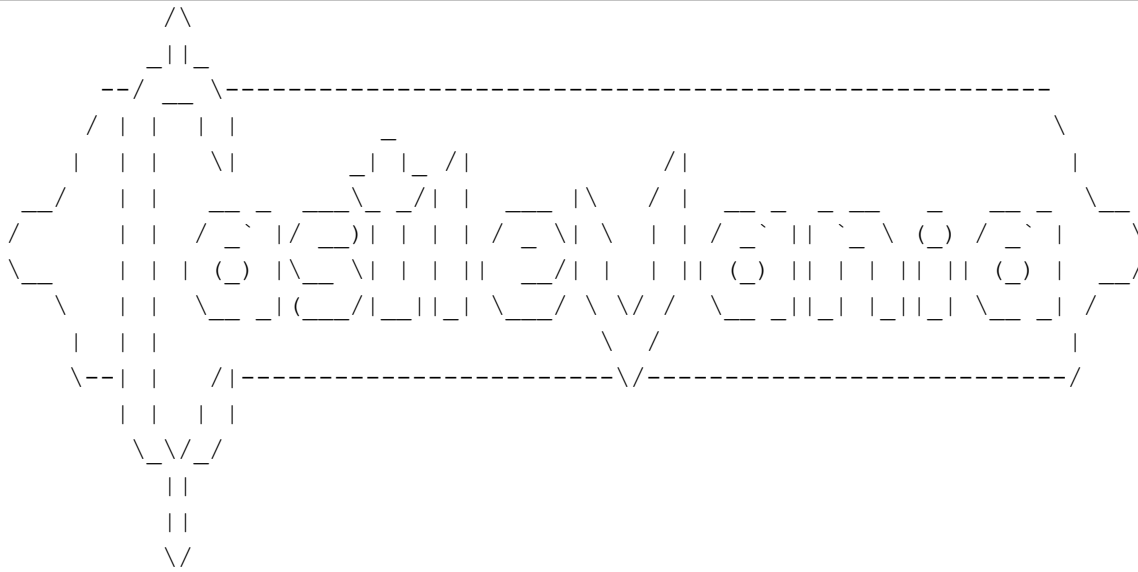


Castlevania: Dracula X Chronicles FAQ/Walkthrough (Spanish)

by NightStalker2099

Updated to v1.1 on Feb 12, 2015



-The Dracula X Chronicles-

FAQ/Walkthrough no oficial
Original de Night stalker.
(carta_detrampa@hotmail.com)

Versión 1.1

SUMARIO

	. Carta del autor	1
	. Historial del archivo	2
	. Sobre este juego	3
	. Controles Básicos	4
	. Los personajes	5
	. Caminata y Soluciones	6
	. ° La cena de las llamas	A
	. ° Dios dame Fuerza	B
	. ° Penetrando en el frente.....	C
	. ° Una plegaria malvada trae oscuridad.....	E
	. ° El fin de la sed de la sangre.....	F
	. ° Sobre innumerables horrores.....	G
	. ° La fortaleza del demonio del agua.....	H
	. ° El diablo vuela de noche.....	I
	. ° Vagando	J
	. ° El renacer de una pesadilla.....	K
	. ° Escucha el requiem de sangre.....	L
	. ° Lineas de sangre	M
	. ° Lo que falta por hacer	K
	. Guia de enemigos	7

. Jefes Finales8	
. Faq y buzón de comentarios.....9		
. Agradecimientos especiales.....10		
. Cuestiones Legales11	
_ ----- _		

1. - C A R T A D E L A U T O R

Hablar de Castlevania es, referirse a uno de los títulos más longevos en la historia de los videojuegos, para algunos (en los que me incluyo) a estado perdiendo ese toque tan "mágico" que tenia, así como las ideas frescas y llamativas con las que iniciaron esta franquicia.

A partir Symphony of the Night, la serie comenzó a ganar muchos seguidores, a los cuales premiaron otorgándoles varias "versiones" similares, la mayoría para la GBA, con la mezcla conocida como "metrovania" para otros fan's se les tapo la boca con el sistema "aventura 3D" que se consolido en la PS2 y el Xbox...

Pero ¿Dónde rayos quedaron las plataformas?

La última vez que se vio un titulo con el sufijo "Chronicles" fue aquel Año donde Konami re edito el castlevania original y lo mando directito A la PSX, pero eso fue ya hacía mucho y como si por gracia divina, a alguien Se le ocurrió recordar que había un titulo perdido de Castlevania.

Konami mato varios pájaros de un tiro, por una parte re edito un clásico a 3D, trajo un plataformero que solo había aparecido en Japón y por si fuera Poco lo mezclo todo en un combo que también incluía el afamadísimo Symphony Of the night...

Estamos hablando por supuesto de "The Dracula X chronicles" un compendio Exclusivo de la consola portátil de Sony y que un verdadero fanático no Puede dejar de probar.

Este archivo nace porque existe escaza información sobre este juegozo Que incluye algunos secretos, ítems y cosas por desbloquear, así mi misión Es que puedas obtener el 100% del juego y no te quedas a medias como me Paso a mí un buen tiempo. :(

Estimados todos, el próximo documento al igual que muchas otras de mis aportaciones estarán disponibles de forma vitalicia y en su última versión únicamente en:

O- <http://www.gamefaqs.com>

Este archivo se verá excelente si lo copias en el notepad o lo ves directo de la pagina web, contrario a lo que te digo, encontraras errores y abominaciones dignas de una película de la saga crepúsculo :S (El Horror, el horrooor).

No me queda más que desearte, disfrutes de la aventura.

2.- HISTORIAL DEL ARCHIVO

Inicio este archivo porque me encanta el Castlevania y me di cuenta que hay Personas un tanto celosas que no comparten la información para obtener el 100% del juego... vaaa que más da.

O- Version 1.0:

07\01\15 (8:30 pm) 30/01/15 (12:31 pm)

se realizo:

- o Ocupe la misma plantilla de todos mis trabajo.
- o Historial de versiones renovada.
- o Algo de ASCII (créenme que no pude hacer el logo del juego).
- o Pase este archivo por el corrector ortográfico.
- o Caminata y recorrido de pies a cabeza.
- O Mis estrategias para enfrentar a los monstruos.
- o Algo de historia.
- O Lista de canciones a desbloquear.
- O Mis nunca faltantes incoherencias.

Se termino el día de Reyes, sigo de vacaciones y por si fuera poco me he Quedado sin cable, todo esto ha hecho posible la realización de este Archivo. :D ¡Caramba! Como sufro.

Si este trabajo fue de tu agrado te agradecería me regalaras un (+) en la página de GAMEFAQS... eso me motivaría a seguir escribiendo incoherencias en la pagina, contrario si no es de tu agrado te pido me regales un comentario que ayude a mejorar este documento... saludos

O- Version 1.1: !Revisión exprés;

11/02/15 (10:45 pm) 11/02/15 (11:05 pm)

Se realizo:

- o Corregi el error en los encabezados y el sumario (que soquete).

Me creera que paso casi un mes para que me diera cuenta que no corregi el error en el sumario :D

Ya que ando de paso, un saludo para todos los que este 14 se la van a pasar con su pequeña especia... y me refiero a su consola :D

3.- SOBRE ESTE JUEGO

Castlevania: The Dracula X Chronicles es un compendio que incluye el tan

Prestigioso "Rondo of Blood" un titulo que fue exclusivo para Japón, la Re edición de este mismo en un formato 2.5D y el mencionado líneas arriba "Symphony of the Night" Este juego tiene un valor más emotivo ya que fue el Único que paso por la PSP y a pesar de ello, logro llamar la atención de Entre muchos títulos a escoger.

La historia de este juego toma lugar en 1792; Shaft un sacerdote oscuro trae a la vida a Dracula y el único que puede detenerlo es Richter Belmont, descendiente del Clan caza vampiros Belmont y de su latigo Sagrado el "vampire Hunter" Pero las cosas no serán tan fáciles pues el mismo Dracula Se encarga de secuestrar a algunas doncellas del pueblo, entre las cuales se encuentra Anett la prometida de nuestro héroe.

Toda esta historia es el preámbulo de lo que 5 años más tarde sería el conocidísimo Castlevania: Symphony of the Night.

() L o b u e n o :

- o Graficas mejoradas.
- o La posibilidad de desbloquear rondo of blood y SOTN.
- o Cada nivel esconde una serie de pistas de audio de los tres juegos y que pueden ser asignadas a voluntad como melodía de nivel.
- o Se conserva la música original, pero con un leve arreglo mas estético.
- o Se castellanizo y se agrego la opción de elegir el dialogo entre ingles y japonés.
- o Podemos acceder a un Boss Rush mode, donde enfrentaremos únicamente a los Jefes de nivel.

() L o m a l o :

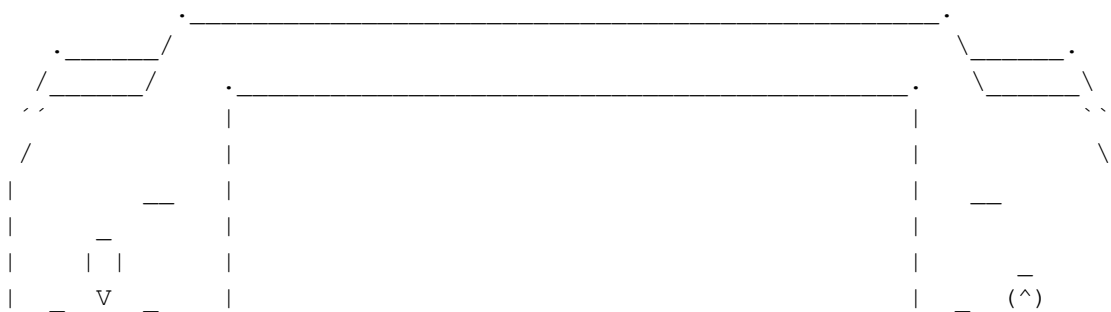
- o Hasta el momento no he encontrado nada malo...

() C o n c l u s i ó n :

- o EXTREMADAMENTE RECOMENDABLE: Pocas veces lejos de mi fanatismo me doy el lujo de recomendar un juego que puede gustar a propios y extraños, como dato final puedo agregar que te atengas a que el juego es muy adictivo. :P

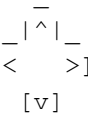
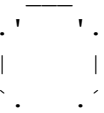
4.- C O N T R O L E S B A S I C O S

Los controles no son complicados y se explican solos, nadie desea una combinación de muchos botones, así que disfruta la sencillez de este juego.






 () - I N D I C A C I O N E S G E N E R A L E S

- o  : Pad digital: Mueve, avanza, agáchate, etc, etc.
- o  : Pad analógico: Mueve, avanza, etc. Etc. y otro etc.
- o (O) : Sin uso aparente.
- o (^) : Súper poder
- o () : Ataque.
- o (x) : Salto.
- o [L] : No aplica
- o [R] : No aplica
- o (START) : Pausa.
- o (SELECT) : No aplica.

 () - C O M B I N A C I O N E S B A S I C A S

- o  + (^) : Richter y María arrojan su arma secundaria.
- o (x) x 2 : Richter da un salto en reversa\Maria doble salto.
- o () + [>][>] : Richter alarga un poco mas su latigo.
- o [v] + (x) : María se desliza.
- o [v][>] + (x) : María gira por el suelo.
- o [^][v]+[v][>]+() : María invoca un poderoso duende.

 () - A R M A S B A S I C A S R I C H T E R

O DAGA

_____ |
| _____ | Un arma muy rápida y que consume pocos corazones, pero es débil y
| _____ | poco efectiva contra enemigos de hojalata.
| -{ _____ `> | Poco recomendable su uso.
| _____ | Especial: Richter arroja miles de cuchillos.
| _____ |

O HACHA

_____ |
| .___. | Esta arma al ser arrojada realiza un angulo de 270° afectando a
| `||` | uno o varios enemigos, es el arma mas recomendable pues además de
|| /\ || ser potente solo gasta un corazón.
| \||\ / | Especial: 11 Hachas son invocadas alrededor de Richter, que
|__||__| son arrojadas en todas direcciones. Consume 10 corazones.

O AGUA

_____ |
| _ | Arma exclusiva para ataques terrestres, al ser arrojado mantiene
| () | una estela en el suelo que después de un momento desaparece.
| ;' `! | Especial: Una lluvia de Agua bendita daña a todo los enemigos en
| {__} | el plano donde sea invocado. Consume 20 corazones.
| _____ |

O CRUZ

_____ |
| _ | Funciona como si fuera un boomerang, así en la dirección que
| _| |_ | sea arrojado, siempre regresara a manos de Richter.
||_ - _| | Especial: Una serie de cruces gigantes destruirán todo a su
| | | | paso, este ataque es muy potente. Consume 15 corazones.
|__|_|__|

O LIBRO

_____ |
| _____ | Al ser arrojada crea una ola circular alrededor de Richter, este
| |`---! | efecto se desvanece después de la tercer vuelta.
| !! + ; | Especial: Un circulo gigante conformado por libros será arrojado,
| !!`__' | el ataque no es la gran cosa así que solo consume 10 corazones.
| _____ |

O RELOJ

_____ |
| [__] | Richter arroja un reloj que alentisa temporalmente a ciertos
| .`---`. | enemigos, incluso jefes de zona.
| | _ | | Especial: Richter arroja de nuevo el reloj pero este tiene un
| `.__.` | efecto mas potente, necesario para llegar a ciertos discos.
| _____ |

() - A R M A S B A S I C A S M A R I A

O GATO

_____ |
| \ , -- ^ _ ^ | Un peligroso felino atacara al enemigo dos veces (↯↯)...

|,´//´ °°|
|! ` ` _0| Especial: El gato se transforma en un poderoso Tigre que ataca 3
|_ _ , _ /| veces al enemigo en varias direcciones.
|_____|

O FENIX

|´ \ , | Dos pequeñas aves serán lanzadas en línea vertical hacia arriba
|\` \ /' /| y regresaran a manos de María.
| ; (°>|
|# , , /´ | Especial: Un Fénix tomara a María en sus garras y comenzara a
|_____| arrojar inminentes bolas de fuego.

O CAJA MUSICAL

| _____ | Una serie de notas musicales atacaran en línea recta.
| |---´! |
| | Ç ; ; | María cantara y en forma de melodía de piano, las notas serán
| |__!' | tocadas una a una, afectando a los enemigos que estén en esta
|_____| zona. Exclusivo para enemigos voladores.

O TORTUGA

| _____ | María se hará bolita en un caparazón para evitar ser lastimada,
|. ' . ' . | puede resistir todos los ataques y solo maria puede revertir
|!__.(ò_) | esta condición.
|\` |_!_´ | Especial: Una tortuga tipo pokemon se arrojara al enemigo y lo
|_____| daña con ataques giratorios.

O DRAGON

| ,---> | Un dragoncito se lanzara al enemigo, de preferencia contra
| ´ /--> | aquellos que estén un poco altos o volando.
|!_ V--->| Especial: Ocupa 50 corazones, pero este ataque es capaz de acabar
|>°> ~_) | con jefes en un solo golpe (Shaft, hombre lobo, minotauro, etc)
|_____| Extremadamente recomendable.

O HUEVO

| --- | Una horda de palomas son expulsadas y vuelan hacia el cielo.
| ' ' |
|! ! | Especial: El huevo es arrojado y de él salen varias palomas que
|`.____.´ | custodian un pequeño fénix, el ataque es en línea recta.
|_____|

5.- L O S P E R S O N A J E S

Ahora, una pequeña descripción de los personajes...

() RICHTER BELMONT

Profesión: Maestro Cazador de Vampiros.

Descendiente del linaje Belmont, el héroe de nuestra aventura, único que
Puede detener a Dracula.

Poco a sido la mejoría que tuvo Richter desde el rondo of blood, su sencillez
Para manejarlo compensa su notoria efectividad en los ataques, por lo que mas
De una vez pensaras que movemos un costal de papas.

() MARIA RENARD

Estilo: Pequeñuela caza vampiros.

Hermana menor de Anette, María es rescatada por Richter en momentos justos
Cuando el mago Shaft planeaba realizarle un maleficio, ofreciendo su ayuda
A Richter y poniendo a su servicio su habilidad de invocación.

María se basa de exóticas criaturas para atacar a sus enemigos, tiene el
Triple de habilidad que Richter pero lamentablemente su barra de vida decrece
Más ante los golpes.

() ANETT RENARD

Estilo: Doncella secuestrada.

Prometida de Richter, en momento cuando las criaturas demoniacas destruían
Su pueblo, Anette cae presa del mago shaft quien planea ponerla a servicios
De su señor Dracula.

Si no cumplimos con todos los rescates, no llevaremos la mala gracia que la
Querida Anette se convertirá en un sensual vampiro. :3

() TERA

Estilo: Monja.

Tera es una más de las doncellas que el mago oscuro secuestra del pueblo
Natal de Richter, esperando a que sus plegarias sean escuchadas y un ángel
llegue a rescatarla.

() IRIS

Estilo: Doctora.

La hija del doctor del pueblo, Iris espera paciente en alguna parte del
Castillo a ser rescatada.

() SHAFT

Estilo: Mago oscuro.

Aunque parezca absurdo, el narrador principal de esta aventura, Shaft es un

Sacerdote que ambiciona la maldad y destrucción para la humanidad y esta es su motivación para despertar de su letargo al gran vampiro.

() LA PARKA

Estilo: Cosechador de almas.

Siempre que el conde sea resucitado, este sujeto tomara parte como guarda personal, siempre acompañado de una guadaña, una actitud calaveresca y una aguantosa voz, hará lo necesario para proteger a Dracula.

() DRACULA

Estilo: Príncipe de las tinieblas.

Antagonista principal, señor del mal que despierta cada 100 años de su Letargo, gusta de sembrar el terror a la humanidad, con su sed de sangre y Odio, vive en tinieblas pues su maldición le impide ver la luz del sol, Planea vengarse de los descendientes de la familia Belmont.

6.- C A M I N A T A Y S O L U C I O N E S

"LA GENTE EMPEZO A RECHAZAR EL DESARROLLO Y VER LA PAZ COMO UNA DEGRADACION"

Con un exquisito prologo a palabras de Shaft inicia nuestra aventura, Dracula Señor de las tinieblas a regresado y solo Richter Belmont puede detenerlo.

()- FASE 0: P R O L O G O

A toda prisa marchara Richter pero la parka lo espera para darle un ultimátum, No es una opción el rendirse...

()- FASE 1: L A C E N A D E L A S L L A M A S

() D i s c o s

1.- Accediendo al área secreta del jefe 1" nos toparemos con una planta Gigante, que protege el DISCO 13.

() S o l u c i ó n e s

- 1.- Bajando las escaleras a mano izquierda (derecha lleva a una puerta)
Destruyendo el muro localizaremos un área secreta, que nos llevara con
El jefe 1".

()- FASE 2: D I O S D A M E F U E R Z A

() D i s c o s

- 1.- Destruye el toro gigante para obtener el DISCO 14, se me hace fácil el
Utilizar un super poder (lluvia o hachas) justo en el momento que su
Cabeza este a milímetros de ti, quedaras justo tras de el para golpearlo
A placer.
- 2.- Cae a cualquiera de las Zanjas donde persigue el toro, al final te
Encontraras la puerta para enfrentar al jefe 2" una vela antes se
Localiza el DISCO 15.

() S o l u c i ó n e s

- 1.- Si tienes problemas con los p#t@s cuervos, ocupa un hacha arrojadiza o
El cuchillo para ganarles ventaja antes que tomen vuelo (loos odioooo)
- 2.- Cuando comience a perseguirte el toro gigante, encontraras en unas velas
Una llave.
- 3.- En donde te persigue el Toro, puedes caer a cualquiera de las zanjas,
Llegando a un area subterránea, al final nos enfrentaremos al jefe 2"
- 4.- Pasando a la bestia que te persigue, tendremos que bajar de nuevo a la
Zona de tritones, al final estará la puerta que nos lleva a liberar a
María.
- 5.- Si enfrentamos al golem llegaremos a la fase 3" CEMENTERIO.

()- FASE 2": P E N E T R A N D O E N E L F R E N T E

() D i s c o s

- 1.- Al cruzar con el barquero el lago, a medio camino estará una antorcha que
Contiene el DISCO 16.
- 2.- En la segunda fase (donde vuelan las gárgolas), antes de terminar esta
área encontraras dos cráneos de dragón, párate sobre ellos, pero espera
a que la cabeza gire a la derecha porque tendrás que dar un doble salto
con María, encontrando el DISCO 17.

3.- En la siguiente area (donde el cielo oscurece), déjate caer cuando algún Puente de esqueleto colapse, no te preocupes caerás justo en un madero Flotante, una vez aquí ve lo mas que puedas a la izquierda para llegar Al DISCO 18.

() S o l u c i ó n e s

- 1.- En la segunda área, justo antes de la tercer gargola (mas adelante hay Unos cráneos de dragón) si caes en este lugar llegaras directo con el Barquero, que nos transportara por un lago infestado de tritones, si Nuestro recorrido es correcto llegaremos a la fase 3". Mantente a mitad De la balsa porque es muy fácil que los tritones te arrojen de ella.
- 2.- Déjate caer cuando un puente colapse, si llegas a la parte baja al final Encontraremos la puerta para llegar al jefe 2", no sin antes enfrentar A una armadura que nos deja una vida extra, pero es realmente dificil. (Y PELIGROSA).

()- FASE 3: UNA PLEGARIA MALVADA TRAE OSCURIDAD

() D i s c o s

- 1.- Antes de enfrentar al jefe, notarás dos elevadores, parate en el izquierdo Y necesariamente arroja el hacha a la derecha, esta causara que llegues A una zona secreta golpea el muro de la izquierda y obtén el DISCO 21 También enfrentarás al jefe 3"
- 2.- No te será difícil encontrar el único muro sangriento en este nivel, este Esconde le DISCO 19.
- 3.- Después del muro sangriento, adelante una area protegida por piqueros Esconden el DISCO 20.

() S o l u c i ó n e s

- 1.- En la capilla la cruz esconde un reloj, después de enfrentar al esquelto Gigante, si golpeas la campana pues obtener una carne o unos corazones, Pero también puede caer un hombre pulga.
- 2.- Justo después de las largas escaleras, donde los hombres pulga, déjate Caer por las plataformas para encontrar el camino secundario.

()- FASE 3": EL FIN DE LA SED DE LA SANGRE

() D i s c o s

1.- Destruye el segundo muro sangriento (fácil acceso), subiendo las Escaleras para obtener el DISCO 22.

() S o l u c i ó n e s

- 1.- Al iniciar el stage ve rápido a las escaleras y mueve la lapida blanca, Caeremos a un área que nos regala entre lo más importante una vida, un Hacha, un reloj o una cruz. TOMA EL HACHAAAA! :o
- 2.- En el camino regular nos tapara el paso una calavera gigante, usa el hacha Para destruir sus tres ojos (de preferencia de un solo tanto).
- 3.- Antes de cruzar la primer puerta, abajo puedes romper un área secreta que Nos lleva a donde la monja Tera, si esto es correcto a partir de ahora Podemos destruir todos los muros sangrientos.
- 4.- Si avanzas al final (no subiendo las escaleras) un sepulturero protege Una pared con una carne y un libro.
- 5.- Al subir encontraremos el área de calaveras y pinchos, si golpeas la primer cadena, aras que el pincho caiga al primer nivel y descubra un área secreta para enfrentar al JEFE 2".
- 6.- Continuando por el camino principal justo donde una calavera serpiente, Lanzando el hacha a la roca verde, hará caer una plataforma, síguela para Obtener el JUEGO DE SYMPHONY OF THE NIGHT.

()- FASE 4: SOBRE INNUMERABLES HORRORES

() D i s c o s

- 1.- En el area donde los hombres pulga y las bolas de metal, cae a la zanja, Destruye el muro de hielo para obtener el DISCO 23
- 2.- En la sala llena de huesos rojos, al final destruye el muro sangriento Para obtener el DISCO 24

() S o l u c i ó n e s

- 1.- El camino es básicamente lineal, pero se bifurca justo donde un hombre Pulga esta parado sobre un botón, a este camino lo llamaremos secundario Y al otro principal.
- 2.- Por el camino principal, justo después de los artefactos con pinchos Podemos romper la base para obtener una carne.
- 3.- Llegaremos a unas escaleras desde donde caen unos hombres pulga con unas Bolas de metal gigantes, recomiendo plenamente dejarse caer y seguir ese

Camino.

- 4.- Siguiendo el camino de los acensores, destruye el muro morado para Obtener una vida extra.
- 5.- En la sala donde esta el relieve lleno de huesos rojos, hay un camino a Mitad (al lado hay cabezas de dragones), si no quieres recorrer el Camino completo con un salto en reversa de Richter puedes evitar la Fatiga de ir hasta la orilla.
- 6.- Despues de enfrentar al guerrero de metal y la torre de cráneos dragón, Al final puedes ir a enfrentar al jefe principal saltando por la Plataforma o bien, no subas y golpea el muro en la parte baja, golpea de Nuevo para activar la bomba que destruirá la estructura.
- 7.- Avanza por esta area para enfrentar al jefe secundario, aunque también Antes de llegar a el, sírvete de subir a las plataformas para que al Final encuentres el JUEGO DE RONDO OF BLOOD.

()- FASE 4": LA FORTALEZA DEL DEMONIO DEL AGUA

() D i s c o s

- 1.- Despues de rescatas a IRIS, destruye el muro de cristal para obtener el DISCO 25
- 2.- Si llegamos por el camino del rio, antes de enfrentar al jefe, rompe el Muro de cristal para obtener el DISCO 27.

() S o l u c i ó n e s

- 0.- En este nivel te jorobaran las ranas X(
- 1.- El camino se bifurca donde unos troncos de árbol caen (podemos seguir Por aquí para enfrentar al jefe 2") o ir derecho.
- 2.- Por el puente notarás una rana azul, el truco consiste en hacer que te Siga, un poco antes de la puerta, la rana se fusionara con las demás Ranas ornamentarias, entonces si regresas un poco el puente se abra caído Desbloqueando un área secreta.
- 3.- La susodicha área nos lleva a obtener una vida extra y encontrar a la Doctora Iris, que nos regalara el amuleto para romper los muros de cristal.
- 4.- Si avanzamos por el camino secundario pasaremos por un rio muy largo, No desespere, cuando un águila te señale un letrero es momento de Prepararse a dar un salto o caeremos a la cascada. Al final nos espera El jefe 4" carmilla, pero para llegar a ella tienes que agarrar la llave Que se encuentra a medio paso de la laguna, no lo olvides.
- 5.- Si no agarraste la llave (sea porque los murciélagos te jorobaron), Regresa con el barquero, te dará un jamón, regresa de nuevo con el y te

Dara la llave. Jojojo.

Si regresas de nuevo te dará la poción de inmunidad repetidamente, no lo Busques más (eso dice él) (ó_0)

()- FASE 5: EL DIABLO VUELA DE NOCHE

Si es nuestro primer recorrido, no importa si enfrentes a Dullahan o Carmilla, Tendrás que pasar a este nivel a ley.

() D i s c o s

- 1.- Derrota a la tercera calavera con mayal, notarás una roca que te impide Caer al mar, párate en ella y golpea la plataforma derecha para obtener El DISCO 28.
- 2.- Derrota al arquero calavera, no bajas las escaleras, golpea el muro falso Para tener paso al área superior donde está el DISCO 29.
- 3.- Después de saltar donde se destruyó el motor, tendrás que arrastrar a María por la parte baja para llegar a una sala custodiada por un Esqueleto de mosquete, el premio será el DISCO 30
- 4.- Derrota a las dos calaveras de mosquete, rompe la pared sangrienta, elimina Otra calavera para obtener el DISCO 31.

() S o l u c i ó n e s

- 1.- Al llegar a la primera escalera que bajas, destruye las cajas de la Izquierda, puedes mover entonces las cajas negras para liberar el camino A un área secreta, si no vas por aquí enfrentarás a la espada demonio que Es un poco más difícil (sírvete de ocupar el agua bendita).
- 2.- Si vas por el camino secundario llegarás a donde el motor del barco, Golpéalo para obtener una vida extra.
- 3.- María puede saltar por donde se destruyó el motor para un área secreta.
- 4.- Emmm no hay nada más interesante por aquí... Bhaaa (¬_¬) voy por un café.

()- FASE 5": V A G A N D O

() D i s c o s

- 1.- Si elegimos el camino de arriba, llegaremos a una área donde está un Botón, rompe el muro y salta sobre la columna para destruir una roca del Techo, obtendremos el DISCO 34.
- 2.- Si aceptamos el camino de arriba, encontrarás un semi puente que se

Desborona al caminar, la clave esta ocupar el especial del reloj, el que Tarda más para al final obtener el DISCO 36.

3.- Mas adelante estará un muro sangriento con el DISCO 37

4.- Si vamos por el camino de abajo, tras la tercer area localizaremos un Muro de cristal, el esconde el DISCO 35.

() S o l u c i ó n e s

1.- No creo tengas problemas para la primer zona de este nivel, hay que tener Agilidad para no caer en las plataformas y eliminar a los esqueletos.

2.- En la siguiente zona, se divida el camino por arriba y abajo, entre lo Mas destacado a encontrar será el reloj que utilizaremos si seguimos por Arriba.

3.- ARRIBA: Apóyate del reloj para enfrentar a los guerreros de espada, que Te bloquearan el camino, son muy difíciles y probablemente mueras en el Intento.

5.- ABAJO: Tal vez llegues sin problemas hasta el siguiente nivel, pero te Detendrás cuando un caballero de hacha bloquee el camino, tal vez se te Complique saber como eliminarlo, pues el truco esta en pararse en las Plataformas móviles y esperar a que el caballero se pare sobre ella (ten Paciencia) luego solo golpéalolo.

6.- Si hemos derrotado al fantasma de shaft y reiniciado el nivel, el muro Que esta bajo el guerrero de hacha estará libre, el camino nos enfrenta Al vampiro que se hace pasar por Annette.

()- FASE 6: EL RENACER DE UNA PESDILLA.

() D i s c o s

1.- EL DISCO 38, se encuentra oculto en el pilar de la izquierda.

() S o l u c i ó n e s

Se me hace mas fácil el enfrentar a los 4 monstruos clásicos con un Hacha, he aquí algunos pequeños consejos.

1.- MURCIELAGO GIGANTE: Solo lánzale el hacha, cuando caiga golpéalolo lo mas Que puedas.

2.- La medusa es peligrosa, párate en la plataforma superior y desde aquí Arrójale lo mas que puedas de hachas, si es mucha la insistencia en sus Ataques, al golpearla aras que retroceda, pero ten cuidado con su mirada Petrificante y sus aros de serpientes.

- 3.- El primer ataque de la momia será un puñetazo recto, agáchate y golpéalo lo mas que puedas antes que lleguen las rocas cuadradas, si estas en lo Mas alto aprovecha para lanzarle el hacha y eliminar los restos de sus Bandas, repite el procedimiento de golpearlo.
- 4.- La criatura es fuerte pero algo lenta, golpéalo lo mas que puedas, cuando Alse las manos significa que arrojara una descarga eléctrica, quedate Parado y salta cuando la veas llegar, utiliza el hacha como apoyo cuando Deje caer escombros del techo.

()- FASE 7: ESCUCHA EL REQUIEM DE SANGRE

() D i s c o s

- 1.- En la area donde las arpías, antes de continuar por el camino, notarás Unos engranes cafés, estos dan paso a un muro falso que esconde el valioso DISCO 39.
- 2.- En la siguiente Zona, donde las armaduras y perros huesudos, al final Golpe las dos estatuas para nivelarlas y hacer aparecer el DISCO 40.
- 3.- Antes de llegar al area de los péndulos, necesitaremos llevar a María, Justo donde un esqueleto arroja muchos huesos (la sala donde hay varios Espejos) al final hay que arrastrar a María para localizar un area Oculta que esconde el DISCO 43.
- 4.- Subiendo las escaleras notarás un botón que activa una serie de puertas Que abren y cierran, bien, el truco es ocupar el especial del reloj (el que dura más tiempo), al final nos espera el DISCO 44. Si tienes la Duda de donde esta el reloj, este se localiza en el mismo lugar donde Estaba encerrada Annete, ten calma, ya que es probable falles las primeras Veces al querer activar el mecanismo de las puertas.

() S o l u c i ó n e s

- 1.- Inicia este nivel con el hacha para eliminar a todos los vampiros que Te estorben el paso, con maría únicamente la debes de arrastrar por todo El piso.
- 2.- una vez en la torre, golpea el muro de sangre para activar un engrane Un poco mas arriba, si golpeas este engrane abrirás la puerta que nos Lleva a un pajarraco que cuida una llave.
- 3.- En la siguiente sala (despues las arpías) encontraremos una puerta para La llave anteriormente encontrada, solo que esta esconde un sucubu.
- 4.- Localiza y destruye el muro de cristal, presiona el botón para dar paso A un área secreta, ocupando la llave podemos encontrar a Annette.
- 5.- Donde encontramos el disco 44, también estará una vida extra.
- 6.- Continúa el lineal camino, llegarás a donde un esqueleto que arroja muchos

Huesos, la pared tras de el esconde una vida extra.

7.- Si no rescatamos a Annette enfrentaremos a un sensual vampiro :3
Ya que el jefe ordinario será la capa de Shaft.

()- L I N E A S D E S A N G R E

() D i s c o s

1.- Accediendo a la zona secreta (llámese escaleras invisibles) hallaremos
El DISCO 45.

2.- También el DISCO 48.

() S o l u c i ó n e s

1.- Si no rescatamos a Annete encontraremos el final malo... Dracula será
Rescatado por Shaft..

2.- Si encontramos a todas las doncellas, obviamente derrotando al fantasma
de Shaft, llegaremos al Final bueno, aunque sinceramente no me parecio
tan bueno. (¬_¬)"

()- L O Q U E F A L T A P O R H A C E R

() D i s c o s

26.- Vence la carrera contra reloj normal dos veces.

32.- Vence la carrera Normal la primera vez.

33.- Vence la carrera rápida la tercera vez.

41.- Vence la carrera rápida la segunda vez.

42.- Vence la carrera rápida la primera vez.

46.- Vence la tercera vez la carrera completa.

47.- Vence la segunda vez la carrera completa.

49.- Vence la carrera completa la primera vez.

Si intentas terminar la carrera normal, rápida o completa de forma

Consecutiva no lograras desbloquear los discos, lo correcto es alternar los Retos según el orden de desbloqueo y así sucesivamente (o séase primero lo Primero, segundo lo segundo) :D chaaa...

50,51,52.- Obteniendo el 100% del juego saldrán gratis estas melodías.

AKUMAJYO DRACULA PEKE: Termina la carrera contra reloj normal, puede que te Aparezca a la primera vez o la tercera (a mi me apareció la primera) :D Este juego no es más que un demo al parecer que incluía el rondo of blood Original, a mi me es útil para disfrutar la música del OP13 :P ok no...

7.- G U I A D E E N E M I G O S

Castlevania se ha caracterizado por conservar muchos de sus habituales Enemigos de campos, en lo personal, no sería divertido si no te enojaras cada Que una de esas alimañas insignificantes te arruina la barra de vida. Individualmente su valor es nada, pero en largos recorridos representan más De la mitad de causas que no llegues al final del nivel :(

Como dato curioso es que la biblioteca de monstruos que se utilizo en rondo Of blood fue la misma para SOTN, así que no te extrañe ver caras repetidas en los dos juegos.

Vida * = 1 latigazo.

() Simio Esqueleto

VIDA: * - - - -

A la típica de Donkey Kong, lento y perezoso se le ve arrojando un barril.

() Murcielago

VIDA: * - - - -

Propiamente se les ven volando en grupo en la inmensidad de la noche.

() Ectoplasma

VIDA: * * - - -

Almas errantes que se les ve flotando en un solo ser, atormentados por su Condición.

() Maestro Espada

VIDA: * - - - -

Esqueleto que carga espadas, muy ágil y peligroso a la hora de ejecutar Sus movimientos, si no salta, se barre el hijo de p#@\$#.

() Esqueleto

VIDA: * - - - -

Calaveras animadas mágicamente, débiles al contacto físico y siempre Arrojando Arsenales de huesos.

() Peeping Eye

VIDA: * * - - -

Ser compuesto por un solo ojo y una larga cola que se mueve de formas poco Convencionales, si quieres eliminarlo rápidamente espera a que de vuelo y Arrójale un hacha o bien puedes acercarte lo mas que puedas y esperar a Que despierte y golpearlo rápidamente.

() Guardia con Lanza

VIDA: * * * * -

Guerrero al servicio del mal, equipado con una fuerte armadura y una lanza Que maneja en diferentes direcciones, la forma correcta de destruirlo es el Tener paciencia para prevenir sus ataques.

() Esqueletos de sangre

VIDA: * - - - -

Esqueleto que se regenera gracias a su habilidad de absorber la sangre, Prácticamente invencibles a menos que se cuente con el amuleto mágico para Destruir muros sangrientos.

() Zombi

VIDA: * - - - -

Cadáveres putrefactos animados mágicamente que de ambulan sin ninguna razón Aparente.

() Tritón

VIDA: * - - - -

Criatura reptilesca que habita en las profundidades de las alcantarillas Del castillo o cualquier área donde el agua sea abundante.

() Caballero Hacha

VIDA: * * * * * * * *

Equipado con una potente hacha giratoria, un verdadero peligro a enfrentar. Cuenta con tres ataques básicos, hacha baja, hacha media y embestida. Con el Látigo puedes destruir sus hachas pero cuando envista es necesario utilizar El salto reverso para evitar ser golpeado.

() Cabeza de medusa

VIDA: * - - - -

Seres creados a partir de los cabellos de la medusa, se les ve flotando en línea recta alrededor de algunas partes del castillo, algunas tienen la capacidad de transformar en piedra.

() Arquero de Hueso

VIDA: * * * - -

Esqueleto equipado con un Arco y flechas de madera.

() Esqueleto con Mosquete

VIDA: * - - - -

Cadáveres animados mágicamente equipados con rifles de asalto.

() Caballero Armadura

VIDA: * * * * *

Demonio gigante compuesto por una armadura y una bola de hierro que arroja sin compasión a sus enemigos.

() Calavera fantasma

VIDA: * - - - -

Cabezas de soldados ejecutados que deambulan en busca de venganza, explotan al contacto de su objetivo.

() Caballero Espada

VIDA: * * * * * * * *

Poderoso caballero equipado por una espada gigante, muy peligroso en sus ataques, la forma correcta de acabar con él es atacarlo y huir.

() Guerrero con Armadura

VIDA: * * * * * * * *

Muerto viviente, guerrero por naturaleza que cuenta con una poderosa armadura y espada de largo alcance, la forma de derrotarlo es similar a la del caballero espada, cuidado especial con su ataque de ráfaga repetitivo que lanza de su espada.

() Guardia de Mayal

VIDA: * * * - -

Esqueleto equipado con un flagelo (mayal) de largo alcance. Se puede atacar Rápidamente ya que tarda unos segundos en arrojar su arma.

() Hombre pulga

VIDA: * - - - -

Esta es una criatura humanoide pequeña y que asemeja en sus movimientos a los De una pulga, tener uno de ellos es como si te molestara un mosquito, dos O mas ya es algo serio, no tienen un sistema fácil de entender, solo saltan Y te joden la partida.

() Jinete Pulga

VIDA: * - - - -

Si el anterior era una lata, el monstruo ahora va a hombros de un ganso de Guerra entrenado, forma fácil para derrotarlo es arrojándole un hachazo o Esperar a que baje poco menos de un metro.

() Cuervo Negro

VIDA: * - - - -

Un cuervo común que a sido endemoniado por los poderes oscuros del castillo. Si el hombre pulga es como una patada en los huev#s, esta criatura es peor, es débil, jode mucho y aparte de eso difícil de golpear.

() Paranthropus

VIDA: * * * * * * * *

Esqueleto gigante que protege la salida de la capilla, equipado con un Hueso de proporciones colosales, es muy recio a los ataques y algo lento.

() Sepulturero

VIDA: * * * * -

Guardián del cementerio, maestro en combate cuerpo a cuerpo, no dudes en que Te vea y te arroje una patada voladora, la forma más decorosa de eliminarlo Es esperar a que te lance una patada y esquivarla con un salto reverso para Propinarle una serie de golpes, repetir el proceso las veces que sean Necesarias.

() Arpía

VIDA: * - - - -

Criatura mitológica con cabeza de mujer y cuerpo de pájaro, la primera vez Que te vea arrojara una daga, después de eso se conformara con lanzar unas Llamaradas verdes o querer atraparte con sus garras.

Una forma sencilla de derrotarla es esquivar su daga, luego aguardar a que te Envista, ocupar el salto en reversa para que no te atrape y por ultimo darle Con el látigo.

() Columna de hueso

VIDA: * * * - -

Columna hecha de cráneos de dinosaurios, con la capacidad de arrojar fuego A discreción o en largas llamaradas, cualquiera de los personajes puede Esquivar fácilmente a estas columnas parándose sobre ellas.

() Caballero Hacha LV2

VIDA: * * * * * * * *

Similar al caballero de hacha, este es dorado y no arroja su hacha, contrario A esto, su primordial ataque es investir a toda velocidad, la clave para Derrotarlo es ocupar el salto en reversa o el doble salto cuando este Monstruo ataque y revertirle el golpe.

() Dragon blanco

VIDA: * * * * * * - -

Esqueleto de dinosaurio animado mágicamente, tiene la capacidad de alargar Su cuerpo, moverse en espiral y arrojar a veces pequeñas bolas de fuego. Si cuentas con un hacha tendrás mas ventaja al eliminarlo.

() Hombre de lodo

VIDA: * - - - -

Creado a base de magia y compuesto por lodo, es poco probable verlo fuera De su materia prima.

() Espada espectral

VIDA: * * * * - - - -

Espada de un demonio malvado, causa un fenómeno poltergeist que invoca una Serie de más armas. La forma más fácil de eliminar a esta espada es Utilizar la lluvia de agua bendita.

8.- J E F E S F I N A L E S

No puede existir un juego (no debe) donde una criatura de gigante trate de Aplastarte, contrario no seria un buen juego si es que estos monstruos no te Complicaran la existencia para eliminarlos. Castlevania no es la excepción y gustosamente presento una detallada lista Donde especifico como machacar a cada uno de ellos.

Esta información puede o no serte útil, ya que existe el DEMO JEFE, donde la Maquina misma te da una serie de suertes para eliminar a cada uno.

() W Y V E R N

0 DIFICULTAD * - - - -

0 ORIGEN:

El wiverno es una criatura mitología comúnmente confundida con el Dragón, la principal diferencia es que el primero únicamente tiene dos patas, Alas y la apariencia más común a un reptil ¿Y el dragón? (¬_¬) Bien, el Dragón tiene 4 patas. (¬_¬)

0 ATAQUES:

* GARRA: El wyverno se arroja hacia ti con la finalidad de capturarte en sus patas y estrujarte durante unos segundos.

* LANZALLAMAS: El wyverno arrojara una llamarada que perdura unos 3 segundos Y puede dañar si la pisas.

* ALIENTO DRAGON: Si has perdurado mucho el encuentro, el monstruo arrojara Una llama verde que recorrerá el suelo, fácilmente esquivable a un salto.

0 CONSEJOS

La primera vez que enfrentemos a este monstruo nos podemos basar con el hacha Para derrotarlo fácilmente, contrario y no tienes una, puedes esperar a que Baje y atacarlo.

Si ocupas a María utiliza el doble salto para atacarlo sin ningún problema.

() S E R P I E N T E

0 DIFICULTAD * - - - -

0 ORIGEN:

Las serpientes marinas son tan antiguas como los orígenes de las civilizaciones mismas, se cree fueron creadas un día antes que el propio hombre.

Los navegantes creían que siempre que una embarcación sufría una penuria

En el mar, se debía a una serpiente marina estaba enfadada.

0 ATAQUES:

* CHAPUZON: La criatura saltara de lado a lado o intermedio cayendo en picada Hacia nuestro personaje, en este modo se le puede golpear o puede que te Golpee.

* ALIENTO: La serpiente se erguirá y lanzara un chorro de agua a no más de Cinco pasos del lugar donde este.

* CARGA: La criatura se retorcerá alrededor de la plataforma e ira en forma

De espiral, lastimando al que se mantenga de pie.

0 CONSEJOS:

El arma a elegir el nivel es la cruz, se puede atacar pocas veces cuando la Criatura de unos chapuzones (llámese que salta y se arroja), cuando arroje Su aliento es momento oportuno de atacarlo pero teniendo cuidado de no Perder vida en el intento, cuando haga su carga espiral lo mejor será calcular La distancia entre su cabeza y dos pasos después pararse y evitar el contacto.

Una vez derrotado hay que estar alertas pues su esqueleto saldrá a flote para Un último daño (esto más que nada en el boss mode)

() H O M B R E L O B O

0 DIFICULTAD * * - - -

0 ORIGEN:

El origen de los licántropos no es conocido a profundidad, su leyenda toma Más fuerza en la edad media donde se creía en hombres mitad lobo que Padecían esta causa por maldiciones, magia negra o simples mordidas de estas Mismas criaturas, por otra parte su transformación más común era en las Noches de luna llena.

0 ATAQUES:

- * BOLA DE FUEGO: Como si se tratase de un personaje de akira toriyama, el Lobo carga una bola de fuego de entre sus manos y la arroja en línea recta, Fácilmente esquivable con un salto regular.
- * BARRIDA: Nota el momento al cual se preparar a barrerse y alejate o salta Sobre el, con la posibilidad de darle un golpe.
- * EMBESTIDA DE FUEGO: El lobo se comienza a cargar de fuego y se lanza, pero El ataque no es en completamente lineal, al final se desviara unos 45° rumbo Al cielo, así que agachándote lo liberas.
- * ATAQUE FRENETICO: Después de haber recibido algo de daño, el lobo escalara La pared (puede recibir daño) quedando especialmente en el techo, se Lanzara en picada hacia el personaje.
- * ATAQUE RAPIDO: Cuando el lobo presiente su muerte, hace un ataque muy Parecido al anterior, pero además de ser en zigzag su velocidad a aumentado La forma mas prudente de terminar esto es calcular la distancia a la que Caerá y propinarle un golpe, de esta manera se detendrá un momento pero Continuara con el ataque.

0 CONSEJOS:

Más que nada a mí siempre me pasaba que quería eliminarlo rápido y moría en El Intento, espera el momento oportuno para atacar, revisando cada uno de sus Ataques notarás que entre cada uno mantiene un "tiempo fuera" en el cual Puedes golpearlo repetidamente, al final cargara toda su energía en un golpe Final el cual puede dañar.

Si vas con María en el boss rush mode puedes eliminar al lobo de un solo

Impacto con el especial del Dragón.

() G O L E M H.

0 DIFICULTAD * * - - -

0 ORIGEN:

Un aparente esqueleto gigante creado a base muchos huesos, como se sabe los Golems son formados a base de encantamientos mágicos y en la cultura popular Tenian sus orígenes por poder sacro que algunos sabios poseían, a diferencia De este juego o lo que comúnmente incluye el conocido RPG, los golems eran Criaturas que "protegían" mas no destruían.

0 ATAQUES:

- * EN MODO 1 FUEGO: El monstruo se erguirá y escupirá una llamarada que Perdurara unos 3 segundos, puedes esquivar este ataque alejándote lo mas Que puedas o acercándote lo mas que puedas (irónico).
- * EN MODO 1 GOLPE DE BRAZO: La criatura te surtirá un certero golpe que te Derribara, la forma más decorosa de esquivarlo es acercarte y agacharte o Simplemente alejarte.
- * EN MODO 2 VUELO: Los huesos se formaran en una especie de repulsivo pájaro Que volara de lado a lado, para esquivar este ataque puedes calcular el Angulo al cual vuela mas alto y agacharte, si te llega a tocar perderás Movilidad por unos segundos.
- * EN MODO 2 CALAVERA: Mismas características que el ataque anterior, con el Extra que arroja unas calaveras explosivas.
- * EN MODO 3 ENVESTIDA: Los huesos comenzara a correr a los lados muy Rápidamente, si quieres evitar el golpe puedes pararte sobre el o pegarte Lo mas que puedas a los muros.

0 CONSEJOS:

Tenemos claro la forma para destruirlo, cuando el monstruo este en el modo 1, Golpéalo repetidamente en la cara, si en algún caso se acerca mucho, parate Frente a él y golpéalo repetidamente (no le causara daño) pero causara que Se aleje a discreción, cuando pase a la segunda fase (el pajarraco) hay que Seguir dando al cráneo, la desventaja con esta forma es que si te toca te Alentisa por un instante, asi que sigue calcula la distancia a la que vuela Mas alto para poder pasar al otro lado de la pantalla y evitar te acorrale, Para la ultima forma tenemos la grandiosa ventaja de que el monstruo no llega A golpear te si te pegas lo mas que puedas al muro, desde aquí lo puedes Atacar a placer (dulce placer).

() M I N O T A U R O

0 DIFICULTAD * * * - -

0 ORIGEN:

Como un castigo para el Rey de Minos, el dios Poseidón hizo que la Reyna

Se enamorara fervientemente de un hermoso toro (el cual el rey no quiso Sacrificar al dios) fruto de esta aberración nació el llamado Minotauro, un ser con cuerpo humano, cabeza y poder proporcional a la de Un Toro, que posteriormente fue encerrado en un laberinto al que cada año Se enviaba un grupo de hombres y mujeres vírgenes para hacerle frente.

0 ATAQUES:

- o TAJO: El minotauro carga su alabarda un segundo y después ataca de frente, fácilmente esquivable si se esta de lejos o se agacha.
- o SALTO: El minotauro carga su alabarda como si fuese a realizar un tajo pero salta aproximadamente unos cuatros pasos al frente, golpeando con su arma que se combustióna al momento de caer.
- o LANZA ROCAS: El monstruo toma unos ladrillos del suelo, los cuales arroja al jugador, este ataque puede ser destruido por un ataque.
- o CARGA: El minotauro hará una embestida fuerte contra su oponente, fácil de esquivar si se da un salto doble o de reversa, al final del ataque sus cuernos quedaran pegados contra el muro.

0 CONSEJOS:

Comienza acercándote a el y golpeándolo las veces que puedas, el monstruo Tratara de realizar un tajo al que puedes alejarte sin cuidado, en caso de Saltar, acércate y nota a que dirección caerá para seguir atacando.

Cuando arroje las rocas las puedes moler con el hacha o la cruz, quedando Como ultimo te quiera investir, espera a que se arroje para esquivarlo y Continuar con el ataque.

Contar con el reloj facilita muchísimo el trabajo de golpearlo.

() D O G E T H E R

0 DIFICULTAD * - - - -

0 ETIMOLOGIA:

Sin algún dato aparente, aunque muy parecido para los que nos adrentamos En el RPG de mesa como un Beholder, sito si tengo la oportunidad, la Versión de Rondo of Blood es mas aterradora y peligrosa.

0 ATAQUES:

- 0 LLAMARADA: El monstruo invoca una ola de llamas que pueden caer a las Plataformas o directo al suelo, se puede evitar yendo a lado contrario Al que dispare la criatura o cubriéndose tras una de esas plataformas.
- 0 MISILES: El monstruo invoca unas flechas mágicas que dispara en tres Direcciones; arriba, en medio y abajo, la forma fácil de salir de este Ataque es parándose bajo el monstruo, que actuara como una especie de punto ciego o bien, alejarse y esperar a que las distancias entre las flechas puedan ser esquivadas, si estas cerca te jodiste.
- 0 ROCAS: El monstruo invoca un signo azul el cual indica que se llenara de

Varias rocas que actuaran a manera de escudo, siendo destruidas a medida que se golpeen o bien el mismo las arrojara.

O TELEPORTE: El beholder se transporta a cualquier área de la pantalla invocando alguno de los ataques anteriores.

O CONSEJOS:

Cualquier arma secundaria es bienvenida, podrías jactarte de tener un Hacha y atacar a placer cada que el monstruo alce vuelo, en realidad es Demasiado fácil el ponerlo en su lugar considerando que en la versión Original aparte de tener una facha perturbadora, era más rápido.

No hay otra forma más fácil de terminar con él, lo digo de nuevo, cualquier Arma secundaria es bienvenida (hacha, cruz, libro, reloj, una lluvia de Agua bendita).

() D U L L A H A N

O DIFICULTAD * * * * -

O ORIGEN:

Proveniente de leyendas irlandesas, este demonio es en lo equivalente a lo que en este lado del charco se llama el jinete sin cabeza, una entidad que en una época marcada en el calendario veían paseando en las noches, Acompañado de un caballo negro, igual de demoniaco que el.

O ATAQUES:

O LANZA: si estas cerca de él, Dullahan atacara de frente a una distancia que corresponde a la medida de su pica, una forma fácil de esquivarlo es agacharse o alejarse rápidamente.

O HIELO: El dullahan golpeará el suelo invocando un trazo de hielo que recorre 1\5 de la pantalla, creciendo en proporción al primer impacto, Para mantenerse alejado de este ataque hay que brincar rápidamente por las plataformas.

O LLUVIA DE PIEDRAS: Si ejecutaste el movimiento anterior, es muy probable que el monstruo arroje su cabeza e invoque una lluvia de rocas que llenara por completo la pantalla, podemos esquivar este ataque cubriéndonos bajo cualquier plataforma, si el Dullahan esta cerca es posible propinarle un rápido ataque.

O CABEZA VOLANTE: El dullahan arrojara su cabeza que tomara vida propia y se dirigirá exclusivamente tras de ti, si llegara a conectarte tendrás un efecto alentizador por unos segundos, una forma fácil de esquivarla es avanzar rápido a cualquier esquina y esperar a que la cabeza este a centímetros tuyos, entonces podemos hacer un salto sencillo o uno doble para evitar ser tocados, es necesario repetir el procedimiento dos veces. Mientras la cabeza se mantenga flotando el Dullahan es completamente vulnerable a cualquier ataque.

O CONSEJOS:

Aprovecha los vastos momentos en los que el Dullahan pierde tiempo en

Realizar cualquiera de sus movidas, a excepción claro de la invocación de Hielo, si te posicionas desde la plataforma alta puedes aprovechar a lanzar una serie de hachas o agua bendita, de cerca puedes utilizar la Cruz o mi favorito personal "el reloj" que permitirá aventajarle en los Golpes, necesitaras mucha paciencia para derrotarlo, si tratas de herirlo Y acabar con el en un solo instante no tendrás oportunidad alguna.

() C A R M I L L A

0 DIFICULTAD * - - - -

0 ORIGEN:

La coincidencia mas exacta a este nombre, hace referencia al libro de nombre Homónimo de "Joseph Sheridan Le Fanu" predecesor al escrito por Stoker y que Nos narra la historia de una mujer vampiro que seduce a una doncella Llamada Laura, en la casa a la que llega como inquilina. Considerado un libro erótico, poco convencional para la época en que salió. Probablemente el juego hace referencia a esta relación, la cual algunos nombran como Laura a la mujer vampiro que hace acompañarse de este demonio.

0 ATAQUES:

0 LLUVIA DE FUEGO: El cráneo volador a manera de flor arrojara una serie De llamaradas.

0 CHUPA SANGRE: Laura se la divertirá paseando por todo el camino a Espera de que te cruces en su camino y te chupe \(-_-)/ tus corazones, Si te atrapa aprieta salto recurrentemente a expensas de que te suelte.

0 PATALEO: Una vez destruida carmilla y atacada a Laura, esta se alocara y Comenzara a repartir patadas a diestra y siniestra, únicamente detenida Si le propinas un latigazo o golpe.

0 CONSEJOS:

Observa rápidamente el patrón de ataque del demonio volador, el plano al Que llegamos incluye unos estrados a los cuales Laura no te alcanza, desde Aquí puedes machacar a Carmilla, esperando a que se acerque y golpeándola Repetidamente, un hacha, el libro la cruz te caen de maravilla como Refuerzo, quizá enfrentamos al monstruo más simple de todos, ten cuidado Cuando la calavera se destruya porque sus restos te harán daño, una vez Quede Laura sola con tres golpes mas tendrá su merecido y podremos obtener El botín de corazones.

María puede acabar con Carmilla de un solo impacto tras ocupar el ataque Del dragón.

() M U E R T E

0 DIFICULTAD * * * * -

0 ORIGEN:

La forma más común que tenemos de la parca es la que se le dio

En la edad media, cuando la peste negra azoto Europa, aquí se le represento Como un ser calaveresco con una guadaña y una túnica negra, que llegaba a Los poblados a cosechar y sembrar penurias.

0 ATAQUES:

O GUADAÑAS: En su primer forma la parka invocara muchas guadañas pequeñas Sin patrón alguno y en varias direcciones, es difícil el esquivarlas, lo correcto es si ves que comienza a formarse una golpearla rápidamente.

O CALAVERAS GIGANTES: Una vez la parka reciba daño medio de su barra de vida, Posicionara a lo lejos del barco e invocara 5 cráneos gigantes, que si Llegan a conectarte repetirá el ataque. Utiliza la plataforma de medio Para dirigir el ataque a esta área y luego bajar y movilizarte a los Lados.

O TAJO: La parka se acercara lentamente y te sorrajara dos tajos con su Oz, Que de no ser esquivados te pueden mandar a volar fuera del barco.

O GIRO: Repetido a su ataque anterior, la parka dará un salto y se lanzara En diagonal sobre ti, para evitar este ataque puedes golpearlo rápidamente Y perderá el giro.

0 CONSEJOS:

La primer parte del encuentro es fácil si te ayudas de un arma secundaria Como la cruz o el libro, la muerte se paseara de lado a lado sin oponer Resistencia a tus ataques, mas que nada es evitar el perder mucha vida con Las mini guadañas que van a todos lados.

Una vez inicie el ataque cuerpo a cuerpo no utilices más el arma secundaria O darás pie a la ira de la parka te arroje un poderoso ataque. Aunque la muerte es peligrosa lo mejor será mantenerse con calma y no Querer terminar todo de un solo tanto.

Cuando realice su ataque de tajo con la guadaña, espera a que ataque y luego Atácalo tú, reconocerás rápido el patrón de daño, al final cuando le quede Poco menos de 1\4 de vida puedes rematarlo con un ataque especial, sin Tener mayor complicación. (cruz o lluvia de preferencia).

() H I D R A

0 DIFICULTAD * * * - -

0 ORIGEN:

La hidra más popular es la que se refiere a la mitología griega Cuando Heracles (Hércules) tenía como una de sus 12 tarea el detener a esta Criatura que tenía la capacidad de regenerar sus cabezas a la proporción Mayor a las que Heracles cortaba. Al fin la criatura fue vencida cuando Sus muñones fueron quemados y evito le crecieran más.

0 ATAQUES:

O BOLA DE AGUA: La primer cabeza de hidra nos arrojara repetidamente unas Esferas gigantes de agua que pueden ser esquivadas saltando o al acercarse Bajo su cabeza, más recomendable la primera.

O MORDISCO: La hidra se dispondrá a arrojar su cabeza en diagonal poco Después de acertar su ataque anterior (o combinando con él) este será un Momento oportuno para regresarle un ataque.

O FUEGO: La primer cabeza roja vomitara fuego que cubrirá la mayor parte Del suelo, existe un punto ciego al inicio de la pantalla donde puedes Evitar el daño, también saltando puedes golpear esta cabeza.

O BOLA ELECTRICA: La segunda cabeza azul arrojara de una a tres pequeñas Esferas por el suelo, que pueden limpiar el fuego producido por la Cabeza anterior, esquivarlos con un salto sencillo para Richter o uno Doble de María (es un poco mas difícil acostumbrarse).

O MARTILLAZO: Nota cuando la segunda cabeza roja se posiciona en la parte Superior de la pantalla repetidamente, esto significa que esta marcando El lugar donde dejara caer su enorme cráneo.

O PENDULO: La segunda cabeza roja se posiciona en la esquina superior Derecha, lo que significa que dejara caer su cabeza a manera de péndulo, Golpeando la parte inferior del suelo, evita los saltos y trata de ir a Las orillas para evitar el golpe, o bien agachándose.

0 CONSEJOS:

No creo puedes tener algún problema eliminando la primer cabeza, solo golpea Y evita las bolas de agua.

Entrando a la segunda fase golpea la primer cabeza roja parándote en el Punto ciego donde no te alcance su fuego y el ataque de la otra cabeza roja.

Las cabezas rojas no mueren solo quedan suspendidas por un leve tiempo.

Acabando con la primera cabeza ve directo a darle caña a la cabeza azul, Esta después de varios golpes caerá.

Una vez la cabeza azul se transforme en roca puedes montar sobre ella y Atacar directamente al corazón, aunque también puedes hacerlo desde abajo, Saltando desde la orilla de la roca sobre saliente.

Tomándote el tiempo para detener la cabeza de fuego (que es la que más Mola) y esquivando la otra cabeza.

Una forma fácil de derrotar al monstruo es arrojándole hachas, espiral de Libros o lluvia bendita.

María facilita enormemente el acabar con la criatura, ya que su doble salto Da ataque directo a su corazón.

() S H A F T

0 DIFICULTAD * * * - -

0 ORIGEN:

Invento propio de Konami, el hecho de que un ser malvado, invoque a un ser más poderoso para sembrar el terror, ha sido tema de libros, películas y

fabulas desde tiempos inmemoriales.

0 ATAQUES:

O BOLA DE FUEGO: Shaft lanza dos bolas giratorias que te perseguirán por Donde vayas, para hacerlas retroceder basta con golpearlas.

O BOLA ELECTRICA: Shaft invocara dos bolas flotantes que en paralelo Lanzaran cargas eléctricas, este movimiento tiene un patrón en el cual Las dos primeras descargas las puedes esquivar parándote en medio de ellas, Para la tercera relampagueada tienes que moverte o a derecha o a izquierda De donde se concentren las esferas.

O BOLA MULTICOLOR: Este ataques es parecido al de fuego, con la leve Diferencia que no retrocede al ataque, ocupa las plataformas para que te Persiga a lo alto y al caer rápidamente tengas tiempo para alejarte De ellas.

0 CONSEJOS:

Ocupa el tiempo al que invoca sus esferas para darle de golpes repetidos, No tiene nada más de ciencia que la magia barata que utiliza, ya que solo Se transportara de lado a lado, si te sirve de algo, la lluvia bendita es Buen arma para liquidarlo sin cuidado.

Para María será algo similar, si cuentas con el especial del dragon lo Eliminaras de un solo impacto.

() FANTASMA SHAFT

0 DIFICULTAD * * * - -

0 ORIGEN:

Sin origen aparente más que el del juego.

0 ATAQUES:

O MURCIELAGOS: Shaft se sirve de invocar una multitud de murciélagos que Pueden ser detenidos con algún golpe.

O DRAGON: El dragón actúa de dos maneras, a similitud de un wyvern, el Primer ataque siempre será una llamarada, el segundo será cuando quiera Atraparte con sus garras, lo mejor es suspenderse en un lugar y cuando Veas se acerque, moverse a cualquier dirección.

O TORO GIGANTE: Un esqueleto gigante de un toro aparecerá de entre la Tierra para cargar contra ti, puedes pararte en x posición y esperar a Que el monstruo se te acerque para esquivarlo con un salto en reversa o Doble salto.

0 CONSEJOS:

Shaft flotara de lado a lado, es momento de saltar y propinarle un buen Golpe, si este no es exitoso, sírvete de utilizar tu arma secundaria, el Hacha es la mejor de todas, para llegar a aquellos lugares donde no alcanzas.

() ANNETTE

0 DIFICULTAD * * * - -

0 ORIGEN:

:3

0 ATAQUES:

O LINEA DE MURCIELAGOS: El primer ataque que hará el demonio será arrojar Todos sus murciélagos al cielo y estos caerán en varias líneas al suelo, La única forma de evitarlo es posicionarse entre las líneas, a mi siempre Me convence mas pararme exactamente donde al fondo se ve una cruz.

O MUERCIELAGOS EN PICADA: Muy parecido al ataque anterior, ahora los Murciélagos caerán en un punto fijo, que es donde este parado, para Evitar este movimiento espera poco antes a que caigan y muévete a la Dirección que más te guste.

O MUERCIELGAS EN ESPIRAL: El monstruo invocara los murciélagos que Comenzaran a girar en secciones hasta cubrir por completo la pantalla, Similar al primer ataque puedes calcular el punto medio, también sirve el Alejarse y cuando veas una línea acercarte a ella, asi evitar el golpe.

O FLECHA DE MURCIELAGOS: En este modo el demonio tomara a manera de Escudo todos los murciélagos, paso siguiente arrojara una especie de lanza Conformado por ellos, si no te mueves el golpe será inminente, busca el Llegar a las orillas, ya que el ataque no es tan largo.

0 CONSEJOS:

Cada que el monstruo este cubierto por murciélagos es completamente Invulnerable, la única forma de causarle daño es cuando realice alguno de Sus ataques y hasta eso hay que ser muy rápidos, sírvete de utilizar un Hacha, que te da la ventaja del daño sin comprometerte mucho a que te Cacen los murciélagos cuando regresen. Para todo lo demás... existe master Card. Ok no :P

() D R A C U L A

0 DIFICULTAD * * * * *

0 ORIGEN:

Nombre copiado del libro de Bram Stoker, la historia de los vampiros Retoma sus orígenes desconocidos, probablemente europeos donde se creía en La existencia de criaturas que se alimentaban de sangre humana. Así existió en lo que hoy es Rumania el llamado Vlad el empalador, un cruel Y sanguinario gobernante, del que Stoker se baso para crear su obra.

0 ATAQUES:

FUEGO INFERNAL: El ataque más conocido de Dracula en todos sus juegos, el Ataque consiste en tres llamas que son arrojadas de la capa del monstruo,

Bien puedes o atacarlas o saltarlas, cualquiera de las dos son buenas Opciones.

BOLAS DE FUEGO: Después de repetir su ataque básico varias veces, el Vampiro arrojará dos bolas gigantes de fuego, estas van en línea recta y con poca distancia de separación, aléjate un poco, agáchate para el Esquivar la primera y salta la segunda.

SALTO: Cuando Dracula se transforme en un demonio gigante, se dedicará a dar saltos gigantes, acércate a él y en el momento que salte pasa al otro lado, si fallas te aplastará como a un insecto.

LLAMARADA: Después de saltar un poco, el monstruo lanzará tres bolas de fuego, para esquivarlas tienes en el siguiente orden que; saltar, agacharte y saltar de nuevo, o bien si es que está lejos únicamente ir al otro lado de la pantalla y saltar el último impacto.

RAYO: Dracula se posicionará a una de las orillas y lanzará una onda de energía que puede ser esquivada agachándose, el ataque es lento así que no hay mucho que decir.

0 CONSEJOS:

La primera y segunda forma no son complicadas y probablemente no necesites saber algo, concentrémonos en la última transformación, antes de que tome vuelo puedes conectarle dos latigazos en la cara, después el orden de los ataques será el siguiente:

LLUVIA DE SANGRE: Si te toca te alientas, posíciónate bajo Dracula para evitar cualquier daño.

MURCIELAGOS: Antes de que ejecute este ataque puedes golpearlo arrojándole la cruz, si lo haces bien le darás tres impactos seguidos después aléjate rápidamente.

LOBO: Espera en cualquiera de los lados, Dracula se transformará en un lobo furioso que se lanzará contra ti, no saltes antes de tiempo, ya que el lobo en un 50% cambiará su rumbo unos 45° hacia arriba.

LLAMARADAS: Tres llamas pequeñas saldrán del suelo, mantente en movimiento y así evitaras que te toque alguna. Dependiendo del daño de Dracula una variante de este ataque saldrá, siguen igual las tres llamas pero si te alejas de Dracula este te picará con la esquina de su capa, así que mantente cerca de él.

BOLAS DE FUEGO: Dracula saldrá de pantalla y a lo lejos arrojará una serie de enormes bolas de fuego, el truco está en pararse a la mitad de la pantalla y moverte a cualquier dirección lo más lejos que puedas, en el último momento te puede servir saltar.

LINEAS DE SANGRE: Dracula hará emerger tres líneas del suelo y una cuarta en forma doble, cuando veas que Dracula haga este ataque muévete en cualquier dirección, sin parar, espera los tres impactos y el último agáchate para escapar del daño.

BOLA DE SANGRE: Cuando comience a atacar de esta manera significa que ya está desesperado, el ataque consiste en lanzar una masa de sangre que puedes detener a golpes o esquivar con la mala fe de que regresará por ti, cuando ya le quede poca sangre a Dracula, lanzará otro ataque similar, pero este

Va directo al suelo y es muy rápido, únicamente saltando a tiempo se puede Esquivar.

TRANSFORMACION: Dracula se convertirá por completo en murciélagos que Irán tras de ti, al principio son lentos, pero después se arrojaran sin Piedad, aunque puedes saltarlos.

Conociendo los ataques podrás calcular el momento justo para atacarlo, Sería lo único que podría confiarte. Ocupa la cruz, es la mejor de todas Las armas para eliminarlos.

9.- F A Q Y B U Z O N D E C O M E N T A R I O S

Abierto para todo el público...

Tu opinión es importante, si tienes dudas, comentarios, información, chistes, criticas o cosas por el estilo, mi correo está disponible para cualquiera de estos casos, lo único que te pido es que el titulo del correo sea:

"CASTLEVANIA FAQ",

esto debido a que recibo muchas cartas de cadena, spam y ese tipo de basura y siempre borro los mensajes sin leerlos.

Si es un truco valido o alguna corrección respecto a esta guía (excepto las ortográficas, de eso me encargo yo), te mostrare como colaborador especial.

10.- A G R A D E C I M I E N T O S E S P E C I A L E S

Y para concluir... Una merecida mención a aquellas, aquellos, o lo que sea Que fuese, que por su ayuda, apoyo o simple presencia, fueron motor para que se lograra terminar esta guía.

O Konami; Quien a mantenido a flote la franquicia por muchos años, quizá ya No la ha hecho tan interesante, pero no esta tan mal :)

O Gamefaqs.com (La mejor pagina sobre FAQs) por recibir mis trabajos y no desecharlos. :S

O Google.com por re direccionar sus motores de búsqueda hacia este humilde Trabajo.

O A TI, Inserta tu nombre aquí: _____
gracias por tomarte el tiempo para leer este archivo .

Realizar este documento ha sido de las pocas cosas a las que de verdad le He puesto mas cuidado, quizá sea porque el juego es un plataformero de Acción como en las viejas glorias o porque ya le agarre el caldo a la forma De redactar, como sea que fuese me encanto escribir sobre Castlevania y no Se, quizá algún día me anime a escribir una Guía de SOTN.
por lo pronto me quedare con el pendiente. :D

O Asi que Supongo que a MI.

O Version 1.1: Un saludo a chiqui Draculin por avisarme del error en los encabezados, gracias.

Bueno, creo que eso es todo, espero encontrarnos en otra ocasión, un saludo y hasta la próxima. 8)

11.- C U E S T I O N E S L E G A L E S

Este archivo es propiedad de Night Stalker (carta_detrapa@hotmail.com)

Puedes ocupar esta guía libremente, leer, criticar, mostrar, imprimir, siempre y cuando quede resaltado que es de mi propiedad, está prohibido su uso para fines de lucro y editar cualquier parte de esta guía, si deseas publicarla en algún sitio, te pido que me informes y muestres el URL. Cualquier parte no mencionada, error u omisión me lo puedes comunicar por correo. (Excepto las ortográficas, esas no cuentan) :D

Las marcas, personajes, logotipo, etc. son propiedad de sus respectivos dueños y no se violo ningún copyright de estas marcas al realizar este archivo.

Si tienes más dudas al respecto date una vuelta por la sección de Copyright que ofrece Gamefaqs.com

All trademarks, talent names, images, likenesses, slogans, logos and copyrights are the property of their respective owners.

