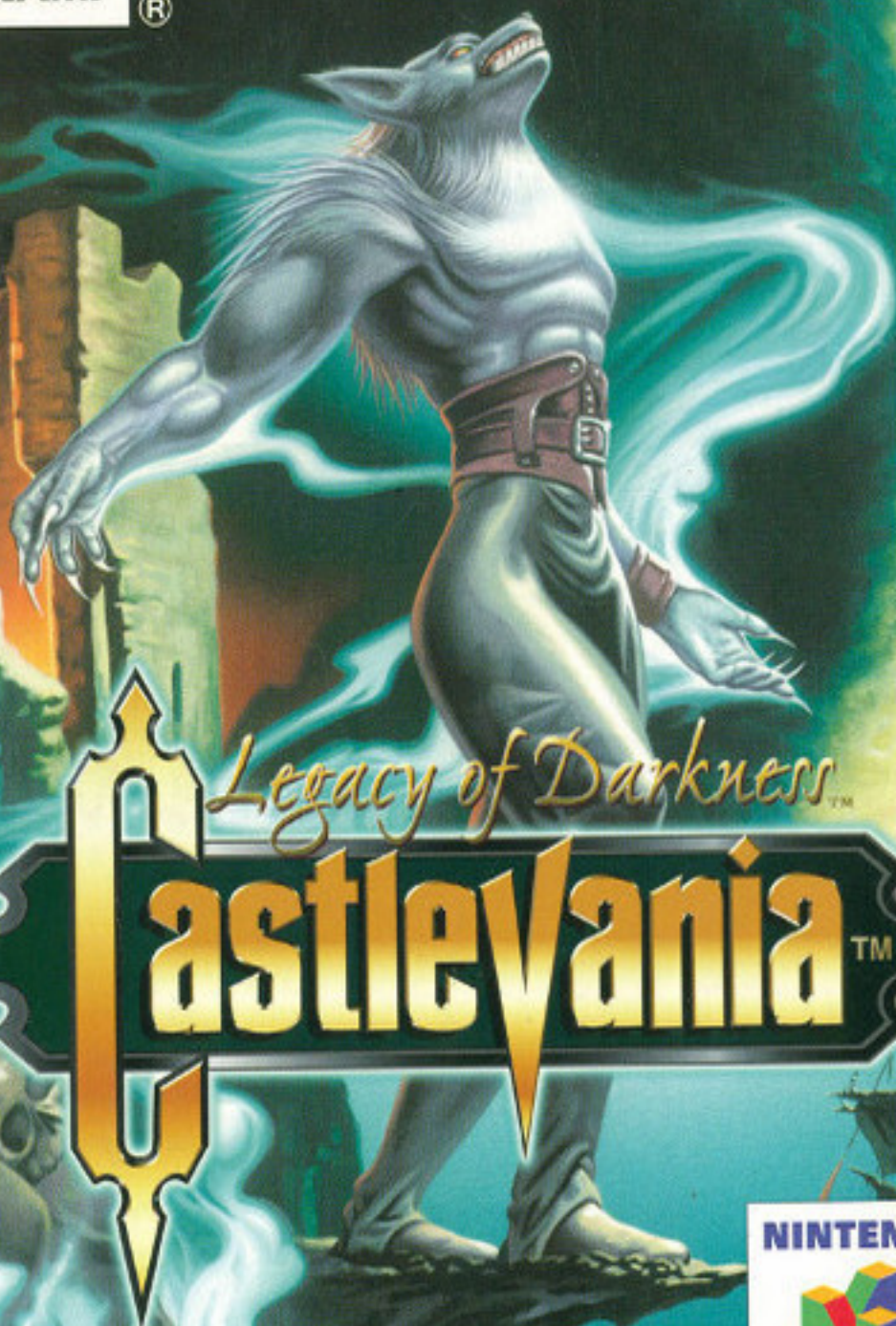


KONAMI

®

Scanné par Corrigo

<http://www.emulation64.fr>



Legacy of Darkness™

Castlevania™

INSTRUCTION BOOKLET



NINTENDO 64



Emulation64.fr

The logo for Castlevania Legacy of Darkness. It features a large, stylized, golden 'C' on the left. To its right, the words 'Legacy of Darkness' are written in a cursive, golden font. Below that, the word 'Castlevania' is written in a bold, golden, serif font. The entire logo is set against a dark, textured background with a blue and black pattern.

Legacy of Darkness™
Castlevania™

TABLE DES MATIÈRES

Le prologue	25
A propos du jeu	26
Le controller pak	27
Messages d'erreur du controller pak	27
Pour commencer la partie	28
Ce qui s'affiche à l'écran	31
Sauvegarde et chargement	33
Les commandes de jeu	34
Les objets	38
Profil des personnages	40

* Castlevania-Legacy of Darkness- ", marque deposee, est un jeu original cree par KONAMI CO.,LTD.
KONAMI CO.,LTD est detenteur de tous les droits, de la marque et de tous les autres droits relatifs a la
propriete intellectuelle concernant ce jeu.

Le prologue

Cornell, alias croissant de lune bleu.

Grâce à la magie des anciens, ce guerrier homme-bête s'est doté d'un corps physique quasi-immortel, et d'une puissance surpassant celle d'une bête sauvage.

Les hommes-bêtes, en choisissant de vivre en harmonie avec les humains, renoncèrent à leurs énormes pouvoirs magiques afin d'empêcher que quiconque ne les utilisât. Cependant, suite à d'intenses pratiques ascétiques, Cornell a acquis la faculté de libérer le pouvoir perdu de l'homme-loup. Revenant à son village après une année d'entraînement ascétique, Cornell retrouve son village en flammes, et découvre que le seul membre de sa famille encore en vie, sa sœur Ada, a été enlevée par des esprits maléfiques. Cornell, fait appel à son odorat sur-développé pour retrouver la trace du sang de sa sœur et entreprend ainsi son long périple pour secourir Ada.

Rheinhardt Schneider / Carrie Vernandez.

Nous revenons huit années en arrière dans le temps, avant l'époque où ces deux jeunes guerriers risquèrent leur vie à combattre Dracula. Le temps est venu pour la vérité, qui jusqu'alors était enveloppé d'un voile d'obscurité, d'être enfin révélée.

A propos du jeu

- ◆ Castlevania-Legacy of Darkness- se joue à un seul joueur. Le joueur ou la joueuse commence le jeu au lac brume et doit se frayer un chemin en direction du château du comte Dracula.
- ◆ Le but de Castlevania est de vaincre le maléfique comte Dracula, qui une fois de plus est revenu d'entre les morts.
- ◆ Une barre de niveau HP (hit points/points de dommage) vous informe de l'état de santé de votre personnage. Ce niveau diminue: 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.
 - Sur la fin de partie, voir -p.29.
- ◆ Si vous tombez dans un cours d'eau profond ou sans fond, ou d'un endroit élevé tel qu'une falaise, ou encore sur certaines surfaces, vous êtes "éliminé" et la partie est finie.
- ◆ Il vous faut vaincre des ennemis pour recevoir des bijoux rouges ou des bijoux d'or.
 - Sur les objets, voir -p.38.
- ◆ De nombreux pièges et obstacles vous attendent à l'intérieur du château de Dracula. Faites très attention à tout ce qui vous entoure afin de recueillir des indications sur la façon de procéder en toute sécurité.
- ◆ Castlevania 2 préconise l'utilisation de l'expansion pak N64 (vendu séparément).
 - Sur l'expansion pak N64, voir -p.27.
- ◆ Pour sauvegarder votre partie, utiliser un controller pak (vendu séparément).
 - Sur le controller pak, voir -p.27.
- ◆ Vous pouvez sauvegarder des données en utilisant les bijoux blancs, situés à divers endroits sur l'écran carte (map screen).
 - Sur la sauvegarde et le chargement, voir -p.33.
 - Sur les objets, voir -p.38.

Précautions d'utilisation du controller pak.

- ◆ Vous pouvez sauvegarder les données de la partie en cours dans le controller pak (vendu séparément).
- ◆ Prenez soin d'insérer le controller pak dans la manette de contrôle du joueur 1 avant la mise sous tension de la console de jeu Nintendo 64.
 - Sur la sauvegarde et le chargement, voir -p.33.
 - Pour plus de détails sur l'utilisation du controller pak, reportez-vous à la notice d'utilisation du controller pak.

Notes de jeu:

La mémoire du controller pak a une capacité maximum de 123 pages de données. Pour Castlevania 2, 17 pages sont nécessaires à la création d'un fichier de sauvegarde: vous pouvez créer 4 fichiers dans chaque note de jeu de Castlevania 2.

Le menu du controller pak.

Pour visualiser les données sauvegardées dans le controller pak, insérez le pak dans la manette de contrôle, puis mettez la console sous tension tout en maintenant le bouton START appuyé. Toutes les données contenues dans le controller pak s'affichent à l'écran.

Messages d'erreur du controller pak.

[There are not enough empty pages. Please erase some data. 17 free note (and 17 pages) required.]

Un minimum de 17 pages est nécessaire à la sauvegarde de cette partie. Veuillez effacer les données superflues de façon à libérer au moins 17 pages.

[The Controller Pak is not connected. Data cannot be saved. Is that OK?]

Mettez hors tension, insérez un controller pak, et remettez sous tension.

Pour commencer une partie sans utiliser de controller pak, appuyez sur le bouton A.

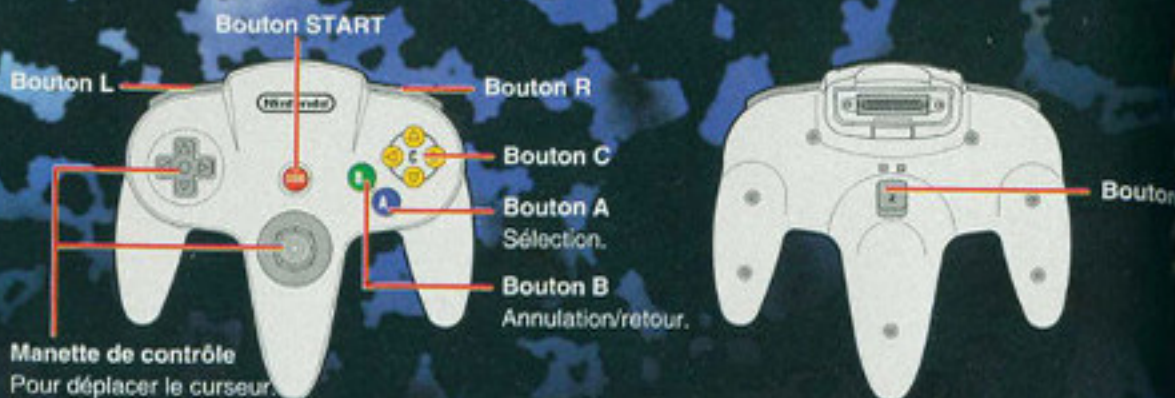
[There is a problem with the Controller Pak. Please reconnect the Controller Pak and press the Reset Button.]

Mettez hors tension et insérez correctement le controller pak. Vous pouvez également essayer d'utiliser un autre controller pak.

L'expansion pak N64.

Ce jeu préconise l'emploi de l'expansion pak 64. Veuillez lire les principaux conseils de sécurité fournis avec l'expansion pak avant utilisation.

Les commandes de la manette de contrôle



Pour commencer la partie.

Pour commencer la partie.

Insérez correctement le jeu dans la console de jeu Nintendo 64, raccordez une manette de contrôle au port d'entrée 1, et après vous être assuré que le controller pak est bien raccordé à la manette de contrôle, mettez sous tension (ne pas toucher la manette de contrôle à ce moment-là).

<Quand un controller pak vide de données est raccordé>

[Proceed without saving] et [Create CASTLEVANIA Note Now] apparaissent à l'écran. Si vous choisissez [Proceed without saving], le jeu commence sans qu'un fichier de sauvegarde ait été créé.

(la partie ne peut être sauvegardée, même en utilisant les joyaux blancs situés dans la page carte)

Si vous choisissez [Create CASTLEVANIA Note Now] le jeu commence après qu'un fichier de sauvegarde ait été créé.

<Lorsqu'un expansion pak N64 est raccordé>

Un message confirmant l'utilisation de l'expansion pak, ainsi qu'un menu [Low/High] apparaissent. Sélectionnez la résolution désirée et appuyez sur le bouton A pour valider.

◆ **LOW** → Affichage normal.

◆ **HIGH** → Affichage haute résolution faisant appel à l'expansion pak.

• Lors de l'utilisation d'un expansion pak, assurez-vous qu'il soit raccordé avant la mise sous tension.

Pour commencer la partie

L'écran-titre

Après une brève démonstration, l'écran titre apparaît. Sélectionnez l'un des deux choix suivants puis appuyez sur le bouton A pour valider:

- ◆ **Game Start** → pour commencer la partie (voir p.30).
- ◆ **Option** → pour modifier les paramètres du jeu (voir p.30).



Quand la partie est finie

Si le nombre de HP de votre personnage tombe à 0, la partie est finie et l'écran Game Over (fin de partie) apparaît. Sélectionnez l'une des rubriques suivantes et appuyez sur le bouton A pour valider.

- ◆ **Continue** → Sélectionnez Continue et les deux options [**previouslysaved**] ou [**Restart thisstage**] s'affichent. Choisissez l'action désirée à l'aide de la manette de contrôle (ou du bouton croix de contrôle) et appuyez sur le bouton A pour valider.
 - [**Previously saved**] pour recommencer la partie depuis l'endroit où vous avez sauvegardé en dernier.
 - [**Restart this stage**] pour re-commencer l'étape en cours depuis le début.
 - Si vous sélectionnez [**Restart this stage**], vous perdez les objets amassés après l'endroit où vous avez sauvegardé en dernier.
- ◆ **Exit** → Pour abandonner la partie en cours et revenir à la page titre.

Début de la partie

Dans cet écran, vous pouvez commencer une nouvelle partie, charger les données sauvegardées, ainsi que copier et effacer ces données.

- Sur la sauvegarde et le chargement, voir -p.33.

◆ **Game Start** → Affiche la page de sélection du fichier.

<Pour commencer une nouvelle partie>

Il existe deux façons de commencer une nouvelle partie:

- Sélectionnez le fichier désiré à l'aide de la manette de contrôle (ou du bouton croix de contrôle) puis appuyez sur le bouton A pour valider.
- Sélectionnez le fichier de sauvegarde à l'aide de la manette de contrôle (ou du bouton croix de contrôle) et appuyez sur le bouton A pour afficher le message **[Load game/New game]**. Sélectionnez **[new game]** et appuyez sur le bouton A pour valider.

Après avoir sélectionné le niveau de difficulté du jeu **[Easy ou Normal]**, l'écran de sélection du joueur s'affiche. Sélectionnez le personnage désiré à l'aide de la manette de contrôle (ou du bouton croix de contrôle) et appuyez sur le bouton A pour commencer la partie au début.

- Vous ne pouvez afficher que trois fichiers à la fois sur l'écran **[file select]**. Déplacez la manette de contrôle vers le haut ou le bas afin de faire apparaître le quatrième fichier.
- Lors d'une nouvelle partie, seul le personnage de Cornell est disponible. Vous pourrez accéder par la suite à d'autres personnages si vous remplissez certaines conditions au cours de la partie.

<Pour reprendre une partie sauvegardée>

Sélectionnez la partie sauvegardée désirée à l'aide de la manette de contrôle (ou du bouton croix de contrôle) et appuyez sur le bouton A pour valider. Le choix **[Load game/New game]** apparaît. Sélectionnez **[Load game]** pour commencer une nouvelle partie de ce jeu sauvegardé (ces données seront remplacées par de nouvelles si vous effectuez une sauvegarde de jeu), ou **[Load]** pour continuer à jouer.

◆ **Copy** → Pour copier un fichier sauvegardé.

◆ **Delete** → Pour effacer un fichier sauvegardé.

◆ **Exit** → pour revenir à l'écran titre.

Options:

Dans cet écran, vous pouvez modifier la configuration des boutons de la manette de contrôle ainsi que les réglages sonores du jeu.

◆ **Button Config** → Sélectionnez l'une des trois configurations de commandes pour la manette de contrôle (type A, type B ou type C).

- Sur les commandes de jeu, voir -p.34.

◆ **Sound Mode** → Sélectionnez **[Stéréo/Monaural(mono)]**.

◆ **Default** → Pour ramener la configuration des commandes et la définition sonore au réglage par défaut.

◆ **Language Select** → Choisissez la langue dans laquelle vous désirez que les messages s'affichent (**Anglais**, **Allemand** ou **Français**).

◆ **Exit** → Pour revenir à l'écran titre.



Ce qui s'affiche à l'écran

pendant la partie



◆ Points de joyau

Vous perdez des points de joyau lorsque vous attaquez avec un objet. Le nombre de points perdus dépend de l'objet d'attaque utilisé. Si vos points de joyau tombent en dessous d'un certain seuil, cet objet devient inutilisable. Ramasser des bijoux rouges vous rapporte des points de joyau supplémentaires. Il existe deux types de bijoux rouges: les petits, qui vous rapportent cinq points, et les grands, qui vous rapportent dix points.

- Sur les objets, voir -p.38.

◆ Le curseur de détection

Le curseur indique la présence de l'ennemi le plus proche. Afin d'augmenter vos chances de toucher un ennemi, attaquez lorsque le curseur clignote.

L'écran secondaire

Appuyez sur le bouton START pendant la partie pour accéder à l'écran secondaire, et vérifier votre niveau de capacité et votre état actuels, ainsi que pour utiliser les objets.

- Appuyez sur le bouton B pour revenir à la page de jeu.
- Sur les objets, voir -p.38.



Etat du joueur

Si vous êtes touché par des attaques ennemies spéciales, votre état peut changer de l'une des façons suivantes :

Vampire

Ce qui provoque le changement: être mordu par un ennemi de type vampire peut vous changer en vampire.

Symptômes: vous êtes incapable de faire usage des objets de récupération de HP et d'effectuer des attaques de type 1 (attaque à distance). Si cet état n'est pas soigné au bout d'un certain temps, vous vous transformez complètement en vampire et la partie est finie.

- Remède - utiliser un cristal purificateur pour revenir à un état normal.

Poison

Ce qui provoque le changement: être touché par une attaque d'ennemi doté de poison.

Symptômes: Le niveau HP de votre joueur diminue à intervalles réguliers sous l'effet du poison.

- Remède - utiliser l'ampoule d'antidote au poison pour revenir à un état normal.
- La mention V+P indique que vous avez été frappé simultanément par un vampire et du poison.

Sauvegarde et chargement

- ◆ Podrás almacenar los datos de tu juego en el Controller Pak (que se vende por separado).
- ◆ "Castlevania-Legacy of Darkness-" necesita 17 páginas para almacenar 1 juego. Podrás crear 4 archivos en cada una de las notas del juego "Castlevania-Legacy of Darkness-".

Données que vous pouvez sauvegarder

- Votre personnage • Les objets • Données liées aux épreuves
- Heure du jour • Or • Paramètres optionnels

Sauvegarde des données.

Quand vous ramassez un joyau blanc (white jewel), situés à divers endroits de l'écran carte (map), un message de sauvegarde s'affiche. Sélectionnez **[yes]** ou **[no]** à l'aide de la manette de contrôle (ou bouton croix) et appuyez sur le bouton A pour valider.

- Sur les objets, voir -p.38.
- Les données sont sauvegardées dans le fichier que vous avez chargé.



Chargement des données

1. Sélectionnez **[Game Start]** dans l'écran menu et appuyez sur le bouton A pour aller à la page **[File Selection]**.
2. Sélectionnez à l'aide de la manette de contrôle (ou du bouton croix de contrôle) la partie sauvegardée que vous voulez charger, et le message **[Load Game/New Game]** apparaît. Sélectionnez **[Load Game]** et appuyez sur le bouton A pour continuer la partie.

Copie des données

1. Sélectionnez **[Copy]** dans l'écran menu, et appuyez sur le bouton A pour aller dans l'écran **[File Select]**.
2. Sélectionnez le fichier que vous voulez copier et l'endroit où vous voulez le copier avec la manette de contrôle (ou bouton croix) et appuyez sur le bouton A pour valider. Un message de confirmation s'affiche à l'écran: sélectionnez **[yes]** avec la manette de contrôle (ou bouton croix) et appuyez sur le bouton A pour copier les données.

- Si vous copiez les données dans un fichier qui en contient déjà, celles-ci seront perdues.

Effacement des données

1. Sélectionnez **[Delete]** dans l'écran menu et appuyez sur le bouton A pour aller à la page **[File Select]**.
2. Sélectionnez le fichier à effacer avec la manette de contrôle (ou bouton croix) et appuyez sur le bouton A pour valider. Un message de confirmation s'affiche à l'écran: sélectionnez **[Yes]** avec la manette de contrôle (ou bouton croix) et appuyez sur le bouton A pour effacer les données.

Si vous copiez les données dans un fichier qui en contient déjà, celles-ci seront perdues.

- Les données effacées sont définitivement perdues. Attention à ce que vous effacez.

Pour déplacer votre personnage

Mouvements (marcher, courir, demi-tour): {manette de contrôle}

Dirigez la manette de contrôle dans la direction où vous voulez faire aller votre personnage. Si vous déplacez rapidement la manette de contrôle dans la direction opposée, le personnage fait un demi-tour.

- La vitesse du personnage est fonction de la pousée imprimée sur la manette de contrôle.

S'accroupir: {bouton Z}, se déplacer accroupi: {bouton Z + manette de contrôle}

Appuyez sur le bouton Z pour vous accroupir. Vous pouvez vous déplacer tout en étant accroupi avec la manette de contrôle.

Saut vertical: {bouton A}, saut en mouvement: {manette de contrôle + bouton A}

Appuyez sur le bouton A pour sauter verticalement. Appuyez sur le bouton A tout en vous déplaçant pour faire un saut dans la direction où vous vous déplacez.

- Vous pouvez changer la direction du saut au milieu de celui-ci avec la manette de contrôle.

Se suspendre à une saillie: {bouton A + manette de contrôle}

Si vous vous agrippez à des blocs ou des obstacles lors d'un saut, il vous est possible d'atteindre et de vous suspendre à des endroits normalement hors de portée. Maintenez le bouton A appuyé tout en vous déplaçant avec la manette de contrôle (les zones accessibles sont limitées par l'angle d'inclinaison de la pente). De la même façon, vous pouvez vous agripper aux saillies et autres lors d'une chute.

- Vous ne pouvez pas mener d'attaque quand vous êtes accroché quelque part.

Glissade: {manette de contrôle + bouton Z}

Combiner une course à une glissade. Vous pouvez blesser vos ennemis en glissant sur eux si votre synchronisation est bonne.

Ouvrir les portes, regarder les objets, parler à quelqu'un, ramasser un objet: {bouton C partie droite}

- ◆ Touchez une porte et appuyez sur le bouton C partie droite pour l'ouvrir et accéder à la pièce voisine.
- ◆ Appuyez sur le bouton C partie droite pour explorer les alentours, actionner les commutateurs et les leviers ainsi que pour ramasser les objets.
- ◆ Si vous rencontrez quelqu'un susceptible d'avoir quelque chose d'intéressant à vous dire, appuyez sur le bouton C partie droite pour lui parler.

Utiliser un objet: {bouton START}

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

- Sur les objets, voir -p.38.

L'attaque

Attaque 1 (attaque à distance): {bouton B}

Attaque faisant usage de l'arme longue portée dont vous êtes muni à ce moment-là.

- Pour les détails sur les personnages, voir-p.40.

Attaque 2 (attaque rapprochée), se libérer d'une prise: {bouton C partie gauche}

Attaque faisant usage de l'arme courte portée dont vous êtes muni à ce moment-là. Pour se libérer de l'emprise de tout ennemi qui bloque ou mord le joueur.

- Sur les personnages, voir-p.40.

Les commandes de jeu (configuration des commandes de type A)

Attaque avec un objet: {bouton C partie inférieure}

- Projette l'objet dont vous êtes muni à ce moment-là vers l'ennemi. Cette attaque consomme des points de joyau.
- Sur les points de joyau, voir-p.31
- Sur les objets, voir-p.38

Attaque loup-garou (limité à Cornell): {bouton L}

- Cornell peut se transformer en loup-garou, mais cela consomme des points de joyau. Sous sa forme de loup-garou, sa puissance d'attaque et de défense se trouvent grandement accrues. Quand il a utilisé tout ses points de joyau, il revient à sa forme normale.
- Sous cette forme: -un point de joyau est consommé par seconde (Cornell ne peut se transformer s'il a moins de dix points de joyau.)
- Cornell est insensible aux vampires et au poison, mais il ne peut mener d'attaque avec objet.

Contrôle de la caméra

Pour changer le mode de la caméra: {bouton C partie supérieure}

- Il est possible de changer le mode de la caméra.

[Action View] → La meilleure perspective pour effectuer une action.

[Battle View] → La meilleure perspective pendant un combat.

[Auto View] → Change automatiquement la perspective afin de rendre au mieux l'endroit où vous vous trouvez.

- Quand vous combattez des chefs (boss), le jeu adopte un mode de caméra spécial. Vous ne pouvez pas changer le mode de la caméra à ce moment-là.

Normalement, vous ne pouvez changer qu'entre [Action View] et [Battle View]. La caméra adopte le mode [Auto View] afin de servir au mieux les spécificités de l'endroit où vous êtes, mais il vous est possible de faire revenir la caméra en [Action View] ou [Battle View].

Pour changer le point de vue de la caméra: {bouton croix + haut/bas}

Change la position de la caméra vis-à-vis du joueur: (court), (intermédiaire) et (long).

Détection, point de vue en arrière du joueur: {bouton R}

- Cela a pour effet de vous mettre face à face avec l'ennemi indiqué à ce moment-là sur le curseur de détection. Si vous appuyez alors que vous êtes en mode auto [Auto View], vous revenez au point de vue en arrière du joueur.
- Si vous maintenez le bouton R appuyé, la position de la caméra reste fixe et le joueur peut se déplacer.

Pour changer de caméra / de vue: {bouton C partie supérieure + manette de contrôle}

Maintenez le bouton C appuyé tout en utilisant le bouton croix de contrôle pour effectuer une rotation sur vous-même et visualiser les environs.

- Vous ne pouvez faire cela que quand votre personnage est en position neutre, et n'est engagé dans aucune autre action.

Pour déplacer votre personnage

Faire demi-tour, marcher, courir et s'arrêter: {manette de contrôle}

S'accroupir: {bouton C partie supérieure}

Se déplacer accroupi: {bouton C partie supérieure + manette de contrôle}

Saut à la verticale: {bouton A}

Saut en mouvement: {manette de contrôle + bouton A}

Se suspendre: {bouton A + manette de contrôle}

Glisser: {manette de contrôle + bouton C partie supérieure}

Ouvrir les portes, regarder les objets, parler à quelqu'un, ramasser un objet: {bouton C partie droite}

Utiliser un objet: {bouton START}

- Sur les objets, voir -p.38.

Commandes d'attaque

Attaque 1 (attaque à distance): {bouton B}

Attaque 2 (attaque rapprochée, se libérer d'une prise): {bouton C partie gauche}

- Sur les personnages, voir-p.40.

Attaque avec un objet: {bouton C partie inférieure}

- Sur les points de joyau, voir -p.31.

- Sur les objets, voir-p.38.

Attaque loup-garou (limité à Cornell): {bouton L}

Contrôle de la caméra

Pour changer le mode de la caméra: {bouton Z}

Pour changer le point de vue de la caméra: {bouton croix haut/bas}

Verrouillage, vue en arrière du joueur: {bouton R}

Pour changer de caméra/de vue: {bouton Z + manette contrôle}

pour déplacer votre personnage.

Faire demi-tour, marcher, courir et s'arrêter: {manette de contrôle}.

S'accroupir: {bouton R}.

Se déplacer accroupi: {bouton R + manette de contrôle}.

Saut à la verticale: {bouton A}.

Saut en mouvement: {manette de contrôle + bouton A}.

Se suspendre: {bouton A + manette de contrôle}.

Glisser: {manette de contrôle + bouton R}.

Ouvrir les portes, regarder les objets, parler à quelqu'un, ramasser un objet:
{bouton C partie droite}.

Utiliser un objet: {bouton START}.

• Sur les objets, voir -p.38.

Commandes d'attaque.

Attaque 1 (attaque à distance): {bouton Z}.

Attaque 2 (attaque rapprochée, se libérer d'une prise): {bouton B}.

• Sur les personnages, voir -p.40.

Attaque avec un objet: {bouton C partie gauche}.

• Sur les points de joyau, voir-p.31.

• Sur les objets, voir-p.38.

Attaque loup-garou (limité à Cornell): {bouton L}.

Contrôle de la caméra.

Pour changer le mode de la caméra: {bouton C partie supérieure}.

Pour changer le point de vue de la caméra: {bouton croix haut/bas}.

Verrouillage, vue en arrière du joueur: {bouton C partie inférieure}.

Pour changer de caméra/de vue: {bouton C + manette de contrôle}.



Les objets

Les objets d'attaque

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

- Vous pouvez augmenter la puissance d'une arme d'un niveau (et ce jusqu'au niveau trois) si vous ramassez un objet d'attaque identique.
- Les chiffres entre parenthèses indiquent le nombre de points de joyau consommés par chaque utilisation. (E=easy mode /mode facile, N=normal mode/mode normal).
- Sur l'écran de jeu, voir -p.31.
- Sur les commandes de jeu, voir-p.34.



Eau bénite (Holy Water): (E=2 N=3)

Brûle vos ennemis d'une flamme sacrée. En ramasser plusieurs accroît les flammes.



Hache (Axe): (E=2 N=2)

Lancer votre hache en arc de cercle pour frapper vos ennemis. Si sa puissance est accrue, la hache provoque la foudre et une onde de choc là où elle frappe.



Croix (Cross): (E=2 N=5)

Suit et attaque les ennemis à portée d'attaque. En ramasser plusieurs accroît la puissance d'attaque.



Couteau (Knife): (E=1 N=1)

Les couteaux sont très rapides et volent en ligne droite. Si leur puissance est accrue, les couteaux sont enveloppés de flammes.

Les objets de restauration de HP

(à usage unique)



Poulet rôti (Roast Chicken)

Restaure 50% de HP.



Rôti de bœuf (Roast Beef)

Restaure 80% de HP.

Les objets de restauration d'état

(à usage unique)



Cristal purificateur (Purifying Crystal)

Vous guérit si vous avez été mordu par un vampire.



Ampoule d'antidote au poison (Poison Cure Ampoule)

Vous guérit si vous êtes empoisonné.

Autres objets (objets non consommables)



Joyau blanc (White Jewel)

Vous permet de sauvegarder votre partie. Sur la sauvegarde et le chargement, voir -p.33.



Le contrat (The Contract)

Fait apparaître le mystérieux vendeur Roy à qui vous pouvez acheter divers objets.

Autres objets (Objets à usage unique)



Joyau rouge (Red Jewel).

Les attaques avec objets consomment des points de joyau. Refaites le plein de points de joyau grâce à ces joyaux rouges. Sur les points de joyau, voir-p.31.



Or (Gold)

Vous permet d'acheter des objets. Sur l'achat des objets, voir -p.39.

Les objets

Clé (Key)

Ouvre les portes verrouillées. Si vous vous procurez cet objet, les portes verrouillées s'ouvriront automatiquement quand vous essaieriez de les ouvrir, et cette clé disparaîtra alors de votre liste d'objets. Sur les commandes de jeu, voir-p.34.

Accroissement de puissance

Ramassez ces objets pour augmenter la puissance de votre attaque 1. Vous pouvez en ramasser deux au maximum. Sur les personnages, voir-p.30.

Comment vous procurer les objets

Vous disposez de trois moyens de vous procurer des objets: en les ramassant sur l'écran carte (Map), en les obtenant suite à l'accomplissement d'actions spécifiques, et en les achetant au vendeur.

Si vous détruisez les torches et autres objets sur l'écran carte, cela peut faire apparaître des objets cachés. Les objets sont cachés dans les endroits les plus divers, donc ouvrez grands les yeux!

Objets trouvés sur l'écran carte

Approchez-vous des objets à terre et appuyez sur le bouton C partie droite pour ramasser l'objet.

Cette opération peut varier en fonctions du type de commandes de jeu que vous utilisez.

Sur comment ramasser les objets, voir -p.38.

Sur les commandes de jeu, voir-p.34.

Objets obtenus au cours d'épreuves

Certains objets ne peuvent être obtenus qu'au cours d'épreuves spécifiques. Il existe plusieurs façons d'obtenir un objet, selon l'épreuve.

Achat des objets

Quand vous voyez le contrat sur l'écran carte, rapprochez-vous en et appuyez sur le bouton de ramassage pour faire apparaître le vendeur Reynon. Il a de nombreux objets à vendre, et certains sont absents de l'écran carte.

Objets que vous pouvez acheter



Trousse de secours (Healing Kit)

Restaure complètement votre HP et votre état.



Carte du soleil (Sun Card)

Accélère le temps jusqu'au lever du jour.



Carte de la lune (Moon Card)

Accélère le temps jusqu'au coucher du soleil.

Vous trouverez qu'il y a beaucoup d'autres objets que ceux décrits ci-dessus.



Profil des personnages

Cornell

Ce jeune guerrier homme-bête s'est servi du pouvoir des ancêtres afin d'acquiescer, non seulement une force et une puissance inégalées, mais aussi un corps physique quasi-immortel. Ses réflexes rapides comme l'éclair et sa technique de combat sans équivalent lui ont valu le surnom de croissant de lune bleu.

Il y a fort longtemps, les hommes-bêtes ont renoncé à leurs pouvoirs magiques, afin de vivre en harmonie avec les humains, mais grâce à un entraînement très strict, et à une force de caractère hors du commun, Cornell a acquis la faculté oubliée de se transformer en loup-garou, ce qui lui donne une capacité de combat encore plus incroyable. Cornell commence maintenant son long périple en quête de sa sœur Ada, qui a été enlevée. Le cœur lourd, il se dirige vers le sombre et inquiétant château, ne sachant pas quelles noires surprises l'y attendent...

Attaque 1 (attaque à distance): lancer de hache

Attaque 2 (attaque rapprochée): faire tourner la hache

Attaque spéciale: se changer en loup-garou



Ada

La petite sœur joyeuse et enjouée de Cornell, qui a été enlevée par le maléfique comte Dracula afin d'être sacrifiée pour qu'il se rétablisse complètement.



Ortega

L'ami d'enfance de Cornell, ainsi que son rival, lui aussi un soldat homme-bête et expert en arts martiaux. Ortega est paranoïaque vis-à-vis de Cornell car il semble que quoi qu'il fasse, Cornell le fasse mieux que lui.



Les guerriers squelettes

Squelettes ramenés à la vie par le terrifiant pouvoir du comte Dracula. Les guerriers squelettes sont doués pour les attaques armées et attaquent souvent en groupes avec d'autres ennemis. Certains ont le pouvoir de se régénérer indéfiniment après destruction.

Cerbère

Gardien de l'entrée des Enfers, qui garde l'annexe du château de Dracula et attaque les intrus avec son étouffante "haleine au napalm". Sa férocité et sa ruse en font le chien de garde idéal.

Les vampires

Condamnés à la vie éternelle par la malédiction du comte maléfique, les vampires sont actifs après le coucher du soleil et dans les sombres pièces du château où le soleil ne brille jamais. Ils attaquent par surprise en quête de sang humain. Prenez garde, ils se déguisent parfois en villageois pour parvenir à vous approcher.

La Méduse

Une sorcière qui réside dans les niveaux des égouts du château, elle possède un corps de femme dans sa partie supérieure, et le corps d'un énorme serpent pour la partie inférieure, avec une masse de serpents grouillants en guise de cheveux.

On ne sait pas exactement s'il s'agit de la même Méduse que celle de la mythologie Grecque, mais elle semble avoir les mêmes pouvoirs. Grâce à la puissance magique des serpents innombrables, elle peut figer en pierre l'aventurier imprudent d'un seul regard de ses yeux maléfiques.

Les hommes-lézards

Cette espèce sous-humaine et moitié lézard qui vit dans les cours d'eau tout au fond du château de Dracula, a tendance à se déplacer et à chasser en groupe. Assez intelligents, ils sont armés de haches et de boucliers.

Les piliers d'os

Canons automatiques faits de crânes d'animaux géants, qui assurent la protection du château de Dracula. Attaquent avec leurs boules de feu et leur haleine enflammée.

Les Harpies

Enormes monstres allés au corps de femme, elles protègent les abords du château. Ces monstres peuvent infliger des blessures mortelles avec leurs plumes, et une fois que leur victime a cessé de bouger, elles fondent sur leur proie pour la dévorer.

La reine Arachne

La belle et très venimeuse reine des araignées, la reine Arachne, règne sur les niveaux les plus bas du château, et ne montre aucune pitié envers ceux qui osent s'aventurer sur son domaine.

