

# Castlevania: Dracula X FAQ/Walkthrough (Spanish)

by Spanettone

Updated to v1.0 on Mar 8, 2010

## GUIDA A CASTLEVANIA VAMPIRE'S KISS versione 1.0

gioco : CASTLEVANIA VAMPIRE'S KISS  
sistema : Super Nintendo  
tipo : Azione  
prodotto: KONAMI

28/10/2004 ---> inizio stesura del documento  
21/01/2005 ---> fine stesura del documento  
07/02/2010 ---> aggiustamenti grafici

123456789 123456789 123456789 123456789 123456789 123456789 123456789 123456789

```
-----  
|PDpWriter                               |  
|Copyright 2004 - 2005 Spanettone Inc|  
|                                       |  
| http://spanettone.altervista.org |  
|                                       |  
|ALL RIGHTS RESERVED                      |  
-----
```

### Contenuto del documento GUIDA A CASTLEVANIA VAMPIRE'S KISS

- 1) Il gioco
- 2) La storia
- 3) Personaggi
- 4) Comandi & Abilità
- 5) Oggetti
- 6) Soluzione
- 7) Mostri
- 8) Mappa
- 9) Trucchi & Curiosità

CREDITS

TUTTI I RIFERIMENTI GEOGRAFICI DEL CASTELLO SI BASANO SULLA SEZIONE 8

```
|\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\|  
|1) IL GIOCO:|  
|\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\|
```

CASTLEVANIA VAMPIRE'S KISS è il secondo ed ultimo capitolo della saga di Castlevania uscito per il Super Nintendo. Il gioco ricalca la struttura dei precedenti episodi della saga: il mondo è diviso in livelli ambientati nel castello di Dracula. Tuttavia in alcuni casi sono presenti dei bivi che modificheranno la trama del gioco. La buona grafica ed un ottimo sonoro lo rendono un gioco di tutto rispetto.

|\\  
|2) LA STORIA:|  
|\\

Transilvania.

Medioevo

L'Oscurità si è impadronì della regione, dandò vita a paurose leggende sui vampiri. Fino ad oggi la popolazione della Transilvania ha vissuto un'esistenza pacifica, sapendo di poter contare sul loro eroe, Simon Belmont, che ha sigillato l'anima del Conte Dracula secoli fa.

1792

Alcune persone, possedute dall'Oscurità, riuscirono a far rivivere il Re dei Vampiri. Dracula, ora più vivo che mai, è intenzionato a vendicarsi della famiglia Belmont, accanendosi contro la città dove vive il discendente di Simon, Richter Belmont.

Il Principe del Male attaccò brutalmente la città con le sue armate infernali. Dracula rapì la fidanzata di Richter, Annette, e sua sorella, Maria, e le imprigionò nel suo tetro castello, in attesa che il Richter vada a liberarle. Il ragazzo, che porta su di sé il destino della famiglia Belmont, si incamminò verso il castello di Dracula con la frusta appartenuta ai suoi antenati, determinato a salvare le due ragazze e deciso a regolare i conti con Dracula una volta per tutte!

|\\  
|3) PERSONAGGI:|  
|\\

/-----\  
- RICHTER BELMONT -  
\-----/

Anni: 18

Ogni generazione del clan dei Belmont ha prodotto cacciatori di vampiri sempre più forti e specializzati, e le doti di Richter superano di gran lunga quelle dei suoi predecessori. Brandendo la leggendaria frusta sacra che tanti dei suoi predecessori hanno già brandito, questo giovane dal sangue caldo è deciso a sconfiggere definitivamente Dracula.

/-----\  
- ANNETTE RENARD -  
\-----/

Anni: 16

Figlia dell'ambasciatore francese in Romania. Annette è la fidanzata di Richter ed è la sorella maggiore di Maria.

/-----\  
- MARIA RENARD -  
\-----/

Anni: 11

Figlia dell'ambasciatore francese in Romania. Maria è la sorella minore di



Esistono tre tipi di configurazione [a,b,c] per quanto riguarda le azioni:

AZIONE	a	b	c
Attacco con la frusta	Y	A	Y
Salto	B	B	B
Attacco Speciale	X	X	A

Su + "Attacco con la frusta": (si può fare anche mentre si salta)  
Usare l'arma secondaria

"Salto" premuto 2 volte:  
Saltare all'indietro

"Attacco con la frusta" tenuto premuto + Destra/Sinistra:  
Richter cammina all'indietro senza voltarsi.  
È utile quando si attacca un nemico molto resistente.

"Salto" tenuto premuto + Destra/Sinistra:  
Richter si gira senza camminare.  
È utile quando si è attaccati da più mostri contemporaneamente.

Start -: mette il gioco in pausa; mostra le vite rimanenti ed i punti ottenuti sino ad ora

#### ABILITÀ

Distruggendo i candelabri che si trovano nelle varie stanze sarà possibile ottenere armi secondarie. Ogni arma secondaria consuma un determinato numero di Cuori. Se possediamo un'arma secondaria e rompiamo una candela che fa cadere quella stessa arma secondaria, otterremo un cuore grande. Se possediamo un'arma secondaria e ne prendiamo un'altra, l'arma precedente cadrà sul pavimento della stanza. Entrando ed uscendo da una stanza, la stessa candela farà cadere lo stesso oggetto, inoltre si rigenereranno i nemici.

#### ACQUA SANTA

Attacco Normale : 3 Cuori  
Attacco Speciale: 20 Cuori

La tipica arma utilizzata dai cacciatori di vampiri. Richter getterà un'ampolla a breve distanza che, una volta rotta entrando in contatto con un nemico o un elemento dello scenario, sprigionerà una fiammella verde che colpirà più volte i nemici nelle immediate vicinanze. Risulta efficace contro i nemici che camminano mentre è inutile contro quelli che volano.  
Se ne possono lanciare tre di seguito.

Attacco Speciale: Richter genera una pioggia che danneggia tutti i nemici presenti sullo schermo.

#### DOVE SI PUÒ TROVARE

Livello 2 -- C  
Livello 3 -- B, F  
Livello 4\*-- A

Livello 5 -- C, F  
Livello 7 -- H

#### \_\_\_\_\_ ASCIA

Attacco Normale : 1 Cuore  
Attacco Speciale: 10 Cuori

Un attacco potente che copre una vasta porzione di schermo: l'ascia verrà lanciata verso l'alto per poi ricadere verso il basso. Ottima per ogni tipo di nemico, non si hanno problemi a prendere i nemici che volano e con le giuste misure è possibile colpire anche quelli a terra. Un'ottima arma, leggermente lenta ma che infligge un buon danno, da tenere sempre con sè buona soprattutto contro i boss che si spostano velocemente.  
Se ne possono lanciare più di seguito.

Attacco Speciale: Alcune asce iniziano a ruotare attorno a Richter ed infine vengono rilasciate in tutte le direzioni.

#### DOVE SI PUÒ TROVARE

Livello 1 -- A, F  
Livello 2 -- D  
Livello 3 -- A, E  
Livello 4 -- G  
Livello 4\*-- B  
Livello 5 -- D, F  
Livello 5\*-- A, B, F  
Livello 6 -- F  
Livello 7 -- H

#### \_\_\_\_\_ CHIAVE

Attacco Normale : 0 Cuori  
Attacco Speciale: 0 Cuori

È la chiave utilizzata per aprire alcune porte lungo i livelli. Quando usata, Richter riesce a danneggiare solo un nemico molto vicino a lui. Come arma secondaria è assolutamente inefficace, ma il suo scopo è ben altro...

Attacco Speciale: Richter salta in aria e non genera nulla!!! Il nostro eroe è così stupito di questo che gli compare un bel punto interrogativo sopra la testa!

#### DOVE SI PUÒ TROVARE

Livello 3 -- F

#### \_\_\_\_\_ COLTELLO

Attacco Normale : 1 Cuore  
Attacco Speciale: 10 Cuori

L'arma più veloce e versatile del gioco: vengono lanciati velocemente e frontalmente tre coltelli che proseguiranno dritti nella loro traiettoria. Il costo in cuori è minimo anche se il danno che si procura al nemico è basso. Una buona arma che consente di lanciare velocemente più coltelli a nemici diversi in ogni situazione, anche subito dopo aver ricevuto un colpo sarà possibile contrattaccare subito e mandare a segno vari coltelli.

Se ne possono lanciare più di seguito.

Attacco Speciale: Richter lancia frontalmente una gran quantità di coltelli.

#### DOVE SI PUÒ TROVARE

Livello 1 -- A, D  
Livello 2 -- C, E  
Livello 3 -- C  
Livello 4 -- A, F  
Livello 4\*-- E, F  
Livello 5 -- A, B  
Livello 5\*-- F  
Livello 6 -- E, G  
Livello 7 -- H

#### \_\_\_\_\_CROCE

Attacco Normale : 1 Cuore

Attacco Speciale: 15 Cuori

Richter lancia una Croce che funziona come un boomerang, tornando indietro. È utile per colpire i nemici a media distanza. L'ideale sarebbe colpire i nemici quando la Croce ruota su se stessa prima di tornare indietro, in modo tale da arrecare una quantità maggiore di danni.

Se ne possono lanciare tre di seguito.

Attacco Speciale: Richter lancia molte croci che danneggiano tutti i nemici presenti sullo schermo. È l'attacco più forte di cui dispone Richter.

#### DOVE SI PUÒ TROVARE

Livello 1 -- C, E  
Livello 3 -- A  
Livello 4 -- D  
Livello 4\*-- C, F  
Livello 5 -- F  
Livello 5\*-- A, B, C, F  
Livello 6 -- B, D, E  
Livello 7 -- D, H

#### \_\_\_\_\_FRUSTA INFUOCATA

Attacco Speciale: 15 Cuori

Quando Richter non possiede alcuna arma secondaria, premendo "Attacco Speciale" questi eseguirà un attacco con una frusta infuocata. La lunghezza dell'arma è maggiore rispetto alla frusta standard, ma il danno inflitto ai nemici non è molto, confrontandolo con gli altri attacchi speciali.

#### \_\_\_\_\_OROLOGIO

Attacco Normale : 5 Cuori

Attacco Speciale: 15 Cuori

Un arma che consente di rallentare i nemici per un breve lasso di tempo, tempo scandito da alcuni orologi che circondano Richter durante la durata dell'attacco. L'attacco in sé non causa danni al nemico, ma ha il compito di rallentarlo. I boss sono immuni a questo tipo di arma.

Se ne può utilizzare solo una alla volta.

Attacco Speciale: Richter lancia intorno a sè alcuni orologi che formano una barriera. I nemici vengono danneggiati se colpiti dalla barriera.

DOVE SI PUÒ TROVARE

Livello 3 -- C  
Livello 4 -- D  
Livello 4\*-- A  
Livello 5 -- F  
Livello 5\*-- F  
Livello 6 -- B  
Livello 7 -- H

|\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\

|5) OGGETTI:|

|\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\

Distruggendo i candelabri che si trovano lungo i livelli del gioco, sarà possibile ottenere alcuni oggetti:

-----  
CUORI GRANDI e CUORI PICCOLI

Permettono di utilizzare le armi secondarie. I Cuori piccoli hanno valore 1, i Cuori grandi hanno valore 5. Possono essere ottenuti anche eliminando i nemici. Si possono trovare in tutte le stanze dei livelli.

-----  
SOLDI

Aumentano il punteggio. Possono valere 100, 400, 700, 1000 punti.

100\$:

Livello 1 --: B  
Livello 2 --: A  
Livello 4 --: C, F  
Livello 4\* -: A  
Livello 5 --: B  
Livello 5\* -: C  
Livello 6 --: B

400\$:

Livello 1 --: E  
Livello 2 --: A  
Livello 3 --: A  
Livello 4\* -: C  
Livello 5\* -: C  
Livello 6 --: F

700\$:

Livello 2 --: A, E  
Livello 4\* -: C  
Livello 5\* -: F  
Livello 6 --: F

Livello 7 --: C

1000\$:

Livello 1 --: E

Livello 3 --: C

Livello 5\* -: C

-----  
POZIONE

Rende temporaneamente invincibile. I nemici vengono eliminati se toccano Richter mentre questi è invincibile.

DOVE SI PUÒ TROVARE

Livello 3 --: C

Livello 5\* -: B, C

Livello 7 --: G

-----  
ROSARIO

Distrugge tutti i mostri presenti sullo schermo.

DOVE SI PUÒ TROVARE

Livello 1 --: C

Livello 4 --: D

Livello 5\* -: B

Livello 6 --: F

Livello 7 --: F

-----  
ARROSTO

Ricarica completamente l'energia di Richter, oppure da 1000 punti se l'energia è già al massimo.

DOVE SI PUÒ TROVARE

Livello 1 --: C, F (secondo gradino a destra)

Livello 2 --: E (primo gradino sulla destra)

Livello 3 --: B, E, G

Livello 4 --: C, H (piattaforma in alto a destra)

Livello 4\* -: C, E (gradino vicino all'uscita)

Livello 5 --: E

Livello 5\* -: F (primo gradino centrale)

Livello 6 --: C, F

Livello 7 --: D, F, I

-----  
CRISTALLO

Aggiunge una vita bonus a Richter.

DOVE SI PUÒ TROVARE

Livello 3 --: D (muro in alto sulla destra)

Livello 4 --: D (muro a destra, accanto alla prima carrucola)

Livello 5 --: D (parte sinistra, muro in basso, vicino alle scale)



Livello 6 --: G (muro in alto a destra)  
Livello 7 --: F (ultima colonna in alto a sinistra)

-----  
SFERA

Fa terminare il livello dopo la sconfitta del boss.

DOVE SI PUÒ TROVARE

Livello 1 --: F (dopo aver sconfitto Cerberus)  
Livello 2 --: F (dopo aver sconfitto il Phantom Bat)  
Livello 3 --: G (dopo aver sconfitto Dyruahan)  
Livello 4 --: H (dopo aver sconfitto il Minotaurus)  
Livello 4\* -: G (dopo aver sconfitto il Cloaked Warlock)  
Livello 5 --: G (dopo aver sconfitto il Werewolf)  
Livello 5\* -: G (dopo aver sconfitto il Water Dragon)  
Livello 6 --: H (dopo aver sconfitto Grim Reaper o la Skull Sorceress)  
Livello 7 --: I (dopo aver sconfitto Dracula)

\\  
|6) SOLUZIONE:|  
//////////

Alla schermata del titolo appariranno tre voci:

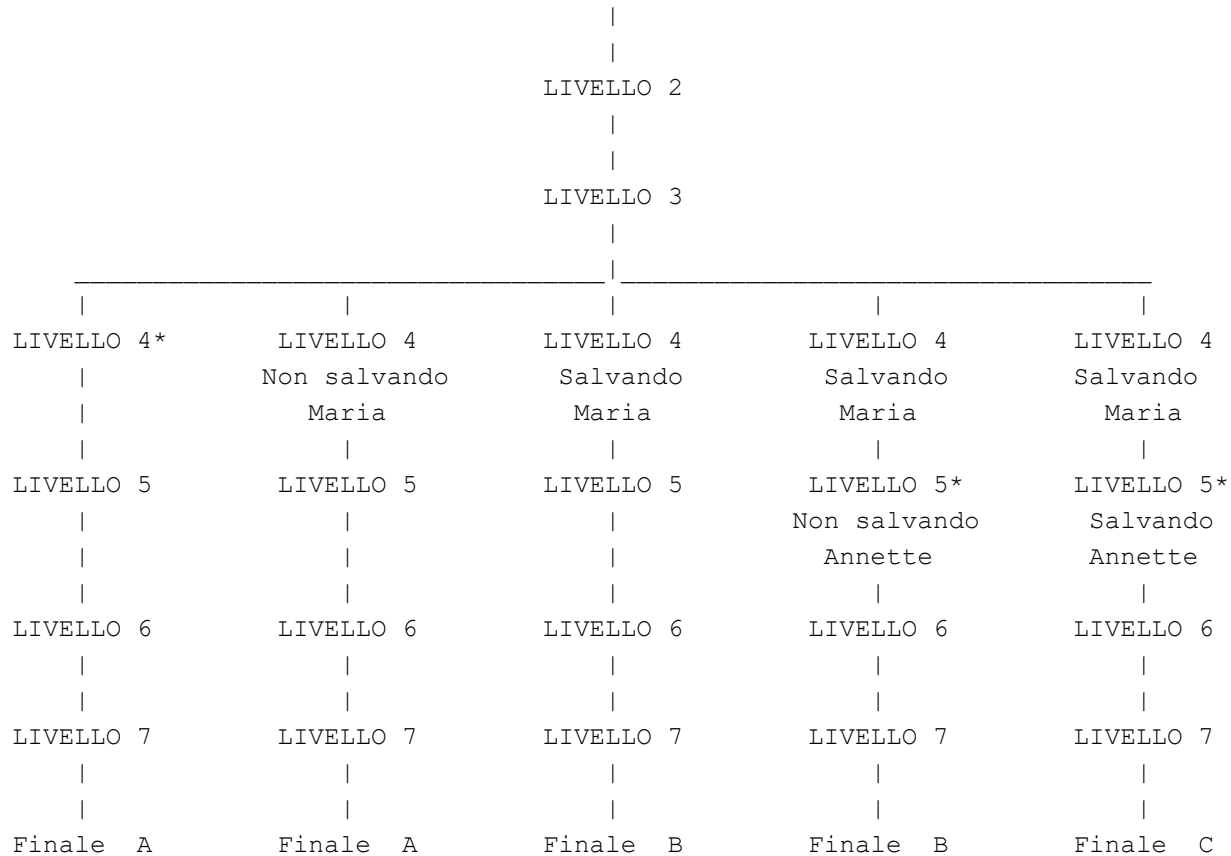
- a) NEW GAME -: iniziamo una nuova avventura  
b) PASSWORD -: inseriamo un codice per cominciare dai livelli successivi  
(tasti direzionali per muovere il cursore)  
(pulsanti R e L per cambiare l'immagine)  
(pulsanti A, B, X, Y per inserire l'immagine)  
(pulsante START per confermare)  
c) OPTION --: qui possiamo decidere la configurazione dei comandi (a,b,c) e la qualità del suono (stereo o monaural)

Il gioco contiene nove livelli di cui solo sette sono necessari per completare l'avventura.

I livelli sono:

Livello 1 --: Città in fiamme  
Livello 2 --: Entrata del Castello  
Livello 3 --: Salone centrale  
Livello 4 -: Catacombe  
Livello 4\* -: Caverne Abbandonate  
Livello 5 -: Stanze periferiche  
Livello 5\* -: Sorgenti Segrete  
Livello 6 --: Torre dell'orologio  
Livello 7 --: Zona Fortificata

Il cammino da intraprendere non è lineare e a seconda della strada intrapresa otterremo un finale diverso. Le possibili combinazioni sono cinque, mentre i finali sono tre. Lo schema delle combinazioni e dei finali è il seguente:



- Dopo aver completato un livello otterrete:
- 100 punti per ogni segmento di energia conservato
  - 100 punti per ogni cuore conservato
  - una vita bonus se avrete conservato tutta l'energia
- \*\*\* Ogni 20000 punti otterrete una vita bonus \*\*\*

In alto appare la seguente barra:

```

  _
 / \
| + |-----R
 \_/  =====B

```

A sinistra è presente l'arma secondaria equipaggiata.  
 La linea rossa superiore indica la vostra energia.  
 La linea blu inferiore indica l'energia del boss.  
 Sulla destra sono presenti i cuori posseduti.

\*\*\*\*\*  
 \* CONSIGLI VARI \*  
 \*\*\*\*\*

- Non abbiate fretta. Al contrario di quanto avviene nei precedenti episodi della saga, in Castlevania Vampire's Kiss non c'è limite di tempo per completare il livello, tranne in pochi casi.
- Imparate a sfruttare bene i movimenti come il salto all'indietro o la camminata all'indietro. L'energia del personaggio non è molta ed è bene conservarla per il boss di fine livello.
- Conservate i cuori. Usare le armi secondarie contro i nemici minori è uno spreco, a meno che non sia proprio necessario.

- Memorizzate le posizioni dei nemici e degli oggetti. Sarà utile sia per pianificare una strategia che per risparmiare tempo ed energia nelle situazioni di emergenza.
- Atterrando da medie/grandi altezze, Richter perde una frazione di secondo per attutire la caduta. In questa frazione di tempo siete vulnerabili quindi state attenti ai mostri nelle vicinanze.
- Evitate gli scontri non necessari. Conservare l'energia per il boss è indispensabile.
- I nemici vi danneggiano anche col semplice contatto. Sfruttate al meglio l'intera lunghezza della frusta e il raggio d'azione delle armi.

=====

LIVELLO 1: Città in fiamme

=====

[1A]

Procedete tranquillamente eliminando gli Skeleton Ape che vi si pareranno davanti.

[1B]

Salite le scale facendo attenzione alle ossa lanciati dagli Skeleton. Continuate la vostra salita eliminando i vari Bat che incontrate.

[1C]

Fate attenzione alle Medusa Head. Andate sulla piattaforma in alto ed ignorate la parte basse. Saltate da una piattaforma all'altra fino a raggiungere la piattaforma girevole. Questi girerà subito dopo essere atterrati, quindi siate rapidi a saltare sulla piattaforma successiva.

[1D]

Procedete eliminando gli Skeleton che vi si pareranno davanti.

[1E]

Dopo aver iniziato a camminare, comparirà alle vostre spalle l'Hell Hound. Questo mostro non può essere eliminato e vi costringerà ad avanzare sempre. Camminate facendo attenzione ai vari Zombie e saltando da una piattaforma all'altra. Una volta superate le due piattaforme girevoli, non dovrete preoccuparvi più dell'Hell Hound che si distruggerà sul precipizio.

[1F]

Procedete raccogliendo cuori ed armi. Rompete il secondo gradino della salita per ottenere l'Arrosto. Avanzate fino ad incontrare il boss Cerberus.

\*\*\* CERBERUS \*\*\*

Numero Colpi -: 16

Punti -----: 5000

ATTACCHI

1. Cerberus lancia una palla di fuoco che, a contatto col terreno, genera un'onda infuocata che si muove frontalmente. È possibile evitarla saltando.
2. Cerberus si lancia contro il personaggio.

Attaccatelo normalmente. Quando Cerberus salta all'indietro vuol dire che sta per lanciare la palla di fuoco. Saltatela e avanzate velocemente per evitare di essere colpiti dal boss, che ora vi si lancerà addosso. Ripetete la sequenza

fino a quando non lo avrete sconfitto.

=====

LIVELLO 2: Entrata del Castello

=====

[2A]

Saltate da una base all'altra eliminando i vari Merman che incontrerete. La quarta e la quinta piattaforma crolleranno sotto il vostro peso, quindi siate rapidi nel superarle. Arrivati al ponte di pietra le cose si faranno più complesse: il ponte crollerà pezzo per pezzo e bisognerà raggiungere l'altra estremità prima che il ponte crolli del tutto, a complicare le cose ci sono i Merman che compaiono da sotto. Non fermatevi mai ed attaccate in movimento, cioè mentre state saltando, in modo tale da non perdere tempo. Colpite i Merman non appena questi atterrano sul ponte facendo in modo da non poterli far attaccare. Arrivati all'altra estremità, il ponte levatoio del castello si abbasserà consentendovi di entrare.

[2B]

Procedete tranquillamente eliminando gli Skeleton Ape che vi si pareranno davanti e fate attenzione ai Bat che compaiono di continuo.

[2C]

Fatevi strada tra gli Zombie ed eliminate subito il Floating Eye. Salite la scala facendo attenzione alle asce che l'Axe Knight vi lancia. Saltate sulla sua piattaforma quando questi è all'altra estremità ed eliminatelo. Infine salite le scale.

[2D]

Eliminate subito lo Skeleton Panther che vi correrà incontro. Ora bisognerà affrontare le varie Spear Guard presenti nel quadro. Usate la frusta o l'Acqua Santa per colpirle, facendo il modo da non trovarvi sotto un'altra Spear Guard che potrebbe attaccarvi con la lancia. Se vedete che la Spear Guard sta per utilizzare il lungo fendente verticale, usate subito il salto all'indietro per evitarlo. Avanzate, eliminate il secondo Skeleton Panther e salite le scale per affrontare le Spear Guard presenti nella zona superiore. Infine raggiungete il prossimo quadro salendo le scale.

[2E]

Eliminate lo Skeleton Panther che vi correrà incontro e colpite ripetutamente il Wereskeleton prima che possa lanciare le ossa. Avanzate ed eliminate i due Floating Eye che incontrerete, dopodichè rompete il primo gradino per trovare un Arrosto.

[2F]

Qui incontrerete il boss Phantom Bat.

\*\*\* PHANTOM BAT \*\*\*

Numero Colpi -: 32

Punti -----: 5000

ATTACCHI

Nessuno: il Phantom Bat si limita a volare in direzione del personaggio.

Una volta colpito, si scinderà in tanti piccoli pipistrelli che voleranno uno dietro l'altro per poi ricomporsi.

Il Phantom Bat non dispone di attacchi particolari, bensì si limiterà a volarvi incontro. Appena si avvicina, colpitelo e questi si dividerà in tanti piccoli pipistrelli. Attaccate lo stormo ripetutamente con la frusta e fate attenzione

al luogo in cui ricomporranno il boss. Usate le armi secondarie per colpire il Phantom Bat e la frusta per lo stormo.

=====

LIVELLO 3: Salone centrale

=====

[3A]

Quadro piuttosto semplice. Andate verso l'alto tenendovi sulla sinistra. Le uniche cose a cui dovete fare attenzione sono le Medusa Head che compaiono di continuo e le pedane con le spine che si muovono in alto e in basso. Arrivati in prossimità della cima, eliminati i Bone Pillar che incontrate e raggiungete l'uscita in alto a destra, facendo attenzione alle piattaforme girevoli.

[3B]

Entrati in questo quadro, saltate per evitare l'attacco della Spear Guard che si trova sotto. Salite sul gradone e fate retrocedere l'altra Spear Guard, in modo tale da avere un po' di spazio per attaccarla. Scendete le scale ed eliminate la Spear Guard. Nel candelabro in basso a sinistra troverete un Arrosto. Infine scendete le scale.

[3C]

Arrivate alla base del quadro e salite sulla pedana mobile. Mentre siete su questa, rimanete sempre abbassati e colpite i vari Bat ed i vari Merman che compariranno. Saltate da una pedana all'altra ed infine prendete le scale in alto.

[3D]

Avanzate verso destra eliminando il Bone Pillar e facendo attenzione alle asce dell'Axe Knight. Salite le scale e rompete il muro in basso per trovare un Cristallo. Ora procedete verso sinistra saltando sulle varie piattaforme ed eliminando l'Axe Knight e l'altro Bone Pillar.

[3E]

Questo quadro è molto importante per determinare il finale del gioco. Nel caso cadiate giù, raggiungerete il livello 4\*, e non potrete salvare le due ragazze. Saltate con calma da una colonna all'altra facendo attenzione alle Medusa Head. L'Ascia si rivela molto utile per abbattere le due colonne di Bone Pillar. Dopo la prima colonna di mostri, in un candelabro troverete un Arrosto. Attenti anche agli Skeleton che vi salteranno addosso da una colonna all'altra.

[3F]

In un candelabro troverete la Chiave, indispensabile se volete liberare le due ragazze. Una volta presa, dovete fare attenzione a non prendere altre armi e a non morire.

[3G]

Qui incontrerete il boss Dyruahan.

\*\*\* DYRUAHAN \*\*\*

Numero Colpi -: 24

Punti -----: 5000

ATTACCHI

1. Dyruahan salta e colpisce con la sua lancia.
2. Dyruahan esegue un affondo con la sua lancia.
3. Dyruahan colpisce il suolo con la sua lancia e genera onde che si muovono frontalmente.

4. Dyruahan lancia la sua testa in aria e fa piovere mattonelle.
5. Dyruahan lancia la sua testa che vola contro il personaggio.

Questa battaglia risulta abbastanza difficile se avete deciso di conservare la Chiave. Non attaccatelo da troppo vicino o sarete feriti dalla sua lancia. L'attacco più usato del boss è l'attacco in volo, che è molto difficile anticipare. Per evitare le onde, superatele sfruttando le piattaforme ai lati. Il boss è molto vulnerabile quando lancia la sua testa in aria, poichè rimane immobile ed indifeso. Sfruttate questi momenti per attaccarlo. Per evitare le mattonelle, rifugiatevi sotto una piattaforma. In casi di emergenza sappiate che il candelabro di sinistra contiene un Arrosto. Dopo averlo eliminato, la sua testa tenterà un ultimo attacco lanciando sfere in molte direzioni. Tenetevi lontani per evitarle.

=====

LIVELLO 4: Catacombe

=====

[4A]

Procedete tranquillamente eliminando gli Zombie che vi si pareranno davanti e salite le scale.

[4B]

Avanzate eliminando i vari Bat che compariranno e facendo attenzione alle fiamme dei Bone Pillar e alle ossa degli Skeleton. Salite le scale e procedete verso destra eliminando i vari nemici.

[4C]

Sfruttate i supporti degli spuntoni come piattaforme per saltare. Sotto il penultimo spuntone è presente un candelabro che contiene un arrosto. Dovete essere molto veloci e precisi nel prenderlo. Sfruttate il supporto per superare le spine ed avanzate.

[4D]

Questo quadro è molto importante per determinare il finale del gioco. Usate la prima carrucola e raggiungete il muro sulla destra. Rompetelo in basso per trovare un Cristallo. Usate la seconda carrucola e noterete un portone sulla destra. Se possedete ancora la Chiave, potete usarla sul portone e accedere alla stanza 4E, dove è tenuta prigioniera Maria.

"Thank you for saving me, Richter! But Annette is trapped in another place! Please, save her!"

"Ti ringrazio per avermi salvata, Richter! Ma Annette è prigioniera in un altro posto! Ti prego, salvala!"

Usate poi la terza carrucola per arrivare in cima ed uscire da sinistra.

[4F]

Fate attenzione ai Fleaman che saltano ovunque. Affrontateli uno alla volta in modo tale da non riempirvi il quadro di mostri saltellanti.

[4G]

Questo quadro è molto importante per determinare il finale del gioco. Se avete salvato Maria e possedete ancora la Chiave, potrete usarla sul portone ed accedere al Livello 5\*, dove è nascosta Annette. Se invece decidete di andare verso sinistra affronterete il boss e non potrete salvare Annette.

[4H]

Qui incontrerete il boss Minotaurus.

\*\*\* MINOTAURUS \*\*\*

Numero Colpi -: 20

Punti -----: 5000

#### ATTACCHI

1. il Minotaurus esegue un fendente con la sua ascia.
2. il Minotaurus esegue un affondo con la sua ascia.
3. il Minotaurus soffia veleno.
4. il Minotaurus lancia alcuni pezzi di terreno contro il personaggio.
5. il Minotaurus si lancia in direzione del personaggio.

Il boss è abbastanza semplice da sconfiggere. Se possedete l'Ascia potrete tenerlo lontano da voi evitando così i suoi attacchi. Sfruttate al meglio l'intera lunghezza della frusta per colpirlo. Potete evitare i suoi attacchi usando il salto all'indietro. L'unica cosa a cui dovete fare attenzione è la carica che è difficile da evitare. Una volta eseguita, il boss rimane bloccato nel muro per qualche secondo ed è indifeso. Sfruttate questo momento per attaccarlo ripetutamente. In casi di emergenza sappiate che rompendo la piattaforma in alto a destra troverete un Arrosto.

=====

#### LIVELLO 4\*: Caverne Abbandonate

=====

[4\*A]

Avanzate saltando di piattaforma in piattaforma. Nel caso cadiate nel fango, saltate sempre per evitare di affondare e per raggiungere una piattaforma vicina. Dal fango inoltre si generano i Mudman, quindi fate attenzione.

[4\*B]

Andate verso sinistra evitando le asce dell'Axe Armor e le ossa degli Skeleton. Salite le scale e procedete verso destra eliminando i vari nemici.

[4\*C]

Avanzate saltando di piattaforma in piattaforma facendo attenzione a non cadere nel fango. Non fermatevi sulle piattaforme girevoli, ma continuate sempre a saltare fino a raggiungere la scala che vi porterà al quadro successivo.

[4\*D]

Qui affronterete un nemico tenace, il Paranthropus. Usate le armi secondarie per abatterlo e tenetevi a distanza da lui. Nel caso vi superi con il suo salto, ignoratelo e avanzate. Evitate il White Dragon ed entrate nel quadro successivo.

[4\*E]

Qui dovrete avanzare nel fango facendo attenzione a non sprofondare troppo. Usate il salto per risalire, ma evitate le spine sul soffitto. I Mudman compariranno all'improvviso, eliminateli in movimento. Una volta tornati sulla piattaforma, rompete il gradino per trovare un Arrosto.

[4\*F]

Rompete i candelabri per recuperare Cuori.

[4\*G]

Qui incontrerete il boss Cloaked Warlock.

\*\*\* CLOAKED WARLOCK \*\*\*

	[forma 1]	[forma 2]
Numero Colpi -:	12 (1 le sfere)	12
Punti -----:	0 (100 le sfere)	5000

#### ATTACCHI

(forma 1)

1. il Cloaked Warlock lancia una sfera contro il personaggio. La sfera si divide poi in altre due sfere. Se Richter viene colpito, diventerà molto più lento.
2. il Cloaked Warlock evoca alcuni Skeleton.

(forma 2)

1. il Cloaked Warlock lancia alcune Tombstone contro il personaggio.
2. il Cloaked Warlock evoca alcuni Mudman.

Usate la frusta per eliminare le sfere e gli Skeleton, mentre attaccate il boss con le armi secondarie (è possibile colpirlo due volte usando una sola Croce). Dopo essere stato colpito, il Cloaked Warlock volerà dall'altra parte della stanza. Una volta esaurita la barra di energia, il boss si trasformerà. Questa volta lancerà alcune Tombstone contro Richter. Distruggetele con la frusta. Poi il boss evocherà alcuni Mudman. Ignorateli ed attaccate il Cloaked Warlock. Ripetete la sequenza fino alla sua sconfitta.

=====

#### LIVELLO 5: Stanze periferiche

=====

[5A]

Avanzate eliminando i due Black Crow e facendo attenzione alle asce dell'Axe Knight. Andate sulla piattaforma e salite le scale.

[5B]

Fatevi strada tra i Fleaman che vengono trasportati dai Giant Bat. Colpiteli non appena toccano terra. Non perdetevi tempo nel tentativo di distruggerli tutti poiché appaiono di continuo. Infine salite le scale.

[5C]

In questo quadro dovrete andare verso l'uscita in alto a sinistra salendo sulle piattaforme e sulle pedane mobili. Le piattaforme si sbricioleranno man mano che ci camminate, fino a diventare inutilizzabili. Se ciò dovesse accadere, tornate al quadro precedente tramite le scale e poi rientrate.

[5D]

Entrati in questo quadro, saltate per evitare l'attacco della Spear Guard che si trova sotto. Eliminate subito la Spear Guard che avete di fronte. Attirate i due nemici sotto di voi lontano dalle scale e scendete non appena trovate un po' di spazio. Poi usate le altre scale.

[5E]

Ignorate il primo Sword Lord e scendete le scale. Gli Sword Lord sono molto grossi ed hanno un raggio d'azione molto elevato quindi sfruttate al massimo la lunghezza della frusta e il salto all'indietro per la difesa. Eliminate i due Sword Lord di sotto e salite le scale. Nel candelabro in basso a sinistra è presente un Arrosto. Utilizzate poi le scale di destra per salire.

[5D]

Rompete il muro a sinistra per trovare un Cristallo, poi tornate giù.

[5E]



Questa volta usate le scale a sinistra per tornare su.

[5D]

Eliminate la Spear Guard di sotto facendo attenzione a quelle di sopra. Attirate quest'ultime lontano dalla scala per avere il tempo di salire. Saltate sulla scala per risparmiare tempo. Ora bisogna saltare verso la piattaforma a destra. Raggiungetela quando la Spear Guard è più lontana dal bordo. Nel caso cadiate giù, scendete le scale e rifate il giro.

[5F]

Saltate di piattaforma in piattaforma eliminando i due Black Crow. Poi attaccate gli Axe Armor dalla piattaforma vicina. Infine saltate sulle piattaforme, senza fare sbriciolare troppo.

[5G]

Qui incontrerete il boss Werewolf.

\*\*\* WEREWOLF \*\*\*

Numero Colpi -: 18

Punti -----: 0

ATTACCHI

1. il Werewolf colpisce con un pugno.
2. il Werewolf esegue una scivolata in avanti.
3. il Werewolf esegue un'attacco in capriola.
4. il Werewolf lancia un disco di fuoco.
5. il Werewolf si carica e si lancia contro il personaggio.
6. il Werewolf si aggrappa alle pareti e si lancia contro il personaggio
7. il Werewolf si appallottola e rimbalza per il quadro.

Questo boss possiede numerosi attacchi. Usate le armi secondarie per tenerlo lontano da voi. Quando si aggrappa ad una parete, muovetevi verso la parete opposta. Quando sta abbassato vuol dire che sta per effettuare la scivolata, quindi tenetevi pronti a saltare. Il quadro è piccolo quindi potete usare al meglio gli attacchi speciali.

=====

LIVELLO 5\*: Sorgenti Segrete

=====

[5\*A]

Saltate di piattaforma in piattaforma eliminando i vari Merman che compariranno dal basso e i Water Skull che vi verranno addosso. Infine distruggete il White Dragon attaccandolo dalla piattaforma vicino a lui.

[5\*B]

Andate verso il basso e salite sulla pedana mobile. Nel candelabro vicino alle spine è presente la Pozione. Arrivati nella parte destra del quadro, usate le piattaforme e le pedane mobili per raggiungere l'uscita in alto. Fate attenzione alle spine.

[5\*C]

In questo quadro il livello dell'acqua si alzerà gradualmente, quindi bisognerà muoversi senza perdere tempo. Ignorate i candelabri del primo e del secondo piano. Saltate di piano in piano utilizzando il gradino più alto. Arrivati al terzo piano, rompete il primo candelabro e prendete la Pozione. Mentre siete invincibili, continuate ad avanzare in modo tale da eliminare il White Dragon con il semplice contatto. Una volta arrivati al quarto piano, non dovrete più preoccuparvi del livello dell'acqua. Eliminate il White Dragon e salite le

scale.

[5\*D]

Questo quadro è molto importante per determinare il finale del gioco. Distruggendo la sorgente da cui sgorga l'acqua si abbasserà il livello dell'acqua e si potrà accedere alla stanza inferiore 5\*E, dove è tenuta prigioniera Annette.

"Richter, my love! I knew you would rescue me! But be very careful, the Count grows more powerful by the minute!"

"Richter, amore mio! Sapevo che saresti venuto a salvarmi! Ma stai molto attento, il Conte diventa più potente col passare del tempo!".

Infine uscite da sopra.

[5\*F]

Avanzate eliminando i vari Merman che compariranno e i Water Skull che vi verranno addosso. Nel primo gradone centrale è nascosto un arrosto. Continuate a farvi strada tra i nemici fino a raggiungere l'uscita

[5\*G]

Qui incontrerete il boss Water Dragon.

\*\*\* WATER DRAGON \*\*\*

Numero Colpi -: 8 (1 le fiamme)  
Punti -----: 5000 (100 le fiamme)

ATTACCHI

1. il Water Dragon lancia fiamme dall'alto verso il basso.
2. il Water Dragon si muove attorno alla base.
3. il Water Dragon salta fuori dall'acqua per poi rituffarsi.

Questo boss non possiede molta energia, ma è molto difficile colpirlo. L'unico punto vulnerabile è la testa. Muovetevi con cautela ed attaccate il boss quando questi si muove attorno alla base. Posizionatevi nelle zone non toccate dal suo corpo per evitare di essere colpiti. Quando il boss salta fuori dall'acqua, cercate di non stare sotto di lui o sarete colpiti. Con tre-quattro attacchi speciali di Croce il boss sarà sconfitto. Una volta eliminato, il boss cercherà un ultimo attacco sbucando all'improvviso da sotto.

=====  
LIVELLO 6: Torre dell'orologio  
=====

[6A]

Avanzate colpendo i vari Blood Skeleton e salite le scale.

[6B]

Andate verso l'alto facendo attenzione alle fiamme dei Bone Pillar. Arrivati in cima, posizionatevi sulla piattaforma centrale per eliminare l'Axe Knight e poi procedete verso destra.

[6C]

In questo quadro sono presenti file di pedane che scendono continuamente. Raggiungere l'uscita sopra di voi dovrete saltare sulla prima fila di pedane, superare la piattaforma con la Spear Guard, utilizzare le altre quattro file di pedane per raggiungere l'Arrosto in fondo a destra e tornare indietro, questa volta stando in alto.

Tuttavia esiste un metodo più semplice e veloce, che però non vi permette di ottenere l'Arrosto: appena entrati, saltate su una pedana e poi continuate a saltare sul posto; in questa maniera raggiungerete la pedana superiore. Continuate a scalare di pedana fino a quando non raggiungerete un'altezza tale da poter raggiungere l'uscita.

[6D]

Salite le scale ed affrontate la prima Spear Guard attaccandola dalla cima delle scale, in modo tale da non poter essere colpiti. Salite la seconda rampa di scale e sfruttate l'ingranaggio per raggiungere la piattaforma a sinistra. Fate allontanare la Spear Guard dalle scale e poi salite su. Ignorate il nemico e saltate sulla pedana mobile. Usate l'ingranaggio per raggiungere la parte a destra e saltate, atterrando direttamente sulle scale, per evitare l'altra Spear Guard. Infine salite sull'altra pedana mobile e raggiungete l'uscita usando gli ingranaggi.

[6E]

Saltate sulla pedana mobile e da qui sull'ingranaggio. Eliminate il Ghost prima di saltare sulla seconda pedana mobile. Da qui, eliminate il secondo Ghost e raggiungete l'ingranaggio grande. Non saltate dall'ingranaggio piccolo a quello grande, bensì fatevi trasportare. Superate l'ultima pedana mobile e l'ultimo ingranaggio ed atterrate sulla piattaforma. Eliminate l'Axe Armor ed avanzate.

[6F]

Andate sempre verso l'alto utilizzando le pedane mobili e gli ingranaggi. Evitate di cadere dal lato destro del quadro perchè in basso sono presenti alcuni spuntoni: gli ingranaggi vi spingono inesorabilmente su di essi, quindi per evitarli saltate subito sulla sinistra quando atterrate su un ingranaggio.

[6G]

Salite le scale e nel muro a destra troverete un Cristallo, poi proseguite verso sinistra.

[6H]

Qui incontrerete il boss Grim Reaper, se avete liberato Annette nel livello 5\*; oppure incontrerete il boss Skull Sorceress se non avete liberato la ragazza.

\*\*\* GRIM REAPER \*\*\*

	[forma 1]	[forma 2]
Numero Colpi -:	13 (1 le falci)	11
Punti -----:	0 (100 le falci)	10000

ATTACCHI

[forma 1]

Nessuno: Grim Reaper si limita solo a volare per il livello generando piccole falci che si muovono in direzione del personaggio. Dopo aver perso poco più della metà dell'energia, il Grim Reaper si trasformerà.

[forma 2]

1. il Grim Reaper attacca con la sua falce.
2. il Grim Reaper salta ed attacca in capriola con la falce.
3. il Grim Reaper lancia alcune scintille contro il personaggio.  
Possono essere distrutte con la frusta o con le armi.

All'inizio il Grim Reaper è molto semplice da sconfiggere. Vola per quadro senza fare alcun attacco. L'unica cosa a cui bisogna stare attenti sono le piccole falci che compaiono si muovono verso il personaggio. Attaccatelo con la frusta e risparmiate i Cuori. Dopo aver perso poco più della metà dell'energia, il Grim Reaper si trasformerà. Una volta ricomparso, usate l'attacco speciale

di continuo per eliminarlo.

\*\*\* SKULL SORCERESS \*\*\*

Numero Colpi -: 28

Punti -----: 10000

ATTACCHI

1. gli occhi del teschio si lanciano contro il personaggio.
2. gli occhi del teschio si infiammano e volano contro il personaggio.
3. gli occhi del teschio generano fulmini.

Bisogna stare attenti agli occhi del teschio piuttosto che al boss stesso. Gli occhi non possono essere distrutti quindi bisognerà evitarli. Ignorate il boss e pensate solo a scansare gli attacchi degli occhi. Ad un certo punto gli occhi si allineeranno e spariranno fulmini verso il basso. Evitare questo attacco non è proprio semplice: se i due occhi sono abbastanza lontani, potete posizionarvi tra di essi e muovervi di conseguenza; se gli occhi sono vicini dovete allontanarvi il più possibile facendo anche attenzione al boss. Dopo essere stato colpito, il boss volerà dall'altra parte dello schermo. Attaccatelo solo quando gli occhi tornano nelle orbite. Dopo averlo eliminato, i suoi occhi tenteranno un ultimo attacco.

=====

LIVELLO 7: Zona Fortificata

=====

[7A]

Salite le scale.

[7B]

Procedete tranquillamente eliminando gli Skeleton Ape che vi si pareranno davanti.

[7C]

Eliminate i vari Bone Pillar presenti.

[7D]

Nel candelabro in alto a destra è presente un Arrosto. Ignorate il White Dragon e scendete le scale.

[7E]

Eliminate il Wereskeleton.

[7F]

Andate verso l'alto utilizzando le piattaforme e le pedane mobili. Posizionatevi sul bordo di quest'ultime per attaccare le Spear Guard. L'apertura sulla destra vi porterà nella parte superiore della stanza 7D. L'ultima colonna in alto a sinistra contiene un Cristallo, mentre un Arrosto è presente nel candelabro in alto a destra, dietro la Spear Guard. Uscite dall'apertura in cima a sinistra.

[7G]

Posizionatevi sulla pedana mobile e saltate sull'altra quando queste indietreggiano. Eliminate l'Axe Armor e avanzate. Nel caso cadiate giù, uscite da destra per tornare alla stanza 7F, e poi fate il giro.

[7H]

In questa stanza troverete tutte le armi secondarie. Per lo scontro finale è

indispensabile la Croce.

[7I]

La sala del trono dove il Conte Dracula vi aspetta.

\*\*\* DRACULA \*\*\*

	[forma umana]	[forma demoniaca]
Numero Colpi -:	24 (1 le sfere)	32 (1 le fiamme)
Punti -----:	0 (100 le sfere)	20000 (200 le fiamme)

ATTACCHI

[forma umana]

1. Dopo essersi teletrasportato, Dracula lancia tre sfere infuocate in linea retta. Queste sfere possono essere distrutte con la frusta.
2. Dopo essersi teletrasportato, Dracula lancia due grosse sfere, una alta e l'altra bassa. Queste sfere possono essere distrutte con la frusta.

[forma demoniaca]

1. Mentre è in aria, Dracula lancia dalle mani coppie sfere infuocate direttamente contro Richter. Queste sfere possono essere distrutte con la frusta.
2. Dopo essere atterrato, Dracula genera un'onda elettrica che si muove in linea retta.

```
-----  
|           t           | t = trono  
|      H      H      |  
| H H H H H |  
-----  
  1  2  3  4  5
```

Questo quadro è composto solo da piattaforme, quindi dove stare attenti a non cadere giù. Posizionatevi sulla pedana bassa in corrispondenza del trono (quella indicata col numero 3). Da qui potete valutare bene la situazione delle pedane circostanti. Dracula si teletrasporta sulle varie piattaforme per attaccare, inoltre è vulnerabile solo all'altezza della gemma verde del suo mantello.

Quando si teletrasporta in una delle due pedane più esterne (la 1 o la 5), saltate e lanciate una Croce verso di lui, facendo poi attenzione alle sfere che vi lancia.

Quando si teletrasporta sulle pedane interne (la 2 o la 4) o su pedane che voi non controllate, ignoratelo e state attenti ad evitare le sfere.

Quando si teletrasporta sulla vostra pedana, attaccatelo con la frusta dalle pedane interne.

Le sfere piccole non sono un grande problema poiché possono essere distrutte dalla frusta o dalle armi. Invece le sfere grandi sono molto difficili da evitare e richiedono velocità e precisione del salto: a volte possono essere evitate saltando, altre volte sarà necessario abbassarsi, altre volte bisognerà utilizzare le piattaforme vicine...

Quando l'energia del boss è poca, spostatevi verso l'esterno del quadro.

L'ideale sarebbe quello di eliminare Dracula quando questi si trova ad un'estremità del quadro, e Richter più all'interno, in modo tale da avere a disposizione l'intero quadro per evitare i colpi.

Ora Dracula si trasforma in un grosso demone alato. Il suo attacco principale consiste nel lanciare sfere infuocate direttamente contro Richter. Saltate da una piattaforma all'altra per evitarle, ma non allontanatevi troppo dal boss, anzi avvicinatevi il più possibile, mantenendo una piattaforma di distanza.

Quando Dracula atterra, vuol dire che sta per lanciare un'onda elettrica.

Se lui si trova su una pedana più alta della vostra, basterà abbassarsi per

scansare l'attacco, quindi cercate di essere sempre più bassi di lui. Nel caso lui si trovi su una più bassa o al limite uguale, cercate sempre di raggiungere un'altra pedana bassa. Usate tutti i cuori che avete a disposizione con gli attacchi speciali e riuscirete a sconfiggere il Conte Dracula. In casi di emergenza sappiate che rompendo il candelabro a sinistra troverete un Arrosto. La sfera di fine livello cadrà in corrispondenza della pedana 3, quindi non cadete giù dopo aver sconfitto Dracula!!!

"Dracula è sconfitto. Una colonna di luce si eleva dal suo castello. Il Signore dei Vampiri è costretto a chinare il capo di fronte a Richter. Il sole sorge da dietro le montagne della Transilvania. Dracula esala il suo ultimo respiro prima che il suo corpo si dissolva alla luce del sole"

La scena finale cambierà a seconda di quante ragazze avete salvato:

.Finale A, nessuna ragazza salvata:

Richter, in groppa al suo cavallo, guarda le rovine del castello.

.Finale B, solo Maria è stata salvata:

Richter consola Maria e ripensa ad Annette.

.Finale C, entrambe le ragazze sono state salvate:

Richter ed Annette si abbracciano, con Maria che rimane un po'imbarazzata.

|\\\\\\\\\\\\\\\\\\  
|7) MOSTRI:|  
|//////////

Axe Knight	Giant Bat	Skull Sorceress
Bat	Grim Reaper	Spear Guard
Black Crow	Hell Hound	Sword Lord
Blood Skeleton	Medusa Head	Tombstone
Bone Pillar	Merman	Water Dragon
Cerberus	Minotaurus	Water Skull
Cloaked Warlock	Mudman	Wereskeleton
Dracula	Paranthropus	Werewolf
Dyruahan	Phantom Bat	White Dragon
Flea Man	Skeleton	Zombie
Floating Eye	Skeleton Ape	
Ghost	Skeleton Panther	

\*\*\*\*\*  
\*LEGENDA:\*\n\*\*\*\*\*

"Descrizione del mostro"

Numero Colpi -: numero di colpi di frusta necessari per eliminare il mostro.  
Punti -----: punti ottenuti dopo aver eliminato il mostro.

ATTACCHI -----: attacchi del mostro

DOVE SI PUÒ TROVARE -: luoghi dove si può trovare questo mostro [quantità]

---

AXE KNIGHT

---

"Cavaliere corazzato"

Numero Colpi -: 7 (1 l'ascia, 3 lo scudo)  
Punti -----: 300 (100 l'ascia)

ATTACCHI

1. L'Axe Knight lancia un'ascia frontalmente a mezz'altezza. L'ascia tornerà indietro dopo un breve tragitto. È possibile evitare l'ascia saltando o abbassandosi. Si può distruggere l'ascia con le armi.
2. L'Axe Knight lancia un'ascia frontalmente "rasoterra". L'ascia tornerà indietro dopo un breve tragitto. È possibile evitare l'ascia saltando. Si può distruggere l'ascia con le armi.
3. L'Axe Knight lancia un'ascia verso l'alto con traiettoria parabolica.
4. L'Axe Knight si lancia contro il personaggio e lo attacca con un fendente d'ascia
5. Lo scudo dell'Axe Knight è in grado di respingere l'Ascias, il Coltello e la Croce. Dopo alcune parate, lo scudo cederà.

DOVE SI PUÒ TROVARE

Livello 2 --: C [1]  
Livello 3 --: D [1]  
Livello 4 --: C [1]  
Livello 4\* -: B [1]  
Livello 5 --: A [1] F [2]  
Livello 6 --: B [1] E [1]  
Livello 7 --: G [1]

---

BAT

---

"Pipistrello vampiro. Temuto come servitore del male"

Numero Colpi -: 1  
Punti -----: 100

ATTACCHI

Nessuno: il Bat si limita solo a volare in direzione del personaggio.

DOVE SI PUÒ TROVARE

Livello 1 --: B [4]  
Livello 2 --: B [inf]  
Livello 3 --: C [inf]  
Livello 4 --: B [inf] C [inf]  
Livello 4\* -: C [inf] E [3]  
Livello 6 --: C [inf] D [inf]

---

BLACK CROW

---

"Corvo mangiatore di carne"

Numero Colpi -: 1  
Punti -----: 100

ATTACCHI

il Black Crow si lancia in picchiata contro il personaggio

DOVE SI PUÒ TROVARE

Livello 5 --: A [2] C [3] F [3]  
Livello 5\* -: F [2]  
Livello 6 --: A [1] B [2]

---

BLOOD SKELETON

---

"Rivive grazie alle ossa impregnate di sangue"

Numero Colpi -: 1  
Punti -----: 100

ATTACCHI

Nessuno: il Blood Skeleton è in grado solo di camminare. Una volta colpito si smonterà, ma dopo un po' si ricomporrà.

DOVE SI PUÒ TROVARE

Livello 4 --: F [3]  
Livello 5\* -: C [1]  
Livello 6 --: A [3]

---

BONE PILLAR

---

"Cannone costruito dal teschio di un White Dragon"

Numero Colpi -: 3 (1 la palla di fuoco)  
Punti -----: 200 (100 la palla di fuoco)

ATTACCHI

1. il Bone Pillar spara una palla di fuoco frontalmente.  
Si può distruggere con le armi.
2. il Bone Pillar emette una fiammata dalla bocca.
3. il Bone Pillar spara una palla di fuoco che prima va verso l'alto per poi cadere verso il basso. Si può distruggere con le armi.

DOVE SI PUÒ TROVARE

Livello 1 --: C [3]  
Livello 3 --: A [10] D [4] E [15]  
Livello 4 --: B [6]  
Livello 6 --: B [6]  
Livello 7 --: C [10]



Il Bone Pillar è sempre presente in gruppi di minimo due elementi

---

CERBERUS

---

"Cane da guardia dell'Inferno"

Numero Colpi -: 16  
Punti -----: 5000

ATTACCHI

1. Cerberus lancia una palla di fuoco che, a contatto col terreno, genera un'onda infuocata che si muove frontalmente. È possibile evitarla saltando.
2. Cerberus si lancia contro il personaggio.

DOVE SI PUÒ TROVARE

Livello 1 -: F (boss)

---

CLOAKED WARLOCK

---

"Misterioso stregone con mantello"

	[forma 1]	[forma 2]
Numero Colpi -:	12 (1 le sfere)	12
Punti -----:	0 (100 le sfere)	5000

ATTACCHI

(forma 1)

1. il Cloaked Warlock lancia una sfera contro il personaggio. La sfera si divide poi in altre due sfere. Se Richter viene colpito, diventerà molto più lento.
2. il Cloaked Warlock evoca alcuni Skeleton.

(forma 2)

1. il Cloaked Warlock lancia alcune Tombstone contro il personaggio.
2. il Cloaked Warlock evoca alcuni Mudman.

DOVE SI PUÒ TROVARE

Livello 4\* -: G (boss)

---

DRACULA

---

"Signore della Valacchia (regione della Romania). Padrone di Castlevania"

	[forma umana]	[forma demoniaca]
Numero Colpi -:	24 (1 le sfere)	32 (1 le fiamme)
Punti -----:	0 (100 le sfere)	20000 (200 le fiamme)

ATTACCHI

[forma umana]

1. Dopo essersi teletrasportato, Dracula lancia tre sfere infuocate in linea retta. Queste sfere possono essere distrutte con la frusta.
2. Dopo essersi teletrasportato, Dracula lancia due grosse sfere, una alta e l'altra bassa. Queste sfere possono essere distrutte con la frusta.

[forma demoniaca]

1. Mentre è in aria, Dracula lancia dalle mani coppie sfere infuocate direttamente contro Richter. Queste sfere possono essere distrutte con la frusta.
2. Dopo essere atterrato, Dracula genera un'onda elettrica che si muove in linea retta.

DOVE SI PUÒ TROVARE

Livello 7 --: I (boss)

-----  
DYRUAHAN  
-----

"Cavaliere senza testa"

Numero Colpi -: 24

Punti -----: 5000

ATTACCHI

1. Dyruahan salta e colpisce con la sua lancia.
2. Dyruahan esegue un affondo con la sua lancia.
3. Dyruahan colpisce il suolo con la sua lancia e genera onde che si muovono frontalmente.
4. Dyruahan lancia la sua testa in aria e fa piovere mattonelle.
5. Dyruahan lancia la sua testa che vola contro il personaggio.

DOVE SI PUÒ TROVARE

Livello 3 --: G (boss)

-----  
FLEA MAN  
-----

"Strana creatura dalla forma umana"

Numero Colpi -: 1

Punti -----: 100

ATTACCHI

Nessuno: il Flea Man si limita solo a saltare in direzione del personaggio.

DOVE SI PUÒ TROVARE

Livello 4 --: F [8]

Livello 5 --: B [inf]

-----  
FLOATING EYE  
-----

"Occhio controllato dalle forze del male"

Numero Colpi -: 2  
Punti -----: 200

ATTACCHI

Nessuno: il Floating Eye si limita solo a volare in direzione del personaggio.

DOVE SI PUÒ TROVARE

Livello 2 --: C [1] E [2]

---

GHOST

---

"Fantasma fiammeggiante di basso livello"

Numero Colpi -: 2  
Punti -----: 200

ATTACCHI

Nessuno: il Ghost si limita solo a volare in direzione del personaggio.

DOVE SI PUÒ TROVARE

Livello 4 --: D [7]

Livello 5 --: D [2]

Livello 6 --: E [2]

---

GIANT BAT

---

"Pipistrello da trasporto"

Numero Colpi -: 1  
Punti -----: 200

ATTACCHI

Nessuno: il Giant Bat si limita solo a trasportare i Flea Man.

DOVE SI PUÒ TROVARE

Livello 5 --: B [inf]

---

GRIM REAPER (Death)

---

"Amico stretto di Dracula"

	[forma 1]	[forma 2]
Numero Colpi -:	13 (1 le falci)	11
Punti -----:	0 (100 le falci)	10000

ATTACCHI

[forma 1]

Nessuno: Grim Reaper si limita solo a volare per il livello generando piccole falci che si muovono in direzione del personaggio. Dopo aver perso poco più della metà dell'energia, il Grim Reaper si trasformerà.

[forma 2]

1. il Grim Reaper attacca con la sua falce.
  2. il Grim Reaper salta ed attacca in capriola con la falce.
  3. il Grim Reaper lancia alcune scintille contro il personaggio.
- Possono essere distrutte con la frusta o con le armi.

DOVE SI PUÒ TROVARE

Livello 6 --: H (boss, salvando Annette)

---

HELL HOUND

---

"Grosso demone in decomposizione"

Numero Colpi -: 1'Hell Hound non può essere eliminato

Punti -----: nessuno

ATTACCHI

Nessuno: 1'Hell Hound si limita solo a camminare in avanti.

DOVE SI PUÒ TROVARE

Livello 1 --: E [1]

---

MEDUSA HEAD

---

"Generata dai capelli di Medusa"

Numero Colpi -: 1

Punti -----: 100

ATTACCHI

Nessuno: la Medusa Head si limita solo a volare in direzione del personaggio.

DOVE SI PUÒ TROVARE

Livello 1 --: C [inf]

Livello 3 --: A [inf] E [inf]

Livello 6 --: F [inf]

Livello 7 --: F [inf] G [inf]

---

MERMAN

---

"Creatura leggendaria. Attacca tutti gli invasori"

Numero Colpi -: 1 (1 la sfera)

Punti -----: 200 (100 la sfera)

ATTACCHI

1. Il Merman spara una sfera di fuoco frontalmente che può essere distrutta con le armi.
2. Il Merman si lancia contro il personaggio.

DOVE SI PUÒ TROVARE

Livello 2 --: A [13]

Livello 3 --: C [6]

Livello 5\* -: A [15] B [inf] F [11]

---

MINOTAURUS

---

"Metà uomo, metà toro"

Numero Colpi -: 20

Punti -----: 5000

ATTACCHI

1. il Minotaurus esegue un fendente con la sua ascia.
2. il Minotaurus esegue un affondo con la sua ascia.
3. il Minotaurus soffia veleno.
4. il Minotaurus lancia alcuni pezzi di terreno contro il personaggio.
5. il Minotaurus si lancia in direzione del personaggio.

DOVE SI PUÒ TROVARE

Livello 4 --: H (boss)

---

MUDMAN

---

"Golem di fango"

Numero Colpi -: 1

Punti -----: 100

ATTACCHI

Nessuno: il Mudman si limita a camminare in direzione del personaggio.

DOVE SI PUÒ TROVARE

Livello 4\* -: A [inf] C [inf] E [inf] G [inf]

---

PARANTHROPUS

---

"Scheletro gigante"

Numero Colpi -: 16

Punti -----: 500

ATTACCHI

1. il Paranthropus esegue un lungo fendente con il proprio osso.
2. il Paranthropus lancia il suo osso.

DOVE SI PUÒ TROVARE

Livello 4\* -: D [1]

---

PHANTOM BAT

---

"Creatura composta da piccoli pipistrelli"

Numero Colpi -: 32

Punti -----: 5000

ATTACCHI

Nessuno: il Phantom Bat si limita a volare in direzione del personaggio.  
Una volta colpito, si scinderà in tanti piccoli pipistrelli che voleranno uno dietro l'altro per poi ricomporsi.

DOVE SI PUÒ TROVARE

Livello 2 --: F (boss)

---

SKELETON

---

"Scheletro animato magicamente"

Numero Colpi -: 1 (1 le ossa)

Punti -----: 100 (100 le ossa)

ATTACCHI

Lo Skeleton lancia con traiettoria a parabola un osso che può essere distrutto con le armi.

DOVE SI PUÒ TROVARE

Livello 1 --: B [2] C [1] D [3]

Livello 3 --: E [3]

Livello 4 --: B [4]

Livello 4\* -: A [inf] B [3] G [inf]

---

SKELETON APE

---

"Scheletro animato di gorilla. Lancia una botti di legno"

Numero Colpi -: 1 (1 la botte)

Punti -----: 100 (100 la botte)

ATTACCHI

1. lo Skeleton Ape lancia una botte esplosiva.  
La botte può essere distrutta con le armi.
2. lo Skeleton Ape attacca con una manata quando il personaggio è molto vicino

DOVE SI PUÒ TROVARE

Livello 1 --: A [4]

Livello 2 --: B [4]

---

SKELETON PANTHER

---

"Scheletro animato di pantera"

Numero Colpi -: 1

Punti -----: 300

ATTACCHI

Nessuno: lo Skeleton Panther si limita a correre in direzione del personaggio.

DOVE SI PUÒ TROVARE

Livello 2 --: D [2] E [1]

---

SKULL SORCERESS

---

"Annette posseduta da uno spirito malvagio"

Numero Colpi -: 28

Punti -----: 10000

ATTACCHI

1. gli occhi del teschio si lanciano contro il personaggio.
2. gli occhi del teschio si infiammano e volano contro il personaggio.
3. gli occhi del teschio generano fulmini.

DOVE SI PUÒ TROVARE

Livello 6 --: H (boss, salvando Annette)

---

SPEAR GUARD

---

"Guerriero in armatura con lancia"

Numero Colpi -: 5

Punti -----: 300

ATTACCHI

1. la Spear Guard esegue un fendente verticale con la sua lancia.
2. la Spear Guard attacca dall'alto o dal basso il personaggio con la sua lancia.

3. la Spear Guard rotea la sua lancia e può respingere l'Ascia, il Coltello e la Croce.

DOVE SI PUÒ TROVARE

Livello 2 --: D [5]

Livello 3 --: B [2]

Livello 5 --: D [7]

Livello 6 --: C [1]    D [3]

Livello 7 --: F [3]

---

SWORD LORD

---

"Cavaliere armato con una Greatsword"

Numero Colpi -: 6

Punti -----: 1000

ATTACCHI

1. lo Sword Lord esegue un fendente verticale con la sua spada.

2. lo Sword Lord esegue un lungo affondo con la sua spada.

DOVE SI PUÒ TROVARE

Livello 5 --: E [3]

---

TOMBSTONE

---

"Lapide posseduta dallo spirito malvagio di un morto"

Numero Colpi -: 1

Punti -----: 100

ATTACCHI

Nessuno: le Tombstone vengono lanciate dal Cloaked Warlock contro il personaggio.

DOVE SI PUÒ TROVARE

Livello 4\* -: G [inf]

---

WATER DRAGON

---

"Grosso serpente di mare"

Numero Colpi -: 8        (1 le fiamme)

Punti -----: 5000    (100 le fiamme)

ATTACCHI

1. il Water Dragon lancia fiamme dall'alto verso il basso.

2. il Water Dragon si muove attorno alla base.



3. il Water Dragon salta fuori dall'acqua per poi rituffarsi.

DOVE SI PUÒ TROVARE

Livello 5\* -: G (boss)

---

WATER SKULL

---

"Teschio di acqua"

Numero Colpi -: 1

Punti -----: 100

ATTACCHI

Nessuno: il Water Skull si limita solo a volare in direzione del personaggio.

DOVE SI PUÒ TROVARE

Livello 5\* --: A [inf] B [inf] C [inf] F [inf]

---

WERESKELETON

---

"Scheletro di una pantera mannara"

Numero Colpi -: 3 (1 le ossa)

Punti -----: 300 (100 le ossa)

ATTACCHI

1. il Wereskeleton attacca allungando il suo collo verso il basso.
2. il Wereskeleton lancia in aria una serie di ossa.  
È possibile distruggerle con le armi.

DOVE SI PUÒ TROVARE

Livello 2 --: E [1]

Livello 7 --: E [1]

---

WEREWOLF

---

"Metà uomo, metà lupo"

Numero Colpi -: 18

Punti -----: 0

ATTACCHI

1. il Werewolf colpisce con un pugno.
2. il Werewolf esegue una scivolata in avanti.
3. il Werewolf esegue un'attacco in capriola.
4. il Werewolf lancia un disco di fuoco.
5. il Werewolf si carica e si lancia contro il personaggio.
6. il Werewolf si aggrappa alle pareti e si lancia contro il personaggio

7. il Werewolf si appallottola e rimbalza per il quadro.

DOVE SI PUÒ TROVARE

Livello 5 --: G (boss)

-----  
WHITE DRAGON  
-----

"Scheletro animato di un grosso drago"

Numero Colpi -: 6 (1 la sfera)

Punti -----: 1000 (100 la sfera)

ATTACCHI

1. il White Dragon si lancia contro il personaggio.
2. il White Dragon lancia una sfera di fuoco.

Una volta eliminato, le vertebre del White Dragon si trasformano in cuori piccoli.

DOVE SI PUÒ TROVARE

Livello 4\* -: D [1]

Livello 5\* -: A [1] C [2]

Livello 7 --: D [1]

-----  
ZOMBIE  
-----

"Corpi animati dalla magia"

Numero Colpi -: 1

Punti -----: 100

ATTACCHI

Nessuno: lo Zombie si limita solo a camminare in direzione del personaggio.

DOVE SI PUÒ TROVARE

Livello 1 --: E [inf]

Livello 2 --: C [inf]

Livello 4 --: A [inf]

Livello 7 --: B [inf]

|\\\\\\\\\\\\\\\\\\  
|8) MAPPA:|  
|//////////

Qui ho riprodotto fedelmente le varie stanze del castello, divise a seconda del livello di appartenenza. I vari quadri non combaciano perfettamente poichè in alcuni casi, da un quadro all'altro, cambia l'ambientazione. Mi sono quindi

limitato a disegnare una mappa il più possibile fedele alla realtà.

La Struttura del livello indica se si può tornare indietro da un quadro all'altro.

\*\*\*\*\*  
\*LEGENDA\*  
\*\*\*\*\*

--> : si può andare solo in un verso, non è possibile tornare indietro.  
<=> : è possibile tornare alla stanza precedente.

Livello 1 --: Città in fiamme  
Livello 2 --: Entrata del Castello  
Livello 3 --: Salone centrale  
Livello 4 -: Catacombe  
Livello 4\* -: Caverne Abbandonate  
Livello 5 -: Stanze periferiche  
Livello 5\* -: Sorgenti Segrete  
Livello 6 --: Torre dell'orologio  
Livello 7 --: Zona Fortificata

=====

LIVELLO 1	Città in fiamme
-----------	-----------------

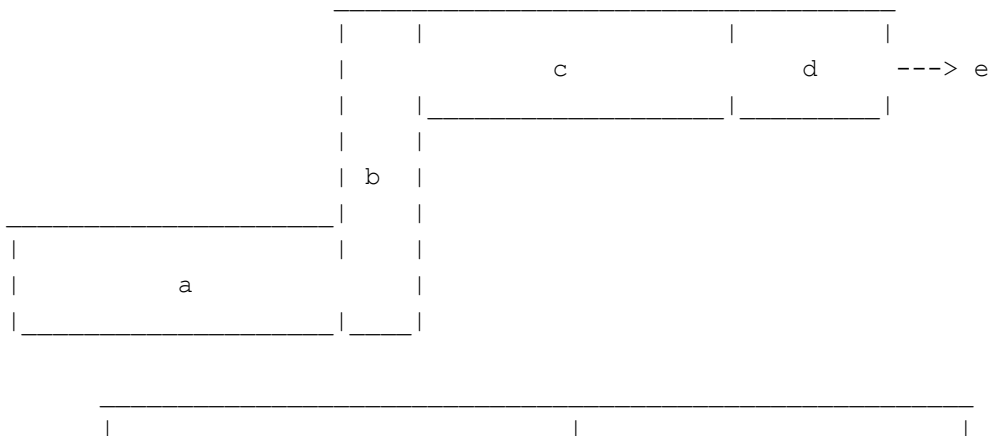
=====

Numero Stanze -----: 6  
Musica -----: Opposing Bloodlines

Oggetti -----:	Nemici -----:
Arrosto [C,F]	Bat [B]
Ascia [A,F]	Bone Pillar [C]
Coltello [A,D]	Hell Hound [E]
Croce [C,E]	Medusa Head [C]
Rosario [C]	Skeleton [B,C,D]
100\$ [B]	Skeleton Ape [A]
400\$ [E]	Zombie [E]
1000\$ [E]	

Boss -----: Cerberus [F]

Struttura:  
A --> B --> C --> D --> E --> F



d <--- e f |  
|\_\_\_\_\_ |\_\_\_\_\_ |

[1A]

NEMICI --: Skeleton Ape x4

CANDELE -:

Cuore piccolo x3

Cuore grande x1

Ascia

Coltello

[1B]

NEMICI --:

Bat x4

Skeleton x2

CANDELE -:

Cuore piccolo x2

Cuore grande x2

100\$

[1C]

NEMICI --:

Bone Pillar x3

Medusa Head xInf

Skeleton x1

CANDELE -:

Cuore piccolo x4

Cuore grande x1

Arrosto

Croce

Rosario

[1D]

NEMICI --: Skeleton x3

CANDELE -:

Cuore piccolo x2

Coltello

[1E]

NEMICI --:

Hell Hound x1

Zombie xInf

CANDELE -:

Cuore piccolo x6

Cuore grande x2

Croce

400\$

1000\$

[1F]

NEMICI --: Cerberus (Boss)

CANDELE -:  
Cuore piccolo x3  
Cuore grande x2  
Arrosto (secondo gradino a destra)  
Ascia

=====

LIVELLO 2                                   Entrata del Castello

=====

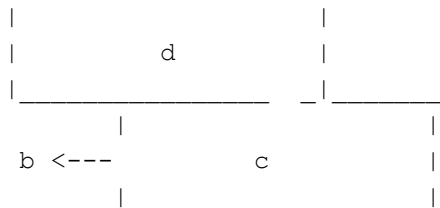
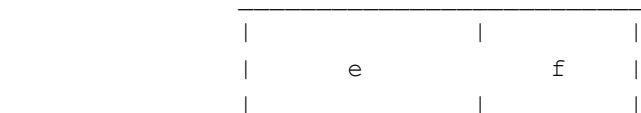
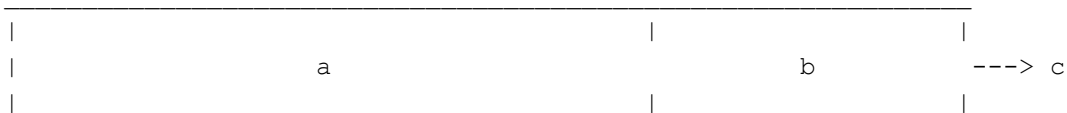
Numero Stanze -----: 6  
Musica -----: Vampire Killer

Oggetti -----:                               Nemici -----:

Acqua Santa	[C]	Axe Knight	[C]
Arrosto	[E]	Bat	[B]
Ascia	[D]	Floating Eye	[C,E]
Coltello	[C,E]	Merman	[A]
100\$	[A]	Skeleton Ape	[B]
400\$	[A]	Skeleton Panther	[D,E]
700\$	[A,E]	Spear Guard	[D]
		Wereskeleton	[E]
		Zombie	[C]

Boss -----: Phantom Bat [F]

Struttura:  
A --> B --> C <=> D <=> E --> F



----- [2A]  
NEMICI --: Merman x13

CANDELE -:  
Cuore piccolo x3  
Cuore grande x3  
100\$  
400\$  
700\$

----- [2B]  
NEMICI --:

Bat xInf  
Skeleton Ape x4

CANDELE -:

Cuore piccolo x4  
Cuore grande x2

[2C]

NEMICI --:

Axe Knight x1  
Floating Eye x1  
Zombie xInf

CANDELE -:

Cuore piccolo x3  
Cuore grande x1  
Acqua Santa  
Coltello

[2D]

NEMICI --:

Skeleton Panther x2  
Spear Guard x5

CANDELE -:

Cuore piccolo x7  
Cuore grande x2  
Ascia

[2E]

NEMICI --:

Floating Eye x2  
Skeleton Panther x1  
Wereskeleton x1

CANDELE -:

Cuore piccolo x1  
Cuore grande x2  
Arrosto (primo gradino sulla destra)  
Coltello  
700\$

[2F]

NEMICI --: Phantom Bat (Boss)

CANDELE -: nessuno

=====

LIVELLO 3

Salone centrale

=====

Numero Stanze -----: 7

Musica -----: Bloody Tears

Oggetti -----:

Acqua Santa [B,F]

Nemici -----:

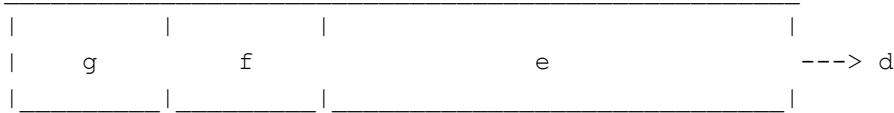
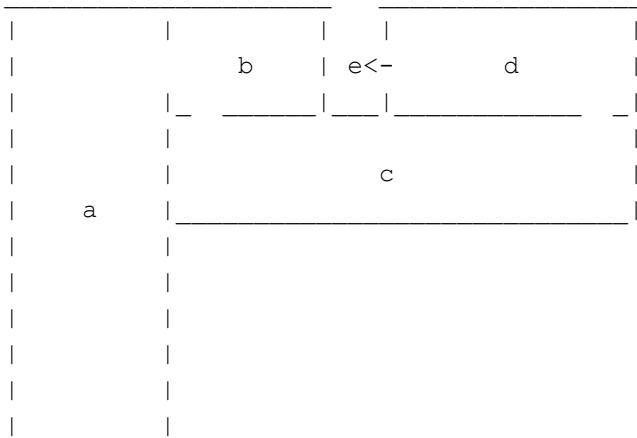
Axe Knight [D]

Arrosto	[B,E,G]	Bat	[C]
Ascia	[A,E]	Bone Pillar	[A,D,E]
Chiave	[F]	Medusa Head	[A,E]
Coltello	[C]	Merman	[C]
Cristallo	[D]	Skeleton	[E]
Croce	[A]	Spear Guard	[B]
Orologio	[C]		
Pozione	[C]		
400\$	[A]		
1000\$	[C]		

Boss -----: Dyrumahan [G]

Struttura:

A --> B <=> C <=> D --> E --> F --> G



```

  ||
  ||
  \ /
Livello 4*

```

---

[3A]

NEMICI --:

Bone Pillar x10  
Medusa Head xInf

CANDELE -:

Cuore piccolo x2  
Cuore grande x6  
Ascia  
Croce  
400\$

---

[3B]

NEMICI --: Spear Guard x2

CANDELE -:

Cuore piccolo x1  
Cuore grande x1  
Acqua Santa  
Arrosto

\_\_\_\_\_ [3C]

NEMICI --:

Bat xInf  
Merman x6

CANDELE -:

Cuore piccolo x5  
Cuore grande x1  
Coltello  
Orologio  
Pozione  
1000\$

\_\_\_\_\_ [3D]

NEMICI --:

Axe Knight x1  
Bone Pillar x4

CANDELE -:

Cuore piccolo x5  
Cristallo (muro in alto sulla destra)

\_\_\_\_\_ [3E]

NEMICI --:

Bone Pillar x15  
Medusa Head xInf  
Skeleton x3

CANDELE -:

Cuore piccolo x1  
Cuore grande x4  
Ascia  
Arrosto

Cadendo da questo quadro si raggiunge il livello 4\*

\_\_\_\_\_ [3F]

NEMICI --: nessuno

CANDELE -:

Cuore piccolo x3  
Cuore grande x1  
Acqua Santa  
Chiave

\_\_\_\_\_ [3G]

NEMICI --: Dyruahan (Boss)

CANDELE -:

Cuore grande x1  
Arrosto



=====

Numero Stanze -----: 8  
Musica -----: Cemetary

Oggetti -----:                    Nemici -----:

Ascia	[G]	Axe Knight	[C]
Arrosto	[C,H]	Bat	[B,C]
Coltello	[A,F]	Blood Skeleton	[F]
Cristallo	[D]	Bone Pillar	[B]
Croce	[D]	Flea Man	[F]
Orologio	[D]	Ghost	[D]
Rosario	[D]	Skeleton	[B]
100\$	[C,F]	Zombie	[A]

Maria è prigioniera nella stanza 4E

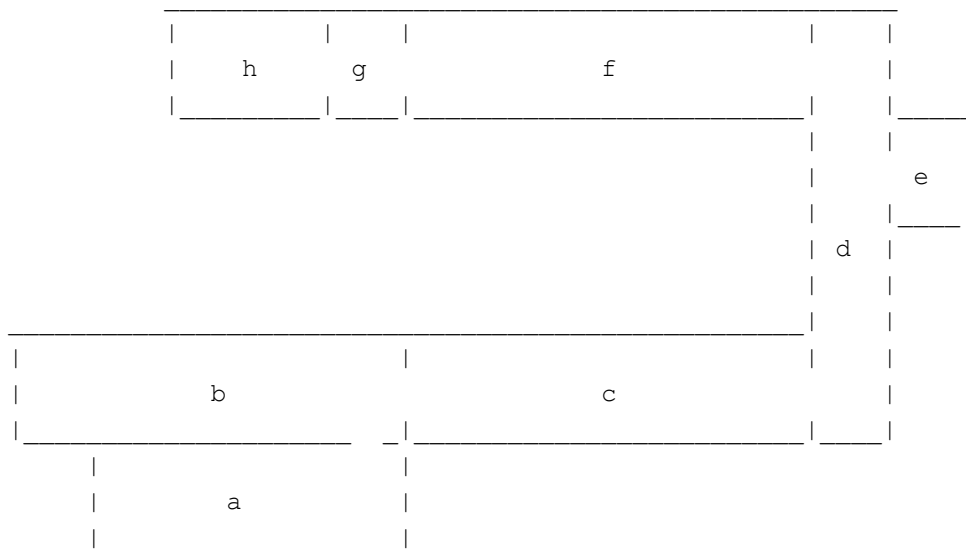
Boss -----: Minotaurus [H]

Struttura:

A --> B --> C --> D --> F --> G --> H  
          |  
          |----> E

Livello 5\*

/\  
||  
||



----- [4A]

NEMICI --: Zombie xInf  
CANDELE --:  
Cuore piccolo x3  
Cuore grande x1  
Coltello

----- [4B]

NEMICI --:  
Bat xInf  
Bone Pillar x6  
Skeleton x4

CANDELE -:  
Cuore piccolo x6  
Cuore grande x2

---

[4C]

NEMICI --:  
Axe Knight x1  
Bat xInf

CANDELE -:  
Cuore piccolo x2  
Cuore grande x3  
Arrosto  
100\$

---

[4D]

NEMICI --: Ghost x7  
CANDELE -:  
Cuore piccolo x3  
Cristallo (muro a destra, accanto alla prima carrucola)  
Croce  
Orologio  
Rosario

Usando la Chiave nel portone è possibile accedere alla stanza 4E.

---

[4E]

NEMICI --: nessuno  
CANDELE -: nessuno

In questa stanza si trova Maria e si può accedere solo con la Chiave, usandola in 4D.

---

[4F]

NEMICI --:  
Blood Skeleton x3  
Flea Man x8

CANDELE -:  
Cuore piccolo x2  
Coltello  
100\$

---

[4G]

NEMICI --: nessuno  
CANDELE -:  
Cuore piccolo x2  
Cuore grande x1  
Ascia

Da qui si può accedere al Livello 5\* usando la Chiave, solo dopo aver salvato Maria.

---

[4H]

NEMICI --: Minotaurus (Boss)  
CANDELE -:  
Cuore grande x2  
Arrosto (piattaforma in alto a destra)

=====

LIVELLO 4\* Caverne Abbandonate

=====

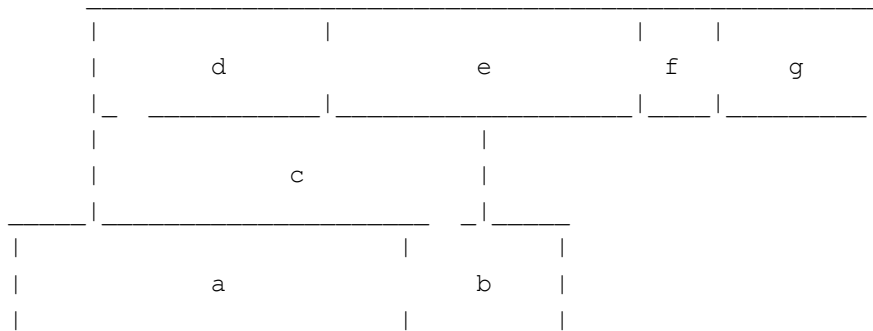
Numero Stanze -----: 7  
Musica -----: Cemetary

Oggetti -----:	Nemici -----:
Acqua Santa [A]	Axe Knight [B]
Arrosto [C,E]	Bat [C,E]
Ascia [B]	Mudman [A,C,E,G]
Coltello [E,F]	Paranthropus [D]
Croce [C,F]	Skeleton [A,B,G]
Orologio [A]	Tombstone [G]
100\$ [A,C]	White Dragon [D]
400\$ [C]	
700\$ [C]	

Boss -----: Cloaked Warlock [G]

Struttura:

A --> B --> C <=> D --> E --> F --> G



----- [4\*A]

NEMICI --:  
Mudman xInf  
Skeleton xInf

CANDELE -:  
Cuore piccolo x2  
Cuore grande x2  
Acqua Santa  
Orologio  
100\$

----- [4\*B]

NEMICI --:  
Axe Knight x1  
Skeleton x3

CANDELE -:  
Cuore piccolo x2  
Ascia

\_\_\_\_\_ [4\*C]

NEMICI --:  
Bat xInf  
Mudman xInf

CANDELE -:  
Cuore grande x1  
Arrosto  
Croce  
100\$ x2  
400\$  
700\$

\_\_\_\_\_ [4\*D]

NEMICI --:  
Paranthropus x1  
White Dragon x1

CANDELE -: Cuore piccolo x2

\_\_\_\_\_ [4\*E]

NEMICI --:  
Bat x3  
Mudman xInf

CANDELE -:  
Cuore piccolo x2  
Cuore grande x2  
Arrosto (gradino vicino all'uscita)  
Coltello

\_\_\_\_\_ [4\*F]

NEMICI --: nessuno

CANDELE -:  
Cuore grande x3  
Coltello  
Croce

\_\_\_\_\_ [4\*G]

NEMICI --:  
Cloaked Warlock (Boss)  
Mudman xInf  
Skeleton xInf  
Tombstone xInf

CANDELE -: nessuno

=====

Numero Stanze -----: 7  
Musica -----: Opus 13

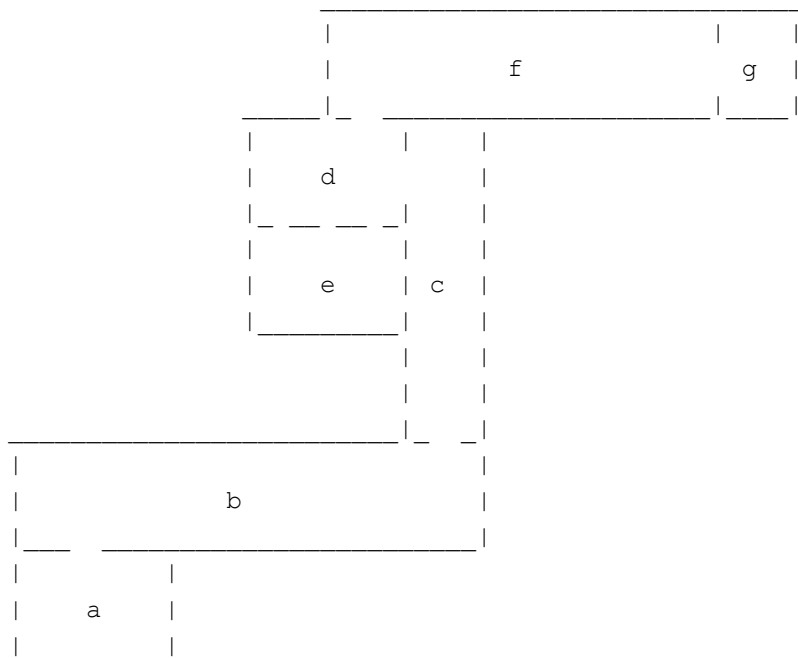
Oggetti -----:                      Nemici -----:

Acqua Santa	[C,F]	Axe Knight	[A,F]
Arrosto	[E]	Black Crow	[A,C,F]
Ascia	[D,F]	Flea Man	[B]
Coltello	[A,B]	Ghost	[D]
Cristallo	[D]	Giant Bat	[B]
Croce	[F]	Spear Guard	[D]
Orologio	[F]	Sword Lord	[E]
100\$	[B,D]		

Boss -----: Werewolf [G]

Struttura:

A --> B <=> C --> D <=> F --> G  
          |  
          - <=> E



----- [5A]

NEMICI --:

Axe Knight x1  
Black Crow x2

CANDELE --:

Cuore piccolo x3  
Coltello

----- [5B]

NEMICI --:

Flea Man xInf  
Giant Bat xInf

CANDELE --:

Cuore piccolo x3

Cuore grande x1  
Coltello  
100\$

---

[5C]

NEMICI --: Black Crow x3

CANDELE -:

Cuore piccolo x2  
Cuore grande x4  
Acqua Santa

---

[5D]

NEMICI --:

Ghost x2  
Spear Guard x7

CANDELE -:

Cuore piccolo x3  
Ascia  
Cristallo (parte sinistra, muro in basso, vicino alle scale)  
100\$

---

[5E]

NEMICI --: Sword Lord x3

CANDELE -:

Cuore piccolo x3  
Cuore grande x1  
Arrosto

---

[5F]

NEMICI --:

Axe Knight x2  
Black Crow x3

CANDELE -:

Cuore piccolo x5  
Cuore grande x3  
Acqua Santa  
Ascia  
Croce  
Orologio

---

[5G]

NEMICI --: Werewolf (Boss)

CANDELE -: nessuno

---

---

LIVELLO 5\*

Sorgenti Segrete

---

---

Numero Stanze -----: 7

Musica -----: Picture of a Ghost Ship

Oggetti -----:

Nemici -----:

Arrosto	[F]	Black Crow	[F]
Ascia	[A,B,F]	Blood Skeleton	[C]
Coltello	[F]	Merman	[A,B,F]
Croce	[A,B,C,F]	Water Skull	[A,B,C,F]
Pozione	[B,C]	White Dragon	[A,C]
Orologio	[F]		
Rosario	[B]		
100\$	[C]		
400\$	[C]		
700\$	[F]		
1000\$	[C]		

Annette è prigioniera nella stanza 5\*E

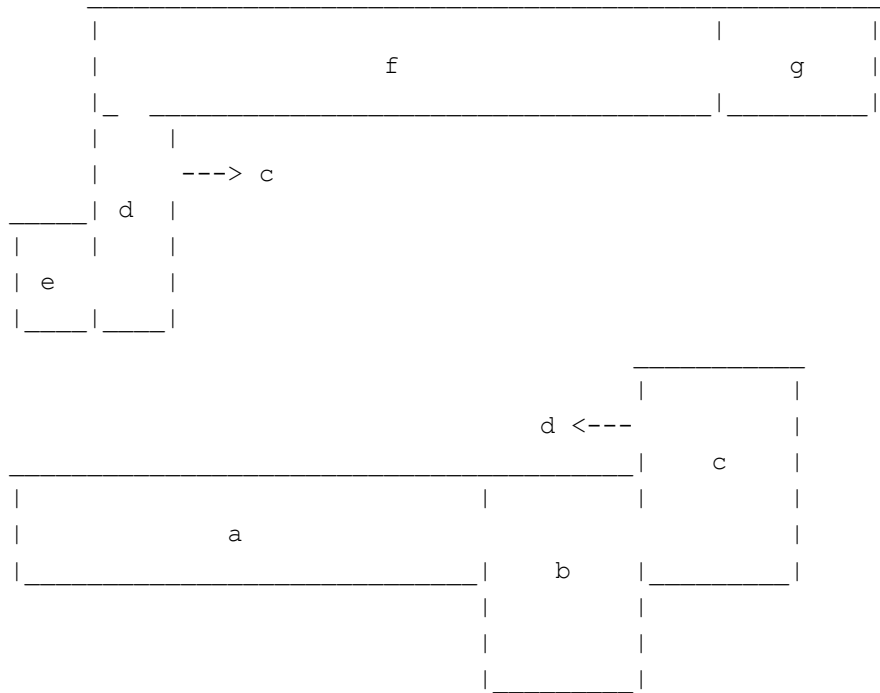
Boss -----: Water Dragon [G]

Struttura:

```

A --> B --> C --> D --> F --> G --> H
                |
                |----> E

```



[5\*A]

NEMICI --:

Merman x15  
Water Skull xInf  
White Dragon x1

CANDELE -:

Cuore piccolo x6  
Cuore grande x2  
Ascia  
Croce

[5\*B]

NEMICI --:

Merman xInf

Water Skull xInf

CANDELE -:

Cuore piccolo x3  
Cuore grande x3  
Ascia  
Croce  
Pozione  
Rosario

---

[5\*C]

NEMICI --:

Blood Skeleton x1  
Water Skull xInf  
White Dragon x2

CANDELE -:

Cuore piccolo x4  
Cuore grande x1  
Croce  
Pozione  
100\$  
400\$  
1000\$

---

[5\*D]

NEMICI --: nessuno

CANDELE -: nessuno

Distruggendo la sorgente da cui sgorga l'acqua è possibile accedere alla stanza inferiore 5\*E.

---

[5\*E]

NEMICI --: nessuno

CANDELE -: nessuno

In questa stanza si trova Annette e si può accedere solo dopo aver distrutto la sorgente in 5\*D.

---

[5\*F]

NEMICI --:

Black Crow x2  
Merman x11  
Water Skull xInf

CANDELE -:

Cuore piccolo x7  
Cuore grande x1  
Arrosto (primo gradino centrale)  
Ascia  
Coltello  
Croce  
Orologio  
700\$



NEMICI --: Water Dragon (Boss)

CANDELE -: nessuno

LIVELLO 6

Torre dell'orologio

Numero Stanze -----: 8

Musica -----: Beginning

Oggetti -----:

- Arrosto [C,F]
- Ascia [F]
- Coltello [E,G]
- Cristallo [G]
- Croce [B,D,E]
- Orologio [B]
- Rosario [F]
- 100\$ [B]
- 400\$ [F]
- 700\$ [F]

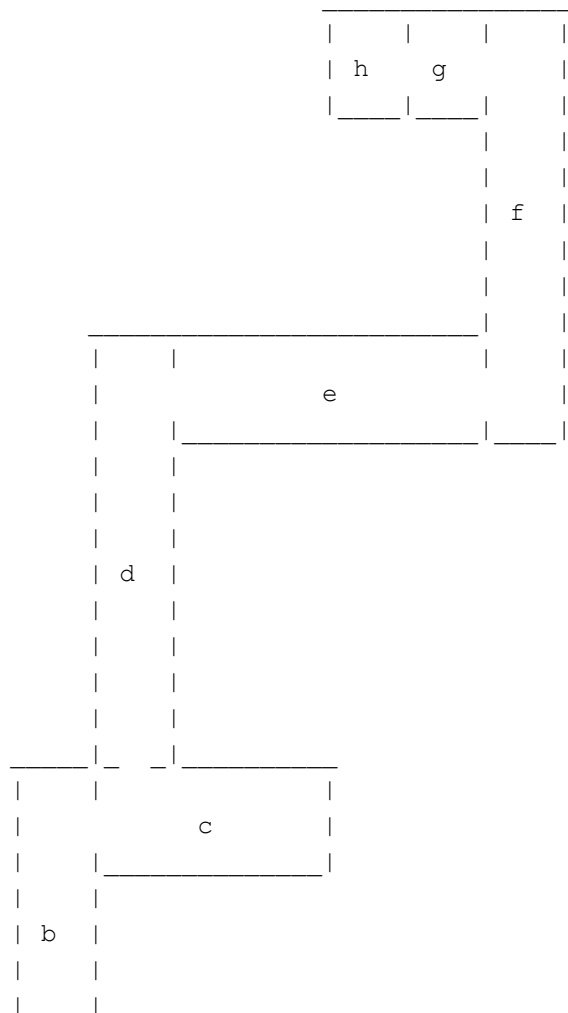
Nemici -----:

- Axe Knight [B,E]
- Bat [C,D]
- Black Crow [A,B]
- Blood Skeleton [A]
- Bone Pillar [B]
- Ghost [E]
- Medusa Head [F]
- Spear Guard [C,D]

Boss -----: Grim Reaper (salvando Annette)  
 Skull Sorceress (non salvando Annette)

Struttura:

A --> B <=> C --> D --> E --> F --> G --> H



```
| |
|_|_|
| a |
|_|_|
```

---

[6A]

NEMICI --:

Black Crow x1  
Blood Skeleton x3

CANDELE -:

Cuore piccolo x2  
Cuore grande x1

---

[6B]

NEMICI --:

Axe Knight x1  
Black Crow x2  
Bone Pillar x6

CANDELE -:

Cuore grande x1  
Croce  
Orologio  
100\$ x2

---

[6C]

NEMICI --:

Bat xInf  
Spear Guard x1

CANDELE -:

Cuore piccolo x2  
Cuore grande x1  
Arrosto

---

[6D]

NEMICI --:

Bat xInf  
Spear Guard x3

CANDELE -:

Cuore piccolo x3  
Cuore grande x1  
Croce

---

[6E]

NEMICI --:

Axe Knight x1  
Ghost x2

CANDELE -:

Cuore piccolo x2  
Cuore grande x1

Coltello  
Croce

[6F]

NEMICI --: Medusa Head xInf

CANDELE -:

Cuore piccolo x1  
Arrosto  
Ascia  
Rosario  
400\$  
700\$

[6G]

NEMICI --: nessuno

CANDELE -:

Cuore grande x5  
Coltello  
Cristallo (muro in alto a destra)

[6H]

NEMICI --:

Grim Reaper (salvando Annette)  
Skull Sorceress (non salvando Annette)

CANDELE -:

Cuore piccolo x1  
Cuore grande x1

=====

LIVELLO 7

Zona Fortificata

=====

Numero Stanze -----: 9

Musica -----: The Den

Oggetti -----:

Acqua Santa [H]  
Arrosto [D,F,I]  
Ascia [H]  
Coltello [H]  
Cristallo [F]  
Croce [D,H]  
Orologio [H]  
Pozione [G]  
Rosario [F]  
700\$ [C]

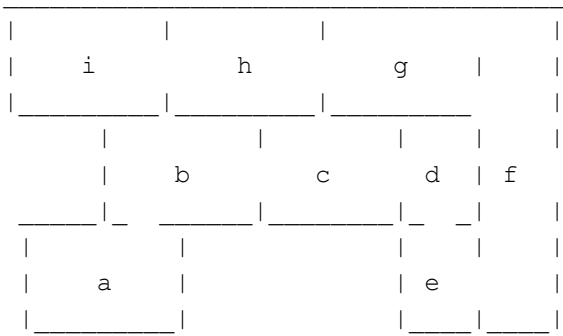
Nemici -----:

Axe Knight [G]  
Bone Pillar [C]  
Medusa Head [F,G]  
Spear Guard [F]  
Wereskeleton [E]  
White Dragon [D]  
Zombie [B]

Boss -----: Dracula [I]

Struttura:

A --> B --> C -> D <=> E --> F --> G --> H --> I  
|  
|----> D



--> parte superiore di "D"

[7A]

NEMICI --: nessuno  
 CANDELE -: nessuno

[7B]

NEMICI --: Zombie xInf  
 CANDELE -: Cuore piccolo x3

[7C]

NEMICI --: Bone Pillar x10  
 CANDELE -:  
 Cuore grande x1  
 700\$

[7D]

NEMICI --: White Dragon x1  
 CANDELE -:  
 Arrosto  
 Croce

[7E]

NEMICI --: Wereskeleton x1  
 CANDELE -: Cuore grande x1

[7F]

NEMICI --:  
 Medusa Head xInf  
 Spear Guard x3

CANDELE -:  
 Cuore piccolo x4  
 Arrosto  
 Cristallo (ultima colonna in alto a sinistra)  
 Rosario

[7G]

NEMICI --:  
 Axe Knight x1  
 Medusa Head xInf

CANDELE -:  
 Cuore piccolo x4

Pozione

[7H]

NEMICI --: nessuno

CANDELE -:

Cuore grande x6

Acqua Santa

Ascia

Coltello

Croce

Orologio

[7I]

NEMICI --: Dracula (Boss)

CANDELE -: Arrosto

```

|\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\
|9) TRUCCHI & CURIOSITÀ:|
|\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\

```

```

/ ----- \
- TRUCCHI -
\ ----- /

```

```

*****
* PASSWORD *
*****

```

LIVELLO 2

Fiamma	Cuore	Ascia
Ascia	Ascia	Ascia
Ascia	Acqua	Acqua

Iniziate con l'Ascia equipaggiata

LIVELLO 3

Fiamma	Acqua	Acqua
Fiamma	Acqua	Cuore
Fiamma	Acqua	Acqua

Iniziate con la Croce equipaggiata

LIVELLO 4

Ascia	Ascia	Ascia
Fiamma	Acqua	Acqua
Ascia	Cuore	Cuore

Iniziate con la Chiave equipaggiata

LIVELLO 4\*

Acqua	Ascia	Acqua
Ascia	Fiamma	Cuore

Ascia Fiamma Ascia

Nessuna arma equipaggiata

---

LIVELLO 5

Cuore Acqua Cuore  
Acqua Ascia Cuore  
Cuore Cuore Cuore

Iniziate con l'Ascia equipaggiata oppure  
\*Maria è stata salvata

Fiamma Cuore Acqua  
Acqua Ascia Fiamma  
Ascia Cuore Cuore

Iniziate con l'Orologio equipaggiato  
\*Maria non è stata salvata

---

LIVELLO 5\*

Ascia Cuore Ascia  
Ascia Fiamma Ascia  
Cuore Cuore Fiamma

Nessuna arma equipaggiata

---

LIVELLO 6

Acqua Ascia Ascia  
Acqua Fiamma Acqua  
Ascia Acqua Fiamma

Iniziate con la Croce equipaggiata oppure  
\*entrambe le ragazze sono state salvate

Cuore Ascia Cuore  
Acqua Fiamma Cuore  
Acqua Fiamma Cuore

Iniziate con l'Orologio equipaggiato  
\*solo Maria è stata salvata

---

LIVELLO 7

Cuore Ascia Cuore  
Fiamma Fiamma Cuore  
Acqua Acqua Fiamma

Iniziate con l'Ascia equipaggiata oppure  
\*solo Maria è stata salvata

Acqua Acqua Acqua  
Ascia Fiamma Cuore  
Fiamma Fiamma Ascia

Iniziate con il Coltello equipaggiato oppure  
\*entrambe le ragazze sono state salvate

Acqua    Ascia    Fiamma  
Fiamma   Fiamma   Acqua  
Acqua    Fiamma   Ascia

Iniziate con la Croce equipaggiata  
\*entrambe le ragazze sono state salvate

\*\*\*\*\*  
\* CODICI GAME GENIE \*  
\*\*\*\*\*

CODICE	EFFETTO
C96D17FF	Energia infinita
C969CD2D	Dopo aver subito un colpo, Richter diventa completamente   invincibile.
EE6FCFBF	Dopo aver subito un colpo, l'invincibilità temporanea aumenta.
C9AF47A7	Vite infinite
BB851D6F	Inizia la partita con 99 vite.
6D81170F	Inizia la partita con 99 Cuori.
BBA444D7	Dopo aver perso una vita, si ricomincia con 99 Cuori.
49291763	I Cuori piccoli valgono 25
C9A63D94	Gli Attacchi Speciali non consumano Cuori.

/ ----- \  
- CURIOSITÀ -  
\ ----- /

=== LE TRE VERSIONI DEL GIOCO ===

Questo episodio di Castlevania è stato rilasciato con nomi diversi, a seconda della versione:

- Castlevania Vampire's Kiss, versione europea
- Castlevania Dracula X, versione americana
- Akumajo Dracula XX, versione giapponese

=== DIFFERENZE CON LA VERSIONE GIAPPONESE ===

La versione europea e quella americana sono pressochè identiche, mentre quella giapponese possiede qualche differenza:

- nell'animazione della morte, Richter è coperto di sangue
- le Tombstone possiedono una croce sulla facciata

=== COSA ACCADE DOPO VAMPIRE'S KISS ===

Dopo la sconfitta di Dracula, e la liberazione delle due ragazze, Richter sposa Annette. La trama della saga continua con l'episodio Castlevania Symphony of





|cercherò di rispondere il più presto possibile.|  
|//|

-----  
\*\*CREDITS\*\*

GUIDA A CASTLEVANIA VAMPIRE'S KISS

Tutto il documento è stato progettato e realizzato dal sottoscritto.

PDpWriter  
Copyright 2004 - 2005 Spanettone Inc  
<http://spanettone.altervista.org>  
ALL RIGHTS RESERVED

This document is copyright Spanettone and hosted by VGM with permission.