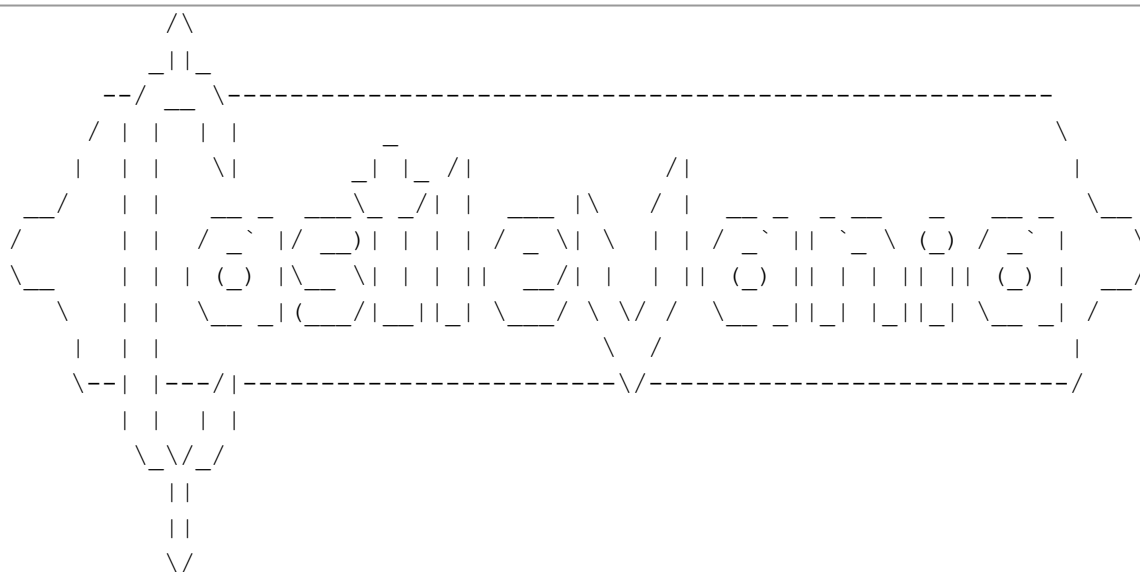


# Castlevania FAQ/Walkthrough (Spanish)

by NightStalker2099

Updated to v0.1 on Mar 21, 2009



- CastleVania 64 -

FAQ/Walkthrough  
Original de Night stalker.  
(carta\_detrapa@hotmail.com)

Version 0.1

---

## SUMARIO

---

		-----	
		. Carta del autor .....1	
		. Historial del archivo .....2	
		. Acerca del Juego .....3	
		. Los Personajes .....4	
		. El control y Menus .....5	
		. Guia de Enemigos .....6	
		.....	
		. Caminata por Castlevania .....7	
		. ° Forest of Silence .....A	
		. ° Castle Wall .....B	
		. ° Villa .....C	
		. ° Tunnel .....D	
		. ° Castle Center .....E	
		. ° Duel Tower .....F	
		. ° Tower of Execution .....G	
		. ° Room of Clocks .....H	
		. ° Clock Tower .....I	
		. ° Castle Keep .....J	
		. ° Finales .....K	
		.....	
		. Inventario .....8	
		. Faq y buzón de comentarios..... 9	
		. Agradecimientos especiales.....10	

---

## 1. CARTA DEL AUTOR

---

Bienvenidos de nueva cuenta a otro mas de mis archivos, en esta ocacion una de las guias que tenia en manos hacer, una de la serie Castlevania, si si, se que estos juegos tienen muchos seguidores y luego con eso de que son muy perfeccionistas, pero en cierto modo la realice para iniciar un proyecto desde cero e ir aumentando cosas con ayuda de mas colaboradores (o en su defecto si no ayudan la buscare solo).

Planeaba decir mas cosas, pero a la mera hora se me corta la inspiracion, ja es decir, esta guia ademas es la segunda que desarrollo para 64, recordaba que tenia el cartucho original pero despues de tanto buscarlo, supe que estaba entre las cajas viejas, si que fue graciosa esa busqueda, pero al fin pude allar el cartucho e ir a desempolvar mi antigua consola, gracias a mi falta de conciencia (imaginen a un angel y un diablito en mis hombros aconsejandome) no vendi a la presiosa (:D).

Como en algunos casos detallo (en otros no), usar un editor de texto para formato ASCII que sea un tanto "basico", como el note pad o el text edit, a una resolución mínima de 800 x 600 (en 1024 x 768 se ve genial)...

por que si ocupan word abra horribles y desagradables cambios que haran terminar este archivo en algun basurero, pero bien bien bien, ya sabran que hacer.

Recuerda darle el copy-paste al Bloc de notas para que te aparesca todo el arte de un forma "correcta" por si tienes algunos problemas para verlo, revisa tu fuente, yo ocupo el "Lucida Console" que no he revisado pero creo que es el estandar.

Esta guia tratara de ser lo mas grafica posible, asi que espero que les guste (y entiendan) todo el arte que desarrollo.

Esta guia esta disponible en:

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

<http://Neoseeker.com/>  
-----

Si deseas revisar mas sobre los fines legales se localizan hasta el final de este archivo.

---

## 2. HISTORIAL DEL ARCHIVO

---

version 0.1 --- 17/02/09 09:45 pm --- 20/03/09 12:52 pm

Empece a las 9:05 pm del 17 de febrero de 2009 despues de hecharme un cafecito. Termine ya con algo de sueño, gracias por los tiempos libre.

Tamaño del archivo: 74.3 KB.

Se realiza:

- Las plantillas ya utilizadas desde hace varios trabajos.
- El Historial que estas leyendo en este instante.
- El arte ASCII del nombre del juego.
- Buscar informacion sobre el juego.
- Comence el a pasar el recorrido que ya tenia anotado en otras partes.
- Mas Arte ASCII.
- Revision de algunas otras opciones y controles.
- Termine el recorrido y demas partes de "texto".
- Revision ortografica.
- Completada las partes finales (agradecimientos y cuestiones).
- Mi logotipo para finalizar.

Wooaw! esta guia es una de las que mas me ha gustado hacer, por el momento como en todas las versiones 0.1 que lanzo, dejo diversos detalles pendientes, en esta ocacion esta guia esta basada solo con Reinhardt, para la otra le dare su vueltecita a Carrie, chazam! nos vemos.

Nota: Alguna vez han jugado Shak fu? caramba es una de las peores cosa con las que me he topado y eso que he visto varias, saludos.

---

### 3. ACERCA DEL JUEGO

---

En 1986 Komani lanzo un titulo de aventura y disparables llamado "Vampire Killer" para diversas consolas ochenteras, un año despues paso ser conocida como "Castlevania" y fue cuando aparecio en la multi conocida NES (nintendo entertainment system), el juego presentaba buena apariencia grafica y musiquilla muy pegajosa, el heroe era interpretado por un cazado de vampiros llamado Simon Belmont y se hacia acompañar como arma de un latigo, la mision era muy simple, ir por la cabeza de Dracula, pero tambien enfrentar a otra parvada de monstruos, como Frankenstein, la momia e incluso la parka, ok, pareceria que es la historia de cualquier otro juego lanzado en los 80's, pero no.

Castlevania se convirtio en un titulo de antologia, que si ahora preguntas a alguien este nombre, sabe de inmediato de que trata, no presisamente por ese titulo original, si no por la enorme explotacion que ha desarrollado Konami para esa linea de juegos, manejando correctamente algunas history line's, la Familia Belmont pasaron a ser los encargados de eliminar a Dracula en cada uno de sus retornos y los juegos en sihan abaratado todas las consolas disponibles hasta la actualidad.

Castlevania 64, aparecio por primera vez en el '99 y fue el primero de dos titulos en dar el salto a los 64 bits y las graficas de 3D que ofrecia nintendo, desarrollado directamente por KCEK (Konami Computer Entertainment of Kobe), este titulo continuo con la batalla entre los Belmont y vampiros.

La historia nos traslada a 1852, cuando despues de haber pasado otros 100 años, Dracula ha regresado de su sueño y comienza a sembrar terror en todas las villas y alrededores de Transilvania, un joven Reinhardt Schneider (Belmont) poseedor del legendario Latigo "Vampire killer", acompañado por Carrie Fernández una chica con habilidades magicas tambien desendiente de una familia magica de cazadore de vampiros se adentran en lo profundo del castillo para poner fin al reinado de terror del Conde.

Lo bueno: ok, es dificil por que hay varias cosas, entre ellas los graficos, el manejo del personaje y la opcion de conseguir dos finales en un tiempo previsto por una barra de día o noche que nos rige en toda la aventura.

Lo malo: Es demasiado lineal y falto de la musica clasica que llevaban de la mano la mayoria de titulos, desde el trabajo desarrollado en "Castlevania Symphony of the Night" se les tomo un margen de lo que es algo bueno o malo, para algunos verdaderos seguidores, el titulo de 64 simplemente no lleno sus expectativas (eso no me incluye a mi :D).

---

#### 4. LOS PERSONAJES

---

Entre todos los disponibles, como siempre hay aliados y enemigos, aqui una pequeña descripcion

-----  
Reinhardt Schneider Belmont  
-----

Estilo: Cazador de vampiros

Es el desendiente directo de la familia Belmont y el latigo sagrado, aunque a partir de el y en dos de sus generaciones siguientes no obtienen el apellido y se caracteriza por ser el primero en utilizar un arma aleatoria ademas del latigo, en 1852 y conociendo de los sucesos extraños cerca de Valaquia, sabe que Dracula ha regresado y es su mision el encontrar la forma de detenerlo, encontrando tambien ayuda de la pequeña Carrie Fernández.

-----  
Carrie Fernandez  
-----

Estilo: Artes magicas

Es Desendiente de una familia de Españoles imigrantes y a su vez del clan Belnades, que ya habian ayudado a los Belmont en la antaña batalla de 1476 (en Castlevania III: Dracula's curse), ayuda a Reinhardt en el adrentamiento hacia el castillo de Castlevania.

-----  
Rosa  
-----

Estilo: Jardinera

Esta chica era una trabajadora en aquel castillo embrujado, encargada solo de cuidar las flores, se convirtio en vampiro despues de absorber de forma involuntaria la energia de Dracula, aun pesando en ella esa maldicion no tiene la capacidad para dañar a ningun tipo de ser que pueda hacerle frente.

-----  
Charlie Vincent  
-----

Estilo: Cazador de Vampiros

Considerandose el mismo la mayor eminiencia como cazador de vampiros, se acompaña por diversas cruces y agua bendita que esta dispuesto a utilizar en contra del conde, considera a Reinhardt un novato pero no le importa si tiene algo de competencia en este trabajo.

-----  
Malus  
-----

Estilo: Niño secuestrado

Este pequeño infante aparece de la nada en el laberinto del jardín, cuenta que toda su familia y hogar fueron destruidos, raptando a todos los niños y viendo como seleccionaban a uno en especial...

-----  
Renon  
-----

Estilo: Vendedor/usurero

Este sujeto se hace presentar como un vendedor con un rol muy importante como el de proveer objetos por todo el castillo, con su lema muy peculiar de que aun en el infierno se necesita dinero.

-----  
The Death  
-----

Estilo: Cosechador de almas

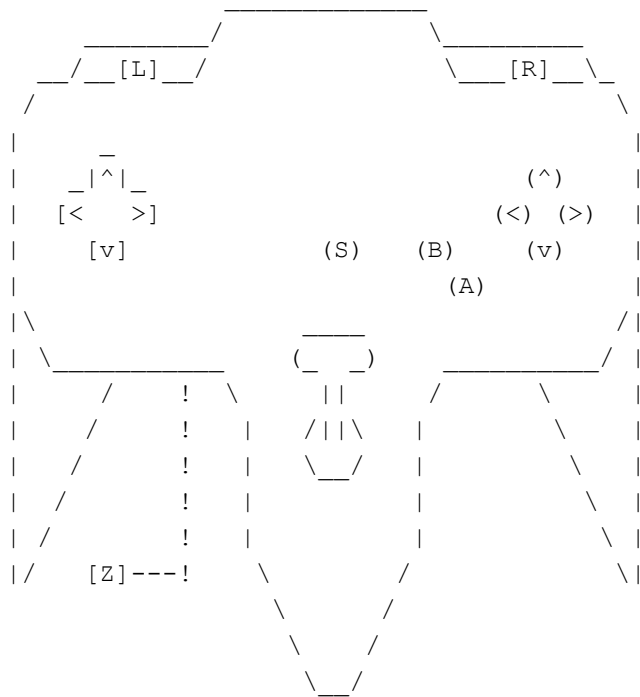
El amigo intimo de Dracula (huy huy), mano derecha y responsable en gran manera de despertarlo en cada oportunidad que tenga, siempre aparece con la forma muy calaberezca y acompañado por su oz, en gran parte siempre tiene una forma mas maligna escondida.

---

5. EL CONTROL Y MENUS

---

Esta es la configuracion basica e inicial con la que se basa el juego, segun presentado directamente en las opciones del juego, donde tambien puedes modificar los botones.



^  
\_|^|\_  
\* [ < > ]  
[v]

: Pad digital, solo para manejar inventarios.

\* (A) : Salto (mantenlo presionado para saltos a extremidades).

- \* (B) : Ataque principal.
- \* (^) : Enfoca la camara a una vista en primera persona.
- \* (<) (>) : (<)Ataque secundario/>Tomar objetos y abrir puertas.
- \* (v) : Arrojar objeto o atacar con un objeto.
- \* [L]-[R] : [L]No tiene uso/[R]Enfoca un objetivo a atacar.
- \* (S) : Accedemos al menu, podemos reiniciar o salir.
- \* (Z) : Agacharse o barrerse.
- 
- \* ( \_ \_ ) : Pad analogico, movimiento del personaje, caminar y correr.
- | |
- / | | \
- \ \_ /

Al acceder al menu principal, podemos encontrar algunas opciones, como son:

- \*Button config : Se puede cambiar entre A-B-C en botones del pad.
- \*Sound : Selecciona entre Estereo o mono.
- \*Default : Regresa a las configuraciones iniciales.
- 
- \*Game start : Selecciona el personaje y comienza la aventura.
- \*Copy : Copia la informacion de una partida a otro Slot.
- \*Delete : Borra la info de un Slot de 4 disponibles en el juego.

## 6. GUIA DE ENEMIGOS

Y ahora unos pequeños detalles sobre los enemigos que aparecen en todo el juego (faltan algunos pero bueee!).

Nombre	Detalles
Dragon	Contando ya con diversas participaciones en la linea de juegos, Cabeza de estos seres son craneos de dragones que cuentan aun con esencia vital y se les puede encontrar arrojando bolas o llamaradas de fuego.
Frankenstein	Creado a base de restos de humanos, tambien es conocido como la "criatura", solo se le conoce por su colosal tamaño y execiva fuerza, tambien del poco cerebro que posee, en este juego se le puede encontrar como invitado especial, arreglando el jardin.
Skeleton	Los restos de muchas victimas del conde, sus huesos son utilizados como celosos guardianes en diversas areas, tambien son reconocidos por la gran persistencia en la batalla.
Gran Skeleton	Conformado por el restro de un gigante ciclope, cuenta con un poderoso Femur que utiliza como martillo para aplacar a sus victimas, tambien de la velocidad que puede tomar.

Cerberos	Considerada la mascota de Ades, encargada de vigilar la entrada hacia el inframundo, aparece como el perro fiel del conde, sus ladridos llevan consigo poderosas bolas de fuego.
Hombre Lobo	Una criatura al servicio de Dracula, siempre se les puede llegar a relacionar como amigos o enemigos, se dice que solo pueden transformarse cuando la luna llena aparezca. posee una alta velocidad y agilidad de su parte canina.
Armor Lord	Son armaduras animadas a base de fuerte magia, tiende a ocupar el arma mas proxima a su equipo, una lanza o espada, tambien por la resistencia que pueden llegar a tomar.
Medusas	Sirvientes de las originales medusas, son cabezas flotantes que aparecen cerca de precipicios, trantado de empujarte hacia la perdicion (o en puentes, pero es igual).
Skeleton	Seres mitologicos, mitad toros y mitad humanos, poseedores de tremenda fuerza y resistencia, a tal grado de golpear a alguien lo puede mandar a volar muy lejos.
Hombre Lagarto	Criaturas del mundo submarino (por lo general cercanos a lugares humedos, son convocados para sembrar el caos y destruir todo a su paso.
Mujeres Araña	Desendientes de maldiciones a mujeres que fueron convertidas en esa forma, poseen la parte alta de una bella mujer, pero el resto de una araña, tienden a ocupar las habilidades de sus patas para obtener gran agilidad y trepara muros.
Vampiros	Los que aparecen convertidos como aldeanos, solo son de menor grado y utilizados como sirvientes a los fines malevolos del verdadero amo oscuro, se convierten en murcielagos o neblina y su fuente vital es absorber la sangre de sus victimas.

## 7. CAMINATA POR CASTLEVANIA

Antes de iniciar se presenta el "intro" donde se muestra el castillo de Dracula y un chaval tocando el piano (que mas tarde sabras quien es), ok.

Despues prosigue la historia previa, en pocas palabras (y como lo comente un poco arriba), el legendario Dracula ha resucita, como cada 100 años y un miembro de los Belmont tiene que ir a parar tanta maldad, buuuu, preparate...

## A.- FOREST OF SILENCE

---

---

Hay que caminar un poco, aunque CUIDADO!! bueno creo que exagere, pero un arbol sera derribado por un rayo, no lo toque ardiendo, por ese lado hay unas antorchas, que entre lo mas importante hay un Knife y (trepa los muros) un Roast beef, ahora seguimos la ruta continua (podria decirse que al norte, pero en este juego no hay direccionales, waaaa :D).

En medio suelo estara el cadaver mal conservado de algun pobre poblador y que creen? si! tres Skeleton's aparecieran para querer intimidar al pobre de Reinhardt, de este punto en adelante los costales de huesos nos seguiran por todo el juego, asi que mas adelante hay una puerta, para abrirla tienes que golpear el "escudo" remarcado, para despues con un leve impulso pueda mostrar el regalo de san valentin... un Giant skeleton nuevecito y de paquete...

\_\_\_\_\_  
\Giant Skeleton /

\_\_\_\_\_/\_\_\_\_\_\  
\_\_\_\_\_

Premio recurrente: Nada por el momento

Ataques: Golpes con un hueso,  
          investida

Tactica: Llamara a mas de sus esbirros (como el gallina que es) que general mente llegan por grupos de tres, antes de comenzar a atacar al gigante, elimina alguno de sus retoños para obtener el latigo a mas nivel y el Hacha como arma arrojadiza, su sistema de ataque es muy basico, golpea con su hueso a manera de escoba y barre a todo lo que este cerca, (incluso a sus propios amigos)en este caso es mejor mantener algo de distancia, luego corre como loco y golpea a lo que tenga de frente o intervenga en su camino y precisamente es el momento de atacarlo, cuando corra siguele el camino y golpealo desde atras, es demasiado lento como para no esquivar algun golpe asi que no te presiones mucho, ha claro y el hacha es muy util para ataques a distancia y justo al rostro.

El ser no sera eliminado del todo y se lanzara al presipicio (como mandan los canones), luego se nos abrira unas fracciones de puente a donde saltar y luego seguir.

Avanza y notarás la flecha que marca el camino a seguir, ten en cuenta pero hay que visitar unos lugarsitos, ve por la direccion a derecha (en teoria), en esa parte debes encontrar dos monolitos, en sus antorchas puedes encontrar las Sun y/o Moon Card's, objetos algo utiles para esta aventura, tambien puedes saltar estos lugares por un roast chicken, mas en esta ruta hay otro puente destrozado (por donde esta un arbol), llega hacia el otro lado (donde unos bat's aparecieran muy gustosos), luego presiona la palanca que hara funcionar el mecanismo de una puerta (si si la que quedo pendiente), parece facil pero de la nada aparecera un horrible ser...

\_\_\_\_\_  
\ Were-Tiger /

\_\_\_\_\_/\_\_\_\_\_\  
\_\_\_\_\_

Ataques: Punch,  
          Arrojar

Tactica: No es que sea muy fuerte pero tiende a atrapar a las personas y arrojarlas como si fueran bolas de papel, luego no es recomendable que te de un golpe (tiende a quitar barra de vida :D), trata de escudarte con el bloque medio (donde la palanca) eso te dara algo de alejamiento, pero tampoco es gran escudo, barrerte cuando lo tengas cerca es buena idea y de armas



arrojadizas esta la cruz o el agua, esta ultima mas util ya que deja una silueta que lo seguira quemando por mas tiempo.

Ya eliminando regresara el puente, ahora solo hay que regresar a donde la flecha marcaba el paso y donde se abrio la puerta (ahora ya te pueden aparecer algunos skeleton's explosivos)...

La gema blanca que notas es un punto de salvar, por si te intereza, pasando la reja hay cosas interesantes, si revisas la placa de la fuente abra un Roast chicken de recompenza, tambien hay un mousoleo con ataudes que puedes destruir por objetos, sigue a donde marca la flecha, notaras otro punto de salvar, pero por ahora hay que dejarlo en espera (y ademas la reja esta cerrada), asi que vamos a continuar por su contraria (el camino que resta), pasa el puente roto y sigue la mecanica de la palanca para abrir de nuevo la puerta, pero ahora para regresar tendremos que bajar por la plataformas Y ojos con el agua que es veneno puro, no por nada hay un aldeano todo muerto, aqui si es necesario ya familiarizarse con los controles, listo para subir.

Luego seguimos a donde marca la flecha, pasando la reja abra nuevos mausoleos que profanar y otra reja mas que abrir, sigue a donde veas otro puente roto, cuidado con el skeleto que arroja cosas al intentar saltar, luego a lado izquierdo hay otra plataforma con un item "Special" (una gema verde y no es necesario saltar, hay un camino invisible) y continua, te apareceran algunos Bat's y los habituales skeletons, tambien otra flecha la cual te marca otra reja cerrada (y este es el verdadero camino) tambien hay mausoleos, pero sigue por donde notes la estatua de una mujer pero cuidado!!! que aparecera otro de esos seres que rondan por aqui (baya novedad)

```
_____
 \   Were-Wolf   /
  /_____ \
```

Ataques: Patadas con giro,  
Patadas de misil y rasguños.

Tactica: El hombre perro como se le conoce comunmente (:D), es muy, pero muy veloz, entre sus movimientos esta una patada con giro que te derriba, sus rasguños normales y unas patadas estilo matrix que rompen la gravedad, si cuentas con el agua arrojadiza seria estupendo, ademas que estoy practicando una forma de esconderse de el, pero apenas esta en prueba, esconderse en los mausoleos, el te seguira y alli esta la oportunidad de golpearlo, por lo general se pone muy saltarin y luego se atasca, pero de todas formas el mantenerte en movimiento es pieza clave para derrotarlo.

Sigue por el norte (mas o menos) y localiza donde este otro desfiladero, aqui hay que bajar las plataformas y en medio rio se localiza otra palanca, esta NO abra la reja mas cercana si que hay que regresar a la que dejamos pendiente uno saltos antes para presionar otro mecanismo y luego regresar a la ultima reja faltante...

Tendremos ahora un campo muy abierto y todo listo para enfrentarnos a quien creen?

```
_____
 \Giant Skeleton /
  /_____ \
```

Ataques: Golpes con un hueso,  
investida

Tactica: Lo que ya anote unas lineas mas arriba, ejejeje solo que aqui de inicio se hace acompañar por unos skeletons en motocicletas (a caon, ya quiciera yo una de esas), ademas al ser golpeado y reducido de barra se ira desbaratando, listo esto y las puertas del castillo se abriran... Pisando el

otro lado, estas mismas seran celladas, huy que miedo (nee que se me hace que son automaticas :D).

---

---

## B.- CASTLE WALL

---

---

Ahora como te daras cuenta, hay tres caminos, por obvio el del frente (la reja) esta cerrado, pero hay dos puertas mas, ve a donde el punto de salva, (por que la otra puerta tambien esta cerrada ù\_ú)...

Hay que seguir por las escaleras, todas estas secciones estan complemetadas con guillotinas que no te parecieran muy amistosas y cabezas de dragones (Dragon skull), estas tienden a arrojarte bolas de fuego o llamaradas muy certeras pero nada del otro mundo, ten cuidado de no caer por que te puede costar la vida (si si, Reinhardt solo es un humano), en otro otro tipo de fauna te pueden aparecer cabezas de medusas y murcielagos, al final estara una puerta... Pero del otro lado, una inofensiva criatura....

\_\_\_\_\_ /  
\ White Dragon's /  
\_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_ \ \_\_\_\_\_

Ataques: Bolas de fuego,  
Llamarada

Tactica: es mucho mas sencillo de lo que parece, si cuentas con el agua bendita, ok arrojalo en medio (donde las tres intersecciones), el estar muy a la deriva puede ser peligroso, para eso escudate del marco de la puerta (por donde entraste) esto te evitara algunas llamaradas mortiferas, tambien puedes trepar y arrojale desde ese punto, cuando una "parte" es destruida, deja algunos objetos, pero no seas ambicioso y evitate algunas quemaduras de tercer grado, toma la delantera y barrerte tambien es util al esquivas las llamaradas.

Cuando allas terminado como dinosaurio de museo, presiona la palanca a donde se localizaban para abrir una reja, ahora para regresar hay que saltar por el nuevo pasaje, en este lado estara otro punto de salva, continua saltando, apareceran mas skeletons y cabezas de dragon, tambien de items por alli se encuentra un agua bendita a mitad de una columna y un moon card en una antorcha, al llegar hasta abajo, ahora busca una seccion donde puedes caer para regresar al punto donde iniciamos.

Notaras ahora que la reja que teniamos frente ya esta abierta, no es el camino a seguir, solo busca la "LEFT TOWER KEY" a sensillos pasos, con esta tenemos acceso a la siguiente puerta.

### - LEFT TOWER:

Es similar a la puerta anterior, solo que ahora NO se permiten errores o caeras directito al infinito, las escaleras estan algo maltrechas y pueden desboronarse, siguen las guillotinas y pinchos que cambian de posicion y te pueden dejar como globo sin aire, al final te espera una puerta con el sello de la luna, que significa esto? que debe ser de noche para poder abrirla, por si es de dia para eso son las moon card's.

Del otro lado Reinhardt ira a precionar la palanca y funcinar el mecanismo de la puerta, pero tambien comenzaran a tocar las campanas al estilo presentacion de undetaker (:D) y el mismisimo Tio Gamboin (ejem) es decir Drakula estara presente, llegara a hacerse el muy importante (y a decir

verdad se ve muy avabado, como en las peliculas del SANTO, jajaja), luego solo desaparecera, puedes ir a salvar y obtener un roast chicken sobre la puerta, luego seguir el camino (donde una antorcha) para saltar, saltar y saltar hasta regresar al punto donde iniciamos, luego ya tenemos a donde continuar...

---

---

C.- VILLA

---

---

El lugar es una pesadilla, las gargolas parecen mirarte feo, el enrejado esta como para entrar a pedir balones que los volaron y los murcielas andan libres como pajarillos y se ve que un buen jardinero no ha estado alli en siglos, pero no todo es miel sobre hojuelas, unas mascotitas del Conde nos recibirán amablemente.

---

\ Cerberuz /

---

Ataques: Bolas de fuego,  
Gran llamarada,  
Mordidas

Tactica: El primer ataque sera de tres lindos cachorritos, estos solo tratan de morderte y arracarte los brazos, con algunos latigazos sera mas que suficiente para que se eduquen, luego llegaran dos perritos mas, estos ya saben ladrar (y de que forma) comenzando a lanzar algunas bolas de fuego, tambien son unos panes, no hay nada de cuidadao, CUIDADO todo el lugar comenzara a ponerse turbio y por si intentas avanzar, a lo lejos se vera unas antorchas, o no lo son? ho ho ho otro mas viene hacia ti, tranquilo por si cuentas con el agua, antes que llegue a donde te localizas, arroja varios para dejar el rastro en el suelo, cuando el camine sera quemado, luego puedes golpear rapidamente con el latigo o si es que lo tienes muy cerca con la espada, taran, todo abra pasado, a lo lejos te espera un roast beef como recompenza, luego la reja se abrira.

Comenzaran a aparecer varios skeletons, fantasmas y phantom's skull (las cabezas azules), hay un punto de salva y notarás tambien la fuente que en lo alto varios items, para poder acceder a ellos, en donde el agua hay una plataforma, que a media noche (las cero horas) sube, asi obtendras un purifyng, moon y sun card's, dinero y roast beef, al norte de este lugar nos espera la mansion embrujada, buuu que miedo.

En la planta baja de este lugar hay alunguna antorchas para conseguir gemas, tambien una puerta de SERVANT'S ENTRANCE o entrada de los sirvientes, bueno sigue a donde las escaleras, jajaja, creo que ya te diste cuenta.

---

\ Vampire /

---

Ataques: Mordidas (convierte),  
rasguños

Tactica: El muy bastardo parece que practica la gimnacia, por ningun motivo esperes a que se te hacerque a menos de dos pasos, de lo controrio ademas de golpearte, te abrazara y comenzara a subcionar tu sangre, esto no solo te convierte en uno de ellos, tambien le aumenta su barra de vida, por si te

transforma ocupa el item purifyng para regresa a la normalidad, muevete mucho y manten tu distancia, cuando lo elimines se transformara en murcielago y querra huir, si logras golpearlo (hasta dos veces) te dejara un presente.

En la planta alta hay una entrada hacia un corredor y luego llegamos a un jardin.

- ROSES GARDEN:

Un lugar muy bonito en la mansion tan espeluznante, aqui en punto de las tres de la mañana!! (ojo con la hora), una chica muy atractiva apreciara a regar las flores? Reinhardt tambien estara algo sorprendido, le preguntara si es un vampiro? obviamente que ningun ser humano podria estar en ese lugar y a esas horas, Rosa (asi se llama la chica) no infundira ningun tipo de miedo y solo advertira a Reinhardt sobre marcharse o perder su vida, pero al escuchar que el cazador va tras los huesos de Dracula, aconsejara seguir el camino por el Castle Archives, aunque la llave fue tomada por un previo aventurero (0\_0)?? Rosa solo desaparecera.

Ok, solo continuamos, hay que subir otras escaleras, notaras unas armas arrojadas por si te interesa, luego entra a la puerta mas cercana...

En este lugar hay algunos muebles viejos y cosillas sin importancia, tambien otra puerta, que al abrir!!! Caramba que susto!! Un anciano cargando varias cruces hara frente a Reinhardt, verificando que solo es un humano (¿\_¿ no me digas), luego se presentara como Charlie Vincente, la mayor grandeza entre los cazadores de vampiros, al preguntarle a nuestro amigo sobre y quien es y que hace alli, se mofara al escuchar que va tras Dracula, luego solo lo tratara de principiante y cosas por el estilo.

Realizada la platica, vuelve a hablar con el para obtener la llave que nos dijo Rosa y sal de este lugar.

Ahora hay otras puertas en estos pasillos, la siguiente esta cerrada, espera y la obtenemos, la segunda y tercera son hacia el mismo sitio, aqui encontramos la "Storeroom key", en la cabeza del leon un roast chicken, fantasmas y otra puerta al norte que por ahora no revisamos, sal al pasillo y ve a abrir el STOREROOM para obtener un Purifying, roast chicken, beef y un punto de salvar, sal de nuevo y hay que ir hacia la ultima puerta de este lugar...

Reinhardt se movera unos pasos y escuchara un estruendo de la puerta... es un aldeano, bueno si un aldeano, estara algo asustado (aunque no lo parezca) por haber entrado al castillo del infierno, persuadiendolo que se marche de este lugar, de pronto un petalo caera y Reinhardt volteara a ver el espejo, mmmno! el espejo no muestra ninguna figura humana, eso quiere decir... al instante que voltea en un acto muy de infarto, el vampiro se lanza sobre el e intenta amenzarlo con chuparle "(0\_0)" toda la sangre, jajaja. (el espejo tambien incluye un Purifying).

Bueno este sujeto solo resiste unos impactos y como su campadre anterior, se transforma en murcielago par huir valientemente, sigue a la puerta mas cercana, ocupa el Archives key, busca en este sitio y localizaras la Garden Key, sal por completo y regresa al pasillo principal, recuerdas la puerta que dejamos pendiente? es momento de ir a por ella...

Al bajar, en pleno suelo estara un pergamino (un Contrato) que al parecer nadie a visto aun, de pronto una voz llegara a presentarse, bueno el sujeto se hace llamar Renon, lo que para Reinhardt considera un demonio, antes que se la intente partir, explicara que no es un enemigo y solo esta en ese lugar para hacer negocios, su rol es porveerlo de recursos dentro del castillo, ya que "aun en el infierno se necesita dinero", luego explicara como llamarlo

por medio del contrato y el aparecera para vender sus chatarras, luego (como es costumbre en este castillo) desaparecera

Por si te interesa comprar algunas de sus cosas, de todas formas lo podemos encontrar en varias partes del juego.

°Renon:

*Roast chicken	:1200
*Roast beef	:2000
*Healing kit	:3000
*Purifying	: 500
*Cure ampoule	: 200
*Sun card	: 500
*Moon card	: 500

Revisa la armadura por un Purifying y marchate de este sitio... Ocupa la llave (notas la estatuas de perros, jajaja que sorpresa n\_n).

- MAZE GARDEN:

Aqui encontraras algunas cosillas poco importantes (llamese gemas y pollo frito), asi que mejor iremos directo al grano, ve por el camino hacia la izquierda al final, aqui Reinhardt encontrara un arbusto que se mueve, pero en realidad solo es un morrito llamado Malus, cuenta que su villa y casa fueron insendiadas, luego a su padre y madre les dieron... (bueno ya haz de imaginar), atraparon a todos los niños y los llevaron al castillo, entonces un sujeto de capa negra observo a cierto niño y... entonces... bueno el morrillo no terminara de contar su relato, por que no recuerda y ademas que las dos estatuas de perros habran cobrado vida (me encanta esto :D), ok.

Ahora prepárate para una de las mejores persecuciones que te puedas imaginar, no es solo por los perros, bueno, adivina a quien tienen como jardinero en este lugar? Aaaaa Frankenstein que se unira a la persecucion y no te creas que es el amigable sujeto de la familia Monster o el de los locos Adam's, no no y no.

Bueno el objetivo es muy sencillo solo tenemos que seguir la ruta de Malus para salir libre de este lugar, pero no es tan sencillo, los perros toman muy alta velocidad y te atrapan de los pies, para estos casos ocupa la espada o intenta barrerte y golpealo de esta forma (ù\_ú), con Frankie que es un poco mas lento, lo mejor es golpearlo (no se muere, solo se desmalla y despues de un rato regresa a las andadas, al igual que los perros) e intentar alejarse lo mas que se pueda, creo que todo se vale.

Ok! malus corre en direccion, (a la unica que hay que es sur), luego va por la izquierda (a donde ve Reinhardt) y pasa la puerta, siguelo hasta donde hay dos caminos, toma el de la derecha y luego sur, izquierda, ok para hacer esto mas sencillo, es donde se localiza unas escaleras grandes, en esta seccion continua al camino obvio (es decir, uno lleva a unos items, el otro es una puerta), luego sigue por la izquierda, sigue el camino sencillo hasta encontrar un area algo libre y Malus esperando en una puerta.

Reinhardt mostrara el camino hacia el bosque y Malus desaparecera, sigue por el largo camino hasta que encuentres la Cooper key, ahora hay un enrejado y pasando una puerta, esta nos lleva a un punto de salvar, la puerta siguiente nos lleva a la que antes estaba bloqueada la "SERVANT'S ENTRANCE", para hacerte mas facil esto, sigue la misma seccion que se tomo para llegar de nuevo hasta la entrada del Maze Garden (donde estaban los perros).

Ahora de nuevo en este punto, ve al final de nuevo, donde se localizan las escaleras y ve por direccion derecha a donde se localiza una puerta, ocupando asi la Cooper Key, sigue el camino del registro de agua (llegando al final

hay un Roast Beef) y luego abra dos caminos, el correcto es el donde esta el punto de salvar (y un Purifying), encontrando una Mazmorra.

Al final de este lugar estara un ataud, pero con nadie dentro, se escucharan unos ruidos raros y de pronto un cadaver de mujer caera, el asqueroso responsable estara colgado en la parte superior y rapidamente atacara.

\_\_\_\_\_  
 \ Vampire /  
\_\_\_\_\_/ \_\_\_\_\_ \

Ataques: Mordidas (convierte),  
rasguños,  
ataque con giro

Tactica: Como lo habia comentado antes, este infeliz ser convierte en vamiros con sus mordidas, ademas implemente ahora un ataque con giro realizado mientras salta o vuela, lo mejor es barrerse hacia el y golpearlo con el latigo o como dije antes, MANTENTE LEJOS DE EL.

El vampiro comenzara a vaporarse y no quedara de el ni para los perros, Ahora en una escena muy al estilo de evil dead (la pelicula), la mujer que fue arrojada por el vampiro despertara.

\_\_\_\_\_  
 \ Vampire Woman /  
\_\_\_\_\_/ \_\_\_\_\_ \

Ataques: Mordidas (convierte),  
rasguños,  
arrojar murcielagos,  
evaporarse

Tactica: La mujer se mueve como bailando la gasolina y se arrastra (por no decir como un lagarto n\_n), no hay mucho de que comentar, solo que arroja a sus murcielagos, los cuales te estorban y detienen o se evapora para evitar ser golpeada o cazarte y chuparte... la sangre, aun y parece mas docil que el vampiro original.

Solo resta revisar el ataud para descubrir un area oculta y claro, salta.

=====  
D.- TUNNEL  
=====

Sigue el camino, te apareceran algunos bat's y posiblemente te quieran cortar las guillotinas, por otra parte al final te espera una seccion que se dirige mas hacia abajo...

Estaremos cerca del rio, unos pasos y ho my goddess, una desnudista tomando un baño (eso pensara Reinhardt, a mi no me vean n\_n)!! pero todo se trata de una mala broma, solo son Spider woman's que quieren comer gente, toma algo de precaucion con su acido venenoso.

Pasa el rio saltando las rocas y llegaras a un punto de salvar, avanza y abra dos posibles caminos, a la derecha (por donde la fogata) al final hay mas rocas que saltar y obtener un holly wather y roast beef, o seguimos por el norte (en linea recta), de nuevo abra dos caminos que marcan las flechas, la derecha no lleva a nada, sigue el camino restante, hasta otra plataforma elevadiza...

Continua y de nuevo abra dos caminos, los dos llevan a lo mismo, solo que

por la izquierda (por donde el valde) hay un pasillo hacia una puerta que tiene marcada la luna, para abrirla es necesario que sea de noche, dentro estara un contrato y una daga, ahora mejor continuamos por donde estaban los dos caminos (y por la derecha), a donde estan dos fogatas continuas, esta un area de plataformas, hay que cruzar al otro lado...

Hay otros dos caminos, uno con la puerta del sol te lleva a algunas carnes, la otra a guillotinas, un punto de salvar y al final (con algunos bat's) una plataforma roja, sube en ella y prepárate para el peseo, encontraras algunas cabezas de dragon, espera a donde notes una antorcha y un letrero, salta y deja que se marche la plataforma roja, el letrero dice que debemos subir a la azul para salir, así que hay que obedecer, solo espera un poco y llegara (trata de que las amarillas no te golpeen o iras directo al pozo), continuamos igual el recorrido, muy sencillo cuando notes el signo de (II) es donde debes bajar. Salva y sube a la plataforma...

Hay algunos Bat's, luego hay que cruzar por las plataformas al otro lado (quedando donde la flecha y el valde), abra dos caminos, el de la derecha nos lleva a una puerta de luna con holy wather y sun card, prosigue al camino que nos resta, de nuevo hay dos caminos, hay para plataformas (cruzando varias) llegando al otro lado (donde la pala gigante) hay un punto de salvar, una puerta de luna con un contrato y los siguientes caminos (si las revisas), estara una puerta del sol con un moon card, solo resta regresar (volver a cruzar las plataformas) e ir por el camino que nos falta... una puerta del sol...

Rosa estara de nuevo, se ve algo tranquila y tendra la ocurrencia de asolearse un poco (por eso de que esta un poco palida), pero como se sabe, el sol destruye a los vampiros y Reindharth no permitira tal cosa, Rosa querra que no se entrometa o si lo hace, que la mete (valgame), lo unico que queria era ya tener algo de descanso y como todas las mujeres no agradecera una accion amable (saludos a las barbies n\_n) y se marchara. Coninua a la siguiente puerta para acceder a otra seccion del castillo.

---

---

#### E.- CASTLE CENTER

---

---

Salva y continua, al final del pasillo esta una puerta de "Torture chamber", necesita llave así que mas tarde regresamos (solo mantenla en mente), luego encontraras dos skeletons en motocicleta y dos puertas en este pasillo, la del final muestra un area gigante (donde esta tendido un gran toro) pero por el momento no hay que ir, la otra puerta (a derecha), hay que seguir por ella.

Tres Vampiros estaran para tirar mala leche, anda con cuidado y MATALOS, MATALOS A TODOS!! (ò\_ó)" luego sube las escaleras y pasa la reja y sigue...

La siguiente planta no es muy accesible por el momento (aquí hay un elevador pero necesita ciertas cosas para funcionar), también hay una estatua de la virgen que muy maquiavelicamente comenzara a llorar sangre y una criatura aparecera de esas lagrimas, no es nada del otro nivel, si revisas la placa encontraras algunas inscripciones y el numero clave "2", ahora sube las escaleras...

En esta planta hay dos puertas, como dicen por aquí, vamos por partes, hay que ir por el camino del norte (de frente); ahora pasaremos a un lugar con cajas enormes (las que se ocupan para la electricidad) de ella aparecen

lizard man's (que pueden escupir acido venenoso), hay un sun y moon card y al final estara la puerta (para continuar o regresar es necesario no tener a ninguna lagartija tras de ti).

Sube por las escaleras (si, las rotas ü\_ü), salva y sigue, la siguiente parte es como una mini-capilla, solo aparecen unos espadachines y bueee, sigue...

Dos mayordomo vampiros querran acabarte, ACABALOS, ACABALOS A TODOS (ò\_ó) y sigue...

En esta parte hay algunas estatuas que arrojan fuego, nada del otro mundo, si revisas hay algunos objetos y claramente notarás donde esta la puerta, ok.

Aquí hay un Lizard man, ALTO! no lo ataques, mejor habla con él, se trata de un humano convertido por una maldición, amablemente nos comentará sobre el magical nitro y mandragora que sirven para derrumbar muros frágiles y nos obsequiará la llave del torture chamber, sigue a la otra puerta...

Malus? que hace allí, Reinhardt que creía que ya estaba fuera de peligro, notará que el morrillo actúa muy extraño, interesante, pedirá venganza contra Dracula, por la muerte de sus familiares y amigos, comenzará a actuar muy extraño y desaparecerá, toma el Magical Nitro, las indicaciones son muy simples; si lo llevas NO SALTES o hagas movimientos muy bruscos, como recibir un impacto, pero tranquilo, ahora no es muy necesario preocuparse, tomalo y regresa a donde el lagarto, sal de nuevo y ahora busca el área donde está "fragil" el muro, coloca allí el Magical nitro, bien ahora simplificare toda esta área, en pocas palabras ve hacia el "TORTURE CHAMBER" de la primera planta...

- TORTURE CHAMBER:

Aquí hay dos mayordomos vampiro, solo toma el Mandragora, luego regresaremos a lo más alto de la planta, recuerdas donde colocaste el Magical Nitro? allí te espero... Solo resta colocar el frasco mágico y tendremos una mezcla mortal que volará el muro frágil para poder acceder a una nueva área...

Hay un contrato y pasamos a la biblioteca, sube a uno de los estantes e intenta subir a lo más alto, a donde hay un mecanismo (la pequeña construcción cuadrada), sube en ella para abrir una nueva sección (trepa a ella), parate encima de otro mecanismo, hasta llegar a lo más alto a una especie de "planetario", revisa el área de las estatuas, aquí habrá una inscripción que pedirá ingresar las claves de las estatuas (como la que lloro), los números son: "2 - 4 - 8" aquí comenzará a funcionar un mecanismo mágico que arrojara una pequeña centella (a Reinhardt no le pareciera muy importante, pero ha realizado su cometido, eliminar la barrera mágica en el lugar donde descanza el gran toro), ahora regresamos a una de las plantas donde (si lo dije, que) había dos puertas disponibles...

Aquí hay un área de mecanismos, en la parte baja se localizan los lizard man, la parte norte se encuentran unas escaleras... la siguiente sección tiene un Armor lord que bloquea el camino, luego otra sección con amas de llave vampiro (jejeje)... pasando a un área de museo (o cosas novedosas para ese tiempo, ya conocían los zepelling's), también hay un contrato... pasando a un área de delocion, trata de esquivar las mazas picudas, huuu si puede ser peligroso... a la siguiente parte está el camino para el Magical Nitro.

Debes de ser muy (pero muy) cuidadoso, nada de saltos ni recibir impactos o si no (te darán cuello ò\_ó), regresa por toda el área que recorrimos, esquiva los artefactos con pinchos, en el área del "museo" los armor y sword lord's serán animados e intentarás bloquearte el paso, pero si eres algo ágil lograrás salir de este lugar sin siquiera tocarlos y de esta forma hasta



llegar al area de los engranes, en esta parte debes de ser lo mas lento al caminar por las estrechas rutas, de lo contrario explotaras (o los lizard man se encargaran de eso), llegando a donde los engranes trara de seguir la ruta entre el espacio que dejan en cada vuelta, con algo de calma lograras llegar a la salida.

De aqui es regresar a la primera planta e ir a donde se localiza el gran toro, deja el magical nitro en el area fragil y dirigete a la Torture camera para obtener el Mandragora y listo, por fin es tiempo de la gran explosion.

Hay un cristal verde que reactivara toda el area magica en esa seccion (llamese elevadores en la segunda planta u\_u), salva e intenta salir, eemmm pero no sera ta facil! o no! quien crees que acaba de despertar de su siesta?

\_\_\_\_\_  
 \ Vampire Woman /  
\_\_\_\_\_/\_\_\_\_\_ \\_\_\_\_\_

Ataques: Cornada

llamarada azul,  
llamarada roja

Tactica: En primera, este animal puede llegar a ser aun mas terrorifico que el mismo Dracula, aqui es donde vale la pena los roast beef, chicken's y heal kit, no tengo presisamente una solucion maestra a como elminarlo, solo el no mantenerse quieto en un solo lugar y (en pocas palabras) no dejarse matar, entre sus moriferos ataques esta una llamarada roja de onda expansiva que te puede dejar como pollo rostizado, la azul tiende a ser mas leve pero de gran impacto, su cornada o investida te arroja a una distancia como para dedicarse a jugador de futbol Americano (c\_c), por cada golpe serio que le des en su barra, comenzara a perder la piel y quedarse en huesos, ok creo que hay una pequeña ayuda disponible, es cuando te va a investir, aqui puedes dejar un rastro de Holy wather, antes que te de el golpe el se para, este es el momento de lanzarle el agua, aun cuando te impulse comenzara a tener efecto en su barra, hay que repetir esto consecutivamente, cuando haya perdido la mitad de su piel, un solo impacto sera suficiente para derrotarlo.

Ya pasado el susto (como que se te puede subir la presion!), como lo habia dicho (salva antes) hay que dirigirnos a la segunda planta, donde la virgen comenzo a llorar sangre...

Pero en la primera planta reaparecera la bella Rosa (que es mas dulce que el azucar ô\_n), y que tendra estara mostrando tremenda espada, aunque Reinhardt sabe que no hay peligro con ella, ahora es distinto, habla de una forma muy rara y se ve algo controlada (en el buen sentido), ho rayos! la parka sera la que este tras todo esto y aun con muchas dudas, Reinhardt tendra que hacer su trabajo.

\_\_\_\_\_  
 \ ROSA /  
\_\_\_\_\_/\_\_\_\_\_ \\_\_\_\_\_

Ataques: Ataque de espada,  
giro,  
bolas de fuego

Tactica: Rosa es relativamente facil, solo hay que tomarle la distancia y evitar cambios de humor (esto ultimo es broma n\_n), un latigazo bien conectado le quita buena parte de hp, aun de todas formas toma tu tiempo en correr y atacar.

Rosa dejara caer su espada y pedira por misericordia que le den el golpe definitivo, Reinhardt como buen caballero no lo aceptara, pero lo agonia de Rosa por estar como vampiro es mucha, la unica solucion caballerosa seria el acabar con Dracula, la parka no dejara acercarse a Rosa y desaparecera junto a ella para esperar el proximo encuentro...

Ahora si, sube a la siguiente planta, presiona el mecanismo en el area roja y entra al elevador... Salva y sigue por el camino obviamente marcado...

---

---

#### F.- DUEL TOWER

---

---

Esta seccion es muy simple, solo tenemos que saltar algunas partes y enfrentarse a algunos bultosos, sigue el camino y ve a tocar el plato de presion en la parte media, obtendras un pequeños duelo contra;

\_\_\_\_\_ / \ \_\_\_\_\_  
\ Were-Cheetah /  
\_\_\_\_\_ / \ \_\_\_\_\_

Ataques: Ataque de espada,

Tactica: Esta criatura es de lo mas infonsiva, para eliminarla si tantos peros, corre en circulos sobre toda esta area, el cheetah te seguira (pero un poco mas lento), solo encargate de conectarle un golpe y regresar a dar vueltas, con esto apenas y recibiras un golpe (eso si te descuidas), por otra parte el area de enfrentamiento comenzara a desender de la parte superior, o sea que es contra tiempo.

Pasa a las plataformas hasta los mas alto, sube y sigue el camino marcado, pasa el area de las cierras giratorias y tendremos otro enfrentamiento;

\_\_\_\_\_ / \ \_\_\_\_\_  
\ Werewolf /  
\_\_\_\_\_ / \ \_\_\_\_\_

Ataques: Rasguños,  
super velocidad

Tactica: Creo que ya hable de el unas lineas arriba (pero que flogera revisar), es muy facil de predecir (igual que el Cheetah), aun con su velocidad tiende a correr hacia ti para atacarte, solo dale un golpe para detenerlo y alejate, los saltos y barridas son muy utiles, nee no pasa de unos rasguños y ya.

Sigue a la plataformas y vuelve a subir hasta lo alto, sigue el camino, que consta de dos secciones con sierras giratorias (pueden lanzarte al fondo), salta otra vez y luego asi el area de enfrentamiento.

\_\_\_\_\_ / \ \_\_\_\_\_  
\ Minotaur /  
\_\_\_\_\_ / \ \_\_\_\_\_

Ataques: Rasguños,  
investida

Tactica: Aunque es algo fuerte tiende a ser muy predecible en sus movimientos, solo es cuestion de tomarle la medida, por ejemplo al evestirte se hace un aura roja en el, esta puede ser una sañal para que saltes a otro lado y des un golpe, tambien en cortos periodos de tiempo se queda paralizada (o esperando

algo) muy util para conectarle mas golpes.

Sube de nuevo, pasa otras dos secciones de sierras y listo para otro enfrentamiento...

```
_____  
  \  WereTiger  /  
_____/_____\_____
```

Ataques: Punch,  
          Arrojar

Tactica: (:D) jajaja que gracia, solo golpealo y alejate un poco, es demasiado lento como para intentar otra cosa (^o^) jajaja.

Sube sobre este lugar, cruza mas ares de sierras mortales y chazam! tenemos la siguiente seccion.

---

---

#### E.- TOWER OF EXECUTION

---

---

Esta es quiza la parte mas sangrienta de todo el juego (ù\_ú), es como ver evil dead y estar comiendo unas palomitas con mucha salsa (n\_n), antes de continuar recuerda salvar. (Aaa! por si caes, todo esta lleno de lava :D).

Cruza el area de guillotinas y sigue por el camino de plataformas a la derecha, elimina las cabezas de dragon y llega hasta el final del corredor, en la siguiente parte apareceran mas plataformas, pero estas estan por corto tiempo, debes saltar unas y esperar a que aparezcan las otras, ten mas cuidado con esas asquerosas medusas que te pueden fregonar los saltos, al final de todas estas plataformas podras subir a la siguiente plata (en teoria, solo es un brinco).

Continua el camino, apareceran algunos fire bat's, llega al final, (quedando la cabeza de dragon a tu izquierda), antes de ir hacia ella, pegate al muro de la derecha y sigue en direccion recta, es una area de "escaleras invisibles" y al final te espera una estatua con una gema "Especial 2", ahora regresa y ve por la cabeza, sigue la ruta y pasa de nuevo las guillotinas entremetidas con otra cabeza, ahora de nuevo hay columnas que se mueven, creo que ya sabes a que te atienes, al final nos espera un punto de salvar.

Ahora esta la plataforma para subir (donde la gema), pero antes puedes ir en direccion de los pinchos par un pollito, luego regresa y sube... encontrando una puerta cerrada de "Tower of ejecution", mientras sigue el camino de las guillotinas y cabeza, luego enfrenta al Blood skeleton y avanza a donde hay MAS plataformas movedisas (estas varian un poco con el mecanismo de las anteriores pero es lo mismo), pasando esto hay que seguir subiendo, notarás otro blood skeleton, pero al final del pasillo a derecha se localiza la "execution Key" puedes regresar (cayendo a un costado) e ir a utilizarla para obtener una carne y un arma arrojadiza, por si quieres se regresa de la misma forma (yo no boy :D), del punto donde estaba la llave, sigue el camino a donde el Blood skeleton, pasa las guillotinas y sigue las escaleras a la libertad.

---

---

#### F.- ROOM OF CLOCKS

---

---

---

Ve a salvar, obten los items o compralos con Renon, luego solo hay que subir por la plataforma roja... Zass quien nos espera del otro lado?

El lugar estara rodeado de Oz's y estara la mismisima parka y no presisamente la que lucha y baila como Michael Jackson (u\_u), arrojara todas ellas y una golpeará a Reinhardt, CUIDADO! estara a punto de dar el golpe final, pero Rosa aparecera de la nada a recibir todos los impactos en su bella humanidad, lo que siempre estubo pidiendo, tener algo de descanso, dira sus palabras finales y se desvanecera, Reinhardt ahora si estara muy cabreado e ira directo para partirsela a la Parka.

---

\      Death      /  
/                    \

---

Ataques: Arrojar oz's,  
          Oz Mayor,  
          Zona muerta.

Tactica: Tiene tres ataques basicos, el primero de arrojar oz's, te rodearan en todas partes y seran lanzadas para probar que tanta agilidad tienes, aqui hay una oportunidad de golpearlo repetidamente, despues probara arrojando su Oz grande, es solo por reflejos pero nadie podria ser golpeado por tremendo ladrillo (n\_n), por ultimo realiza diversos movimietos magicos que convocan un pentagrama verde y de el saldran peces infernales, la parka estara en todo momento flotando pero no es necesario el que sea dificil de golpear, trata de recuper comiendo carne y ya notaste que hasta este enfrentamiento se ocupo un tono clasico de batalla en la serie Castlevania?

Al eliminarlo, no te preocupes no es como en otras versiones que se convierte en algo peor, solo regresara al infierno (donde a fuerzas despues de 100 años tendra que regresar ü\_ü), POR fin tenemos a la vista el castillo de Dracula, ya falta poco, ahora regresa por la plataforma roja, salva y sigue a la puerta abierta...

---

---

#### F.- CLOCK TOWER

---

---

El objetivo es sencillo, solo ir subiendo por los engranes, ten cuidado de no resbalar o te aplastaran, sube por unos cajones que hay cerca (por aqui te apareceran unas medusas), ya en los engranes cruza por la linea de metal que conecta los engranes de lado a lado (que tambien se mueve), luego ve hacia el engrane mas grande y aqui abra una plataforma que sube, sigue esta parte y encontraras la "clock tower key", donde mas arriba esta la puerta que la requiere.

Salva y cruza la puerta, los engranes ahora estan volteados asi que no hay tanto peligro, tambien hay cabezas de dragon y una de ellas cobija la Clock tower key2, la puerta esta en seguida.

En la siguiente seccion, entrando y salta a tu izquierda, llegando a una antorcha con la Clock towe key3, luego dejate caer, elimina las cabezas y busca la barra de metal a la cual puedes subir por las plataformas y muy hasta el final se encuentra un punto de salvar y la siguiente puerta...

En la siguiente face podemos engrantar a Renon, en caso de contar con 30,000 de oro, de lo contrario solo llegara a desearnos surte y desaparecer.

Tambien para la siguiente face, hay la oportunidad de encontrar a Vincent, pero Solo aparecera si haz ocupado muchas veces las moon y sun card's, esto quiere decir que se obtendra el final malo! Vincent llegara convertido en un vampiro (lo que el cazaba, que ironico), al viejito le paso esto por llegar antes con Dracula y ser mordido, ho ho.

\_\_\_\_\_  
 \ Vincent /  
\_\_\_\_\_/ \_\_\_\_\_ \

Ataques: Arrojar agua,  
morder (covierte)

Tactica: Es muy devil como para preocuparte, ademas de ser lento, hay riesgo de convertirte en vampiro pero nada de que preocuparse, tambien arroja agua que te puede envenenar pero pfff ya dale su lechita y mandalo a dormir.

Sigue la ruta a donde el castillo (la parte mas alta)

=====

F.- CASTLE KEEP

=====

Hay un punto de salvar, luego se encuentra el ataud, este arrojara la tapa con una fuerte explosion, llenandose de vapor, Dracula hara presencia (por fin), listo para blasfemar y querer darte matarile.

\_\_\_\_\_  
 \ Dracula /  
\_\_\_\_\_/ \_\_\_\_\_ \

Ataques: Bolas de fuego,  
llamaradas,  
morder (covierte),  
explosion azul,

Tactica: Consta de tres ataques, el primero es morderte, para eso se convierte en humo y arrastra todo a su paso, para si te atrapa te va a querer quitar la sangre, lanza bolas de fuego, si destruyes estas obtendras algunos items (muy utiles) y arroja dos lineas de explosion azul (una baja y otra media), estas son faciles de esquivar pero tambien puedes alejarte un poco.

En realidad este Dracula es muy al estilo del que sale en Super Castlevania IV, con todo y el estilo holliwoudense (:D), pero se distingue por convertirse en humo y aparecer en "X" lugar para atacarte, luego vuelve a desaparecer, puede que tengas algo de molestias, para eso debes de estar ya preparado con los Purifying y carnes que restauren la barra de vida.

Cuando lo hayas eliminado comenzara a desvancerse y estallar, pero a la vez estara feliz (parece que tiene preparada una sorprecita), ja solo quedara la capa ardiente del miserable,

[OK! mucha atencion, si enfrentste a Vincent! hasta este punto llegaremos, ve el final malo en los finales].

(De lo contrario) Ahora solo preocupate de salir de aqui antes que termine de destruirse el castillo, asi que a correr... corre, pasando una de las escaleras el joven Malus aparecera montado en un caballo volador y lanzara una flecha (que loco), sin prestarle importancia, ve a donde esta la plataforma roja y sube...

Malus estara de nuevo, pero Reinhardt notara la presencia de Dracula, asi es,

el niño fue controlado por Dracula, el monstruo que enfrentamos antes solo era un giñapo, el Dark Lord siempre estuvo a los ojos de todos (y aquí cambia de apariencia a la de un Vampiro mas moderno es EMOCionante esto :D), contando como ya dije que el sujeto anterior solo era el guardian de su espiritu, pero ahora si va encerio la cosa.

---

\Vlad Tepes Dracula/

---

Ataques: Bolas de fuego,  
llamaradas,  
explosion verde,

Tactica: Es un poco "simple" en cuanto a sistema de ataque, solo que el problema esta para atacarlo ya que genera varias auras de energia donde es posible que aparesca pero solo es una, sus ataques son bolas de fuego azul, lanzando tres y es la mas recurrente, ondas expansivas verdes que sirven para golpear ya con algo de presicion (y pueden ser esquivadas sin problema) o llamaradas poderosas que arroja hacia el suelo y dejan un rastro largo que te puede dañar, recuerda restaurar a cada momento critico.

La forma basica para acabarlo es golpearlo en el rostro, pero como dije, no es tan sencillo, para evitar este pequeño detalle de ver donde aparece, presiona el boton [R] para enfocar la posible direccion que tomara, esto te dara un poco de ventaja para golpearlo, luego dar varios movimientos y etc.

Luego de ser golpeado, Dracula se comenzara a achicharrar y liberara el cuerpo de Malus y el chico no recordara nada, a punto de darle la mano, una lluvia de agua bendita caera sobre el, asi es... el viejo Vincent llegara a hacerse el heroe de la historia y demostrar que Malus sigue siendo Dracula, interesante y esto molestara al Vampiro, enojado y queriendo mostrar su verdadera forma, la mas terrible y terrorifica...

---

\True shape Dracula/

---

Ataques: Explosion,  
llamaradas,  
explosion de arena,  
dragones.

Tactica: Ejejeje, no tengo una tactica presisa para detenerlo, pero segun se ve que no es tan dificil como cuando enfrentamos al Toro gigante, solo ocupa todo lo que tengas para restaurarte y golpealo a tu mejor criterio.

---

G.- FINALES

---

Como te abras dado cuenta, el juego consta de dos finales, el primero, "el malo" este se origina cuando tardamos mas de 15 dias en llegar a enfrentar a Dracula, el uso excesivo de sun y moon card's es la base para esto, entre lo mas notorio esta el enfrentar a Vincent en forma vapiro, luego acabamos con la primera version de Dracula (el holliwoudense) y Reinhardt abra vengado a Rosa, Malus aparece y los dos regresan juntos a la aldea.

El segundo final nos muestra la verdadera identidad de Malus, la reencarnacion

verdadera de Dracula (Vincent llega a hacer paja) y su ultima y mas tetrica forma, despues de la batalla el castillo Castlevania se undira, a la vista de Reinhardt caera un petalo que se transformara en Rosa (es una niña de verdad, a ho, ese es pinocho) y los dos vivieron felices por siempre.

Espero hayas disfrutado de la aventura.

---

## 8. INVENTARIO

---

Son pocos los objetos que se localizan en la aventura, pero cada uno cuenta con una funcion especial.

Nombre	Funcion
Roast Chicken	Una pequeña alita de poyo que restaura la barra de vida en un 50%, es de gran utilidad para todos los casos. Tiene un precio con Renon de \$1200
Roast Beef	Un buen pedazo de filete, ayuda restaurando la barra en un 80% con Renon tiene un precio de \$ 2000, pero si las vale.
Healing Kit	Un pequeño botiquin de primero auxilios que ayuda restaurando por completo las energias, tiene un precio de \$3000
Purifying	Un pequeño acumulado de vida que restaura el cuerpo si esta en "vampiro", tiene un precio de \$500
Cure Ampoule	Un pequeño frasco con liquido magico que ayuda en caso de ser envenenado, tiene un precio de \$200 (solo con receta medica :D)
Sun, Moon card's	Pequeñas targetas con poderes magicos tales como alterar el tiempo. Tiene esta ventaja al estar en alguna areas donde es necesario un sol o luna, cuestan \$500 c/u
Mandragor & Nitro	Estos dos frascos solo pueden encontrarse un unas secciones muy especiales, por separado el Mandragora no tiene un gran efecto, pero el Nitro es demasiado explosivo (incluso al saltar), juntos tienen la potencia de la misma dinamita.
Varios	Hay cuatro armas basicas, utiles la aventura en el castillo, el agua bendita, daga, hacha y cruz, armas secundarias dependiendo de los rubies que dispongas.

---

## 10. FAQ Y BUZON DE COMENTARIOS

---

Este es un copy-paste que siempre pongo de inicio de faq's no lo niego, jejeje es obvio para acortar el tiempo.

Tu opinion es importante, si tienes dudas, comentarios, informacion, chistes, criticas o cosas por el estilo, mi correo esta disponible para cualquiera de estos casos, lo unico que te pido es que el titulo del correo sea: "CASTLEVANIA 64 FAQ", esto debido a que recibo muchas cartas de cadena, spam y ese tipo de basura y siempre borro los mensajes sin leerlos, otra cosa mas es que no adjunten archivos, si es algo muy importante para mostrar como una imagen o algun edicto, se me informe antes para estar prevenido de recibir el archivo.

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

---

## 11. AGRADECIMIENTOS ESPECIALES

---

Ya para terminar este documento, quiero agradecer a algunas personas o cosas por la colaboracion especial, ya que por muy pequeña que sea, fue muy indispensable para terminar este FAQ...

- Konami por crear hace muchos años la linea Castlevania.
- Nintendo que de alle se alzo como la espuma todos estos juegos.
- Gamefaqs.com (La mejor pagina sobre FAQs) por recibir mis trabajos.
- Wikipedia.com y google (n\_n) de ella sale la teoria.
- A TI, gracias publico, por leer este archivo (o disque leer).
- A MI nueva uE9, vamos 5 y contando.
- Supongo que a MI, ya saben no, hago lo que puedo.

Huy que simplon esta esto sin mencionar las Barbies (como en otras guias), si es que quiero evitar demand..s, jajaja.  
ok! eso es todo por el momento, nos vemos en la proxima raza!

---

## 12. CUESTIONES LEGALES

---

Este archivo es propiedad de Night Stalker (carta\_detrapa@hotmail.com)

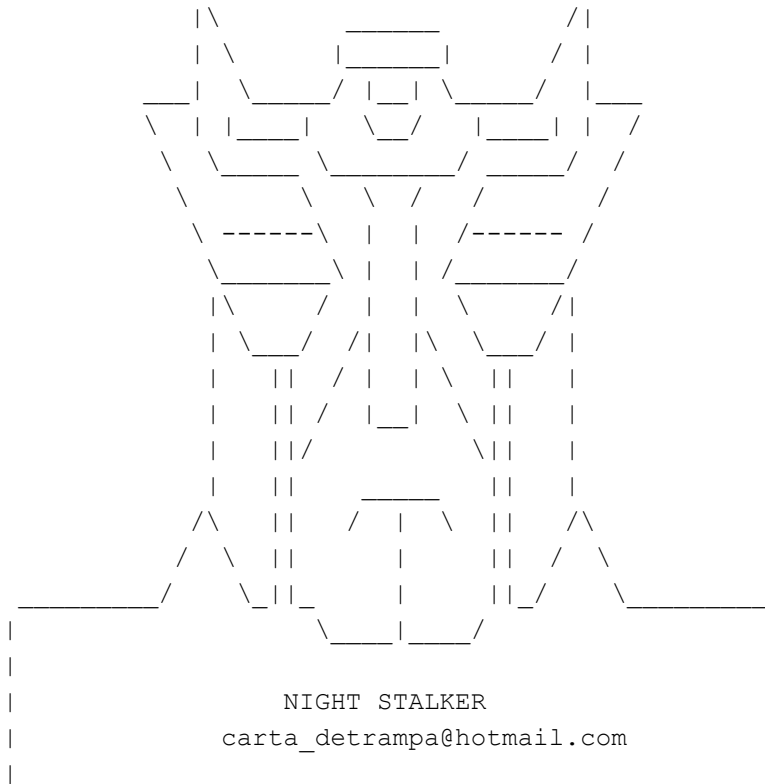
Puedes ocupar esta guia libremente, leer, criticar, mostrar, imprimir, siempre y cuando quede resaltado que es de mi propiedad, esta prohibido su uso para fines de lucro y editar cualquier parte de esta guia, si deseas



publicarla en algún sitio, te pido que me informes y muestres el url.  
Cualquier parte no mencionada, error u omision me lo puedes comunicar por  
correo. (excepto las ortograficas, 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.

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



---

TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS COPYRIGHT 2009 (Night Stalker)  
LA ULTIMA VERSION SIEMPRE DISPONIBLE EN GameFAQS.COM

This document is copyright NightStalker2099 and hosted by VGM with permission.