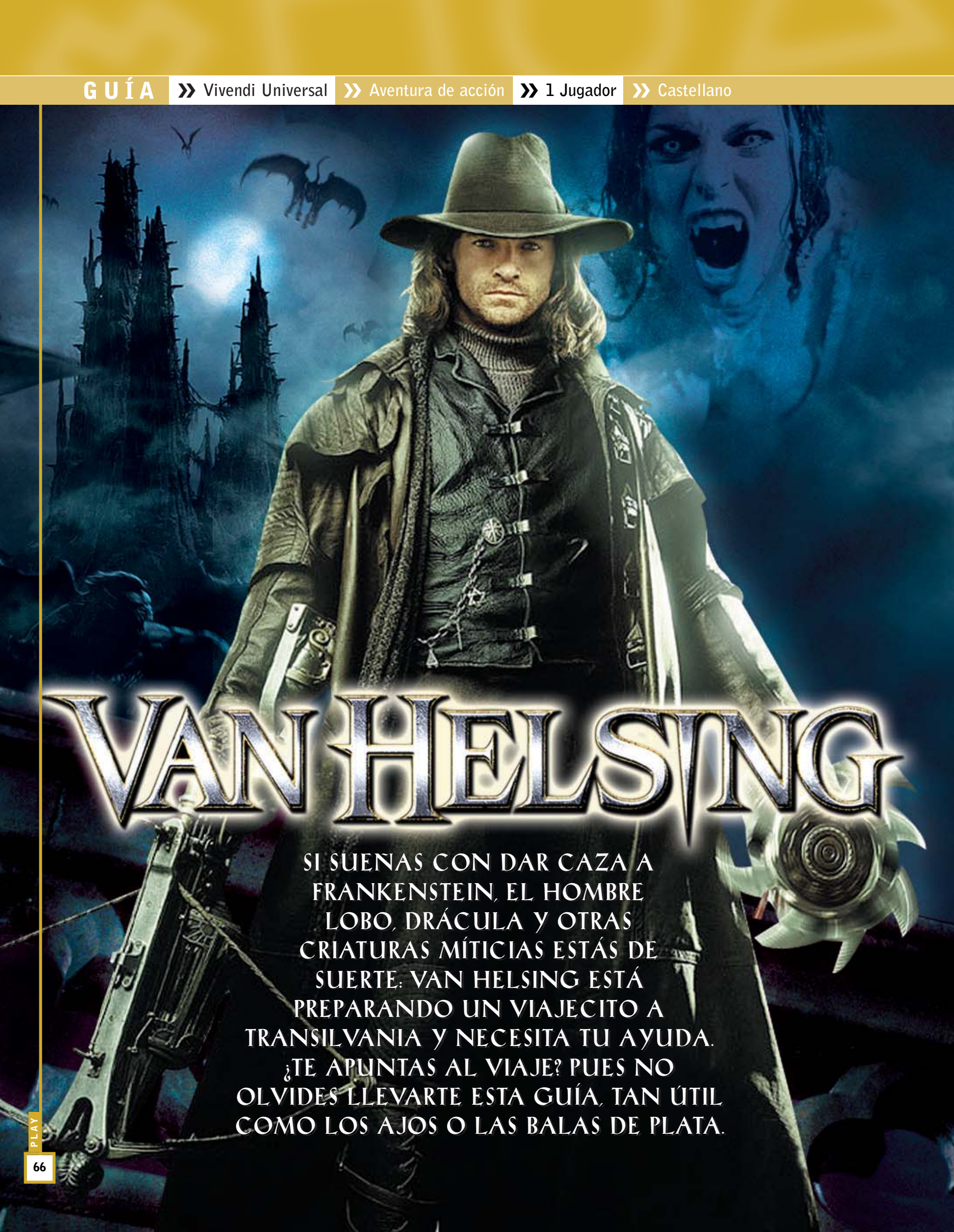




VAN HELSING

SI SUENAS CON DAR CAZA A
FRANKENSTEIN, EL HOMBRE
LOBO, DRÁCULA Y OTRAS
CRIATURAS MÍTICAS ESTÁS DE
SUERTE. VAN HELSING ESTÁ
PREPARANDO UN VIAJECITO A
TRANSILVANIA Y NECESITA TU AYUDA.
¿TE APUNTAS AL VIAJE? PUES NO
OLVIDES LLEVARTE ESTA GUÍA, TAN ÚTIL
COMO LOS AJOS O LAS BALAS DE PLATA.

PRÓLOGO: LA CATEDRAL



Nada más empezar el nivel, comenzará un pequeño tutorial. En cuanto puedas, **acércate al ángel** que se encuentra justo en medio de la catedral e investigálo para conseguir varios **glifos verdes**.



→ Monstruo final: HYDE

Esquiva sus puñetazos y las embestidas con volteretas mientras le disparas con las pistolas. **Mantén las distancias** para no arriesgar y recuerda que, **antes de matarlo, debes recoger el sombrero** si lo pierdes a lo largo de la lucha.

01 PUEBLO DE VASERIA



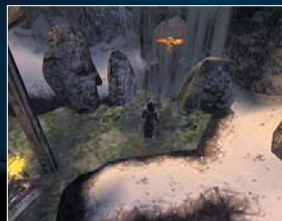
① En lo alto de la **torre de agua** de la estación encontrarás un **glifo incrementador de vida**. Para acceder hasta él tendrás que utilizar el gancho.



② Para romper la puerta mágica de la estación de tren **usa los cuchillos en su forma potenciada (L1)**. Tras ésta encontrarás el **glifo truco "cuerpo fantasma"**.



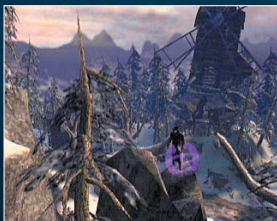
③ Tras la **caravana** que podrás ver junto a la puerta mágica de la estación encontrarás oculto el **glifo truco "cabezón"**. Que no se te olvide.



④ Detrás de la **puerta mágica** que hay oculta tras las **cataratas** está el **glifo truco "cuerpo translúcido"**. Para destruirla, **usa la gatling** cuando juegues por segunda vez.



⑤ Pulsa la **maquinaria** que hay bajo el **punte** y utiliza el gancho en la grúa que hay en mitad del puente roto para poder cruzarlo.



⑥ Usa el **gancho** en el **montículo** que hay frente al **molino** para hacerte con un **glifo incrementador de vida**.

LAS ARMAS

1 Pistolas (Misión 1)

* **Características:**
Arma básica que gracias a su velocidad de disparo y la agilidad de movimientos de Van Helsing será útil para atacar a todo tipo de monstruos.

* **Eficaz contra:**
Todo tipo de enemigos.

* **Mejora:**
Balas de plata consagradas con agua bendita muy eficaces sobre todo contra vampiros y hombres lobo.



2 Escopeta (Misión 2)

* **Características:**
De efecto devastador en lucha cuerpo a cuerpo, aunque pierda eficacia a medida que te alejas del monstruo. Una pena que su cadencia de disparo sea muy lenta y limite la movilidad de Van Helsing.

* **Eficaz contra:**
Enemigos corpóreos.

* **Mejora de munición:**
Munición incendiaria que incrementa su potencia.



3 Ballesta de Gas (M. 3)

* **Características:**
De características intermedias entre las pistolas y la escopeta. No la uses con enemigos incorpóreos ni de piedra.

* **Eficaz contra:**
Enemigos voladores de carne y hueso.

* **Mejora de munición:**
Flechas explosivas que resultan muy dañinas contra todos los enemigos, especialmente contra los gigantes de piedra.



4 Arma Eléctrica (m. 5)

* **Características:**
Aunque sea un arma muy potente, la lentitud al disparar y la falta de movilidad de Van Helsing al usarla la convierten en un arma muy poco útil.

* **Eficaz contra:**
Dwergs y fuegos faustos.

* **Mejora de munición:**
Rayo eléctrico muy poco eficaz que te servirá para accionar los interruptores luminosos de las últimas misiones.



LAS ARMAS

5 Ametralladora (M.11)



* Características:
Solo puedes usarla en las misiones finales y es tremendamente dañina contra todo tipo de enemigos, aunque pierdas un poco de movilidad.

* Eficaz contra:
Todo tipo de enemigos.

* Mejora:
Potentísimos cañonazos que sólo podrás usar contra el conde Drácula en el enfrentamiento final.

6 Cuchillos Tojo (M.1)

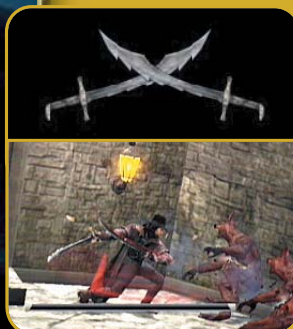


* Características:
Arma básica y eficaz en el enfrentamiento cuerpo a cuerpo. Podrás ejecutar combos que incrementarán los glifos de recompensa.

* Eficaz contra:
Úsalas contra todo tipo de enemigos hasta que adquieras las cimitarras.

* Mejora:
Ataque glacial eficaz contra los enemigos de fuego.

7 Cimitarra Doble (M.3)



* Características:
Cuando Van Helsing blande las cimitarras no existe monstruo que le pueda hacer frente cuerpo a cuerpo.

* Eficaz contra:
Todos los enemigos, aunque son especialmente útiles contra los hombres lobo.

* Mejora de munición:
Cimitarras de fuego que incrementan bastante su capacidad de daño.

8 Rifle (Último Desafío)



* Características:
Se trata del arma más potente que Van Helsing puede llevar. Para conseguirla, tienes que completar todos los desafíos del Infierno.

* Eficaz contra:
Todo tipo de monstruos.

* Mejora de munición:
Disparos aún más potentes.



7 Al final de la ciudad, en una plaza donde hay una puerta mágica encontrarás una **ventana abierta** de un edificio a la que podrás acceder con el gancho. Allí adquirirás la **escopeta**.

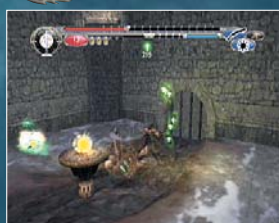


8 Regresa al **molino de viento** para destruir la puerta mágica con la **escopeta** y adquirir un **glifo incrementador de vida**.

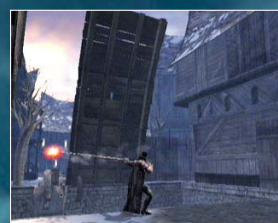


→ **Monstruo final: FRANKENSTEIN**
Si te coge, dispárale con las pistolas para que te suelte. Para **esquivar los temblores** producidos por sus pisotones, salta y dispárale con la escopeta.

02 IGLESIA DE VASERIA



1 Debajo del puente elevado hay un **pedestal del Infierno**.



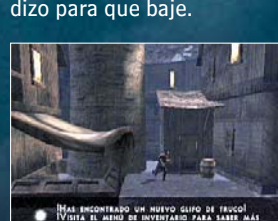
2 Usa el **gancho** para tirar de la **palanca** que hay al otro lado del puente levadizo para que baje.



3 Tras cruzar el puente, en el **tejado** de una de las casas de madera que verás a tu derecha verás un **glifo incrementador de vida**.



4 En la **plaza** donde te topas por primera vez con las **gárgolas** hay un **pozo**. **Tírate dentro** para coger un **huevo de pascua** que podrás colocar en un pedestal para **acceder a uno de los desafíos del Infierno**.



5 Tras la **puerta mágica** oculta de la **plaza** donde te enfrentarás por segunda vez a las **gárgolas** verás el **glifo truco "cuerpo fantasma"**. Utiliza las **dagas** potenciales para abrirla.

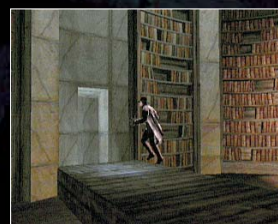


6 Súbete al **tejado** del **primer edificio** de la derecha de la plaza y usa el **gancho** hasta que veas un **incrementador de vida**.

03 IGOR



1 Golpea la **escalera** para conseguir un **incrementador de vida**.



2 Ojea todas las **estanterías** para descubrir el **pasadizo secreto**.



3 En lo alto de la **estatua** del pasadizo hay un **potenciador de la velocidad**.



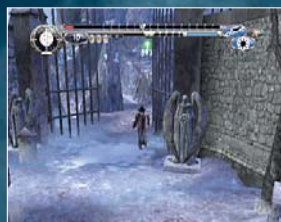
④ Destroza la **puerta mágica** del pasadizo con la escopeta y hazte con el **glifo truco "cuerpo de color"**.



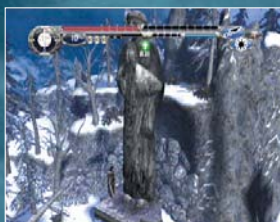
⑤ Nada más salir del **pasadizo** encontrarás a tu izquierda la **ballesta**.



⑥ Al lado de la ballesta hay una **lápida abierta** donde está el **glifo truco "cuerpo a cuerpo"**.



⑦ Dispara una flecha sobre la estatua del **cementerio** para abrir la verja.



⑧ Golpea la estatua gigante de la montaña para acceder a la cima donde te espera Igor.

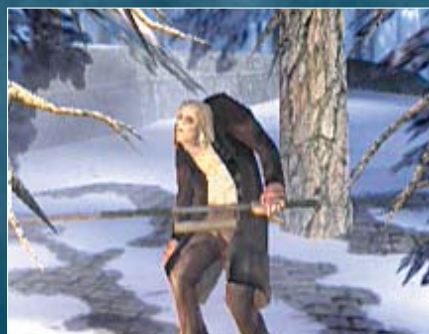


⑨ Súbete en el pilar de la cima de la cascada para coger con el gancho el **glifo truco "mundo silencioso"**.



→ **Monstruo final: IGOR**

Usa la **ballesta** o las **pistolas** para eliminar al jorobado (no uses la escopeta) y **esquiva** con las **volteretas** todos sus ataques. Cuando caigan bolas de fuego del cielo muévete rápidamente, ya que si te alcanza una no podrás esquivar las demás. Coge un **potenciador de la velocidad** que hay junto a la verja y úsalo para eliminarlo sin dificultad.



04 PRÍNCIPE VELKAN



① Dentro del **pozo** donde adquiriste un huevo de pascua hay un **incrementador de la velocidad**.



② En los continuos **enfrentamientos** con el **hombre lobo**, usa las **pistolas** con las **balas de plata** evitando en todo momento que se acerque.

ENEMIGOS

1 Espíritus Malignos (M.1)

Zombis de movimientos muy lentos y de ataques fácilmente esquivables con volteretas. Ten cuidado, porque suelen aparecer muchos a la vez y puedes llegar a verte rodeado. Una vez adquieras la escopeta, no tendrás ningún problema en deshacerte de ellos y adquirir muchos glifos verdes.



2 Gárgolas (Misión 2)

Se trata de uno de los monstruos más incómodos de eliminar cuando aparecen en bandadas, pues te obligan a hacer continuamente volteretas para esquivar los cohetes y sus embestidas. Remátalas cuando caigan al suelo con los cuchillos o las cimitarras.



3 Búhos Gigantes (M.3)

Aunque su único ataque sean las embestidas, pueden ser muy dañinos si te atacan varios a la vez y no eres capaz de esquivarlos con volteretas. Sin lugar a dudas, la ballesta es el mejor arma para enfrentarte a estos monstruos y acabar con ellos de forma rápida y eficaz.



4 Banshee (Misión 4)

A pesar de su apariencia apacible, estos espíritus te atacarán con gritos potentes y difíciles de esquivar. Aprovecha sus lentos movimientos para eliminarlos rápidamente con cualquier arma, ya que son enemigos muy débiles y no deberían suponer demasiado problema para ti.



5 Dwergis (Misión 5)

De aspecto inofensivo por su reducido tamaño, sin lugar a dudas son uno de los monstruos más peligrosos. Siempre aparecen en manadas y atacan tanto cuerpo a cuerpo como a distancia. Usa el cañón de luz y elimina en primer lugar a los dwergis negros, ya que poseen potentes armas de fuego.



ENEMIGOS

6 Fuegos Fatuos (Misión 6)



Aunque sean muy lentos tanto de movimiento como atacando, son muy resistentes a las armas de Van Helsing. Usa el cañón de luz, excepto contra los espectros de rayos a los que deberás eliminar con las pistolas.

7 Murciélagos (Misión 7)



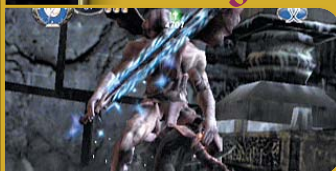
Usa la ballesta para eliminar a estos molestos enemigos que aparecen siempre en gran número. No dejes que se te acerquen en ningún momento; recurre siempre a las volteretas.

8 Hombre Lobo (Misión 8)



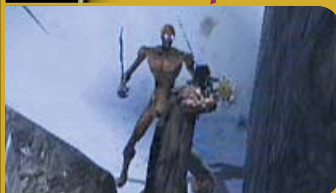
Aunque sean los monstruos comunes más peligrosos, si blandes las cimitarras no tendrás ningún problema. También podrás deshacerte de ellos con las balas de plata de las pistolas. Ten cuidado, pues sus ataques pueden provocar que se le caiga el sombrero a Van Helsing.

9 Gigantes de Piedra (M. 8)



No te dejes impresionar por su gran tamaño. Con las flechas explosivas y las cimitarras no tendrás muchos problemas en eliminarlos. No uses la ballesta sin los explosivos, pues serán inútiles.

10 Espectros con Espada (M. 10)



Menos mal que aparecerán pocas veces, pues son de los monstruos más difíciles de matar. Usa únicamente la escopeta, los cuchillos o las cimitarras, ya que son capaces de esquivar el resto de los proyectiles.

11 Reinas de las Oscuridad (M. 11)



Por suerte, cuando te enfrentes con estos peligrosos enemigos ya tendrás en tu poder la gatling. Descarga a distancia todo el plomo de la ametralladora y no tendrás ningún problema.

05 CASTILLO DE FRANKENSTEIN



1 Hay un **cargador de munición** en lo alto de uno de los dos pilares frente al portón de entrada del castillo.



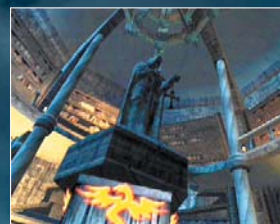
2 En el patio hay un **incrementador de vida**.



3 Usa el **garfio** en el patio para acceder a una **puerta mágica**. Se abre con la mejora de la gatling. Detrás ésta el **glifo "velocidad infinita"**.



4 En la librería del ala derecha del castillo está la **mejora de munición** y un **acelerador de velocidad**.



5 En la librería de la izquierda, **usa la ballesta con el crucifijo** de la estatua para mostrar una caja. Rómpela con la mejora de la escopeta.



6 Regresa al **pedestal** frente al molino para completar otro **desafío infernal**.



7 Usa la **mejora de la escopeta** para destruir la puerta mágica del hall del castillo y continuar la aventura.



8 En el patio, tras pasar por la sala del globo, salta a la **puerta mágica** de arriba. Usa la **mejora de la escopeta** para coger **vida**.



9 En el **patio**, junto a la caseta del jardinero, hay otro **pedestal del Infierno**.



10 Introdúctete en la **caseta** y desciende por el **asensor secreto**.



11 Súbete en el **balcón** de la **sala de los capullos** para coger el **cañón de luz**.



12 Dispara con el **cañón de luz** sobre el **interruptor azul** para coger un **huevo** y ponerlo en el pedestal del patio.



13 En la sala subterránea, alcanza la **puerta mágica**. Con la gatling mejorada coge el **glifo truco "almacén siempre"**.



14 Activa la **maquinaria del sótano** con una bola de energía del **cañón de luz** sobre el **interruptor azul**.



15 Ve a la sala contigua, súbete sobre la **plataforma metálica** y pulsa **●** para enfrentarte a **Drácula**.



→ **Monstruo final: DRÁCULA.** Usa la ballesta o las pistolas, ya que necesitas mucha agilidad en el movimiento para esquivar todos sus ataques. Dentro de la **marmita del líquido verde** encontrarás el **glifo truco "ropa arcaica"**. A lo largo del enfrentamiento, cuando desaparezca, salta para evitar que te golpee con su ataque más dañino.

06 CAVERNA DE FRANKENSTEIN



① En la **primera cámara de la caverna** encontrarás en un recodo elevado un **incremmentador de vida**.



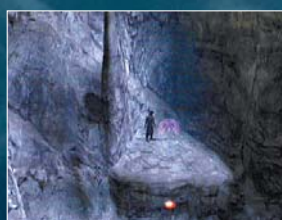
② En la **segunda cámara**, tras usar tres veces el gancho llegarás a un túnel en el que está la **mejora de munición de la ballesta** en una carreta.



③ Al lado hay una **puerta mágica** que podrás abrir con las **flechas explosivas** de la ballesta para adquirir un **recuperador de vida**.



④ En la segunda cámara hay una **puerta mágica** que destrozará con la escopeta. Tras ella está el **glifo truco "jugador mareado"**.



⑤ En un recodo de la **tercera caverna** hay un **incremmentador de vida**.



⑥ Al final de la tercer cámara hay un **muro** que tendrás derribar con una **flecha explosiva** para llegar al final de la cueva.



→ **Monstruo final: FRANKENSTEIN.** Si eres rápido **disparando con la escopeta** conseguirás dejarlo K.O. antes de que pase a una segunda fase muy peligrosa donde **te atacará con potentes rayos**. Para esquivar los puñetazos **haz volteretas** y para no ser herido por los temblores de tierra, salta antes de que dé el pisotón.

LAS PRUEBAS DEL INFIERNO

1 Desafío 1 (Misión 5)

- * Pedestal En el patio de entrada del castillo.
- * Huevo de Pascua Al activar la maquinaria.
- * Reto Para que las gárgolas destruyan las estatuas de la sala en 2 minutos, colócate detrás de éstas y salta cuando los monstruos te embistan.
- * Recompensa Glifo truco "máscara Dwergi".



2 Desafío 2 (Misión 7)

- * Pedestal Al acceder al castillo nada más empezar.
- * Huevo de Pascua En un hueco en la montaña.
- * Reto No te salgas del aro durante 30 segundos evitando las embestidas de los búhos.
- * Recompensa Glifo truco "máscara arcángel".



3 Desafío 3 (Misión 11)

- * Pedestal tras activar todos los interruptores.
- * Huevo de Pascua Tras la puerta mágica del castillo.
- * Reto Sube por la pared con dobles saltos durante 50 segundos evitando ahogarte en el charco de sangre.
- * Recompensa Glifo truco "máscara de espectro".



4 Desafío 4 (Misión 2)

- * Pedestal Bajo el puente.
- * Huevo de Pascua En el primer enfrentamiento con las gárgolas.
- * Reto Traspasa las puertas del laberinto en el siguiente orden sin fallar: izda, dcha, dcha, recto, izda, dcha y baja el puente a la derecha.
- * Recompensa Glifo truco "piel de gárgola".



5 Desafío 5 (Misión 1)

- * Pedestal Junto al molino de viento nada más empezar el nivel.
- * Huevo de Pascua Tras romper la caja mágica de la librería.
- * Reto Elimina a todos los enemigos en el tiempo marcado con tu arma más potente.
- * Recompensa Glifo truco "máscara de maligno".



07

VOLVER AL CASTILLO DE FRANKENSTEIN



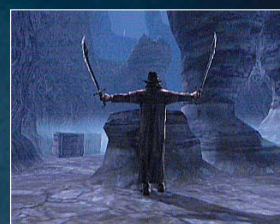
① Al inicio del nivel, salta a un **recodo elevado** de la montaña para coger un **incrementador de vida**.



② Detrás la cascada hay una **cueva** donde encontrarás un **recuperador de munición**.



③ Tras usar el **gancho** en una roca saliente de la cascada, sigue recto para colarte en una **cueva oculta** donde hay un **huevo de pascua**.



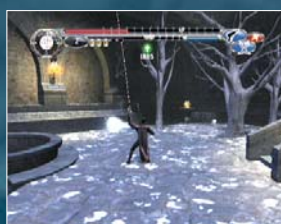
④ En el **pedestal** que hay dentro de la **cueva** en la **cima de la montaña** obtendrás las **cimitarras**.



⑤ A la derecha de la entrada al castillo hay una roca a la que subir para **usar el gancho** y acceder a una zona oculta con un **incrementador de vida**.



⑥ En el **patio**, nada más entrar en el castillo, **acércate a la fuente** de cabeza de león para coger el **glifo truco "demonio pequeño"**.



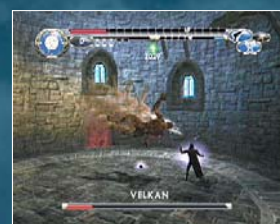
⑦ Utiliza el **gancho** en mitad del **patio** para obtener un **recuperador de vida**.



⑧ En el **patio** también encontrarás un **pedestal** donde podrás colocar el **huevo de pascua** y acceder al **desafío del Infierno 2**.



→ **Monstruo: HOMBRE LOBO**
Usa la **pistola** con las **balas de plata** y haz **continuas volteretas** para evitar que se acerque y te golpee con sus **zarpas**. Cuando se suba por la **pared** prepárate para **esquivar sus dañinas embestidas** con un sencillo salto.



⑪ Nada más entrar en la **torre** **desciende** a la planta inferior para coger un **incrementador de vida**.



⑫ Al subir en el **ascensor** te encontrarás un **incrementador de vida**.



→ **Monstruo final: HOMBRE LOBO**. Usa la **pistola** con las **balas de plata** y haz **continuas volteretas** para evitar que se acerque y te golpee con sus **zarpas**. Cuando se suba por la **pared**, prepárate para **esquivar sus embestidas** con un sencillo salto.



08

HUIDA DEL CASTILLO



① En la **sala de los capullos** hay una **puerta rota** por la que te puedes colar. Detrás hay un **incrementador de vida**.



② En la **estancia** donde hay **tubos con líquido verde** encontrarás la **mejora de munición del cañón de luz**.

09 CAMINO DEL BOSQUE

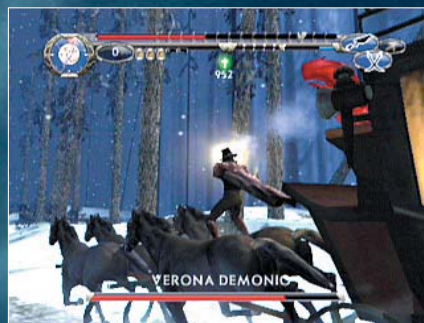


① Cuando luches contra las vampiras, **salta a los caballos del carruaje** y deja que te golpeen para caer al suelo. Cuando pases por debajo de la diligencia pulsa ● para coger el **glifo truco "demonio sombra"**.



→ **Monstruo final: VAMPIRA.**

Usa las **balas de plata** y muévete continuamente de los caballos al carruaje para evitar los continuos ataques. Permanece en los caballos durante varios segundos cuando el techo de la diligencia esté ardiendo o congelado.



→ **Monstruo: HOMBRE LOBO.**

Igual que en los anteriores enfrentamientos, **debes usar las balas de plata** de las pistolas y hacer muchas volteretas para alejarte lo suficiente para no ser herido por sus zarpazos.

10 LA MALDICIÓN DEL HOMBRE LOBO



① Sobre la mesa de la **primera sala** encontrarás el **potenciador de las cimitarras**.



② Usa la **ballesta** potenciada para **romper la caja** que hay **bajo la estatua** para adquirir el **glifo truco "cuerpo metálico"**.



→ **Monstruo final: IGOR.** Usa la **ballesta** o las **pistolas** con su mejora de munición y rueda por el suelo para esquivar sus ataques. Coge un **potenciador de la velocidad** que hay junto a la verja y desprecúpate de los rayos azules, ya que no te causarán daño.



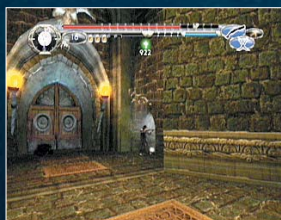
11 ASALTO AL CASTILLO DE DRÁCULA



① Tras **romper la puerta mágica** que hay junto al portón de **entrada del castillo** con una **flecha explosiva** obtendrás un nuevo **huevo de pascua**.



② Nada más **cruzar la puerta principal** a tu izquierda encontrarás una **puerta mágica** que podrás destrozr con la escopeta. Dentro está el **glifo truco "cuerpo en sombra"**.



③ Ojea el control de las **calderas** y dispara **5 veces al interruptor luminoso** con el **cañón de luz** para que se activen y se abra la puerta.



④ Cuando estés en la **pasarela superior del hall** y uses el **gancho**, úsalo una vez más para alcanzar un **incrementador de vida**.



⑤ Sobre una mesa situada al fondo de la **sala de las maquinarias** donde te toparás con muchos **dvergis** encontrarás la **ametralladora gatling**.



⑥ Usa el potenciador del cañón de luz sobre los tres interruptores luminosos en las salas que rodean al charco de sangre para que surja un pedestal.



⑦ Para ascender hasta lo alto de la torre, usa el gancho varias veces por encima del charco de sangre.



→ **Monstruo final: VAMPIRA.** Evita por todos los medios que te atropelle en sus embestidas con dos volteretas consecutivas o saltando. No dudes en usar la ametralladora y los glifos recuperadores de vida, aunque reserva alguno de éstos para el enfrentamiento final con Drácula.

12 LA MUERTE DE DRÁCULA



① Usa el potenciador del cañón de luz en la cerradura de la puerta que hay en la escalera que da acceso a la cima de la torre para obtener la mejora de munición de la gatling.



② Tras rescatar a tu amigo Frankenstein, introdúctete en la torre rápidamente y déjate caer por el hueco.



→ **Monstruo final: DRÁCULA.** Usa la gatling o el rifle (si has completado todos los desafíos), ya que son tus armas más potentes. Recuerda que también puedes hacer uso de los glifos recuperadores de vida y aceleradores de movimiento. No es necesario que saltes, podrás esquivar todos los ataques del conde con las volteretas.



Otros Secretos

1 Ropa Potenciadora
Si consigues finalizar todas las niveles de la aventura con el sombrero puesto, obtendrás el glifo truco "ropa potenciadora".

2 Munición Infinita
Si completas el juego en modo difícil, tras haber completado previamente la aventura en modo normal, obtendrás el glifo truco "munición infinita".

3 El Arma Definitiva
Si superas todos los desafíos del Infierno obtendrás el arma definitiva: el rifle.