



Castlevania-The Adventure™ is a trademark of Konami Co., Ltd.  
Konami is a registered trademark of Konami Co., Ltd.  
©1991 KONAMI

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

PRINTED IN JAPAN

Nintendo®

GAME BOY™

KONAMI®

DMG-CV-NOE

# The Castlevania ADVENTURE



SPIELANLEITUNG



Dieses Qualitätssiegel ist die Garantie dafür, daß Sie Nintendo-Qualität gekauft haben. Achten Sie deshalb immer auf dieses Siegel, wenn Sie Spiele oder Zubehör kaufen, damit Sie sicher sind, daß alles einwandfrei zu Ihrem Nintendo GAME BOY System paßt.

Nintendo®, GAME BOY,™ the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo.



## DER NACKTE TERROR STEHT DIR BEVOR

Willst Du den todesmutigen Grafen bekämpfen, dann lege das Modul in den Game Boy ein und schalte ihn ein. Wenn das KONAMI-Logo erscheint, drücke auf die Start-Taste.

Jetzt bist Du in der nebligen Mitte von Draculas gar nicht anheimelndem Reich. Kein Plätzchen, an dem Du Dich verstecken kannst. Keine Möglichkeit, wegzulaufen. Die einzige Richtung, in die Du gehen kannst, ist schnurgerade nach vorn in die Dunkelheit von Castlevanien.

Den Geschmack von süßer Rache schon an den Spitzen seiner Fänge, hungert der blutrünstige Prinz der Dunkelheit schon nach einer saftigen Delikatesse – und Deine Kehle steht mit Sicherheit auf seiner Speisekarte. Aber bevor Du diesen schrecklichen Gastgeber erreichst, mußt Du Deinen Kragen gegen eine Vielzahl von unheimlichen Monstern verteidigen, die hinter jeder Ecke lauern.

Alles in allem gibt es vier Ebenen von dumpfen Gemäuern, Folterkammern und Vampir-Krypten. Am Ende jedes Ganges findest Du ein Ur-Monster, das nur darauf wartet, Dich in Angst und Schrecken zu versetzen. Und bevor Du zur nächsten Spielebene weiterkommst, mußt Du dieses Biest vernichtend schlagen und demoralisieren (nicht daß es etwa eine erwähnenswerte Moral hätte).

Am Ende der vierten Spielebene trittst Du in die Mitternachtszone ein und Du stehst dem beliebtesten aller Blutsauger – Graf Dracula – Auge in Auge, Zeh an Zeh gegenüber. Und hier vernichtest Du entweder seine Mitternachtskräfte auf immer und ewig oder wirst in den Kreis seiner Vampir-Garde aufgenommen.

Dein einziger Schutz sind Deine „Mystische Peitsche“ und Deine fünf Sinne, die Dich durch Draculas bedrohlichen Irrgarten führen. Unterwegs mußt Du unbedingt die Kerzen mit der Spitze Deiner Peitsche anzünden. Dies ist der sicherste Weg, um die lebenserhaltenden Gegenstände, wie z. B. Herzen, Kristalle und Goldkreuze herauszulockern.

Du beginnst Deine Aufgabe mit drei Leben. Wenn Du 10.000 Punkte erreicht hast, erhältst Du ein Bonus-Leben. Alle 20.000 Punkte danach bekommst Du eine weitere Re-Inkarnation.

**ANMERKUNG:** Jede Spielebene hat ein Zeitlimit. Und wenn Du es nicht schaffst, das Ur-Monster oder Graf Dracula zu erwischen, bevor die Zeit ausläuft, läuft Deine Zeit aus.

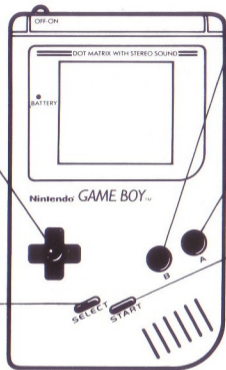
## SPIELSTEUERUNG ZUM BEKÄMPFEN DES FLUCHS

### Controller

Drücke links oder rechts, um Dich durch den Irrgarten zu bewegen. Drücke nach oben, um ein Seil hinaufzuklettern oder Dich während eines Angriffs zu ducken.

### Select-Taste

Wird in diesem Abenteuer nicht verwendet.



### B-Taste (Angriffs-Taste)

Drücke, um die Mystische Peitsche zu schwingen. Aber paß auf, Du kannst nicht angreifen, während Du ein Seil hinauf- oder hinunterkletterst.

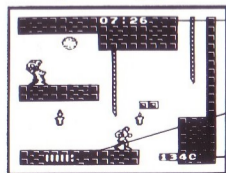
### A-Taste

Drücke, um zu springen. Drücke sie ebenfalls, um von einem Seil hinunterzuspringen.

### Start-Taste

Drücke, um Dein Abenteuer zu beginnen. Mit einem Drücken kannst Du das Spiel auch jeweils unterbrechen bzw. weiterspielen.

### Spiel-Anzeige: „Einer gegen 1000“

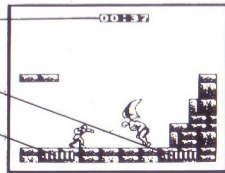


Deine Lebenslinie

Punkttestand

Zeitlimit

### Spiel-Anzeige: „Zweikampf“



Leben des Monsters

Deine Lebenslinie

## GEGENSTÄNDE, OHNE DIE DU NICHT LEBEN KANNST



### Herz

erneuert Deine Lebenslinie teilweise.



### Das blinkende Herz

erneuert Deine Lebenslinie vollständig.



### 1 UP -

gibt Dir ein zusätzliches Leben, zum Spielen.



### Goldkreuz

Macht Dich für eine begrenzte Zeit unbesiegbar.



### Das Kristall

Verstärkt die Kräfte Deiner Mystischen Peitsche.



### Das blinkende Kristall

Bringt ein Ur-Monster zum Vorschein.



### Die wertvolle Münze

Erhöht Deinen Punktereichtum.

## SO VERBESSERST DU DIE KRÄFTE DEINER MYSTISCHEN PEITSCHES

Suche ein Kristall und Deine Peitsche wird länger, stärker und wird rund herum zur Superwaffe gegen die Superfreaks.

Entdecke ein zweites Kristall und Feuerbälle werden ausgespien, die den Feind und die Punkte-tabelle erleuchten.

Deine Mystische Peitsche kann nur zweimal verstärkt werden. Wenn Du also ein drittes, viertes oder tausendstes Kristall findest, sind sie nichts weiter als wertlose Status-Symbole.

## TIPS, UM DER FOLTER ZU ENTGEHEN

Wette nicht auf Pferde .... spucke nicht gegen den Wind .... (OK! OK! Genug gescherzt. Dieses Dracula Zeug muß man ernst nehmen, und ganz besonders Ihr, die Ihr Kopf und Kragen aufs Spiel setzt.)

Hier ein paar gute Ratschläge aus der Unterwelt:

1. In jedem Schlachtfeld gibt es Fallen. Sei vorsichtig, damit Du nicht in die Schlucht der Vipern fällst. Achte auch auf die Verfolgungs-Wand.
2. Laß Dich nicht von den Gefahren ablenken, die Dich von oben oder von den blutverschmierten Fußböden bedrohen.
3. Stoße Säulen um und zerstöre sie, damit Du dem sicheren Tod entkommst.
4. Meistere den Angriffssprung, damit Du die Kerzen, die hoch an der Wand hängen, anzünden kannst und damit Du die fliegenden Zauberer besiegen kannst. Um einen Angriffssprung auszuführen, halte die A-Taste gedrückt und drücke dann die B-Taste.

## SPIEL WEITER, WENN DU DICH TRAUST

Nachdem Du Dein letztes Leben verloren hast, kannst Du von der Spielebene aus weiterspielen, in der Du soeben verblichen bist. Drücke einfach den Controller nach oben oder unten, um YES (Ja) auf der »Continue« (Weitermachen)-Anzeige zu wählen. Drücke dann die A-Taste.

Du kannst so oft noch einmal anfangen, wie Du möchtest, solange der Game Boy eingeschaltet ist. Wenn Du ihn ausschaltest, muß Du aber noch einmal ganz von vorn anfangen, wo die tödlichen Dämonen noch frisch und zu neuem Leben erwacht sind. (Sei aber vorsichtig und laß den Game Boy nicht zu lange eingeschaltet – sonst leben Deine Batterien ab.)

## EIN PAAR ZIEMLICH SCHRECKLICHE TYPEN



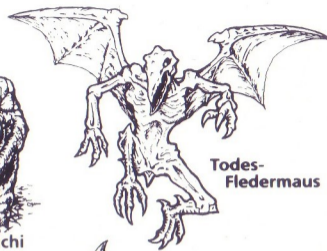
Großes Auge



Der Verrückte



Punaguchi



Todes-Fledermaus



Der Sie-Wurm



Gobanz/Ur-Monster



Feindliche Rüstung



Unter-Maulwurf/Ur-Monster



Zeldo/Ur-Monster