

# Castlevania: Symphony of the Night

Origem: Wikipédia, a enciclopédia livre.

**Castlevania: Symphony of the Night**<sup>[a]</sup> é um jogo de ação-aventura 2D desenvolvido e distribuído pela Konami em 1997. Ele é o 13º título da série *Castlevania*, sendo o primeiro a ser lançado para o console PlayStation e a sequência cronológica de *Castlevania: Rondo of Blood*.

*Symphony of the Night* foi uma obra importante para a série *Castlevania*, recebendo ampla aclamação crítica e posteriormente aparecendo em listas de melhores jogos de todos os tempos de várias publicações. Ele levou a série a um novo patamar, diferente dos jogos de plataforma "estágio-por-estágio" dos títulos anteriores, introduzindo um novo estilo de jogabilidade com elementos de RPG, algo que foi simulado por muitos de seus sucessores. O desenvolvimento destas características pode ser atribuído ao diretor do jogo, Koji Igarashi, que também foi responsável por estabelecer o título como parte do cânon da série, em uma tentativa de entrelaçar vários fins de histórias na cronologia. Outros membros notáveis do time de produção incluem a designer de personagens Ayami Kojima e a compositora Michiru Yamane.

Em 1998, *Symphony of the Night* foi convertido para o Sega Saturn pela Konami Computer Entertainment Nagoya, sendo tal conversão lançada somente para o Japão. Em 2006, foi anunciado que uma conversão para o Xbox 360 da versão do PlayStation seria distribuída via Xbox Live Arcade. Uma versão idêntica à do PlayStation foi lançada em 19 de julho de 2007 através da PlayStation Network, compatível com o PlayStation 3 e o PlayStation Portable. Ainda em 2007, a Konami anunciou que uma conversão seria incluída em *Castlevania: The Dracula X Chronicles* para o PSP. Uma versão contendo *Symphony of the Night* em conjunto com *Rondo of Blood* foi lançada para o PlayStation 4 em 26 de outubro de 2018. Em março de 2020, o jogo foi disponibilizado nas plataformas Android e iOS.

## Jogabilidade

### Castlevania: Symphony of the Night



Capa da versão europeia do jogo.

<b>Desenvolvedora(s)</b>	Konami
<b>Publicadora(s)</b>	Konami
<b>Diretor(es)</b>	Toru Haghara, Koji Igarashi
<b>Produtor(es)</b>	Toru Haghara
<b>Artista(s)</b>	Ayami Kojima
<b>Compositor(es)</b>	Michiru Yamane
<b>Série</b>	<i>Castlevania</i>
<b>Plataforma(s)</b>	PlayStation
<b>Conversões</b>	Sega Saturn, Xbox 360, PlayStation 3, PlayStation Portable, PlayStation 4, Android, iOS
<b>Lançamento</b>	JP 20 de março de 1997 AN 2 de outubro, 1997 EU 1 de novembro, 1997
<b>Lista</b>	
<b>Gênero(s)</b>	Ação-aventura Plataforma

*Symphony of the Night* apresenta jogabilidade de rolagem lateral.<sup>[2]</sup> O objetivo é explorar o castelo de Dracula para derrotar uma entidade que está controlando Richter Belmont, que se auto-proclamou lorde do castelo e herói dos eventos que aconteceram em *Rondo of Blood*.<sup>[3]</sup> A entidade só pode ser vista ao utilizar um item específico, os *Holy Glasses*, e derrotá-la com este item revela uma parte secreta do jogo, conhecida popularmente como o Castelo Invertido.<sup>[4]</sup>

## Modos de jogo

*Castlevania:  
Dracula X*

[Role-playing](#)

[Fantasia](#)

[Metroidvania](#)

[Um jogador](#)

[Castlevania Legends](#)

O jogo é não linear, mas a maior parte do castelo está inacessível até que vários itens e habilidades sejam coletados, incluindo a capacidade de se transformar em morcego, lobo, ou névoa.<sup>[5]</sup> Conforme o jogador explora o castelo, o mapa é atualizado para mostrar seu progresso.<sup>[6]</sup>

Enquanto os personagens de títulos anteriores geralmente utilizavam um chicote,<sup>[7]</sup> neste jogo o jogador pode encontrar e usar vários tipos de armas,<sup>[8]</sup> possuindo um inventário e outros elementos de RPG.<sup>[6]</sup> Derrotar monstros faz com que Alucard ganhe pontos de experiência, podendo subir de nível após alcançar certos valores, melhorando seus atributos no processo.<sup>[6]</sup> Alucard pode utilizar oito magias diferentes, que requerem que o jogador aperte combinações específicas de botões no controle.<sup>[6]</sup>

Modos de jogo alternativos podem ser desatravados após completar o jogo. Inserir "Richter Belmont" como nome de usuário libera o modo onde o protagonista se torna Richter, que usa o chicote *Vampire Killer* como sua arma principal.<sup>[9]</sup> Em algumas versões do jogo, Maria Renard também pode ser controlada, com diferentes habilidades de acordo com a versão.<sup>[10]</sup>

## Enredo

*Symphony of the Night* inicia durante o final de *Rondo of Blood*, onde Richter Belmont confronta e derrota o Conde Dracula.<sup>[11]</sup> Quatro anos depois, em 1796, Richter some e o castelo de Dracula reaparece.<sup>[12]</sup> Alucard chega ao castelo para destruí-lo,<sup>[13]</sup> encontrando-se com Maria Renard, que lutou ao lado de Richter e está em sua procura.<sup>[14]</sup> Alucard encontra Richter, que afirma ser o novo lorde do castelo.<sup>[3]</sup> Convencido que Richter está sob controle de alguma outra entidade, Maria pede que Alucard não o machuque, entregando-lhe os *Holy Glasses*, que permitem que ele veja a verdade por trás das ilusões.<sup>[15]</sup> Alucard confronta Richter e descobre que ele planeja ressuscitar Dracula para que ambos possam lutar pela eternidade.<sup>[16]</sup> Durante a luta, Alucard quebra o feitiço que controla Richter, e o servo de Dracula, Shaft, aparece e afirma que Dracula será ressuscitado em pouco tempo.<sup>[16]</sup>

Alucard deixa Richter e Maria para confrontar Shaft, aventurando-se pelo Castelo Invertido em sua procura.<sup>[16]</sup> Shaft revela que planejou acabar com a ameaça do clã Belmont ao controlar um deles e forçá-los a lutar entre si.<sup>[17]</sup> Após derrotar Shaft, Alucard enfrenta seu pai, que jura acabar com a humanidade porque sua esposa, Lisa, foi executada como uma bruxa. Alucard recusa ajudar seu pai em sua busca por vingança, e o derrota.<sup>[17]</sup> Alucard diz que Dracula foi derrotado múltiplas vezes por ter perdido sua habilidade de amar após a perda de Lisa, e que as últimas palavras de sua mãe foram uma declaração de seu amor eterno, e uma súplica para que não tenha ódio e não cause mal à humanidade.<sup>[17]</sup> Antes de morrer, Dracula pede perdão à Lisa, e despede-se de seu filho.<sup>[17]</sup>

Ao escapar do castelo em colapso, Alucard encontra-se com Maria e Richter. Maria demonstra alívio por ele ter escapado, enquanto Richter se culpa por ter causado a luta de Alucard com seu próprio pai. Alucard diz a Richter que "tudo que é preciso para o triunfo do mal é que os bons homens não façam nada",<sup>[b]</sup> e desaparece do mundo devido à sua linhagem de sangue amaldiçoada.<sup>[18]</sup>

## Desenvolvimento

---

Em 1994, o desenvolvimento de um novo jogo *Castlevania* foi iniciado, com intenção de lançamento para o Sega 32X, retroativamente conhecido pelo título *The Bloodletting*, que chegou a possuir um protótipo mas, devido à falha comercial do 32X, foi cancelado e os esforços foram focados no desenvolvimento para PlayStation, com o projeto recebendo algumas modificações e se tornando *Symphony of the Night*.<sup>[19]</sup>

O jogo foi dirigido e produzido por Toru Hagiwara, que havia dirigido o antecessor, *Rondo of Blood*.<sup>[20]</sup> Igarashi teve influência criativa e esteve envolvido com o enredo e a programação.<sup>[20]</sup> Durante o período de produção, Hagiwara foi promovido à chefe da divisão, pedindo a Igarashi que terminasse o jogo como diretor assistente.<sup>[21]</sup> De acordo com Igarashi, o desenvolvimento iniciou como "algo que deveria ser uma história paralela da série, e fomos capazes de quebrar várias convenções de *Castlevania* e introduzir vários novos elementos que usamos até hoje".<sup>[22]</sup> Sua principal motivação para as mudanças abruptas de *design* foi ter visto várias edições de *Castlevania* em promoções nas lojas de jogos japonesas, visto que os jogos lineares da série ofereciam baixa rejogabilidade após serem completados.<sup>[23]</sup> Um fã de jogos 2D,<sup>[24]</sup> Igarashi foi instrumental no refinamento do esquema de controles do jogo,<sup>[25]</sup> além de ter estabelecido o título como parte cânone da série, em uma tentativa de entrelaçar vários fins de histórias na cronologia.<sup>[26]</sup>

Igarashi achava que jogos de ação eram muito curtos, e queria criar um jogo que "pudesse ser aproveitado por um longo tempo".<sup>[20]</sup> Consequentemente, o time de desenvolvimento abandonou a progressão por fases em troca de um castelo aberto que o jogador poderia explorar livremente, se inspirando na série *Legend of Zelda*, que utilizava muita exploração e *back-tracking* para estender o conteúdo do jogo.<sup>[27]</sup> Outra ideia baseada na série *Zelda* foi tornar a maior parte do castelo inicialmente inacessível aos jogadores.<sup>[27]</sup> O jogador deveria gradualmente obter itens e habilidades que permitiriam o avanço na exploração do castelo, com a ideia principal sendo recompensar exploração ao mesmo tempo que retendo a ação *hack and slash* dos jogos anteriores.<sup>[20]</sup> Igarashi utilizou a reação dos críticos sobre *Castlevania II: Simon's Quest*, que teve foco em exploração, para apresentar a ideia de *Symphony of the Night* à Konami.<sup>[28]</sup>

Mecânicas de RPG foram adicionadas porque Igarashi achava que os *Castlevanias* anteriores eram muito difíceis para o jogador comum.<sup>[20]</sup> Para melhorar isso, o time implementou um sistema de níveis de experiência, que recompensava os jogadores com melhorias nos atributos de ataque e defesa ao combater mais inimigos. Este sistema, em combinação com uma variedade de itens, armaduras, armas, e magias, permitiu que a exploração fosse mais fácil para jogadores menos habilidosos.<sup>[20]</sup>

O PlayStation não possuía *hardware* para rolagem lateral, o que levou os desenvolvedores a usar os mesmos métodos para apresentação dos *sprites* e o plano de fundo.<sup>[29]</sup> Ocasionalmente, as capacidades 3D do PlayStation foram utilizadas, com o jogo apresentando *cinemáticas* de abertura e finalização, criadas por um grupo diferente da Konami.<sup>[30]</sup> Igarashi e o time de desenvolvimento ficaram desapontados com a qualidade das *cinemáticas*.<sup>[30]</sup>

## Castelo

*Symphony of the Night* utilizou castelos reais como base para os seus castelos, com o Castelo de Neuschwanstein, na Alemanha, sendo o modelo usado dentro do jogo, enquanto a Abadia do Monte Saint-Michel, na França, sendo o modelo para a arte de uma versão da capa.<sup>[31][32]</sup>

O Castelo Invertido foi criado por Koji Igarashi, de maneira a permitir adicionar mais conteúdo ao jogo de uma maneira que não fosse necessário gerar muito mais trabalho para a equipe.<sup>[33]</sup> O mapa em *Symphony of the Night* foi desenhado de maneira a funcionar em ambas as orientações, normal e invertido verticalmente.<sup>[34]</sup>

Esta versão do castelo está escondida até que Alucard derrote Shaft usando um par de óculos sagrados, com o jogo acabando abruptamente se o jogador derrotar Richter Belmont, que está possuído por Shaft, sem equipá-los. Caso o jogador derrote o verdadeiro Shaft, o Castelo Invertido é revelado, com o mesmo *design* do original, porém de cabeça para baixo, e tratado como um mapa separado. Ele possui diversos novos inimigos e itens, e Alucard deve recuperar diversas relíquias de Dracula para poder combatê-lo.<sup>[4]</sup>

## Lançamentos

Em 1998, *Symphony of the Night* foi convertido para Sega Saturn num lançamento exclusivo para o Japão.<sup>[35]</sup> Nessa versão, é possível jogar com Maria Renard e Richter Belmont desde o início do jogo.<sup>[36]</sup> Alucard pode usar alguns itens exclusivos, como *Alucard Boots*, item que permite que ele corra rápido.<sup>[37]</sup> Um chefe novo, *Skeleton King*, foi adicionado ao castelo,<sup>[37]</sup> bem como duas novas áreas: *Cursed Prison* e *Underground Garden*.<sup>[36][37]</sup> O jogo também contém *remixes* de músicas de jogos anteriores da série Castlevania.<sup>[35]</sup>

Em 2006, uma conversão para o Xbox 360 foi anunciada para ser distribuída via Xbox Live Arcade.<sup>[38]</sup> A conversão foi feita pela Backbone Entertainment.<sup>[carece de fontes?]</sup> *Symphony of the Night* foi o primeiro título na Xbox Live Arcade a exceder a restrição de tamanho máximo de 50 MB para jogos de arcade.<sup>[39]</sup> Essa exceção para *Symphony of the Night* foi feita para "ter certeza de que a experiência da jogabilidade esteja o quanto melhor possível".<sup>[40]</sup> *Symphony of the Night* para Xbox Live Arcade foi lançado em 21 de março de 2007.<sup>[41]</sup>

Em 19 de julho de 2007, foi lançada uma versão para PlayStation Portable.<sup>[42]</sup> Em 23 de outubro do mesmo ano, uma versão de *Castlevania: The Dracula X Chronicles* foi lançada contendo o *Symphony of the Night* como conteúdo destravável, em uma versão com roteiro retratizado, redublado, e com conteúdo extra.<sup>[43][44]</sup>

Em 26 de outubro de 2018, foi lançada uma versão contendo *Symphony of the Night* em conjunto com *Rondo of Blood* para o PlayStation 4, apresentando gráficos atualizados para resolução 4K, fundos em alta resolução, e diferentes opções de renderização.<sup>[45]</sup>

Em março de 2020, sem anúncios prévios, uma versão do jogo baseada na PlayStation 4 foi publicada para [Android](#) e [iOS](#).<sup>[46][47]</sup> A Konami afirmou que a data da publicação foi alinhada para celebrar o lançamento da terceira temporada da série animada da Netflix.<sup>[48]</sup>

## Trilha sonora

A música em *Symphony of the Night* foi recebida com louvor pelos fãs e com críticas extremamente positivas.<sup>[49][50][51][52][53][54]</sup> Ela foi composta por [Michiru Yamane](#),<sup>[55]</sup> com o vocal na música de encerramento, *I Am The Wind*, sendo realizada por Cynthia Harrell.<sup>[55]</sup> Em março de 2020, junto com o lançamento para dispositivos móveis, a Konami publicou a trilha sonora no [Spotify](#).<sup>[48]</sup>

[Castlevania: Symphony of the Night](#)<sup>[55]</sup>

## Recepção

*Castlevania: Symphony of the Night* recebeu ampla aclamação crítica após seu lançamento. Críticos elogiaram o gigantesco mapa, a liberdade de sua exploração, e a quantidade de segredos para se descobrir,<sup>[49][50][51][52][53][54]</sup> além da integração dos elementos de RPG sem comprometer a jogabilidade básica da série.<sup>[50][51][53]</sup> Muitos críticos também mencionaram o *design* engenhoso dos inimigos<sup>[49][50][52][54]</sup> e as várias reviravoltas na trama.<sup>[49][51][54]</sup> [GameSpot](#) o chamou de "facilmente um dos melhores jogos já lançados, e um verdadeiro testamento ao fato dos jogos 2D ainda não estarem nem perto de morrer".<sup>[51]</sup> [Computer and Video Games](#) comentou que "esse pode ser um jogo no estilo antigo, mas parece ser a coisa mais nova do ano".<sup>[49]</sup> [Next Generation](#) afirmou que ele "tem todas as características de um clássico", e o chamou de "espetacular" para um jogo de rolagem lateral de plataforma 2D na era de jogos 32 e 64 bits.<sup>[53]</sup> [GamePro](#) o avaliou com nota perfeita, 5/5 em todas as quatro categorias (gráficos, áudio, controles, e fator de diversão), chamando-o de "um dos melhores jogos do ano".<sup>[54]</sup>

Apesar do consenso popular da época de que o estilo 2D estava fora de moda, críticos também elogiaram bastante os gráficos do jogo pela sua animação fluida, efeitos impressionantes, e evocação de atmosfera.<sup>[49][50][51][52][54]</sup> John Ricciardi, da *Electronic Gaming Monthly*, escreveu que "tudo é animado com uma maravilhosa atenção aos detalhes, e os efeitos especiais usados através do jogo provêm uma atmosfera que simplesmente pede para ser experienciada".<sup>[50]</sup> Entretanto, houveram algumas reclamações sobre o uso do 2D. [Entertainment Weekly](#) afirmou que os visuais estavam datados, quando comparados com *Nightmare Creatures* que possuía ambientes 3D.<sup>[73]</sup> A [IGN](#) comentou que "os gráficos são inicialmente similares às versões do SNES ou Genesis, a animação dos personagens não é particularmente fluida, e o uso de 3D é limitado a alguns efeitos de fundo e alguns efeitos especiais estranhos".<sup>[52]</sup> Alguns críticos reclamaram da dublagem,<sup>[50][53]</sup> apesar da [GameSpot](#) ter elogiado.<sup>[51]</sup> A trilha sonora foi recebida com praticamente aprovação unânime,<sup>[49][50][51][52][53][54]</sup> com a [IGN](#) descrevendo-a como "as vezes deslumbrante, as vezes estimulante, mas sempre fazendo o que a trilha sonora deve fazer: melhorando a ação".<sup>[52]</sup>

O jogo continuou a receber aclamação crítica, e apareceu em várias listas de "melhores jogos". No ano de lançamento, foi colocado na 12ª posição de melhor jogo de console de todos os tempos pela *Electronic Gaming Monthly*, que afirmou que "ele não apenas é o melhor jogo 2D do PlayStation, ele é um dos melhores, ponto final".<sup>[74]</sup> Ele apareceu na lista *The Greatest Games of All Time* da [GameSpot](#).<sup>[75]</sup> Foi colocado na 16ª posição na lista *Top 100 Games of All Time* da [IGN](#),<sup>[76]</sup> e 24ª posição na lista *Top 200 Video Games Ever* da *Game Informer*, tendo estado na 18ª posição em uma edição da lista de 2001.<sup>[77][78]</sup> [GameZone](#) o escolheu como o melhor *Castlevania* já

produzido.<sup>[79]</sup> *GamePro* listou a descoberta do castelo invertido como o 26º maior momento da história dos jogos.<sup>[80]</sup> *GamesRadar* o nomeou como o segundo melhor jogo do PlayStation de todos os tempos, atrás de *Metal Gear Solid*.<sup>[81]</sup> *Edge* o colocou na 35ª posição na sua lista de *The 100 Best Games to Play Today*, afirmando que "quando você chega ao momento que o castelo vira de cabeça para baixo, você sabe que é o trabalho de um gênio".<sup>[82]</sup>

*Castlevania: Symphony of the Night* recebeu o prêmio de *PlayStation Game of the year* pela *Electronic Gaming Monthly*,<sup>[72]</sup> e *Best Sequel* pela *Video Game Buyer's Guide*.<sup>[83]</sup> Foi nomeado para *Console Adventure Game of the Year* pela *AIAS* em sua *Interactive Achievement Awards* (atualmente conhecido como *D.I.C.E. Awards*).<sup>[84]</sup>

A jogabilidade de *Castlevania: Symphony of the Night* e seus sucessores 2D é comparada na imprensa dos jogos com a série *Metroid*, com ambos *Symphony of the Night* e *Super Metroid* sendo vistos como pioneiros no gênero,<sup>[49][50][53][75]</sup> levando à popularização do termo "*metroidvania*" (uma junção de *Metroid* e *Castlevania*), usado para descrever jogos que compartilham alguns de seus elementos.<sup>[85]</sup>

## Castelo invertido

O Castelo Invertido é reconhecido como um famoso segredo dos jogos eletrônicos.<sup>[86]</sup> O desenvolvedor *Jonathan Blow* discutiu sobre como este foi um segredo "divertido" e que "todo mundo ficou animado ao descobrir".<sup>[86]</sup> A equipe da *GamePro* listou a sua descoberta como um dos maiores momentos dos jogos,<sup>[80]</sup> enquanto a *Edge* o citou como uma das principais razões para considerar o jogo "um trabalho de gênio".<sup>[82]</sup> A *IGN* o chamou de "um triunfo em *design* de fases", e afirmou que ele "derreteu a mente dos jogadores" ao descobri-lo, considerando-o uma das maiores fases secretas dos jogos,<sup>[87][88]</sup> e listando-o como um dos momentos mais memoráveis dos jogos eletrônicos.<sup>[89]</sup> *The Escapist* concordou com a sua significância para a popularidade de *Symphony of the Night*, chamando-o de "uma característica verdadeiramente memorável" e "simplesmente tão bonito quanto o castelo original".<sup>[90]</sup>

Leon Miller, da *Screen Rant*, achou que o Castelo Invertido não foi satisfatório, criticando sua similaridade ao castelo original.<sup>[91]</sup> Jeremy Parish, da *USgamer*, o comparou com o mundo sombrio de *The Legend of Zelda: A Link to the Past*, uma versão

Recepção	
Resenha crítica	
Publicação	Nota
<i>1UP</i>	A (PS) <sup>[56]</sup>
<i>AllGame</i>	★★★★★ (PS) <sup>[57]</sup> ★★★★★ (X360) <sup>[58]</sup>
<i>Computer and Video Games</i>	5/5 (PS) <sup>[49]</sup>
<i>Electronic Gaming Monthly</i>	9.25/10 (PS) <sup>[50]</sup>
<i>Eurogamer</i>	9/10 (X360) <sup>[59]</sup>
<i>Game Informer</i>	9.5/10 (PS) <sup>[60]</sup>
<i>GamePro</i>	★★★★★ (PS) <sup>[61]</sup>
<i>Game Revolution</i>	B+ (PS) <sup>[62]</sup>
<i>GameSpot</i>	8.9/10 (PS) <sup>[51]</sup> 8.5/10 (X360) <sup>[63]</sup>
<i>GamesRadar+</i>	★★★★★ (X360) <sup>[64]</sup>
<i>IGN</i>	9/10 (PS, X360) <sup>[52][65]</sup>
<i>Official U.S. PlayStation Magazine</i>	5/5 (PS) <sup>[66]</sup>
<i>Official Xbox Magazine (US)</i>	9/10 (X360) <sup>[67]</sup>
<i>Team Xbox</i>	9.5/10 (X360) <sup>[68]</sup>
Pontuação global	
Agregador	Nota média
<i>GameRankings</i>	93.41% (PS) <sup>[66]</sup> 89.58% (X360) <sup>[69]</sup>
<i>Metacritic</i>	93/100 (PS) <sup>[70]</sup> 89/100 (X360) <sup>[71]</sup>
Premiações	
Premiador	Prêmio

"modificada" do mundo principal do jogo, afirmando que achava que o jogo não foi desenhado com o Castelo Invertido em mente, reclamando que era necessário se transformar constantemente para alcançar certos pontos.<sup>[92]</sup> Parish também citou que o nível de dificuldade da área foi alcançado através de maneiras irritantes.<sup>[93]</sup> Um colega da *USgamer*, Mike Williams, concordou com as críticas de Parish, achando interessante ver o castelo de cabeça para baixo, mas percebendo um fluxo fraco do jogo, que parecia apenas repetitivo, chamando-o de "o pior aspecto de um jogo excelente".<sup>[93]</sup>

## Ver também

- [Castlevania: The Dracula X Chronicles](#)
- [Castlevania: Rondo of Blood](#)

## Notas

- a. Conhecido no Japão como ***Akumajō Dracula X: Gekka no Yasōkyoku*** (悪魔城 ドラキュラX 月下の夜想曲 *Akumajō Dorakyura Ekkusu: Gekka no Yasōkyoku*?), lit *Castelo Demoníaco do Dracula X: Noturno na Luz da Lua*)<sup>[1]</sup>
- b. Citação atribuída à [Edmund Burke](#)

## Referências

1. «悪魔城 ドラキュラX 月下の夜想曲» ([https://www.konami.com/games/castlevania/jp/ja/page/history\\_1997\\_ps](https://www.konami.com/games/castlevania/jp/ja/page/history_1997_ps)) (em japonês). Konami. Consultado em 6 de setembro de 2020
2. Julian Rignall (2 de outubro de 1997). «Castlevania: Symphony of the Night» (<https://web.archive.org/web/20080109224829/http://uk.psx.ign.com/articles/150/150336p1.html>). IGN (em inglês). Consultado em 7 de novembro de 2007. Arquivado do original (<http://uk.psx.ign.com/articles/150/150336p1.html>) em 9 de janeiro de 2008
3. Konami (20 de março de 1997). *Castlevania: Symphony of the Night* (em inglês). Konami. Fase: Colosseum
4. «Moments: Entering The Inverted Castle in Castlevania: Symphony Of The Night» (<https://www.gameinformer.com/b/features/archive/2012/11/06/moments-entering-the-inverted-castle-in-castlevania-symphony-of-the-night.aspx>) (em inglês). Consultado em 23 de setembro de 2020. Cópia arquivada em 7 de julho de 2020 (<https://web.archive.org/web/20200707221626/https://www.gameinformer.com/b/features/archive/2012/11/06/moments-entering-the-inverted-castle-in-castlevania-symphony-of-the-night.aspx>)
5. «Castlevania Symphony of the Night: Classic Gameplay in a 32-Bit World». *Electronic Gaming Monthly* (em inglês) 95 ed. Ziff Davis. Junho 1997. pp. 87–88
6. Staff (20 de novembro de 1997). «Castlevania: Symphony of the Night» (<https://web.archive.org/web/20081208100932/http://uk.gamespot.com/ps/adventure/castlevaniasymphonyoftn/review.html>). GameSpot (em inglês). CBS Interactive Inc. Consultado em 7 de novembro de 2007. Arquivado do original (<http://uk.gamespot.com/ps/adventure/castlevaniasymphonyoftn/review.html>) em 8 de dezembro de 2008
7. «Castlevania X: Moonlight Nocturne». GamePro (em inglês) 100 ed. IDG. Janeiro 1997. p. 48
8. «Castlevania: Symphony of the Night turns 20 today» (<https://www.eurogamer.net/articles/2017-03-20-castlevania-symphony-of-the-night-turns-20-today>). Eurogamer.net (em inglês). Consultado em 6 de agosto de 2018. Cópia arquivada em 27 de novembro de 2017 (<https://web.archive.org/web/20171127180638/http://www.eurogamer.net/articles/2017-03-20-castlevania-symphony-of-the-night-turns-20-today>)

9. «S.W.A.T. Pro: Castlevania: Symphony of the Night». *GamePro* (em inglês) 108 ed. IDG. Setembro 1997. p. 134
10. «PSP Fanboy review: Castlevania Dracula X Chronicles» (<https://www.engadget.com/2007/10/29/psp-fanboy-review-castlevania-dracula-x-chronicles/?guccounter=1>). Engadget (em inglês). Consultado em 29 de julho de 2010. Cópia arquivada em 11 de novembro de 2018 (<https://web.archive.org/web/2018111084939/https://www.engadget.com/2007/10/29/psp-fanboy-review-castlevania-dracula-x-chronicles/?guccounter=1>)
11. Low, David (14 de janeiro de 2006). «Franchise Mode #11 – Castlevania, Part 1» (<https://web.archive.org/web/20121008104208/http://palgn.com.au/3639/franchise-mode-11-castlevania-part-1/>) (em inglês). Palgn. Consultado em 11 de outubro de 2010. Arquivado do original (<http://palgn.com.au/3639/franchise-mode-11-castlevania-part-1/>) em 8 de outubro de 2012
12. Konami (20 de março de 1997). *Castlevania: Symphony of the Night* (em inglês). Konami. Fase: Prologue
13. Konami (20 de março de 1997). *Castlevania: Symphony of the Night* (em inglês). Konami. Fase: Marble Gallery
14. Konami (20 de março de 1997). *Castlevania: Symphony of the Night* (em inglês). Konami. Fase: Royal Chapel
15. Konami (20 de março de 1997). *Castlevania: Symphony of the Night* (em inglês). Konami. Fase: Castle Center
16. Konami (20 de março de 1997). *Castlevania: Symphony of the Night* (em inglês). Konami. Fase: Castle Keep
17. Konami (20 de março de 1997). *Castlevania: Symphony of the Night* (em inglês). Konami. Fase: Inverted Castle Center
18. Konami (20 de março de 1997). *Castlevania: Symphony of the Night* (em inglês). Konami. Fase: Ending
19. «Tales From The Crypt: Castlevania 20th Anniversary Blowout from 1UP.c...» (<https://archive.vn/20120721130627/http://www.1up.com/do/feature?pager.offset=2&cld=3152109>). archive.is (em inglês). 21 de julho de 2012. Consultado em 18 de maio de 2017. Arquivado do original (<http://www.1up.com/do/feature?pager.offset=2&cld=3152109>) em 21 de julho de 2012
20. McFerran, Damien (abril 2007). «The Making of Castlevania: Symphony of the Night» ([http://www.pushsquare.com/news/2012/09/feature\\_the\\_making\\_of\\_castlevania\\_symphony\\_of\\_the\\_night](http://www.pushsquare.com/news/2012/09/feature_the_making_of_castlevania_symphony_of_the_night)). Retro Gamer (em inglês) 36 ed. Consultado em 30 de agosto de 2013. Cópia arquivada em 1 de fevereiro de 2013 ([https://web.archive.org/web/20130201232101/http://www.pushsquare.com/news/2012/09/feature\\_the\\_making\\_of\\_castlevania\\_symphony\\_of\\_the\\_night](https://web.archive.org/web/20130201232101/http://www.pushsquare.com/news/2012/09/feature_the_making_of_castlevania_symphony_of_the_night))
21. «'Castlevania' Producer Koji Igarashi: "I Honestly Don't Feel That I'm a Big Deal At All"» (<https://web.archive.org/web/20170517100514/http://www.glixel.com/interviews/koji-igarashi-i-honestly-dont-feel-that-im-a-big-deal-w452181>) (em inglês). Glixel.com. Consultado em 14 de maio de 2017. Arquivado do original (<http://www.glixel.com/interviews/koji-igarashi-i-honestly-dont-feel-that-im-a-big-deal-w452181>) em 17 de maio de 2017
22. «Nintendo Power». *Nintendo Power* (em inglês). Julho 2008
23. Thomas Shin (2007). Unpublished interview from Entertainment for All Expo 2007, Hardcore Gamer Magazine
24. «Koji Igarashi On Mastering Castlevania» ([https://www.gamasutra.com/view/feature/130783/whip\\_smart\\_konamis\\_koji\\_igarashi\\_.php](https://www.gamasutra.com/view/feature/130783/whip_smart_konamis_koji_igarashi_.php)) (em inglês). Gamasutra.com
25. «Koji Igarashi on Mastering Castlevania» ([http://www.gamasutra.com/features/20050815/sheffield\\_01.shtml](http://www.gamasutra.com/features/20050815/sheffield_01.shtml)). Gamasutra (em inglês). Consultado em 27 de setembro de 2020. Cópia arquivada em 23 de outubro de 2019 ([https://web.archive.org/web/20191023055421/https://www.gamasutra.com/view/feature/130783/whip\\_smart\\_konamis\\_koji\\_igarashi\\_.php](https://web.archive.org/web/20191023055421/https://www.gamasutra.com/view/feature/130783/whip_smart_konamis_koji_igarashi_.php))
26. «A Cronologia de Castlevania» (<https://castlevaniadungeon.net/storyline.html>) (em inglês). The Castlevania Dungeon. Consultado em 27 de setembro de 2020

27. Matulef, Jeffery (21 de março de 2014). «Koji Igarashi says Castlevania: SotN was inspired by Zelda, not Metroid» (<http://www.eurogamer.net/articles/2014-03-21-koji-igarashi-says-castlevania-a-sotn-was-inspired-by-zelda-not-metroid>). *Eurogamer* (em inglês). Consultado em 21 de março de 2014. Cópia arquivada em 22 de março de 2014 (<https://web.archive.org/web/20140322014055/http://www.eurogamer.net/articles/2014-03-21-koji-igarashi-says-castlevania-sotn-was-inspired-by-zelda-not-metroid>)
28. Oxford, Nadia (7 de setembro de 2018). «Castlevania: Symphony of the Night Wouldn't Have Happened Without Castlevania 2: Simon's Quest» (<https://www.usgamer.net/articles/castlevania-a-symphony-of-the-night-wouldnt-have-happened-without-castlevania-2-simons-quest>). *USGamer* (em inglês). Consultado em 7 de setembro de 2018. Cópia arquivada em 1 de outubro de 2018 (<https://web.archive.org/web/20181001030938/https://www.usgamer.net/articles/castlevania-symphony-of-the-night-wouldnt-have-happened-without-castlevania-2-simons-quest>)
29. *Symphony of the Night NTT-PUB official guidebook developer interview* (<http://shmu.plations.com/symphony>) (em inglês). [S.l.: s.n.] 1997. Consultado em 30 de agosto de 2018. Cópia arquivada em 21 de agosto de 2018 (<https://web.archive.org/web/20180821022820/http://shmu.plations.com/symphony/>)
30. «10 Things You Didn't Know About Castlevania: Symphony of the Night» (<https://www.usgamer.net/articles/10-things-you-didnt-know-about-castlevania-symphony-of-the-night>). *USGamer.net* (em inglês). Consultado em 6 de agosto de 2018. Cópia arquivada em 6 de agosto de 2018 (<https://web.archive.org/web/20180806181602/https://www.usgamer.net/articles/10-things-you-didnt-know-about-castlevania-symphony-of-the-night>)
31. «Castlevania: confira as melhores curiosidades sobre a franquia» (<https://www.techtudo.com.br/noticias/noticia/2014/11/castlevania-confira-melhores-curiosidades-sobre-franquia.html>). *Techtudo*. Consultado em 26 de setembro de 2020
32. «Castlevania Dungeon: Castles» (<https://castlevaniadungeon.net/features/castles.html>) (em inglês). *CastlevaniaDungeon*. Consultado em 26 de setembro de 2020
33. Mitchell, Richard (24 de março de 2014). «'Metroidvania' should actually be 'Zeldavania' » (<http://www.engadget.com/2014-03-24-metroidvania-should-actually-be-zeldavania.html>). *Engadget* (em inglês). Consultado em 14 de junho de 2020
34. «Castlevania: Symphony of the Night was designed to work upside down» (<https://www.gamespot.com/castlevania-symphony-night-designed-upside-down/>). *Official PlayStation Magazine* (em inglês). 23 de julho de 2015. Consultado em 14 de junho de 2020
35. Low, David (16 de janeiro de 2006). «Franchise Mode #11 – Castlevania» (<https://web.archive.org/web/20130929032523/http://palgn.com.au/3703/franchise-mode-11-castlevania-part-2/>). *PALGN*. p. 2. Consultado em 12 de outubro de 2012. Arquivado do original (<http://palgn.com.au/3703/franchise-mode-11-castlevania-part-2/>) em 29 de setembro de 2013
36. «The History of Castlevania» ([http://web.archive.org/web/20090617102433/http://www.gamespot.com/gamespot/features/video/history\\_castlevania/p11\\_02.html](http://web.archive.org/web/20090617102433/http://www.gamespot.com/gamespot/features/video/history_castlevania/p11_02.html)). *Gamespot*. Consultado em 12 de outubro de 2012. Arquivado do original ([http://www.gamespot.com/gamespot/features/video/history\\_castlevania/p11\\_02.html](http://www.gamespot.com/gamespot/features/video/history_castlevania/p11_02.html)) em 17 de junho de 2009
37. «Castlevania: Symphony of the Night Guide & Walkthrough» ([https://web.archive.org/web/20120327065104/http://uk.guides.ign.com/guides/336/page\\_2.html](https://web.archive.org/web/20120327065104/http://uk.guides.ign.com/guides/336/page_2.html)). *ign.com*. IGN Entertainment, Inc. p. 2. Consultado em 12 de outubro de 2012. Arquivado do original ([http://uk.guides.ign.com/guides/336/page\\_2.html](http://uk.guides.ign.com/guides/336/page_2.html)) em 27 de março de 2012
38. «Castlevania: Symphony of the Night Xbox Live Arcade Hands On» (<https://www.shacknews.com/article/45317/castlevania-symphony-of-the-night>) (em inglês). *Shacknews*. Cópia arquivada em 28 de fevereiro de 2011 (<https://web.archive.org/web/20110228045031/http://www.shacknews.com/article/45317/castlevania-symphony-of-the-night>)
39. «Castlevania to break Live Arcade size limit» (<https://www.gamespot.com/articles/castlevania-to-break-live-arcade-size-limit/1100-6164077/>) (em inglês). *Gamespot*. Cópia arquivada em 19 de setembro de 2019 (<https://web.archive.org/web/20190919154119/https://www.gamespot.com/articles/castlevania-to-break-live-arcade-size-limit/1100-6164077/>)
40. Sinclair, Brendan (2007). «Castlevania quebra o limite de tamanho do Live Arcade» (<http://www.gamespot.com/news/6164077.html>). *Gamespot* (em inglês). *Gamespot.com*

41. «Castlevania: Symphony of Night na Xbox Live Arcade» (<https://web.archive.org/web/20071112041455/http://www.xbox.com/en-US/games/c/castlevaniasotxboxlivearcade/default.htm>) (em inglês). *Xbox.com*. Arquivado do original (<http://www.xbox.com/en-US/games/c/castlevaniasotxboxlivearcade/default.htm>) em 12 de novembro de 2007
42. «Symphony of the Night Emerges on PS3, PSP» (<https://www.shacknews.com/article/48044/symphony-of-the-night-emerges>) (em inglês). *Shacknews*. Cópia arquivada em 16 de maio de 2015 (<https://web.archive.org/web/20150516054141/http://www.shacknews.com/article/48044/symphony-of-the-night-emerges>)
43. «Castlevania: The Dracula X Chronicles» (<https://www.eurogamer.net/articles/castlevania-the-dracula-x-chronicles-review>) (em inglês). Consultado em 25 de setembro de 2020
44. «PSP Fanboy review: Castlevania Dracula X Chronicles» (<https://www.engadget.com/2007-10-29-psp-fanboy-review-castlevania-dracula-x-chronicles.html>) (em inglês). *Engadget*. Consultado em 5 de setembro de 2020. Cópia arquivada em 23 de agosto de 2020 (<https://web.archive.org/web/20200823143152/https://www.engadget.com/2007-10-29-psp-fanboy-review-castlevania-dracula-x-chronicles.html>)
45. «New Castlevania Requiem bundle brings Symphony of the Night & Rondo of Blood to PS4» (<https://www.shacknews.com/article/107536/new-castlevania-requiem-bundle-brings-symphony-of-the-night-rondo-of-blood-to-ps4>) (em inglês). *Shacknews*. Consultado em 25 de setembro de 2020
46. «Castlevania Symphony of the Night unexpectedly arrives on mobile» (<https://www.engadget.com/2020-03-04-castlevania-symphony-night-unexpected-surprise-mobile-game.html>) (em inglês). *Engadget*. Consultado em 4 de março de 2020
47. «Castlevania: Symphony of the Night now available for iOS, Android» (<https://www.gematsu.com/2020/03/castlevania-symphony-of-the-night-now-available-for-ios-android>) (em inglês). *Gematsu.com*. Consultado em 27 de setembro de 2020
48. «Castlevania: Symphony of the Night makes its long anticipated debut on mobile for ios, android» (<https://www.konami.com/games/eu/en/topics/15443/>) (em inglês). *Konami*. Consultado em 27 de setembro de 2020. Cópia arquivada em 27 de setembro de 2020 (<https://web.archive.org/web/20200927092211/https://www.konami.com/games/eu/en/topics/15443/>)
49. Huhtala, Alex; Davies, Paul (novembro 1997). «Castlevania: Symphony of the Night» ([https://archive.org/stream/Computer\\_and\\_Video\\_Games\\_Issue\\_192\\_1997-11\\_EMAP\\_Images\\_GB#page/n75/mode/2up](https://archive.org/stream/Computer_and_Video_Games_Issue_192_1997-11_EMAP_Images_GB#page/n75/mode/2up)). *Computer and Video Games* (em inglês) 192 ed. pp. 76–77. Consultado em 13 de janeiro de 2020. Cópia arquivada em 17 de julho de 2013 ([https://web.archive.org/web/20130717191034/http://archive.org/stream/Computer\\_and\\_Video\\_Games\\_Issue\\_192\\_1997-11\\_EMAP\\_Images\\_GB#page/n75/mode/2up](https://web.archive.org/web/20130717191034/http://archive.org/stream/Computer_and_Video_Games_Issue_192_1997-11_EMAP_Images_GB#page/n75/mode/2up))
50. «Castlevania: Symphony of the Night review» (<http://web.archive.org/web/20031229031124/http://www.egmmag.com/article2/0,4364,1369566,00.asp>) (em inglês). *Electronic Gaming Monthly*. 31 de outubro de 2003. Consultado em 11 de abril de 2012. Arquivado do original (<http://web.archive.org/web/20031229031124/http://www.egmmag.com/article2/0,4364,1369566,00.asp>) em 29 de dezembro de 2003
51. «Castlevania: Symphony of the Night Review (PS)» (<https://www.gamespot.com/reviews/castlevania-symphony-of-the-night-review/1900-2546968/>) (em inglês). *GameSpot*. 20 de novembro de 1997. Consultado em 11 de abril de 2012
52. Rignall, Julian (2 de outubro de 1997). «Castlevania: Symphony of the Night - PlayStation Review» (<https://www.ign.com/articles/1997/10/03/castlevania-symphony-of-the-night>) (em inglês). *IGN*. Consultado em 11 de abril de 2012
53. «Finals». *Next Generation* (em inglês) 36 ed. *Imagine Media*. Dezembro 1997. p. 162
54. Major Mike (setembro 1997). «Castlevania Mania» (<https://web.archive.org/web/20060107204220/http://www.gamepro.com/sony/psx/games/reviews/444.shtml>). *GamePro* (em inglês) 108 ed. pp. 30–31. Consultado em 11 de abril de 2012. Arquivado do original (<http://www.gamepro.com/sony/psx/games/reviews/444.shtml>) em 7 de janeiro de 2006
55. «Akumajo Dracula X Nocturne in the Moonlight Original Game Soundtrack» (<https://www.squareenixmusic.com/albums/d/draculanocturnemoonlight.shtml>) (em inglês). *Square Enix Music online*. Consultado em 5 de setembro de 2020

56. «Castlevania: SOTN Review for PS1 from 1UP.com» (<https://web.archive.org/web/20160304060640/http://www.1up.com/reviews/castlevania-symphony-night>) (em inglês). 1UP. 9 de maio de 2004. Consultado em 11 de abril de 2012. Arquivado do original (<http://www.1up.com/reviews/castlevania-symphony-night>) em 4 de março de 2016
57. «Castlevania: Symphony of the Night (PS) - Overview» (<http://archive.is/FS3Z>) (em inglês). Allgame. Consultado em 11 de abril de 2012. Arquivado do original (<http://www.allgame.com/game.php?id=2054>) em 18 de julho de 2012
58. «Castlevania: Symphony of the Night (X360) - Overview» (<http://archive.is/Mfbl>) (em inglês). Allgame. Consultado em 11 de abril de 2012. Arquivado do original (<http://www.allgame.com/game.php?id=52936>) em 17 de julho de 2012
59. Parkin, Simon (22 de março de 2007). «Castlevania: Symphony of the Night Review» (<http://www.eurogamer.net/articles/castlevania-symphony-of-the-night-review>) (em inglês). Eurogamer. Consultado em 11 de abril de 2012
60. «Castlevania: Symphony of the Night». *Game Informer* (em inglês). Outubro de 2007: 46-47
61. «Castlevania: Symphony of the Night Review for PlayStation on GamePro.com» (<http://web.archive.org/web/20060107204220/http://www.gamepro.com/sony/psx/games/reviews/444.shtml>) (em inglês). GamePro. Consultado em 11 de abril de 2012. Arquivado do original (<http://www.gamepro.com/sony/psx/games/reviews/444.shtml>) em 17 de janeiro de 2006
62. Baldric (outubro de 1997). «Castlevania: Symphony of the Night Review» (<http://www.gamerevolution.com/review/castlevania-symphony-of-the-night>) (em inglês). Game Revolution. Consultado em 11 de abril de 2012. Cópia arquivada em 22 de outubro de 1997 (<http://web.archive.org/web/19971022213739/http://www.game-revolution.com/games/sony/castlevania.htm>)
63. Gerstmann, Jeff (21 de março de 2007). «Castlevania: Symphony of the Night Review (X360)» (<http://www.gamespot.com/castlevania-symphony-of-the-night/reviews/castlevania-symphony-of-the-night-review-6167833/>) (em inglês). GameSpot. Consultado em 11 de abril de 2012
64. Sewart, Greg (22 de março de 2007). «Castlevania: Symphony of the Night» (<http://www.gamesradar.com/castlevania-symphony-of-the-night-xbox-live-arcade-review/>) (em inglês). GamesRadar. Consultado em 11 de abril de 2012
65. Bozon, Mark (22 de março de 2007). «Castlevania: Symphony of the Night Review - Xbox 360 Review» (<https://web.archive.org/web/20160304033620/http://www.ign.com/articles/2007/03/22/castlevania-symphony-of-the-night-review>) (em inglês). IGN. Consultado em 11 de abril de 2012. Arquivado do original (<http://xboxlive.ign.com/articles/775/775220p1.html>) em 4 de março de 2016
66. «Castlevania: Symphony of the Night» (<https://web.archive.org/web/20191210204159/https://gamerankings.gamespot.com/ps/196885-castlevania-symphony-of-the-night/index.html>) (em inglês). GameRankings. Consultado em 18 de dezembro de 2011. Arquivado do original (<https://www.gamerankings.com/ps/196885-castlevania-symphony-of-the-night/index.html>) em 10 de dezembro de 2019
67. «XBLA Review: Castlevania: Symphony of the Night» ([http://web.archive.org/web/20070328192250/http://www.oxm.co.uk/articles/news/hardware/xbla\\_review\\_castlevania\\_symphony\\_of\\_the\\_night](http://web.archive.org/web/20070328192250/http://www.oxm.co.uk/articles/news/hardware/xbla_review_castlevania_symphony_of_the_night)) (em inglês). Official Xbox Magazine UK. 21 de março de 2007. Consultado em 11 de abril de 2012. Arquivado do original ([http://www.oxm.co.uk/articles/news/hardware/xbla\\_review\\_castlevania\\_symphony\\_of\\_the\\_night](http://www.oxm.co.uk/articles/news/hardware/xbla_review_castlevania_symphony_of_the_night)) em 28 de março de 2007
68. Nardozzi, Dale (21 de março de 2007). «Castlevania: Symphony of the Night Review (Xbox 360)» (<http://reviews.teamxbbox.com/xbox-360/1306/Castlevania-Symphony-of-the-Night/p1/>) (em inglês). TeamXbox. Consultado em 12 de abril de 2012. Cópia arquivada em 30 de abril de 2007 (<https://web.archive.org/web/20070430194123/http://reviews.teamxbbox.com/xbox-360/1306/Castlevania-Symphony-of-the-Night/p1/>)
69. «Castlevania: Symphony of the Night for Xbox 360» (<https://www.gamerankings.com/xbox360/937723-castlevania-symphony-of-the-night/index.html>) (em inglês). GameRankings. Consultado em 11 de abril de 2012
70. «Castlevania: Symphony of the Night (PlayStation)» (<https://www.metacritic.com/game/playstation/castlevania-symphony-of-the-night>) (em inglês). Metacritic. Consultado em 18 de dezembro de 2011

71. «Castlevania: Symphony of the Night for Xbox 360 Reviews, Ratings, Credits, and More at Metacritic» (<https://www.metacritic.com/game/xbox-360/castlevania-symphony-of-the-night>) (em inglês). Metacritic. Consultado em 11 de abril de 2012
72. «PlayStation Game of the Year». *EGM* 104 (em inglês). Electronic Gaming Monthly. 1998. p. 87
73. «PC Game Review: 'Nightmare Creatures' and 'Castlevania: Symphony Of The Night' » (<https://ew.com/article/1997/10/24/pc-game-review-nightmare-creatures-and-castlevania-symphony-night/>). *Entertainment Weekly* (em inglês). Consultado em 11 de novembro de 2018. Cópia arquivada em 16 de outubro de 2015 (<https://web.archive.org/web/20151016212519/http://www.ew.com/article/1997/10/24/pc-game-review-nightmare-creatures-and-castlevania-symphony-night>)
74. «100 Best Games of All Time». *Electronic Gaming Monthly* (em inglês) 100 ed. Ziff Davis. Novembro 1997. p. 152 Note: Contrary to the title, the intro to the article (on page 100) explicitly states that the list covers console video games only, meaning PC games and arcade games were not eligible.
75. Varanini, Giancarlo. «GameSpot Greatest Games of All Time: Castlevania: Symphony of the Night» (<https://web.archive.org/web/20100716113432/http://www.gamespot.com/gamespot/features/all/greatestgames/p-3.html>). *GameSpot* (em inglês). Consultado em 13 de junho de 2007. Arquivado do original (<http://www.gamespot.com/gamespot/features/all/greatestgames/p-3.html>) em 16 de julho de 2010
76. «Top 100 games of All Time (2005)» (<https://web.archive.org/web/20160419044513/http://top10.ign.com/2005/011-020.html>) (em inglês). ign.com. Consultado em 6 de maio de 2006. Arquivado do original (<http://top10.ign.com/2005/011-020.html>) em 19 de abril de 2016
77. Cork, Jeff (16 de novembro de 2009). «Game Informer's Top 100 Games of All Time (Circa Issue 100)» (<http://www.gameinformer.com/b/features/archive/2009/11/16/game-informer-s-top-100-games-of-all-time-circa-issue-100.aspx>). *Game Informer* (em inglês). Consultado em 10 de dezembro de 2013. Cópia arquivada em 8 de abril de 2010 (<https://web.archive.org/web/20100408113757/http://gameinformer.com/b/features/archive/2009/11/16/game-informer-s-top-100-games-of-all-time-circa-issue-100.aspx>)
78. «Top 100 Video Games Ever». *GI* No. 100. Game Informer. 2001
79. Workman, Robert (27 de setembro de 2011). «Happy 25th Birthday Castlevania: The Ten Best Games in the Series» ([http://www.gamezone.com/originals/2011/09/27/happy\\_25th\\_birthday\\_castlevania\\_the\\_ten\\_best\\_games\\_in\\_the\\_series](http://www.gamezone.com/originals/2011/09/27/happy_25th_birthday_castlevania_the_ten_best_games_in_the_series)). *GameZone* (em inglês). Consultado em 6 de dezembro de 2013. Cópia arquivada em 11 de dezembro de 2013 ([https://web.archive.org/web/20131211205017/http://www.gamezone.com/originals/2011/09/27/happy\\_25th\\_birthday\\_castlevania\\_the\\_ten\\_best\\_games\\_in\\_the\\_series](https://web.archive.org/web/20131211205017/http://www.gamezone.com/originals/2011/09/27/happy_25th_birthday_castlevania_the_ten_best_games_in_the_series))
80. GamePro staff (16 de julho de 2006). «The 55 Greatest Moments in Gaming (page 5 of 9)» (<https://web.archive.org/web/20110607071948/http://www.gamepro.com/article/features/74988/the-55-greatest-moments-in-gaming-page-5-of-9>). *GamePro* (em inglês). Consultado em 13 de junho de 2010. Arquivado do original (<http://www.gamepro.com/article/features/74988/the-55-greatest-moments-in-gaming-page-5-of-9>) em 7 de junho de 2011
81. GamesRadar staff (16 de novembro de 2012). «Best PSX games of all time» (<http://www.gamesradar.com/best-psx-games/>) (em inglês). GamesRadar. Consultado em 2 de fevereiro de 2013. Cópia arquivada em 3 de setembro de 2016 (<https://web.archive.org/web/20160903051233/http://www.gamesradar.com/best-psx-games/>)
82. Edge Staff (9 de março de 2009). «The 100 Best Games To Play Today» (<https://web.archive.org/web/20141029181129/http://www.edge-online.com/features/100-best-games-play-today/7/>) (em inglês). Edge Online. Consultado em 21 de janeiro de 2014. Arquivado do original (<http://www.edge-online.com/features/100-best-games-play-today/7/>) em 29 de outubro de 2014
83. «The Good the Bad and the Silly». *1998 Video Game Buyer's Guide* (em inglês). Ziff Davis. Março 1998. p. 28
84. «Castlevania: Symphony of the Night» ([https://www.interactive.org/games/video\\_game\\_details.asp?idAward=1998&idGame=744](https://www.interactive.org/games/video_game_details.asp?idAward=1998&idGame=744)) (em inglês). Academy of Interactive Arts & Sciences. Consultado em 10 de abril de 2020. Cópia arquivada em 5 de junho de 2018 ([https://web.archive.org/web/20180605002342/http://www.interactive.org/games/video\\_game\\_details.asp?idAward=1998&idGame=744](https://web.archive.org/web/20180605002342/http://www.interactive.org/games/video_game_details.asp?idAward=1998&idGame=744))

85. «Super Castlevania IV Wii Virtual Console Review» (<https://web.archive.org/web/20070911134338/http://wii.ign.com/articles/754/754967p1.html>). *ign.com* (em inglês). IGN Entertainment. Consultado em 13 de junho de 2007. Arquivado do original (<http://wii.ign.com/articles/754/754967p1.html>) em 11 de setembro de 2007
86. «Bearing Witness: Jonathan Blow Interview» ([https://indiegamesplus.com/2011/08/bearing\\_witness](https://indiegamesplus.com/2011/08/bearing_witness)). *Indie Games* (em inglês). 9 de agosto de 2011. Consultado em 14 de junho de 2020
87. Sliva, Marty (23 de maio de 2018). «Best Side Quests in Games» (<https://www.ign.com/articles/2018/05/23/best-side-quests-in-games>). *IGN* (em inglês). Consultado em 14 de junho de 2020
88. «Top 10 Secret Levels in Video Games» (<https://www.ign.com/articles/2016/06/07/top-10-secret-levels-in-video-games>). *IGN* (em inglês). 7 de junho de 2016. Consultado em 14 de junho de 2020
89. Sliva, Marty. «Unforgettable Video Game Moments» (<https://www.ign.com/lists/top-100-video-game-moments/18>). *IGN* (em inglês). Consultado em 14 de junho de 2020
90. Pereira, Daniel (14 de julho de 2019). «OnlySP's Favorite Games #17—Castlevania: Symphony of the Night» (<https://onlysp.escapistmagazine.com/50-favorite-games-castlevania-symphony-of-the-night/>). *The Escapist* (em inglês). Consultado em 14 de junho de 2020
91. Miller, Leon (15 de outubro de 2018). «15 Hidden Video Game Locations That Are Worth Finding (And 15 That Are Worthless)» (<https://screenrant.com/hidden-video-game-locations-worth-finding/>). *Screen Rant* (em inglês). Consultado em 14 de junho de 2020
92. Parish, Jeremy (21 de janeiro de 2019). «Castlevania: Symphony of the Night Deep Dive, Part 3: The Metroidvania Lie» (<https://www.usgamer.net/articles/design-in-action-%7C-symphony-of-the-night-and-the-metroidvania-lie>). *USgamer* (em inglês). Consultado em 14 de junho de 2020
93. Parish, Jeremy; Williams, Mike (19 de agosto de 2014). «USgamer Club: Symphony of the Night Reaches Its Crescendo» (<https://www.usgamer.net/articles/usgamer-club-symphony-of-the-night-reaches-its-crescendo>). *USgamer* (em inglês). Consultado em 14 de junho de 2014

## Ligações externas

---

- Página oficial - Konami (US) ([https://www.konami.com/games/castlevania/us/en-us/page/history\\_1997\\_ps](https://www.konami.com/games/castlevania/us/en-us/page/history_1997_ps)) (em inglês)
- 

Obtida de "[https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Castlevania:\\_Symphony\\_of\\_the\\_Night&oldid=64770745](https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Castlevania:_Symphony_of_the_Night&oldid=64770745)"