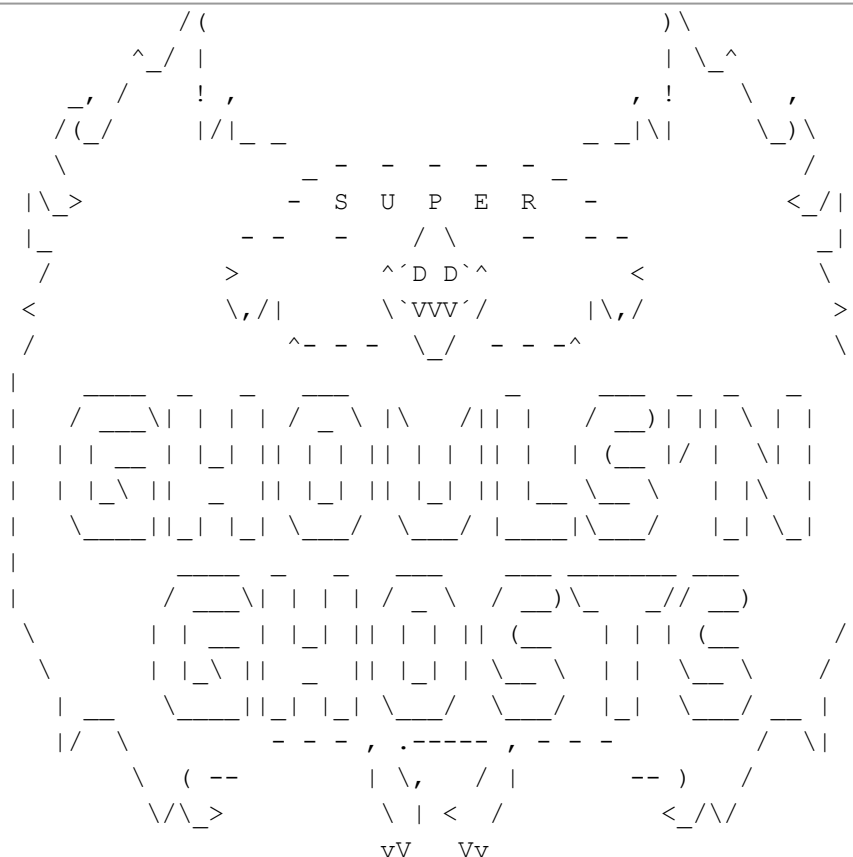


Super Ghouls 'N Ghosts FAQ/Walkthrough (Spanish)

by NightStalker2099

Updated to v1.0 on Dec 1, 2014



- SUPER GHOULS 'N GHOST R-

Faq/strategy Guide
Original de Night stalker.
(carta_detrampa@hotmail.com)

Version 1.0

SUMARIO

	. Carta del autor	I
	. Historial del archivo	II
	. Sobre este juego	III
	. Introduccion Basica	IV
	. Guia de niveles y cofres	V
	. ° Cementerio	A
	. ° Jardin	B
	. ° Barco Fanstasma	C
	. ° Oceano	D
	. ° Volcan	E
	. ° Torres	F
	. ° Medula	G

. ° IntestinoH	
. ° Camino NevadoI	
. ° MontañaJ	
. ° CastilloK	
. ° Castillo 2L	
. Arrange ModeVI	
. Faq y buzón de comentarios.....VII		
. Agradecimientos especiales.....VIII		
. Cuestiones LegalesIX	
_ ----- _		

I - C A R T A D E L A U T O R

Bienvenidos sean todos a mi guía de Super Ghouls n' Ghost, este archivo nace de la idea de re memorar un querido juego de mi infancia, sin olvidar que este trabajo es mas que nada para hacer una revision y critica que lo pueda hacer centro de atencion para que entre en tus posibilidades de disfrutarlo un dia que no tengas nada mas que hacer.

La etapa mas genial de mi infancia fue al lado de una super nintendo y el juego que mas me emocionaba fue efectivamente de la serie ghouls and ghost, a medida que el tiempo pasa, esta serie sigue estando entre mis favoritas ya que su dificultad ha sido legendaria y no podria ser de menos que no intentaras jugarlo alguna vez.

Los juegos actuales son geniales, no hay duda, pero asi como avanza la tecnologia, tambien abre las posibilidades a conocer juegos que en sus epocas marcaron, conmocionaron y rigieron una generacion que hoy dia la sigue recordando con gran afecto.

Esta guía va dedicada a todos ellos...

Estimados todos, el proximo documento al igual que muchas otras de mis aportaciones estaran disponibles de forma vitalicia y en su ultima versión unicamente en:

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

Este archivo se vera excelente si lo copias en el notepad o lo ves directo de la pagina web, contrario a lo que te digo, encontraras errores y abominaciones dignas de un libro de Stephen King. Asi que no me queda nadamas que explicar, les agradezco se pongan comodos, preparense un cafesito, una botana y disfruten el recorrido hacia el fantastico mundo del ghouls and ghost...

II- H I S T O R I A L D E L A R C H I V O

o- version 1.0 (primera en publicar)

O- SE REALIZO:

- o- ARTE ASCII
- o- Guia en general y detalles menos respecto a la plantilla.
- o- Opinion general respecto al juego.
- o- Informacion bascia y consejos respecto al armamento.

O- PENDIENTE

- o- Bestiario.

Un abrazo enorme en esta temporada navideña que esta a escasos 23 dias que llegue santa claus (jojoho), mi regalo para este año es un psp vita...

:P

Ustedes que pedirán.

III- S O B R E E S T E J U E G O

Aparte de los muy conocidos exitos de la GBA, esta consola portatil fue celebre por re editar clasicos de super nes y es que su potente hardware nos permitio emular titulos del Snnes que, por razones de edad algunos no pudieron disfrutar.

La serie de Ghouls n' ghost comienza con el arcade de similar nombre llamado "ghost n' goblins" considerado por muchos entre los diez juegos mas dificiles de la historia, esta epica aventura nos lleva a un mundo donde el caballero Arturo tiene que rescatar a su princesa de las garras de lucifer... (muerete de envidia browser).

Demas queda decir que la serie es un clasico que disfrute de una secuela para las arcade de capcom: "ghouls and ghost" el remake que supero a su anterior entrega, nos ofrecio una mejora en todo los aspectos, en especial el mando que nos permitia los golpes verticales, lastima que la historia se sigue centrando en la ahora "muerte" de la princesa y su venganza contra el responsable.

Dos años mas tarde, Capcom lanzo una siguiente entrega, donde el titulo nos jugo una mala broma y debio ser mas conocido como la secuela de Ghost and goblins, ya que el doble salto y la inexistente movilidad en los disparos nos llegaron a dar dolor de cabeza mas de una vez.

Capcom no quiso dejar morir esta serie de juegos y lanzo un compendio para la psx que incluia los mencionados tres juegos con el nombre de "Generatios; chronicles of Arthur" y a menos que seas un amante de la serie, dudo lo hayas visto o escuchado alguna vez.

Como lo habia comentado, el auge el GBA nos ofrecio una nueva oportunidad de disfrutar titulos añejos ya sean de la propia nintendo como la serie de mario, los final fantasy y los mismo de Capcom como el final fight o street fighter...

()- LA HISTORIA:

Una noche de fiesta en el Reino es interrumpida cuando el demonio Zardius manda a raptar a la princesa prin prin (¿alguien sabe por que carajos lo hizo?), encarnamos al valeroso caballero Arthur y nuestro objetivo es

atravesar el reino oscuro y rescatar a la dulce doncella...

()- LO BUENO:

o- GUARDADO DE NIVEL: Uno de las dificultades que tenia la version de Snes es que se tenia que pasar el juego completamente, no existian pasword's ni salvado de niveles, lo que ocasionaba que el miedo a perder nuestro avance convirtiera mas dificil el recorrido (de lo que hera), este pequeño fallo ya fue arreglado y ahora existe la posibilidad de guardar el avance por nivel y cuando lo crea necesario el jugador.

o- OST: Las melodias siguen siendo tan geniales como en la version original, algo que quisa sea muy dificil de quitar de tu mente una vez comienzas a disfrutar el juego, el sonido puede ser lugubre si asi es necesario o con una balada tetrica que aunado al ecenario nos puede llegar a hacer mas ameno el viaje.

o- NUEVOS NIVELES: Esta mas bien tiene sus pros y contras, pero por la parte noble, se puede rescatar la aceptable adaptacion que hicieron de 4 niveles clasicos, la dificultad, el ambiente y la musica, hacen disfrutar mas la aventura.

()- LO MALO:

o- MAS NIVELES PERO... Si bien, tenemos una gran adaptacion del clasico y unos nivelesillos mas, por que no hacer una historia nueva ¿un nuevo titulo de la epica saga? estamos en el clasico copy-pasta que muchas empresas han realizado, no los culpo, pero el afan de generar ganancias a costa de reciclar conceptos no es muy profesional (vaya, en todas las industrias del entretenimiento sucede esto, querramos o no)...

o- FALTO AGREGAR ALGO: La copia es muy fiel, no hay que dudarlo, pero la version de Snes nos permitia por medio de una serie de movimientos con el pad, llegar al tan soñado sound test, rayos que la GBA no quiso soltar ese pequeño regalito.

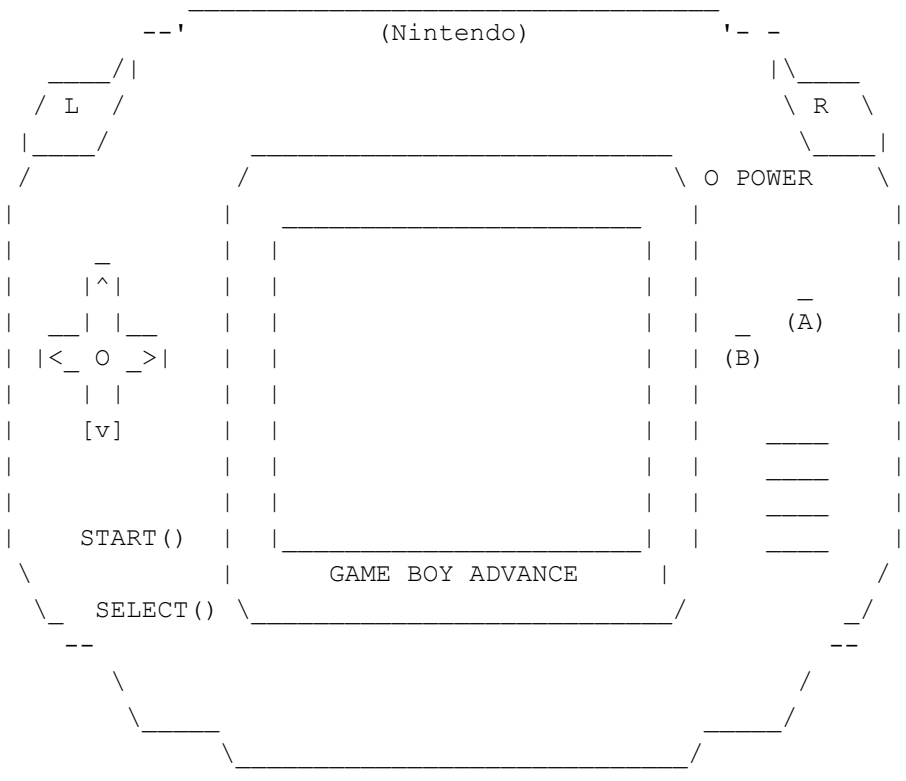
o- ARRANGENGE MODE: una buena opcion pero mal ejecutada, para acceder a los niveles bonus es necesario contar con la armadura dorada, si esta condicion no se cumple, el juego bloquea el paso y nos manda de vuelta a los clasicos stages... entonces... para que carajos poner esta opcion.

()- CONCLUSION:

o- Recomendable para verdaderos fans de la serie, si te gustan las aventuras de Arthur, pasaras horas y horas sin despejar la vista de la pantalla, a lo contrario y esperas encontrar algo novedoso, lamento decirte que este no es el lugar, quizas te interese el ultimate g&g para psp... buen viaje.

IV- I N T R O D U C C I O N B A S I C A

Amigos mios, el menu principal se explica por si solo, no me siento culpable de no expresar una irreverente teoria al respecto, a caso contrario me permito explicarles las opciones mas basicas y alguno que otro consejo para hechar a andar esta aventura, empecemos con los comandos basicos:



-----0
 () - INDICACIONES GENERALES
 -----0

- o [^] : Pad digital, Mueve, avanza, agachate, etc, etc.
- o [v] : Salto, doble Salto.
- o (B) : Salto, doble Salto.
- o (A) : Ataque, precionandolo genera un poder especial que varia segun el arma que se cargue.
- o [L] : Nothing
- o [R] : Nada.
- o (START) : Menusito\ en batalla pausa y menu.
- o (SELECT) : En batalla te oculta la barra principal [vidas\tiempo]

Las indicaciones son de lo mas simple, te mueves, disparas y saltas, mientras mas enemigos destruyas, mas placentera sera tu experiencia en el juego...
 (ò_ó)!

-----0

PLAYER		.---TIME---
126800	· o o o () \ / - ° \ / () o o o ·	4 : 44
	· - \ - o o / -	_____
<) _ X 4	· - \ - o o / -	
\ / \	· - \ - o o / -	
! _ _	· - \ - o o / -	

```

      , -.-
     /  -\ - \
    /    _    \
   !( / \! / \! _-.
  </- `--' `--' / ° \
   ! _ _ !/--' ,/'v
  / \ ( \ \ _ ,/
 <_ / -/, ,!- -vv

      / ^
     (0` ) _
    \-!\_!| [|
   / | - | | |
  <_) | _ [| | [|
   () \ - \ _/
     | _ | _ |
     ! _ | \ _

      , -.- ,
     / _ / \ \
    ( _ _ _ ! \
   | \ _! / | ) />
  <!--!_--' _!
   ( _ _ \ _ \!
   ( _ _ _ ) _! /

```

()- CARACTERISTICAS BASICAS

El manejo del personaje es diferente al g&g, en primera, unica y quisa lo que jodio a muchos es que; NO TENEMOS ATAQUE HORIZONTAL, asi que hay que tener mucho cuidado cuando un "enemigo salvaje" aparesca por abajo o por arriba (vampiros, imps, fantasmas y ese tipo de escoria).

Tenemos el sutil doble salto que puede llegar a ser engañoso, ya que no es necesario utilizarlo para llegar a ciertas plataformas, mas bien puede llegar a ser perjudicial si lo ocupas, no calculas bien y caes al abismo... Puedes ocupar el Doble salto para evadir ataques o pasar sobre enemigos, pero es casi 99.9% que te joda un repentino monstruo que salga de la nada y te arruine, no te preocupes a todos nos ha pasado.

Si trabajamos en la version clasica, de LEY, al igual que en las anteriores entregas, tenemos que recorrer el jodido lugar DOS VECES, si no tenemos el arma indicada, puedes recorrerlo otra vez mas (¬_¬) y asi... sucesivamente...

()- ARMAMENTO Y SUPER PODERES

Arthur cuenta con una buena variedad de armas que ayudaran a partir camino, tenemos la eliminacion del escudo y la espada, pero la incorporacion de unos juguetitos nuevos...

```

| _____ |   | _____ |   |   ^   | |
|   _____ |   |   _   |   |   //   |
| -{ _____ => |   | ~- _ | ---=> |   | <_ > |
| _____ |   | _____ |   |   //   |
| _____ |   | _____ |   |   v   |

```

- o- LANZA : El arma mas basica de Arthur, es eficaz y permite un margen de ataque de 2,2.
- o- LANZA 2: La diferencia que tenemos es la silueta que suelta al ser arrojada y el pequeño margen que la hace un poco mas potente.
- o- RAYO : Una descarga es generada de la armadura de Arthur que arroja a tres direcciones diferentes, muy eficas contra enemigos de bajo nivel.

!	,-- ,	()
!!!	/ , - \	0
(_ _)	! \ _ /	() -v-
U	\ _	^ ()

- o- ANTORCHA : Una leve llamarada es arrojada al suelo, donde recorre hasta cuatro pasos, permitiendo quemar enemigos que pasen por alli, ademas que es poco eficiente si quieres eliminar enemigos voladores (combinalo con el doble salto).
- o- ANTORCHA 2: El rango al que se eleva la llama es mas elevado, por lo que su alcance a seres que caen del cielo mejora mucho.
- o- ESFERAS : Tres esferas rodean a Arthur y comienzan a girar esporadicamente, ofreciendo una especie de escudo contra ataques cuerpo a cuerpo, es inevitable advertir que no bloque ataques magicos y cualquier cosa que sea arrojada.

^ _	_	/ _ /
(! _ >	(_) -- >	_ _ / < > !
v	_	(vvv _ !
		(^ ^ ^ _ /

- o- DAGA : Similar a ocupar la lanza, la diferencia es que la daga es mucho mas veloz y no se limita a detener el ataque (llamase ilimitado).
- o- DAGA 1 : El angulo en el que se arroja ya no es lineal, mas bien da a parecer que cambia un poco el orden del disparo.
- o- DRAGON : Una dragon azul aparece al frente y gira para destruir todo esperpento que este unos metros arribas de arthur.

\	\ -	_ . _
> - - --	> -) - --	- \ / -
/	/ -	_ _ _

- o- ARCO MAGICO : Dos flechas son arrojadas a 75° aproximadamente, lo que da buen margen contra enemigos voladores, pero es necesario agacharse contra enemigos rastrosos (o correr)(si, mejor corre).
- o- FECHAS MAGICAS: Tres saetas luminosas persiguen al objetivo hasta golpearlo, un arma excelente, por que va tras el molesto Red arremer y puede ser la manera mas facil de destruirlo, la desventaja es que en ocasiones una flecha se pierde en el limbo y no va tras ningun objetivo por lo que quedamos muy expuestos.
- o- BUSCA TESOROS: El poder menos genial de todos si tomamos en cuenta la habilidad anterior, solo encontramos un cofre. bieeeen...

_____	.--.	=====
(-	/ .__ ,	=====
\	_ \	===
u))	==
_____	_____	_____ = _____

- o- GUADAÑA : El ataque es lineal, pero puede ser algo lento.
- o- DOBLE COMPUESTA: Mejora mucho al anterior, el efecto del ataque es doble, aunque sigue siendo muy lento.
- o- REMOLINO: El super poder mas devastador, dos remolinos son convocados y destruyen todo a su paso, muy recomendable pero poco tardio a ser convocado.

_____	_____	\ /
(/ \	__ \ / __
\	') (`	/ \
	' _ / '	/ \
_____	_____	_____

- o- HACHA : Demasiado lenta pero muy potente.
- o- SUPER HACHA: Parecida a un disco giratorio, es potente pero demasiado lenta, su margen de ataque es muy dificil de calcular, asi que no esperes sea facil de ocupar (poco recomendable).
- o- Unas lineas magicas parten de la armadura de Arthur en diversas direcciones, no es muy potente, pero da un margen para eliminar enemigos de todas las areas que aparezcan.

_____	/ \	_____
/ __	o \ / o	/ _____ \
0 () = __ >	/ \ () / \	\ / __ \ /
\	\ / \ /	\ / () \ /
_____	_____	_____

- o- BUMERANG: Una especie de boligrafo antiguo puede ser arrojado tres veces pero no llevan una ataque lineal, se mueven pero
- o- BUMERANG COMPUESTO: Similar al anterior, es un poco mas potente, pero sigue siendo dificil de utilizar por que su margen de error es mucho.
- o- EXPLOSION DE ENERGIA: Una onda de energia se forma arriba de Arthur y se descompone en ambas direcciones, util contra jefes gigantes, justo en la cara baby.

- 0
- -°
-_o o

| _____ |

o- BRAZALETE : Unicamente disponible despues de la segunda vuelta, si se tiene la armadura dorada su ataque puede bloquear ataques enemigos, tiene poco alcance pero su efectividad es la mejor.

()- ARMADURAS

o- DESNUDO: Podria ser lo peor que te pase, tu armadura se destruye y solo esperas encontrar un cofre que te salve, cualquier cosa que te toque o ataque tiene el 100% de probabilidad de matarte, en este estado si te convierte la bruja te transformas en un indefenso bebe.

o- ARMADURA DE PLATA: No expresa otra opcion mas que la de proteger al portador...

o- ARMADURA ESMERALDA: Hace que las armas saquen su poder especial.

o- ARMADURA DORADA: Ademas del poder especial, puedes convocar un super poder si mantienes presionado el ataque.

o- ESCUDO EXTRA: Ademas del escudo que incluye la armadura de oro, podemos obtener otro escudo que nos permite soportar hasta 2 ataques leves antes que salga volando en pedazos.

V- G U I A D E N I V E L E S Y C O F R E S

()- REGLAS BASICAS SOBRE LOS COFRES:

En lo cofres puedes encontrar cualquiera de las siguientes situaciones:

- A.- Una bruja.
- B.- Una trampa para osos (solo en el nivel 1 y 2)
- C.- Una armadura plateada (si estas desnudo)
- D.- Una armadura verde (si tienes la armadura plateada)
- E.- Una armadura dorada con escudo (si tienes armadura esmeralda)
- F.- Un escudo (si tienes la armadura dorada o te destruyeron el escudo).

()- A. C E M E N T E R I O

Muchos, pero muuuuchos Zombies te atacaran, dales caña y avanza rapido, no hay mucho peligro, asi que solo es cuestion de habilidad, esquivas, ataca salta y corre...

RECOMENDACION EN ARMAS	ATAQUE ESPECIAL:	NIVEL DE DIFICULTAD:
Lanza : [ooooo]	Relampago : [ooooo]	1ª Vuelta [o----]
Daga : [ooooo]	Dragon : [oooo-]	2ª Vuelta [oo---]
Antorcha: [oooo-]	Esferas : [oooo-]	
Flechas : [oooo-]	Cofre : [-----]	
Hacha : [oo---]	Multi-linea: [oo---]	

Boomeran: [o----]	Energia : [oo---]	
Guadaña : [ooo--]	Tornado : [ooooo]	
SIN ARMADURA ORO	CON AMADURA ORO	

()- LOCALIZACION DE LOS COFRES:

- 1.- Avanza al inicio de la pantalla y aparecera un cofre.
- 2.- Salta cerca del primer poste, aparecera encima.
- 3.- Antes de enfrenatar a la primer llama, sube al poste y salta.
- 4.- Aparece en el primer mausole (donde la flor te lanza fuego).
- 5.- Pasando la tercer torre de calaveras (deves saltar)
- 6.- En el poste despues de las mareas.

 ()- B. J A R D I N

El punto aqui es destruir las esferas explosivas y saltar las carretas, no abra mas sorpresas, con facilidad puedes esquivarlos, el arma recomendada a mi parecer es el misili magico (armadura puesta) ya que busca las esferas a presicion, el Tornado tambien es genial si te tienen rodeado, pero dudo puedas destruir rapido a todos con la guadaña.

RECOMENDACION EN ARMAS	ATAQUE ESPECIAL:	NIVEL DE DIFICULTAD:
Lanza : [ooooo]	Relampago : [ooooo]	1ª Vuelta [o----]
Daga : [ooooo]	Dragon : [ooo--]	2ª Vuelta [oo----]
Antorcha: [ooooo]	Esferas : [ooooo]	
Flechas : [oooo-]	Cofre : [-----]	
Hacha : [oo---]	Multi-linea: [ooo--]	
Boomeran: [ooo--]	Energia : [oo---]	
Guadaña : [ooo--]	Tornado : [ooooo]	
SIN ARMADURA ORO	CON AMADURA ORO	

()- LOCALIZACION DE LOS COFRES:

- 1.- Da un doble Salto al incio de este stage.
- 2.- Antes del segundo Belial (carreta con llamas).
- 3.- Despues de saltar al mencionado "segundo" Belial.
- 4.- Antes de enfrenatar al primero Boos.

 ()- C R O C A T I C E

Si llevas la lanza del primer nivel y la armadura dorada, lo puedes pulverizar con un solo tiro.

Super efectivos son los misiles magicos que le van directo a la cabeza, aunque las flechas (sin armadura) tienen un angulo perfecto para destruirlo.

La antorcha sirve cuando alargue el cuello, puedes convocar las esferas,

acercarte a la cabeza y lanzarle rapidamente todas las antorchas que puedas.

La Daga es solo cuestion de atinarle y arrojar repetidamente o invocar al dragon.

El hacha es lenta pero puede funcionar con algo de paciencia, invoca rapido el super poder.

El boomerang no es recomendado, la energia que emite puede funcionar, pero si te lanza el miniwing sera dificil de conectar.

La Guadaña es lenta, pero el super poder de tornado lo puede destruir con mucha facilidad.

RECOMENDACION EN ARMAS	ATAQUE ESPECIAL:	NIVEL DE DIFICULTAD:
Lanza : [ooooo]	Relampago : [ooooo]	1ª Vuelta [o----]
Daga : [ooooo]	Dragon : [ooooo]	2ª Vuelta [o----]
Antorcha: [ooooo]	Esferas : [ooooo]	
Flechas : [ooooo]	Cofre : [-----]	
Hacha : [oo---]	Multi-linea: [oo---]	
Boomeran: [o----]	Energia : [oooo-]	
Guadaña : [ooo--]	Tornado : [ooooo]	
SIN ARMADURA ORO	CON AMADURA ORO	

()- D. B A R C O F A N T A S M A

Un Cementerio de Barcos se convierte en nuestro siguiente objetivo, los fantasmas abundan y las guillotinas seran nuestro malestar, existen unos cofres llamados "Mimics" que devemos evitar si es posible.

Armame de una daga, lanza, flechas-misil magico si quieres Pasar rapido por aqui.

A la distancia de la primer guillotina puedes dar un doble salto y evitar el ir al final para saltar (mejor dicho no tienes que ir por donde la bolsa de dinero para subir, puedes hacerlo desde la mitad).

En la primer tirolesa no es necesario dejar que caiga completamente, calcula la distancia poco despues de la guillotina, si lo ejecutas bien quedaras en esa plataforma (si lo haces mal, caerás con el mimic, sin mencionar que el agua sube y tienes que subir las escaleras).

Cuando veas una guillotina con una bolsa de dinero arriba (notaras un mimic) evita ese camino, dejate caer de las escaleras cortadas, unicamente tendras que enfrentarte al mimic que bloquea tu camino (y no tendras que saltar para arriesgarte que te revane la guillotina o el monstruo te destruya).

RECOMENDACION EN ARMAS	ATAQUE ESPECIAL:	NIVEL DE DIFICULTAD:
Lanza : [ooooo]	Relampago : [oooo-]	1ª Vuelta [oo---]
Daga : [ooooo]	Dragon : [oo---]	2ª Vuelta [oo---]
Antorcha: [ooo--]	Esferas : [ooooo]	
Flechas : [ooooo]	Cofre : [-----]	

Hacha : [oo---]	Multi-linea: [ooo--]	
Boomeran: [o----]	Energia : [o----]	
Guadaña : [oo---]	Tornado : [ooooo]	
SIN ARMADURA ORO	CON AMADURA ORO	

()- LOCALIZACION DE LOS COFRES:

- 1.- Al iniciar el escenario salta sobre el mastil.
- 2.- Continúa unos pasos mas y salta (a distancia de la bolsa de dinero).
- 3.- Sube las escaleras y ve a derecha, salta y regresa.
- 4.- Si te dejas caer por la tirolesa (no recomendable).
- 5.- Donde la guillotina con el bolso de dinero arriba (al lado un mimic solo he invocado este cofre con el poder magico de los misiles.
- 6.- Elimina el mimic (despues del salto en tirolesa) ve a la izquierda. (donde unas escaleras rotas).

 (-) D. O C E A N O

Este nivel te la pasaras saltando de tabla en tabla y en corales con muchos pinchos, si traes los misiles magicos te la pasaras muy bien, ya que solo son tres tipos de monstruos los que enfrentaremos, los peces que te regalan algunos objetos, las plantas pegadas a los arrecifes (escupen estrellas) y las sirenas, tooodas muy deviles, evita infortunios y mantente siempre a la mitad de la pantalla, ya que los enemigos tardan en aparecer y las mareas suben y bajan, mantente siempre disparando y aleatoriamente puedes vencer a unos cuantos.

Evita usar ataques especiales, quita tiempo invocar y provoca la perdida de valioso tiempo en el cual te pueden demoler tus enemigos.

Evita usar armas de corto alcance (antorchas) manten siempre tu distancia.

RECOMENDACION EN ARMAS	ATAQUE ESPECIAL:	NIVEL DE DIFICULTAD:
Lanza : [oooo-]	Relampago : [oooo-]	1ª Vuelta [o----]
Daga : [ooooo]	Dragon : [ooo--]	2ª Vuelta [oo---]
Antorcha: [oo---]	Esferas : [ooo--]	
Flechas : [ooooo]	Cofre : [-----]	
Hacha : [o----]	Multi-linea: [ooo--]	
Boomeran: [o----]	Energia : [o----]	
Guadaña : [o----]	Tornado : [ooooo]	
SIN ARMADURA ORO	CON AMADURA ORO	

()- LOCALIZACION DE LOS COFRES:

- 1.- Despues de saltar sobre la tercer tabla, unos pasos adelante.
- 2.- Antes de la primer planta lanza pinchos, justo adelante del primer cofre.
- 3.- Antes de la cuarta tabla y la primer sirena (emmm, triton)
- 4.- Despues de eliminar al sireno y saltar la siguiente tabla.

 (-) G I A N T B A R N A C L E

Los monstruos marinos han sido el tormento de los mares desde tiempos inmemoriales, la criatura a la que enfrentaremos por el contrario tiene una dificultad al borde de lo ridiculo...

Comenzamos por el hecho que el unico ataque que representa es cuando lanza una serie de 1 a 4 misiles rumbo linea recta, uno de ellos puede ser soportado por nuestro fabulo escudo, de otra tendrias que calcular la distancia de la marea y saltar lo mas alto que puedas, rogando no caigas sobre uno de ellos.

La forma facil de eliminarlo es; Una oleada directa de misiles magicos rumbo a su rostro, cualquier arma recta puede dañarlo siempre y cuando consideres que el tiempo es oro viejo, vaya que lo puedes fundir estando desnudo y con un hacha (lenta hacha) y asi partirlo en dos, da igual.

Metodo DOS (imagina el enfasis), una vez escuches la musica tetrica que acompaña a este demonio, empieza a cargar un tornado... cuando consideres justo lanzale sin piedad y repite el procedimiento una vez mas... listo, coctel de mariscos a servir.

Metodo TRES: invoca las esferas y mantente cerca del rostro, lanza las antorchas a nivel extremo, si lo haces correctamente volara en un solo turno.

RECOMENDACION EN ARMAS	ATAQUE ESPECIAL:	NIVEL DE DIFICULTAD:
Lanza : [oooo-]	Relampago : [ooo--]	1ª Vuelta [o----]
Daga : [ooooo]	Dragon : [ooo--]	2ª Vuelta [o----]
Antorcha: [ooo--]	Esferas : [oooo-]	
Flechas : [ooooo]	Cofre : [-----]	
Hacha : [ooo--]	Multi-linea: [ooo--]	
Boomeran: [oo---]	Energia : [oo---]	
Guadaña : [ooo--]	Tornado : [ooooo]	
SIN ARMADURA ORO	CON AMADURA ORO	

()- E. V O L C A N

Este nivel es mas molesto que levantarse temprano en domingo :P
A mi parecer es el mas dificl :P
Sinceramente si se me hace dificil esta zona :(

Si pensaste alguna de las opciones anteriores, pon atencion de estas recomendaciones para salir adelante de este nivel:

antes de correr y saltar a la lava, acercate porque saldran volando unos p*tos imp's que siempre querran joderte, toda lava saca una o dos de estas criaturas, manten distancia.

Para eliminar a los dos primeros perros-zarnosos-lanza-llamas, solo agachate y dale con todo, para el tercero antes de bajar las escaleras espera a que lanse dos ataques y por consiguiente se alejara de las escaleras.

La convinacion para saltar en la lava (a los correspondientes puntos de salto) son:

Doble salto- doble salto, salto sencillo y llegaremos con otro doble salto a la plataforma de huesos.
 Para la siguiente parte son tres dobles saltos y un salto sencillo, llegando con el firebrand.

RECOMENDACION EN ARMAS	ATAQUE ESPECIAL:	NIVEL DE DIFICULTAD:
Lanza : [oooo-]	Relampago : [ooo--]	1ª Vuelta [ooo--]
Daga : [ooooo]	Dragon : [o----]	2ª Vuelta [ooo--]
Antorcha: [oooo-]	Esferas : [oooo-]	
Flechas : [ooooo]	Cofre : [-----]	
Hacha : [o----]	Multi-linea: [oo---]	
Boomeran: [o----]	Energia : [o----]	
Guadaña : [ooo--]	Tornado : [ooooo]	
SIN ARMADURA ORO	CON AMADURA ORO	

()- LOCALIZACION DE LOS COFRES:

- 1.- En la primer plataforma de este nivel (Donde el primer whooo)
- 2.- Despues del primer cofre baja por la escalera a la derecha.
- 3.- Despues del segundo cofre baja por y simula saltar a la lava (derecha).
- 4.- Despues del tercer cofre, baja la escalera, un imp con un cesto te atacara (igual un lobo), salta a la lava izquierda y aparecera un cofre justo arriba de ti.

 (-) F. T O R R E S

Esta parte no tiene mas que la mayor gracia que destruir gargolas y eliminar vampiros, a la ultima torre unos goblins caeran deprisa asi que trata de ir lo mas lento que puedas.

A lo que se refiere a murcielagos, salta a los que vienen de abajo y ataca los que llegan del cielo...

RECOMENDACION EN ARMAS	ATAQUE ESPECIAL:	NIVEL DE DIFICULTAD:
Lanza : [oooo-]	Relampago : [oooo-]	1ª Vuelta [ooo--]
Daga : [ooooo]	Dragon : [ooo--]	2ª Vuelta [ooo--]
Antorcha: [oooo-]	Esferas : [ooooo]	
Flechas : [ooooo]	Cofre : [-----]	
Hacha : [oo---]	Multi-linea: [ooo--]	
Boomeran: [o----]	Energia : [o----]	
Guadaña : [ooo--]	Tornado : [ooooo]	
SIN ARMADURA ORO	CON AMADURA ORO	

()- LOCALIZACION DE LOS COFRES:

- 1.- En la torre numero 1, tercer gargola.
- 2.- Antes de terminar la torre, salta y regresa.
- 3.- Torre tres, segunda gargola.

- 4.- Antes del ataque de algunos goblins.
 5.- Ultima torre, aparecera automaticamente :)

 ()- N I G H T C R A W L E R

Un monstruo ridiculamente molesto, vamos al grano, consta de un ataque en el que arroja una especie de rocas que pueden destruirte, si la arroja arriba espera a que caiga y calcula la distancia entre cada roca.

si te la manda a las laterales, espera a que lleguen y salta lo mas alto que puedas, eso puede funcionar si lo haces a tiempo y evitas te cargue este ataque

para eliminarlo rapidamente:

- o Ataca repetidamente su rostro con las flechas magicas.
- o Invoca las esferas y ataca a la par que ellas golpean su rostro.
- o Activa el tornado, en cuestion de segundos lo eliminara.
- o El relampago funciona bien si le atina al rostro.

RECOMENDACION EN ARMAS	ATAQUE ESPECIAL:	NIVEL DE DIFICULTAD:
Lanza : [oooo-]	Relampago : [oooo-]	1ª Vuelta [oo---]
Daga : [ooooo]	Dragon : [o----]	2ª Vuelta [oo---]
Antorcha: [oooo-]	Esferas : [ooooo]	
Flechas : [ooooo]	Cofre : [-----]	
Hacha : [o----]	Multi-linea: [ooo--]	
Boomeran: [o----]	Energia : [o----]	
Guadaña : [oo---]	Tornado : [ooooo]	
SIN ARMADURA ORO	CON AMADURA ORO	

 ()- G. M E D U L A

El objetivo de este nivel es llegar a las plataformas antes que la pantalla cambie de orientacion, pero no sera nada facil, hay que esquivar o eliminar a los eagler's y las flores de craneo, si te pones en una posicion en diagonal podras recibir mas los impactos que te lansen. En si no hay nada interesante en este nivel, es pura estrategia.

RECOMENDACION EN ARMAS	ATAQUE ESPECIAL:	NIVEL DE DIFICULTAD:
Lanza : [oooo-]	Relampago : [oooo-]	1ª Vuelta [oo---]
Daga : [oooo-]	Dragon : [oo---]	2ª Vuelta [oo---]
Antorcha: [oooo-]	Esferas : [oooo-]	
Flechas : [ooooo]	Cofre : [o----]	
Hacha : [o----]	Multi-linea: [oo---]	
Boomeran: [o----]	Energia : [o----]	
Guadaña : [oo---]	Tornado : [ooooo]	
SIN ARMADURA ORO	CON AMADURA ORO	

()- LOCALIZACION DE LOS COFRES:

- 1.- Al inicio ve a la izquierda o salta.
- 2.- Antes del primer ataque de las flores.
- 3.- Justo despues de obtener el segundo cofre, salta a la izquierda.
- 4.- En el area donde se saltan tres tramos de pinchos.
- 5.- Al final del stage, salta un poco y aparecera

()- H. I N T E S T I N O

Este nivel se caracteriza por ser el interior de alguna desagradable criatura, hay celulas que explotan a menos las destrullas primero y uno que otro imp, debes ser muy presison con los saltos o cualquier movimiento erroneo te costara el nivel.

Recomendable un 99% usar los misiles magicos...

Evita los ataques especiales, a menos que sea el tornado claro, jejeje.

El nivel es corto, asi que si fallas procura memorizar las rutas donde te apalean e intentalo de nuevo.

RECOMENDACION EN ARMAS	ATAQUE ESPECIAL:	NIVEL DE DIFICULTAD:
Lanza : [oooo-]	Relampago : [ooo--]	1ª Vuelta [o----]
Daga : [oooo-]	Dragon : [oo---]	2ª Vuelta [o----]
Antorcha: [oooo-]	Esferas : [oooo-]	
Flechas : [ooooo]	Cofre : [-----]	
Hacha : [o----]	Multi-linea: [o----]	
Boomeran: [o----]	Energia : [o----]	
Guadaña : [o----]	Tornado : [ooooo]	
SIN ARMADURA ORO	CON AMADURA ORO	

()- LOCALIZACION DE LOS COFRES:

- 1.- NO hay :)

()- H Y D R A

Una serpiente gigante con tres cabezas comenzara a lanzar bolas de fuego repetidamente, si no lo derrotas rapidamente se morfaran en unas pequeños y musculosos seres reptilianos inmunes acualquier ataque, que mas da, solo evita estar las paredes si llegan a regresar a su estado normal.

No hay nada mas que agregar, quisa sea el mas simple y fanfaron enemigo de todo el juego, que la apariencia no te engañe, persevera el ataque al rostro y no tardara en caer.

RECOMENDACION EN ARMAS	ATAQUE ESPECIAL:	NIVEL DE DIFICULTAD:
Lanza : [oooo-]	Relampago : [ooo--]	1ª Vuelta [o----]
Daga : [oooo-]	Dragon : [ooo--]	2ª Vuelta [o----]

Antorcha: [ooo--]	Esferas : [oooo-]	
Flechas : [ooooo]	Cofre : [-----]	
Hacha : [oo---]	Multi-linea: [o----]	
Boomeran: [o----]	Energia : [ooo--]	
Guadaña : [o----]	Tornado : [ooooo]	
SIN ARMADURA ORO	CON AMADURA ORO	

 ()- I. C A M I N O N E V A D O

Solo quiero aclarar que esta que esta es mi parte favorita, el paisaje es muy detallado al igual que los colores y efectos de nieve, de la musica ni hablamos, no hay tonada pegajosa que esta.

Si quieres pasar esta zona sin problemas ve despacio y elimina las pocas bestias que encontraras aqui, ataca y huye, funciona con todo, quisa el mayor peligro sera no caer en los pinchos filosofos de hielo.

Anticipa tus ataques si es que cuentas con el arma o super poder indicado, de lo contrario mantente quieto y espera el momento de esquivar lo que te lansen las plantas, una vez que llegues a donde las raices de hielo, manten atacando en cada momento, calcula el angulo al que caeran los hombres avispa y recuerda solo puedes dañarlos por atras.

RECOMENDACION EN ARMAS	ATAQUE ESPECIAL:	NIVEL DE DIFICULTAD:
Lanza : [oooo-]	Relampago : [ooo--]	1ª Vuelta [o----]
Daga : [oooo-]	Dragon : [oo---]	2ª Vuelta [o----]
Antorcha: [oooo-]	Esferas : [oooo-]	
Flechas : [ooooo]	Cofre : [-----]	
Hacha : [oo---]	Multi-linea: [ooo--]	
Boomeran: [ooo--]	Energia : [ooo--]	
Guadaña : [oo---]	Tornado : [ooooo]	
SIN ARMADURA ORO	CON AMADURA ORO	

()- LOCALIZACION DE LOS COFRES:

- 1.- Al inicio, salta a la izquierda y espera que aparesca.
- 2.- Despues de derrotar al primer wooco, salta al precipicio (sin caer) y regresa con la misma.
- 3.- En la parte superior donde se localiza una bolsa de dinero, salta.
- 4.- Despues del red armer, salta en esta area.

 ()- J. M O N T A Ñ A

Aqui solo querran atacarte los lobos, manten un ataque a distancia al igual que a los wooco :) algunos aluds te querran arrastrar al presipicio, son tres en total, el primero donde la primer escalera, el segundo al final de esta misma area (notas otra escalera, claro son para protegerse), el ultimo al tratar de llegar a la recta final rumbo al jefe.

RECOMENDACION EN ARMAS	ATAQUE ESPECIAL:	NIVEL DE DIFICULTAD:
Lanza : [oooo-]	Relampago : [ooo--]	1ª Vuelta [o----]
Daga : [oooo-]	Dragon : [oo---]	2ª Vuelta [o----]
Antorcha: [oooo-]	Esferas : [oooo-]	
Flechas : [ooooo]	Cofre : [-----]	
Hacha : [oo---]	Multi-linea: [ooo--]	
Boomeran: [oo---]	Energia : [ooo--]	
Guadaña : [oo---]	Tornado : [ooooo]	
SIN ARMADURA ORO	CON AMADURA ORO	

()- LOCALIZACION DE LOS COFRES:

- 1.- Al inicio del Stage.
- 2.- Donde estan los primeros lobos.
- 3.- Antes del primer Alud.
- 4.- Antes del tercer alud, justo donde un monticulo despues del wooc.

()- F R E O N

Este tipo comienza con el cuerpo completo pero al moverse solo quedara flotando la mitad superior, me parece el enemigo mas facil de todos, hay que atacar a su rostro y mantenerte en salto, a la hora de que arroje sus garras, ve al piso y corre lo mas lejos que puedas, repite este procedimiento cada vez que puedas y en pocos turnos caera.

RECOMENDACION EN ARMAS	ATAQUE ESPECIAL:	NIVEL DE DIFICULTAD:
Lanza : [oooo-]	Relampago : [oo---]	1ª Vuelta [o----]
Daga : [oooo-]	Dragon : [oooo-]	2ª Vuelta [o----]
Antorcha: [ooo--]	Esferas : [ooo--]	
Flechas : [ooooo]	Cofre : [-----]	
Hacha : [o----]	Multi-linea: [oo---]	
Boomeran: [o----]	Energia : [ooo--]	
Guadaña : [o----]	Tornado : [ooooo]	
SIN ARMADURA ORO	CON AMADURA ORO	

()- K. C A S T I L L O

Un nivel muy rapido, pero aunque con pocos enemigos, los red arremers abundan en esta sala, guiate de tu ataque especial para freirlo o mantente cerca de del suelo y espera a que te intenten atacar, no tengo mas que decir, ya que son muy perversos a la hora de atacar,

RECOMENDACION EN ARMAS	ATAQUE ESPECIAL:	NIVEL DE DIFICULTAD:
Lanza : [ooooo]	Relampago : [ooooo]	1ª Vuelta [oo---]
Daga : [ooooo]	Dragon : [oooo-]	2ª Vuelta [oo---]
Antorcha: [oooo-]	Esferas : [oooo-]	

Flechas : [ooooo]	Cofre : [-----]	
Hacha : [oo---]	Multi-linea: [ooo--]	
Boomeran: [o----]	Energia : [oo---]	
Guadaña : [ooo--]	Tornado : [ooooo]	

SIN ARMADURA ORO	CON AMADURA ORO	

()- LOCALIZACION DE LOS COFRES:

- 1.- Al inicio del nivel.
- 2.- Despues de derrotar al segundo red arremer, al lado de la escalera.
- 3.- Despues de derrotar al cocatrice.
- 4.- Despues de derrotar al ultimo red arremer.
- 5.- En la plataforma antes de enfrentar al Jefe.

 ()- A S U T A R O T O

El tipico y clasico enemigo de la serie, esta vez no le sera tan facil el eliminarnos, cuenta con un basico ataque de lanzallamas por su segunda boca y por la primera un rayo laser que puede ser recto o diagonal, manten tu distacia y salta para atacar, unas dos veces, luego alejate y espera a que lanse el laser, puedes calcular facilmente su rutina de ataque.

LANZALLAMAS- LASER- ETC.

 ()- L. C A S T I L L O 2

De nuevo en el castillo y parecido al anterior tenemos que terminar lo mas rapido este nivel, no tomes tiempo en pequeñeces, ve rapido a la meta, habra varias cabezas de cocatrices e imps en la primera parte que te haran perder la razon, de siguiente solo es cuestion de destruir las cocatrices y esquivar lo mas que puedas los mimics y fantasmas.

RECOMENDACION EN ARMAS	ATAQUE ESPECIAL:	NIVEL DE DIFICULTAD:
Lanza : [ooooo]	Relampago : [ooooo]	1ª Vuelta [ooo--]
Daga : [ooooo]	Dragon : [ooo--]	2ª Vuelta [ooo--]
Antorcha: [ooooo]	Esferas : [ooooo]	
Flechas : [ooooo]	Cofre : [-----]	
Hacha : [o----]	Multi-linea: [ooo--]	
Boomeran: [o----]	Energia : [oo---]	
Guadaña : [ooo--]	Tornado : [ooooo]	

SIN ARMADURA ORO	CON AMADURA ORO	

()- LOCALIZACION DE LOS COFRES:

- 1.- Al inicio del nivel.
- 2.- Antes de enfrentar al red arremer.
- 3.- Enseguida del cofre numero 2.
- 4.- Antes de subir las escaleras (donde el red arremer).

5.- Antes de enfrentar a los mimics y fantasmas, en la parte baja.

6.- Antes de llegar con el jefe (ultimo salto antes despues de los fantasmas)

()- N E B I R O T H

Una vez vencido el asutaroto, enfrentaremos a un monstruo igua y pero que el ultimo, las leyes que aplican al monstruo anterior no lo hacen con este, si bien tiene un lanza llamas y un laser mucho mayor, la unica solucion viable es atacar a distancia y calcular que con tus saltos no te destruya con su laser.

Si cuentas con el tornado podras eliminarlo muy facilmente, igual que con el misil magico.

Si cuentas con el brazalete magico sera una tortura enfrentarlo por lo que lo considero el enemigo mas dicil del juego, si te atrapa en la esquina con su lanzallamas tendras que esperar a que se canse y retire, no te queda de otra.

RECOMENDACION EN ARMAS	ATAQUE ESPECIAL:	NIVEL DE DIFICULTAD:
Lanza : [oooo-]	Relampago : [ooo--]	1ª Vuelta [oooo-]
Daga : [oooo-]	Dragon : [oooo-]	2ª Vuelta [ooooo]
Antorcha: [ooo--]	Esferas : [ooo--]	
Flechas : [ooooo]	Cofre : [-----]	
Hacha : [o----]	Multi-linea: [oooo-]	
Boomeran: [o----]	Energia : [ooooo]	
Guadaña : [o----]	Tornado : [ooooo]	
SIN ARMADURA ORO	CON AMADURA ORO	

()- S A R D I U S

Por fin con el jefe final...

Un jefe muy predecible, te lanza una estela de rallo a todas direcciones, parate justo en su pierna derecha o izquierda, espera a que arroje los platos...

Salta y espera a que el plato llegue a su rostro, si tienes suerte puedes atacar hasta tres veces, solo repite el procedimiento.

Puede lanzar los platos mas alto, no intentes alcanzarlos por que sera una destruccion inminente. Baaa.

VI. A R R A N G E M O D E

Esta opcion nos permite un recorrido por los clasicos escenarios del ghosts and goblins, siempre y cuando se termine el nivel portando la armadura dorada, si no cumples con esta indicacion terminaras con el nivel estandar.

()- A. ROCK TURTLE VILLAGE

Este nivel esta sacado del Ghouls and ghost, una calca exacta, en todo los aspecto ¿O NO? pasando los puentes cambia completamente y llegamos a un limbo espiritual de lo que fue una aldea de molinos... pasaremos a esquivar elices de fuego y molestos imps y en la torre de craneos no esperara el jefe.

RECOMENDACION EN ARMAS	ATAQUE ESPECIAL:	NIVEL DE DIFICULTAD:
Lanza : [oooo-]	Relampago : [oo---]	1ª Vuelta [oooo-]
Daga : [oooo-]	Dragon : [oo---]	
Antorcha: [ooo--]	Esferas : [ooooo]	
Flechas : [ooooo]	Cofre : [-----]	
Hacha : [o----]	Multi-linea: [oooo-]	
Boomeran: [o----]	Energia : [o----]	
Guadaña : [o----]	Tornado : [ooooo]	
SIN ARMADURA ORO	CON AMADURA ORO	

()- RED ARREMER JOKER

La ultima evolucion de este monstruo, este si es un reto a eliminar, su ataque consiste de:

- O- EMBESTIDA: Mantente alejado y cuando veas que se acerca, alejate lo mas que puedas.
- O- ENERGIA: Facil de esquivar.
- O- ENERGIA ROJA: Va en zig zag y es facil de calcular el lugar donde caera.
- O- RED ARREMER: invoca a uno de ellos, es hora de acabar con el Joker o estaras en problemas.

Si cargas los misiles magicos ataca sin parar, si cargas el tornado, invoca a cada momento que puedas, no tengo mas que decir.

()- B. CUEVA DEL DRAGON.

Este nivel es muy basico en cuanto a que aparte de ser corto, solo hay que saltar y saltar. Elimina a los blue killers y el red arremer, nada fuera de lo comun.

RECOMENDACION EN ARMAS	ATAQUE ESPECIAL:	NIVEL DE DIFICULTAD:
Lanza : [oooo-]	Relampago : [oo---]	1ª Vuelta [oooo-]
Daga : [oooo-]	Dragon : [oo---]	
Antorcha: [ooo--]	Esferas : [ooooo]	
Flechas : [ooooo]	Cofre : [-----]	
Hacha : [o----]	Multi-linea: [oooo-]	
Boomeran: [o----]	Energia : [o----]	

Guadaña : [o----]	Tornado : [oooo]	
SIN ARMADURA ORO	CON AMADURA ORO	

 ()- DRAGON.

Si tienes el misil magico o el tornado lo eliminaras en cuestion de segundos, cualquier otra arma solo prolonga su miserable existencia, esquivo sus bolas de fuego y golpealo sin sesar, poco a poco desprendera sus partes y esto igual acabara.

RECOMENDACION EN ARMAS	ATAQUE ESPECIAL:	NIVEL DE DIFICULTAD:
Lanza : [oooo-]	Relampago : [oo---]	1ª Vuelta [o----]
Daga : [oooo-]	Dragon : [o----]	
Antorcha: [oooo-]	Esferas : [oooo]	
Flechas : [oooo]	Cofre : [-----]	
Hacha : [o----]	Multi-linea: [oo---]	
Boomeran: [o----]	Energia : [o----]	
Guadaña : [oo---]	Tornado : [oooo]	
SIN ARMADURA ORO	CON AMADURA ORO	

 ()- C. CEMENTERIO.

El clasico nivel del ghost and goblins, comenzamos eliminando zombies y lobos, no te fies ya que todos seran muy rapidos. A mitad de camino llevatela con calma que la luna se convertira en un meteoro de craneos que te eliminara de un solo impacto.

Para cruzar el lago unos goblins voladores podran eliminarnos con un descuido lo correcto sera pararte en el goblin de roca (que no se transforma) y eliminar tanto a muricielagos como a los demas, luego solo continuar.

RECOMENDACION EN ARMAS	ATAQUE ESPECIAL:	NIVEL DE DIFICULTAD:
Lanza : [oooo-]	Relampago : [oooo-]	1ª Vuelta [ooo--]
Daga : [oooo-]	Dragon : [o----]	
Antorcha: [oooo-]	Esferas : [oooo]	
Flechas : [oooo]	Cofre : [-----]	
Hacha : [o----]	Multi-linea: [oo---]	
Boomeran: [o----]	Energia : [o----]	
Guadaña : [oo---]	Tornado : [oooo]	
SIN ARMADURA ORO	CON AMADURA ORO	

 ()- KING UNICORN

Su ataque base es la bola de fuego, se esquivo con un salto leve, luego

una embestida muy potente a la que hay que huirle, da leves saltos para hacer que el monstruo salte muy alto y poder correr al otro lado de la pantalla, repite este procedimiento por que si intentas saltarlo tu mismo caeras directo a su cuerno, una verdadera molestia.

Evita el uso de armas lentas... y si vas con los ataques especiales que sean a distancia.

RECOMENDACION EN ARMAS	ATAQUE ESPECIAL:	NIVEL DE DIFICULTAD:
Lanza : [ooooo]	Relampago : [ooooo]	1ª Vuelta [oooo-]
Daga : [ooooo]	Dragon : [o----]	
Antorcha: [oooo-]	Esferas : [ooooo]	
Flechas : [ooooo]	Cofre : [-----]	
Hacha : [o----]	Multi-linea: [oo---]	
Boomeran: [o----]	Energia : [o----]	
Guadaña : [o----]	Tornado : [ooooo]	
SIN ARMADURA ORO	CON AMADURA ORO	

()- D. TEMPLO ACUATICO

Un nivel algo dificil pero con practica podras pasarlo sin problemas, corre lo mas que puedas y si es necesario salta, asi evitaras las acumulacion de vampiros e imps (que son los unicos que aparecen), a la larga en el viaje tendras que cuidarte que no te caiga encima el pez gigante. Sin mas que decir, ten especial cuidado en el area que el dichoso pez comenzara a destruir el camino.

RECOMENDACION EN ARMAS	ATAQUE ESPECIAL:	NIVEL DE DIFICULTAD:
Lanza : [ooooo]	Relampago : [oooo-]	1ª Vuelta [oooo-]
Daga : [ooooo]	Dragon : [o----]	
Antorcha: [oooo-]	Esferas : [ooooo]	
Flechas : [ooooo]	Cofre : [-----]	
Hacha : [o----]	Multi-linea: [o----]	
Boomeran: [o----]	Energia : [o----]	
Guadaña : [o----]	Tornado : [ooooo]	
SIN ARMADURA ORO	CON AMADURA ORO	

()-

No tengo idea de como diantres se llama este ser, pero si se que su ataque consta al principio de diversos saltos, en los cuales se vuelve muy vulnerable, despues arrojava rocas que son necesarias de esquivar (rocas muy gigantes).

Una vez tenga un daño descente, procedera a emobscarte... parate en la plataforma de en medio y cuando veas que se acerque, da el salto mas alto hacia el (lo mas que puedas) y caeras justo tras de el).

No olvides seguir atacando, no solo es esquivarlo.

Si el salto es mas alto, continua parado en medio y ve a la direccion de donde viene.

Mi arma mas recomendable son los misiles magicos, ya que si los arrojas lo seguiran o pueden deducir el area por donde salga o caiga, no hay mejor arma que esta.

RECOMENDACION EN ARMAS	ATAQUE ESPECIAL:	NIVEL DE DIFICULTAD:
Lanza : [ooooo]	Relampago : [oooo-]	1ª Vuelta [oooo-]
Daga : [ooooo]	Dragon : [o----]	
Antorcha: [oooo-]	Esferas : [ooooo]	
Flechas : [ooooo]	Cofre : [-----]	
Hacha : [o----]	Multi-linea: [o----]	
Boomeran: [o----]	Energia : [o----]	
Guadaña : [o----]	Tornado : [ooooo]	
SIN ARMADURA ORO	CON AMADURA ORO	

La recompensa por terminar el juego en este modo sera una imagen final con Arthur y la princesa mejor dibujados que en la version original.

¿GRAN RECOMPENSA? (¬_¬)

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

Abierto para todo el publico...

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: "G&G 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.

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

Me gustaria mucho dar los siguientes agradecimientos:

O CAPCOM: Gracias esta genial re edicion, me hizo pasar momentos geniales y cada vez que puedo lo sigo jugnado, nunca me cansare de el.

O Gamefaqs.com (La mejor pagina sobre FAQs) por recibir mis trabajos y no arrojarlos a su basurero.

O A TI, gracias por tomarte la molestia de leer este escrito. GRACIAS

O A la TV por calbe, vaya son casi las tres de la mañana y sigo de pie.

O Supongo que a MI, ya saben no, hago lo que puedo.

Este archivo fue escrito con la mejor de las ganas, como dije lineas arriba, no se lo tomen como una guia (DEBO DECIR NO OFICIAL).

Asi que... Hasta la proxima.

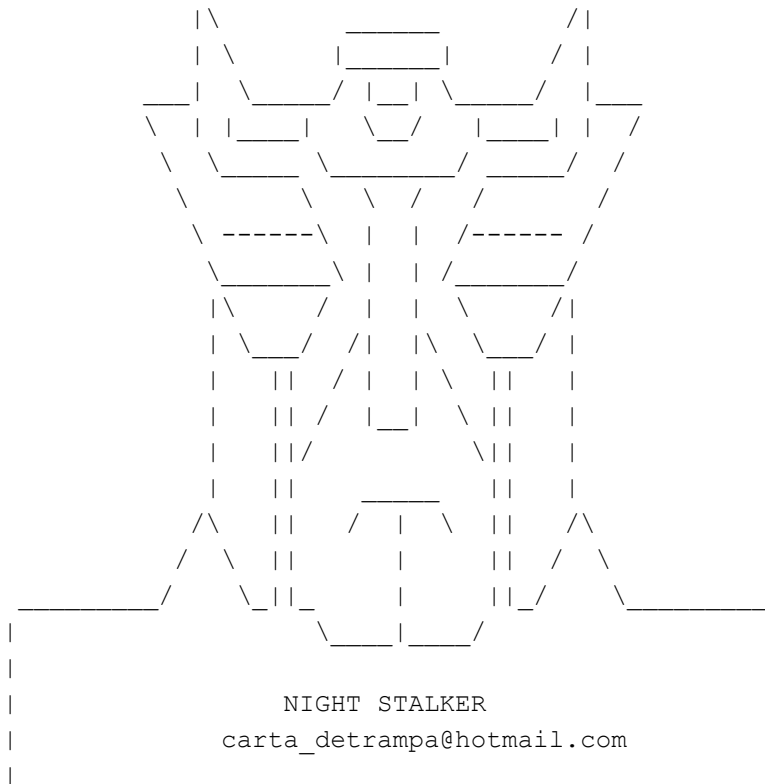
IX.- C U E S T I O N E S L E G A L E S

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

Puedes ocupar esta 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 2014 (Night Stalker)
LA ULTIMA VERSION SIEMPRE DISPONIBLE EN GameFAQS.COM

