



Castlevania II - Belmont's Revenge™ ist ein Warenzeichen von Konami Inc.
Konami® ist ein eingetragenes Warenzeichen von Konami Co., Ltd.

©1992 Konami (Europe) GmbH

Konami (Europe) GmbH

Berner Straße 77

6000 Frankfurt/M. 50

Nintendo®

GAME BOY



KONAMI GmbH EINGESCHRÄNKTE GARANTIE

Die Konami GmbH gewährt dem Original-Käufer dieser Konami Software eine Garantie für die Dauer von 90 Tagen ab Kaufdatum, daß das Medium, auf dem dieses Computer-Programm gespeichert wurde, fehlerfrei in bezug auf Material und Verarbeitung ist. Dieses Konami Software-Programm wurde verkauft – „wie vorhanden“ – ohne ausdrückliche oder beinhalteten Garantien jeglicher Art und Konami trägt keine Verantwortung für Verluste oder Schäden, die durch den Gebrauch dieses Programms entstehen. Konami verpflichtet sich für eine Dauer von neunzig (90) Tagen jedes Konami Software-Produkt in seinen Service-Zentren umzutauschen bzw. zu reparieren (nach Ermessen von Konami), sofern es frei Haus und mit einem Kassenbon bzw. einer Quittung eingeschickt wird.

Diese Garantie bezieht sich nicht auf die normale Abnutzung. Diese Garantie ist nicht anzuwenden und wird ungültig wenn der Defekt an dem Konami Software-Produkt durch falsche Behandlung oder übermäßige Beanspruchung entstanden ist. DIESE GARANTIE ERSETZT ALLE ANDEREN GARANTIEEN UND KEINE ANDEREN VERTRETUNGEN ODER ANSPRÜCHE JEGLICHER ART SIND FÜR KONAMI VERBINDLICH ODER VERPFLICHTEND. ALLE BEINHALTETEN GARANTIEEN, DIE SICH AUF DIESES SOFTWARE PRODUKT BEZIEHEN, DARUNTER AUCH GARANTIEEN ÜBER DIE VERMARKTUNGSMÖGLICHKEITEN UND VERWENDBARKEITEN FÜR BESTIMMTE ZWECKE SIND FÜR DEN OBEN BESCHRIEBENEN ZEITRAUM VON NEUNZIG (90) TAGEN BESCHRÄNKT. KONAMI ÜBERNIMMT AUF KEINEN FALL DIE GEWÄHRLEISTUNG FÜR JEGLICHE ZUFÄLLIGE ODER AUS BESITZ, ANWENDUNG ODER FEHLFUNKTION DIESES KONAMI SOFTWARE PRODUKTS RESULTIERENDEN SCHÄDEN.

LIZENZ VON



NINTENDO, GAME BOY UND
DIE OFFIZIELLEN SIEGEL SIND
WARENZEICHEN DER FIRMA
NINTENDO OF AMERICA INC.
© 1992 NINTENDO OF AMERICA INC.

Konami (Europe) GmbH
Berner Straße 77
W-6000 Frankfurt 50
Telefon (069) 95 08 12 - 0
Telex 4170 450
Telefax (069) 95 08 12 - 77



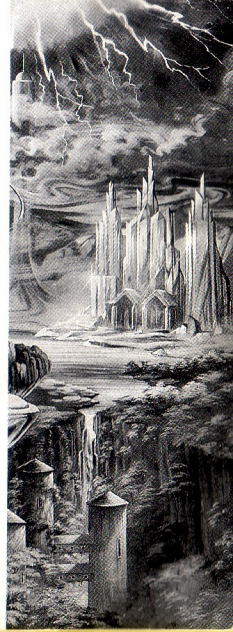
Dieses offizielle Siegel ist Ihre Garantie dafür, daß Nintendo die Qualität dieses Produkts geprüft hat. Sie sollten beim Kauf von Spielen und Zubehörteilen immer auf dieses Symbol achten, damit die volle Kompatibilität mit dem Game Boy System gewährleistet ist.

WILLKOMMEN IN DER WELT VON KONAMI!

Jetzt gehört sie Ihnen, die Konami Game Boy-Version von Castlevania II – Die Rache der Belmonts™. Bevor Sie aber Ihre Zauberpeitsche knallen lassen, lesen Sie ersteinmal die Spielanleitung durch.

INHALT

BLICK ZURÜCK	4
SPIELBEGINN	6
LENKEN SIE IHR SCHICKSAL.....	7
DAS PASSWORT ZUM GROSSEN JENSEITS	8
DIE MÄCHTE DES GUTEN	9
DIE MÄCHTE DES BÖSEN	10



EIN BLICK ZURÜCK

Im ersten Castlevania-Adventure kämpfte der furchtlose Christopher Belmont Zeh an Zeh und Peitsche an Flügel gegen den Vampirkönig, Graf Dracula. Belmont schlug den Grafen und zerstörte sein Schloß, doch leider nahm Dracula den letzten Rest seiner magischen Kräfte zusammen und verwandelte seinen Körper in eine Nebelschwade, kurzum er verdünnte sich. Schließlich waren seine Kräfte doch so erschöpft, daß es ihm nicht mehr gelingen wollte, sich in Menschengestalt zurückzuverwandeln. Dracula beschloß zu warten, bis sich seine dunklen Kräfte regenerieren würden. Tief in seinem düsteren Herzen schwor er Rache gegen Christopher Belmont und seine Familie.

Fünfzehn Jahre später wurde in der Stadt Transylvanien ein großes Fest gefeiert. Der Sohn von Christopher Belmont, Soleiyu Belmont, war nun in dem Alter, wo er den Titel des Vampirjägers von seinen Vorfahren übernehmen sollte. Mit der Feier sollte dieser wichtige Anlaß gewürdigt werden. Alle Bürger Transylvaniens jubelten in der Hoffnung, daß Vater und Sohn als Vampirjäger-Team ihrer Stadt endlich Ruhe und Frieden bringen würden.

Am Morgen nach dem Fest jedoch hatte sich Soleiyu in Luft aufgelöst. Die Zeremonie war für Dracula die Gelegenheit, auf die er schon lange gewartet hatte. Da Soleiyu zum Zeichen des Erwachsenseins heilige Zauberkräfte verliehen worden waren, nutzte Dracula seine verbleibende Zauberkraft dazu, Soleiyus Kräfte gegen ihn zu richten, indem er ihn in einen schrecklichen Dämonen verwandelte. Mit Hilfe dieses Soleiyu-Dämons war es Dracula auch wieder möglich,



Menschengestalt anzunehmen. An jenem Abend bebte die Erde im Nordosten der Stadt mit grollendem Donner, und vier riesige Schlösser stiegen aus ihr hervor. Versteckt in einem See inmitten der vier Schlösser befand sich ein weiteres Schloß – das neue Quartier von Graf Dracula!

Als Christopher Belmont mit Entsetzen vernahm, daß sein Sohn von den Mächten des Bösen befallen war, beschloß er, Soleiyu zu retten und die Pläne des Grafen zu durchkreuzen. Er brach also zu den neuen Schlössern auf, von denen jedes von einer anderen Macht der Dunkelheit beherrscht wurde.

Diese Mächte hatte der Soleiyu-Dämon eingesetzt, damit jeder unliebsame Besucher davon abgehalten würde, sich in den Fluch einzumischen, den Dracula über ihn gesprochen hatte. Nichtsdestotrotz blieb Christopher Belmont nichts anderes übrig, als den alten Kampf wieder aufzunehmen, wenn er seinen Sohn befreien und seine Stadt vor dem Schrecken bewahren wollte.

SPIELBEGINN

Vor Spielbeginn legt man die Cartridge mit Castlevania II – Die Rache der Belmonts™ in den Game Boy und schaltet das Gerät ein. Sobald das KONAMI-Logo auf dem Bildschirm erscheint, drücken Sie auf Start. Im Titel-Screen bewegen Sie den Cursor auf „Start“ oder auf „Paßwort“, um ein neues Spiel zu beginnen oder ein gespeichertes Spiel abzurufen.

Wenn Sie ein neues Spiel beginnen, sehen Sie zuerst den Stage Select-Screen. Mittels des „Schlägers“ auf dem Control Pad gehen Sie nun auf eines der vier Schlösser und drücken auf Start.



LENKEN SIE IHR SCHICKSAL

CONTROL PAD

Mit „rechts“ oder „links“ finden Sie Ihren Weg durch die Schlösser. Mit „oben“ können Sie ein Seil erklimmen, mit „unten“ steigen sie wieder vom Seil herab oder ducken sich.

SELECT-TASTE

NICHT während des Adventures zu benutzen.

START-TASTE

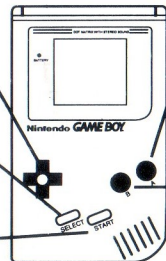
Damit geht's überhaupt los, und Sie aktivieren Ihre Auswahl. Während des Spiels können Sie mit dieser Taste das Spiel unterbrechen und fortsetzen.

IHRE LEBENSLINIE

Sie darf nicht auf Null kommen.

LEBENSLINIE DES GEGNERS

Bringen Sie sie auf Null!

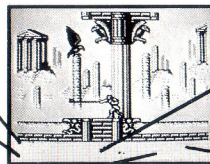


Taste A

Für Sprünge oder zum Herabspringen vom Seil. Achtung: Falls Sie ganz schnell von einem Seil absteigen möchten, Sie Taste A plus Control Pad betätigen.

Taste B

(Die Angriffstaste) Damit lassen Sie die Zauberpeitsche knallen. Außerdem werfen Sie mit B die Spezialwaffen – dabei drücken Sie auf das Control Pad und gleichzeitig B, um sofort die Streitaxt oder das Heilige Wasser auf den Weg zu schicken.



VERBLEIBENDE ZEIT

SPEZIALWAFFEN

Die Streitaxt oder das Heilige Wasser, falls Sie es sich verdient haben.

ANZAHL DER HERZEN

Sie zeigt die Anzahl der Spezialwaffen an.

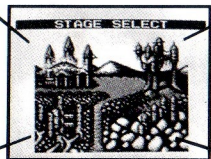
DAS PASSWORT ZUM GROSSEN JENSEITS

Haben sie einen Schloß-Level vollendet, oder haben Sie alle Ihre Leben verloren, gehen Sie in den Paßwort-Screen. Wenn Sie das Paßwort sehen wollen, hilft es Ihnen auch später, an diese Stelle des Spiels zurückzugehen. Beim Paßwort haben Sie vier Möglichkeiten zur Auswahl – ein Herz, eine Kerze, eine Kristallkugel, ein freies Kästchen. Um ein Paßwort einzugeben, drücken Sie auf dem Control Pad links/rechts, und das gewünschte Kästchen leuchtet auf. Mit „oben“ und „unten“ scrollen Sie zwischen den Kästchen hin und her. Geben Sie dieselbe Reihenfolge der Kästchen ein, wie sie Ihnen vorher vorgegeben wurde.



DIE GEISTER VON CASTLEVANIA II

KRISTALLSCHLOSS WOLKENSCHLOSS



PFLANZENSCHLOSS STEINSCHLOSS

DIE MÄCHTE DES GUTEN

Diese Gegenstände finden Sie während des Spiels; sie werden Ihnen in Ihrem heldenhaften Kampf von großem Nutzen sein.

KERZE

Löschen Sie sie mit der Peitsche, dann bekommen Sie Extra-Kraft durch die dahinter verborgenen Symbole.



MÜNZE

Erhöht Ihren Gesundheitswert



KLEINES HERZ

Die gerade benutzte Waffe dürfen Sie noch einmal nehmen.



GROSSES HERZ

Sie dürfen die gerade benutzte Waffe noch fünfmal nehmen.



KRISTALLKUGEL

Zweimal Kraftschub für die Zauberpeitsche. Das erste Mal wird die Peitsche stärker und länger, das zweite Mal bringt den stärksten Peitschenhieb – und mit jedem Peitschenschlag schicken Sie tödliche Feuerbälle aus.



STREITAXT

Diese mächtige Waffe wirft Christopher in einem hohen Bogen gegen die Feinde, die es dann böse erwischt.



WEIHWASSER

Schleudern sie die Fläschchen den Kreaturen der Nacht entgegen und schauen Sie zu, wie sie brennen!

(BITTE BEACHTEN SIE: Sie dürfen immer nur eine der Spezialwaffen zur Hand haben; wenn Sie noch eine aufheben, verlieren Sie die erste).

DIE MÄCHTE DES BÖSEN

Machen Sie auf Ihrem Streifzug durch die vier Schlösser der Dunkelheit die Bekanntschaft dieser makabren Figuren, die Sie übrigens 'sehnlichst' erwarten.



Großes Auge



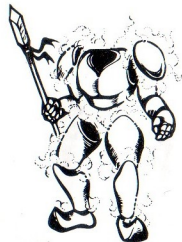
Riesige Fledermaus



Punaguchi



Zeldo



Böser Ritter



Merman



EISENPUPPE

Dies ist der Oberboss des Steinschlusses. Zunächst scheint er langsam und schwerbewaffnet zu sein, doch wenn Sie schon einigermaßen Schaden verursacht haben, läßt er plötzlich die Waffen fallen und rennt schneller und wütender hinter Ihnen her als je zuvor.



DIE DUNKLE SEITE

Der Boss vom Kristallschloss erscheint zunächst in Form einer Kristallkugel, verwandelt sich dann aber in eine düstere Figur, die gern mal eine Blitzwolke rüberschickt. Darum lieber vorsehen und überwältigen, solange er noch als Kristallkugel herumläuft – und stehen sie nicht zu lange auf einem Fleck herum.



ENGELSMUMIE

Der Boss des Pflanzenschlusses. Er greift an, indem er die Knochen an seinen zwei Nacken hin und herwirft. Und als ob das nicht schon schlimm genug wäre, spuckt er auch noch tödliche Geschosse.



KUMULO & NIMBLER

Die Zwillingssosse des Wolkenschlusses versuchen im Duo, ihre Rüstung zu durchbohren (ihre Speere sind spitz genug). Sie haben auch noch andere grausame Waffen.