

Castlevania II Simon's Quest

1 Commandes

2 Commencer à jouer

3 Déroulement de la partie

4 Sous-écran

5 Objets

6 Mots de passe

Commandes principales

Se déplacer (droite/gauche)/ S'accroupir (bas)/Sélectionner un objet	
Sauter	A
Attaquer avec le fouet/Parler aux villageois/Utiliser des objets/ Acheter un objet	B
Afficher le sous-écran/Confirmer	START
Mettre le jeu en pause/Reprendre la partie/Sélectionner (dans le menu principal et à l'écran de fin de partie)	SELECT

- ◆ Appuyez sur  pour monter/descendre les escaliers. Lorsque vous êtes face à une porte, appuyez sur  pour entrer.
- ◆ Appuyez sur  + **B** pour lancer certains objets, ou pour utiliser le laurier et l'ail après les avoir sélectionnés dans le sous-écran.

À l'écran titre, appuyez sur START pour commencer la partie. Sélectionnez GAME START (nouvelle partie) pour commencer une nouvelle partie, ou PASSWORD (mot de passe) pour reprendre une partie déjà commencée en entrant un code. Faites votre sélection avec SELECT et confirmez avec START. Les codes s'obtiennent en sélectionnant PASSWORD à l'écran de fin de partie. START sert également en cours de jeu pour afficher le sous-écran où vous sélectionnez l'arme ou l'objet que vous souhaitez utiliser. Appuyez de nouveau sur START pour revenir à la partie.



Dans ce jeu d'aventure et d'action, incarnez Simon Belmont et retrouvez les cinq parties manquantes du corps de Dracula. Après avoir récupéré ces objets peu ragoûtants, dirigez-vous vers le château de Dracula pour affronter le Comte dans un duel sans merci. Mais suivez ce conseil : ne vous risquez pas dans son domaine sans la Croix magique !

Votre quête sera ardue car des monstres hideux errent jour et nuit en ces terres. Heureusement, au fur et à mesure de votre progression, vous gagnerez en expérience et votre âme vulnérable se renforcera de plus en plus.

Vous découvrirez des indices en visitant la Transylvanie et en parlant avec ses villageois. Vous rencontrerez également des marchands qui vous proposeront d'acheter des armes et autres objets mystiques. Votre monnaie ? Ce sont les cœurs que vous avez récoltés au cours de vos combats contre les sbires du Comte Dracula.

Un dernier avertissement : il y a parmi ces villageois accueillants quelques plaisantins qui s'amuseront à vous donner de fausses indications. Mais vous ne pourrez juger de la véracité de leurs dires qu'en tentant votre chance !

● Plein jour

En plein jour, parcourez les villes pour visiter les magasins et les églises.

Parlez aux villageois pour

obtenir de précieuses informations. Mais



attention, vos ennemis se trouvent non loin de la ville.

● Pleine nuit

En pleine nuit, il n'y a aucun villageois et les magasins ainsi que les églises sont fermés. Les ennemis

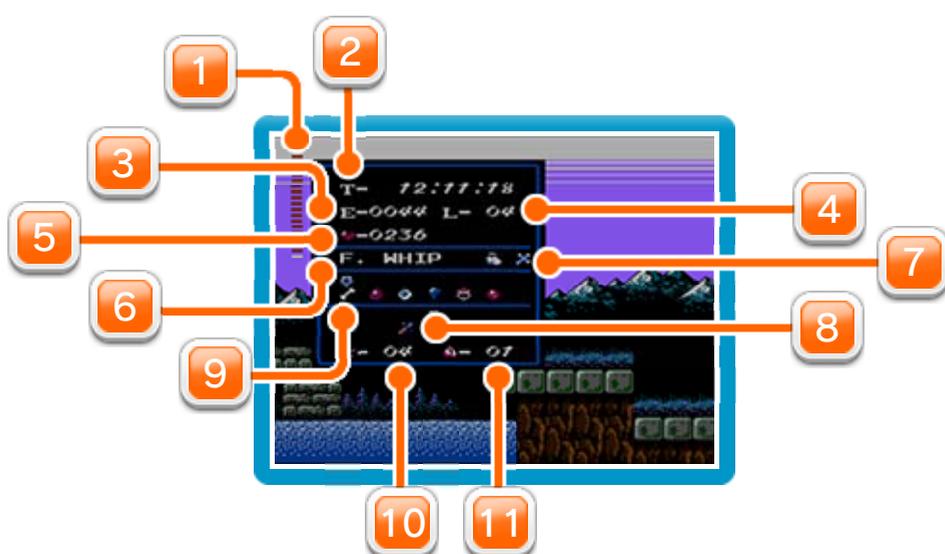


deviennent plus puissants ; par conséquent, vous gagnez plus de points d'expérience et de cœurs lorsque vous les terrassez.

● Fin de partie

Si votre jauge d'énergie se vide complètement ou si vous tombez à l'eau, vous perdez une vie. Lorsque vous n'avez plus de vies, la partie prend fin.

Pour afficher le sous-écran et consulter les informations du personnage, appuyez sur START. Si vous possédez des objets à lancer tels que l'eau bénite, sélectionnez-les avec \oplus .



1 Jauge d'énergie

2 Temps de jeu

3 Points d'expérience

4 Niveau

5 Nombre de cœurs

6 Type de fouet

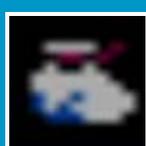
7 Objets spéciaux

8 Objets à lancer

9 Parties du corps de Dracula/Cristaux déjà trouvés

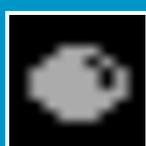
10 Laurier

11 Ail



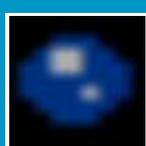
Sac de soie

Ce sac vous permet de transporter plus de laurier.



Cristal blanc

Le cristal blanc est une faible source de magie.



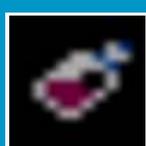
Cristal bleu

Le cristal bleu vous donne davantage de force magique que le cristal blanc.



Cristal rouge

Vous devez posséder le cristal rouge avant de pénétrer dans le château de Dracula.



Eau bénite

Utilisez-la pour terrasser vos ennemis et désintégrer certains sols et murs.



Dague

Lancez la dague pour vaincre vos ennemis à distance.



Poignard d'argent

Vous pouvez lancer ce poignard plus loin que la dague.



Poignard d'or

C'est votre plus belle lame. Elle est chargée d'une puissance mystérieuse.



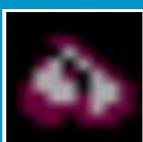
Pieu de chêne

Vous ne pouvez pas récupérer les parties du corps de Dracula sans l'un de ces pieux.



Laurier

Le laurier vous rend temporairement invincible. Vous pouvez l'acheter chez certains marchands dans les villages.



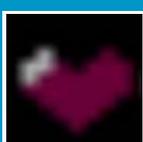
Ail

Jetez de l'ail aux pieds de vos ennemis pour les affaiblir.



Diamant

Lancez-le et admirez le résultat.



Cœurs

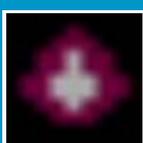
Les cœurs apparaissent lorsque vous anéantissez une créature ennemie.

Ramassez-les pour obtenir des points d'expérience et pour pouvoir faire des achats.



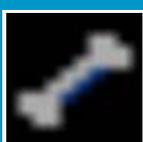
Croix magique

Il vous faut cette croix pour sceller le destin de Dracula.



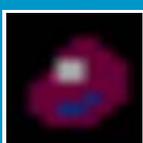
Flamme

La flamme affaiblit les pouvoirs maléfiques des créatures que vous rencontrez.



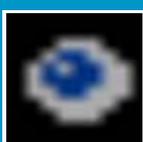
Os de Dracula

En le voyant, vos adversaires vont tout de suite savoir qu'ils sont tombés sur un os.



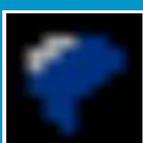
Cœur de Dracula

Attention à ses attaques !



Œil de Dracula

Idéal pour se faire peur.



Ongle de Dracula

Cet ongle est le symbole de l'empire du Mal.

Anneau de Dracula



Il est dans la famille depuis plusieurs siècles, tout comme le Comte, son propriétaire.

Lorsque la partie prend fin, vous pouvez la reprendre ou obtenir un mot de passe.

Sélectionnez une option du

menu avec SELECT, puis appuyez sur START pour confirmer.



CONTINUE (reprendre la partie)

Vous pouvez reprendre la partie à l'endroit où vous avez perdu votre dernière vie. Vous conserverez votre niveau, mais perdrez les points d'expérience et les cœurs que vous avez obtenus.

PASSWORD

Vous pouvez reprendre la partie plus tard si vous possédez un mot de passe. Les mots de passe sauvegardent vos objets, les parties du corps de Dracula et le temps de jeu. Après avoir obtenu votre mot de passe, appuyez sur START pour retourner à l'écran de fin de partie.