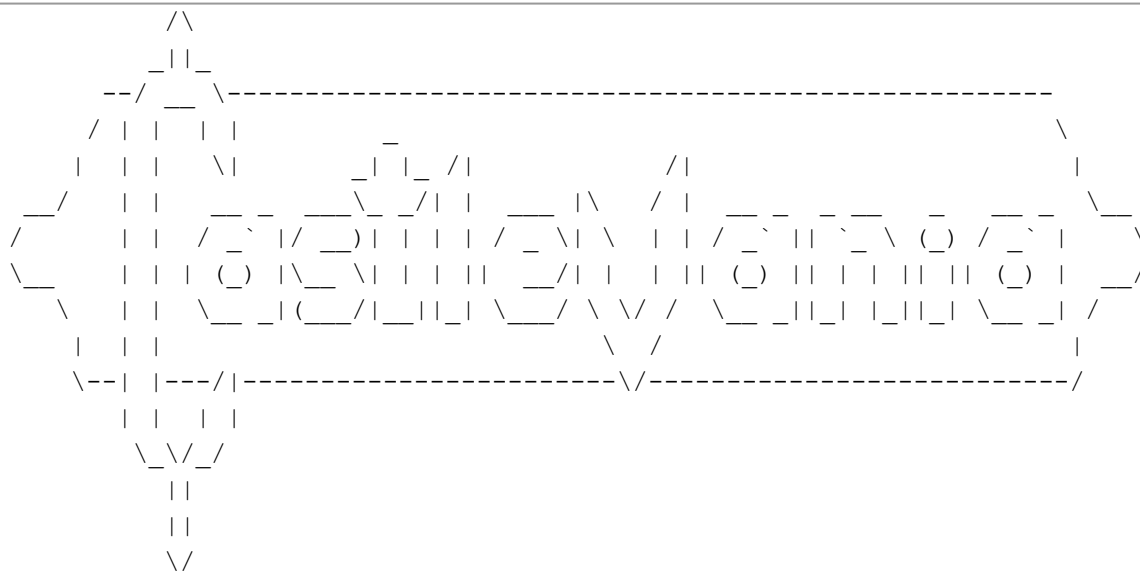


Castlevania: Legacy of Darkness FAQ/Walkthrough (Spanish)

by NightStalker2099

Updated to v0.1 on Feb 3, 2010



- L E G A C Y O F D A R K N E S S -

A.K.A: THE HENRY'S QUEST!
FAQ/Walkthrough
Original de Night stalker.
(carta_detrampa@hotmail.com)

Version 0.1

SUMARIO

	. Carta del autor	1
	. Historial del archivo	2
	. Acerca del Juego	3
	. Los Personajes	4
	. El control y Menus	5
	. Guia de Enemigos	6
	
	. Caminata por Castlevania	7
	. ° Silent Forest	A
	. ° Castle Wall	B
	. ° Villa	C
	. ° Tunnel	D
	. ° Underground Waterway	E
	. ° Outer Wall	F
	
	. Inventario	8
	. Faq y buzón de comentarios.....	9
	. Agradecimientos especiales.....	10
	. Cuestiones Legales	11

1. CARTA DEL AUTOR

Saludos a todos! de nuevo regreso a otro mas de mis archivos, bueno ahora le toca el turno al segundo juego de Castlevania lanzado para el N64 y estoy hablando de... Legacy Of Darkness, una aventura algo molona, completamente similar a su antecesor, el punto es que "contiene" unas pequeñas mejoras, como una historia alterna, recorrido igual con nuestro heroes de la primera parte (el Belmont y la chica Fernandez) y parece que una mejora de dificultad, bueno a lo que trato de llegar es que esta guia NO esta dedicada a explicar el recorrido con el heroe principal (Cornell el hombre Lobo), si no con uno de los personajes alternos, a lo que he llamado este archivo como: The Henry's Quest! o traducido al chilango como las 'inches aventuras del Henry (:D)

Lo que me llevo a escribir este documento es al estar haciendo el recorrido con el buen Henry y tratar de rescatar a los pequeñines secuestrados, algo interesante paso (-_-)" donde rayos estaban! encuentre uno en el primer viaje, luego otros dos, pero de alli naranjas, despues de algunas vueltas mas y al analizar bien el viaje, se me ocurrio la idea que algun otro compa estaria en la misma condicion y bueno, como soy un pan que se dedica a hacer el bien a toda costa, decidi revelar donde rayos estaban todos los mocosos, bueno si es que a alguien le interesa, jejeje (:D)

Nota: no se olviden de mandar peticiones si es que les interesa el recorrido con el Were-wolf Cornell, aunque creo que seria algo no muy novedoso, tambien no queda por mas el comentar que algunos parrafos-informacion fueron copiadas de mi guia de Castlevania 64 (tambien disponible en Gamefaqs.com) (n_n).

Como en algunos casos detallo (en otros no), usar un editor de texto para formato ASCII que sea un tanto "basico", como el note pad o el text edit, a una resolución mínima de 800 x 600 (en 1024 x 768 se ve genial)... por que si ocupan word abra horribles y desagradables cambios que haran terminar este archivo en algun basurero, pero bien bien bien, ya sabran que hacer.

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

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

Esta guia esta disponible en:

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

<http://Neoseeker.com/>

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

2. HISTORIAL DEL ARCHIVO

Empece a las 7:35 pm del 05 de enero de 2010, estaba sin nada que hacer, despreocupado por la vida y decidi dispararle a alguien, la opcion inicial era jugar Quake 3, pero en fin.

Que raro, si la mayoria fue trasladado de C64, jeejeje tarde mas de lo debido y es que me puse a hacer cosas un tanto menos importantes de comentar, bien, que tengan buen fin de mes (aunque yo lo que espero es la qui\$ena) (:D)

Tamaño del archivo: 47.4 KB.

Se realiza:

- Las plantillas ya utilizadas desde hace varios trabajos.
- El Historial que estas leyendo en este instante.
- El arte ASCII del nombre del juego (que copie de mi guia de C64).
- Buscar informacion sobre el juego (bueee, en realidad no tanto, jejeje).
- El recorrido me lo tire de un solo tajo.
- Uno de los niños no aparecia, asi que lo busque hasta bajo las piedras.
- Conclui el recorrido basico y pase todo a .txt
- Termine el recorrido y demas partes de "texto".
- Revision ortografica.
- Completada las partes finales (agradecimientos y cuestiones).
- Mi logotipo para finalizar.

Antes que NADA, no se presionen, esta guia no es mas que un complemento a la de Castlevania 64, pero con el recorrido de Henry, ademas que me encanta la idea que un caballero le dispare a un monton de aberraciones en un castillo (y pensar que los Belmont usan un latigo) (:D)

Nota: En mi breve, pero no fatal recorrido, descubri que no siempre los hereos de apoyo son un asco (u_u)"

Nota2: Esta guia va a la par de mi campaña "Año nuevo, guia nueva", esta viene siendo la tercera...

3. ACERCA DEL JUEGO

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

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

hasta la actualidad.

Castlevania: Legacy of Darkness es la segunda entrega de la serie castlevania para el nitendo 64, aparecio un poco a la par del primer titulo '99 y marco el salto de los juegos lineales a las graficas 3D que ofrecian los poderosos 64 bits de nientiendo, entre otra cosas el desarrollo fue de KCEK (una rama de Konami Computer).

La historia toma rumbo 8 años antes del viaje de Reinhart y Carrie tras el trasero de Dracula y por alli de 1844 y es que antes de esto, como todos saben, la muerte (el best friend de Dracula) va en busca de una victima virgen (aja)(>_>) para tomar como ofrenda y resurgir al monstruosos vampiro, ante tal acontecimiento, una villa cercana es infestada por los esbirros del Lord y una chica llamada Ada es tomada como reen.

Un hombre Lobo llamado Cornelles es enterado del rapto de aquella chica a la que considera su hermana y comienza una interesante viaje-vengativo en busca de su carnala.

Por otra parte! un Henry un buen amigo de Cornell, es rescatado del Castillo y a la par del hombre Lobo, tendra que realizar una poderosa mision, como es recuperar a algunos niños secuestrados en una semana.

Podra el hombre lobo rescatar a Ada de las perversas garras del Lord? y su amigo Henry recuperar a todos los mococos perdidos? descubrello por ti mismo (ò_ó)" Faltaba mas (n_n)

Diferencias contra C64: Aunque no son muchas hay que detallar que Cornell es la pieza clave y nada mas, los niveles sufrieron un pequeño ajuste para admitir que un Lobo cruce por todas las areas y la buena voluntad se sintio agusto, pero bueee, como que NO ofrecio algo tan novedoso o diferente al primer titulo, o si?

Aunque claro: dependiendo de la destreza para avanzar por los niveles es posible rescatar a Henry y/o obtener los bonus para desbloquear el recorrido como el Belmont y Fernandez, bien y entonces... Para que rayos fueron creados DOS TITULOS, a lo mucho uno solo se pudiera haber dividido en las 4 geniales busquedas (aunque claro, con años diferentes).

Opinion personal: una vez lei una reseña de una vieja revista de videojuegos, donde citaban que "Castlevania V: Vampires Kiss, era uno de los peores juegos lanzados de la serie y esto claro, por que solo era una version chafona para Snes del juego original para pc engine llamado Dracula X: Rondo of Blood. Ante todo claro, me parece que Konami repitio el mismo patron de copy-paste y creo legacy of Darkness como un suplemento al primer juego.

(en mi humilde oponion, aunque esto no me exenta que mi guia tambien sea un Copy-paste de la de C64) (^_^)"(¬_¬)

Lo bueno: Sigo insisitiendo que lo mejor son los graficos y el manejo de los personajes, que en realidad le da un toque muy agil y facil de entender.

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

Entre todos los disponibles, como siempre hay aliados y enemigos, aquí una pequeña descripción

Cornell

Estilo: Hombre Lobo

Cornell también conocido como Blue Crecent Moon (La luna creciente azul), es poseedor de una poderosa fuerza, aunque es decidido a sellarla para vivir en armonía como un humano, después de realizar un largo viaje de preparación y entrenamiento, regresa a su villa para encontrarla en ruinas y saber que su hermana Ada fue secuestrada, ahora su habilidad de transformarse en hombre lobo es la única que le dará pie a la dicha búsqueda.

Henry Oldrey

Estilo: Caballero con una 9mm

En plena batalla contra Dracula, la iglesia encomienda un viaje a uno de sus lacayos, Henry es el encargado de rescatar a unos niños secuestrados para algunos fines macabros, pero esta misión solo es cerrada a una semana. En otros datos, también considerado un viejo amigo de la infancia de Cornell.

Reinhardt Schneider Belmont

Estilo: Cazador de vampiros

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

Carrie Fernandez

Estilo: Artes mágicas

Es descendiente de una familia de españoles inmigrantes y a su vez del clan Belnades, que ya habían ayudado a los Belmont en la antigua batalla de 1476 (en Castlevania III: Dracula's curse), ayuda a Reinhardt en el adrentamiento hacia el castillo de Castlevania.

Rosa

Estilo: Jardinera

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

Charlie Vincent

Estilo: Cazador de Vampiros

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

Malus

Estilo: Niño secuestrado

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

Renon

Estilo: Vendedor/usurero

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

The Death

Estilo: Cosechador de almas

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

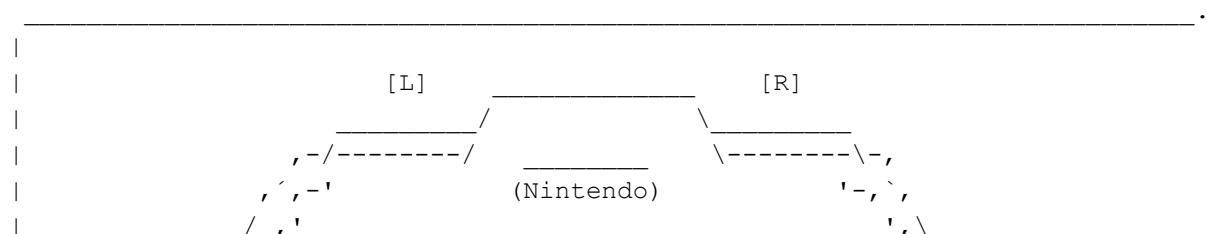
Ortega

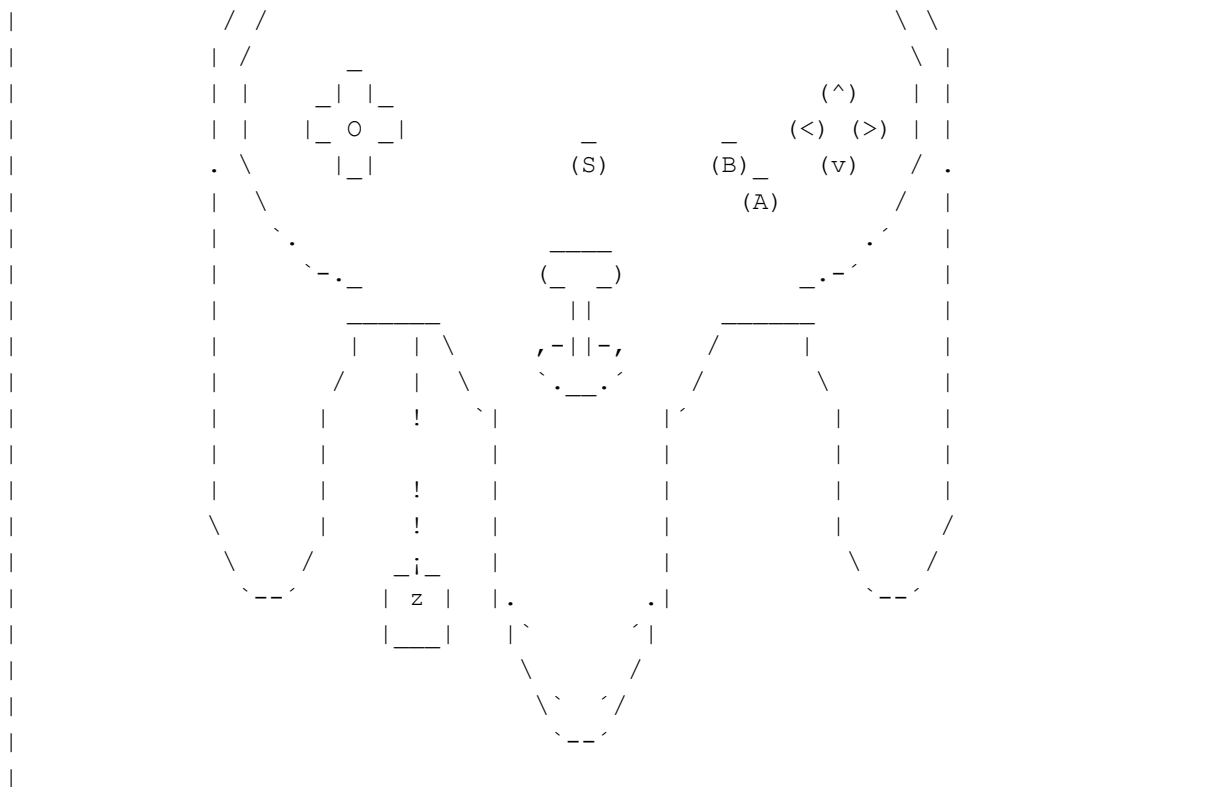
Estilo: Hombre Lobo

Un desendiente del mismo Clan que Cornell, aunque seducido por el poder que le ofrecia el lado obscuro, este tendra que enfrentar a su hermano de tribu para demostrar la superioridad verdadera en el clan.

5. EL CONTROL Y MENUS

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





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

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

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

*Punto importante:

Bueno antes que nada, el manejo de Henry no es diferente al de los demas, mas que disperes con (B), entre otras cosas, hay una pequeña diferencia para las armas y resulta que el item de poder (el latigo) se puede llegar a

obtener hasta 3, al igual que el de armas arrojadas, esto nos da mas oportunidad para mejorar los ataques y eliminar mejor a cualquier tipo que se te quiera poner al tiro.

6. GUIA DE ENEMIGOS

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

Nombre	Detalles
Cabeza de Dragon	Contando ya con diversas participaciones en la linea de juegos, estos seres son craneos de dragones que cuentan aun con esencia vital y se les puede encontrar arrojando bolas o llamaradas de fuego.
Frankenstein	Creado a base de restos de humanos, tambien es conocido como la "criatura", solo se le conoce por su colosal tamaño y execiva fuerza, tambien del poco cerebro que posee, en este juego se le puede encontrar como invitado especial, arreglando el jardin.
Skeleton	Los restos de muchas victimas del conde, sus huesos son utilizados como celosos guardianes en diversas areas, tambien son reconocidos por la gran persistencia en la batalla.
Gran Skeleton	Conformado por el resto de un gigante ciclope, cuenta con un poderoso Femur que utiliza como martillo para aplacar a sus victimas, tambien de la velocidad que puede tomar.
Cerberos	Considerada la mascota de Ades, encargada de vigilar la entrada hacia el inframundo, aparece como el perro fiel del conde, sus ladridos llevan consigo poderosas bolas de fuego.
Hombre Lobo	Una criatura al servicio de Dracula, siempre se les puede llegar a relacionar como amigos o enemigos, se dice que solo pueden transformarse cuando la luna llena aparezca. posee una alta velocidad y agilidad de su parte canina.
Armor Lord	Son armaduras animadas a base de fuerte magia, tiende a ocupar el arma mas proxima a su equipo, una lanza o espada, tambien por la resistencia que pueden llegar a tomar.
Medusas	Sirvientes de las originales medusas, son cabezas flotantes que aparecen cerca de precipicios, trantado de empujarte hacia la perdicion (o en puentes, pero es igual).

| Seres mitologicos, mitad toros y mitad humanos, poseedores de
| Skeleton |tremenda fuerza y resistencia, a tal grado de golpear a alguien lo
| puede mandar a volar muy lejos.

| Hombre |Criaturas del mundo submarino (por lo general cercanos a lugares
| Lagarto |humedos, son convocados para sembrar el caoz y destruir todo a
| su paso.

| Mujeres |Desendientes de maldiciones a mujeres que fueron convertidas en
| Araña |esa forma, poseen la parte alta de una bella mujer, pero el
| resto de una araña, tienden a ocupar las habilidades de sus
| patas para obtener gran agilidad y trepara muros.

| Meduza |En la mitologia era representada por una cruel arpia (en sentido
| figurado) que poseia la habilidad de convertir en piedra al que
| la mirara a los ojos, sin mencionar que tenia cabello enredado
| de serpientes.

| Vampiros |Los que aparecen convertidos como aldeanos, solo son de menor
| grado y utilizados como sirvientes a los fines malevolos del
| verdadero amo oscuro, se convierten en murcielagos o neblina y
| su fuente vital es absorber la sangre de sus victimas.

7. CAMINATA POR CASTLEVANIA

Esta guia trata de ser en Speed-run, a diferencia de la otra que hice para C64, esta solo trata de encontrar a los chavillos perdidos en el menor lapso posible, de lo contrario Dracula ganaria y abremos perdido a aquellos inocentes morritos (:D)

A. S I L E N T F O R E S T

Hay que eliminar algunas de esas alimañas por el puente y luego subir las escaleras, anda tranquilo que las munisiones de Henry no se acaban, luego seguimos por la ruta normal de Castlevania 64 (si has jugado esta parte con el viejo Reinhardt es pan comido), ok.

Hay que seguir hasta la puerta, donde despues de destruir la placa, esta nos dara una bella sorpresa:

El Giant Skeleton, no es mas que un Skeleton sub-desarrollado que podria ser algo molesto, de primera instancia y al momento de verlo hay que comenzar a dispararle a distancia, los puntos claves seran marcados, aunque si te quieres arriesgar a darle tras quemarropa puede que salgas volando de alguno de sus impulsos, despues de bajarle un 75% de barra, el muy gallina se ira tras dejar un rastro a un puente, seguid por este camino.

Luego anda a otra seccion con un puente semi-roto, aqui es necesario presionar la palanca para abrir una reja en otro punto, solo que nos llegara por sorpresa un monstruo algo Cabreado, es el Were-Tiger! que esta hecho un

asco y te puedo sorrajar la cabeza como una sandia, trata de mantener una distancia acorde a la base de la palanca y dispararle a discrecion, tranto de no undir a Henry en estar cargando sus cartuchos, una vez eliminado este adefecio regresaran las escaleras y sigue a donde se abrio la reja (que es a la derecha, segun muestra el letrero de la fuente).

Bien, ahora seguimos a donde esten unas plataformas, continua hasta la segunda a donde notes unas escaleras para bajar, sigue por aqui y localiza el muro falso que es necesario demoler para acceder a esta zona secreta y llegar con el primero de los niños (de la srita. Laura) (:D) y es el pequeño Anthonyo.

Ahora tienes que tener punteria para saltar sobre la seccion del monticulo sobre el rio acido, extermina algunos skeleton's esplosivos y presiona la palanca, esta activara el mecanismo a la puerta y estaremos libres para volver a subir por estas escaleras, antes de continuar recuerda salvar.

Justo despues de pasar la reja, nos encontraremos con el viejo puro-hueso, que ha llegado a machacar a todo insecto a su paso (incluso sus golpes hacen volar a alguno de sus colegas).

Trata de tener un Hacha a nivel 2 (algo facil, he), lo que en realidad me molesta de este tipo es que huye a placer de los golpes y en repetidas ocaciones salta y hace una onda explosiva que te puede dejar jedgeando, bien solo hay que tener calma y presicion en los tiros sin mencionar que se ira desprendiendo de sus huesos como un fosil viejo, cuando le reste un 10% de vida quedara solo el craneo que es facil de eliminar.

Como alabanza por terminar con el guarda de la puerta al castillo, hemos hecho bajar el porton y estamos listos para iniciar la verdadera aventura.

B. C A S T L E W A L L

Anda a la izquierda (la izquierda de Henry al entrar) y ve de volada por las escaleras, hay algunas cabezas de dragones, murcielagos y trampas que nos podran volver un martirio en lo que subimos los escalones, pero espera que no todo esta perdido en ir por este rumbo, ya que al pasar unas guillotinas notarás que hay unas trampas que voltean unos pinchos a piso firme, bien resulta que al girar a la derecha, notarás que aqui esta otro de los niños extraviados, se trata de Bess, una chiquilla algo asustada por el pavoroso lugar, para llegar a ella necesitas hacer un salto perfecto desde la segunda plataforma giratoria o bien, solo tienes que caminar por el puente transparente (asi de facil), luego regresa y continua hasta subir por completo este nivel.

Al llegar hasta arriba, anda por donde el candil y es hora de saltar para regresar hasta abajo, aqui calcula que tu salto no sea hasta el fondo o terminaras como el tio Ricardo, luego busca la ruta correcta y llegaremos de nuevo al punto del "Castle Wall" donde iniciamos, la puerta a continuar esta abierta, asi que psss.

C. V I L L A

Este sitio es una interseccion a los niveles sub-terraneos, al llegar las

mascotas asesinas de Dracula llegaran para armar el pleito, asi que encargate de sus Cerberos con un poco de Agua bendita, dejando el rastro y que se hachicharren los muy mal nacidos, la reja se abra y llegaran otros dos canes de sorpresa, una vez hecho barbacoa, todo se pondra en penumbras y es momento de conocer al macho alpha de estos seres, el temible Cerberus es la ostia.

Este monstruo puede hacerte polvo si no manejas la situacion con cautela, bien creo que exagero, yo tengo un pequeño truco y es que apenas comienze la batalla y salte, hay que dispararle sin piedad, si esto no lo tira pues lanzale algo de agua y veras como se deshace el desgraciado, una vez completada esta mision, hay que entrar a la casona.

Una vez subas la escalera un mutante asqueroso con cara de rata, mejor conocido como Vampiro, se ara al malavarista y nos atacara, aqui solo dispara y corre, el te seguira para tratar de hacerte un chupeton (y ten cuidado con no transformarte en vampiro o te las arreglas tu solo para encontrar el Purifiyng), luego sube las escaleras y localiza la puerta, pasa el Jardin (donde en C64, habitaba la bella Rosa) y luego la otra puerta, sube la escalera, el punto es buscar la puerta necesaria hasta llegar a los Jardines.

Una vez aqui, despues del enrejado, sigue en linea recta (y eso quiere decir, que en linea recta), hasta encontrar la puerta.

Ok! ahora es necesario advertir que el jardinero de Dracula es una bestia infernal que carga una motosierra y no esta ni a menos de cortar a todos por rebanadas, bien el chiste es dispararle y esperar que caiga inerte, luego solo huir como colegiala (nada mas que comentar).

Una vez pasada esta puerta, continua de nuevo en linea recta y luego por la izquierda, aqui antes de llegar al enrejado, a mano derecha estara un pequeño pasadillo donde encontraremos al siguiente niño y es el pequeño Clark.

Ahora te aconsejo regresar a la primera puerta (donde las rejas para iniciar el jardin) y entrar a ahora a la puerta en la derecha y esta es la indicada para entrar a las catacumbas, donde antes aparecian unos vampiros bien molones, ahora solo tenemos que entrar en el ataud.

D. T U N N E L

Antes de iniciar el viaje, hay unagama verde, esta es para regresar tras el caer del ataud, dicho esto anda hasta el fin, hasta llegar al elevador (que solo desendera).

Hay que pasar el rio venenoso (notese el cadaver, pero no hace nada) (n,n), luego puedes salvar y avanzar, si es que tienes rencor contra alguna mujer (llamese infiel, celosa, mustia, etc) es momento de tomar venganza y dispara a todas esas brujas arañas que te salgan al paso, esto es solo una posible sujerencia (claro claro) (¬_¬)"

Anda al fondo y luego a izquierda, hasta encontrar un elevador, este nos lleva a otra seccion.

Sigue un poco en linea recta, puede que algunos murcielagos te nublen la vista, pero solo preocúpate por buscar la "Zona de salto" (es decir; la zona para cruzar el rio venenoso) que tenga una delgado caminito meridional, sera cosa facil avanzar, pero debes ser cauteloso de los espiertirus chocarreros que rondan por aqui y te puedan arrojar al acido.

Ahora busca a rumbo izquierdo el area de guillotinas y la seccion de las plataformas (con el logo de "I") que nos ara avanzar al recorrido, esta area es muy facil, solo hay que avanzar y esquivar algunas plataformas, pasar a

otra de estas "gondolas" en azul, disparar a algunos adefecios y llegar al punto donde marquen "II".

Hecho esto, hay que subir y avanzar en direccion a (de nuevo) cruzar el rio, llegando a donde este una flecha muy convincente, se puede seguir directo al norte a donde un porton con el signo solar y que es el camino a seguir o (claro) tomar las desviacion a la derecha donde de nuevo hay que cruzar el rio (dos veces) y luego buscar la puerta con el signo LUnar, resulta pues que Dianna se esconde aqui, pero quiero acalara que (rrrayos) por que tenia que ser de noche! Ahora es necesario regresar a antes de cruzar por el rio y avanzar a la puerta solar que habia comentado (Grrrr) (ò_ó)"

Es momento del duelo contra la reyna de las arañas, para eliminarla sin cuidado es necesario contar con el aguia bendita en un nivel 3, ahora este cruel bicho tiene algunos ataque claves como son el lanzar acido, arañas pequeñas y una red que atrapara y comenzara a llenar de piquetes, para evitar cualquiera de estos moriferos ataques es necesario moverse a los costados y comenzar a lanzarle el agua, esta con su efecto retardado la comenzara a dañar de forma contundente, bien hecho el trabajo, la araña se desprendera de su parte trasera (lo que podria ser su "trasero") (>_<)" y querra atacar de cuerpo a cuerpo, ok esta forma es aun mas simple, antes que comience el ajetreo y pueda moverse, lansale el agua de forma repetida (sin esperar a que termine el rastro) y luego dispararle, el agua no dejara que se mueva y sera un blanco mas que facil.

La muy infeliz comenzara a arder y es hora de entrar a la gema verde...

Esta nos transportara de nuevo al ataud inicial, pero al entrar de nuevo en el, llegaremos a una seccion diferente.

E. U N D E R G R O U N D
 W A T E R W A Y

Para esta area necesitas una agilidad excelsa o caeras a lo profundo de los abismos en menos de lo esperado, a primera instancia evita el derrumbe del pasillo y salta (o anda a manos suletas) para atravezar el camino inconcluso, luego evita la gema o regresamos a la Villa y sigue.

Aqui solo pido sigas el camino mas que obvio hasta encontrar un pasillo de los que se destruyen (con algunos lizardman) y subir las escaleras, en la segunda planta salta para avanzar, PERO antes, notaras a la izquierda que hay unas pequeñas intersecciones donde se puede continuar, resulta que si las sigues, en una pequeña semi-area oculta estara Edward, el otro chiquillo extraviado, quien extrañamente me pregunto ¿como llego hasta alli? sin caer regres al camino principal y sigue.

Aunque debes tener cuidado del derrumbe, hay que bajar por las escalera de nueva cuenta, sigue por la ruta hasta que notes un largo pasillo a la izquierda, si quieres salvar puedes ir por alli, de lo contrario continua por el caminito algo peligroso y luego de nuevo abra dos caminos a seguir, el primero a izquierda, que es otro caminino delgado nos conduce a una puerta con la marca solar Y RESULTA que nos lleva a enfrentar al Boss Meduza, si el mitologico monstruo con cabello de serpientes y que se queria tirar a Perseo, aunque eliminando este monstruo solo lo dejaremos para mas tarde.

Hay otro camino que es cruzando los muros y llegando a un area de relieve cirucular, esto parece es necesario (por que he intentado acabar con meduza y largarme de aqui pero no resulta sin tocar estos ciculos).

El otro camino disponible es seguir el norte, hay que subir de nuevo y pasar la trampa de pinchos (algo curioso por que si te golpea no mueres por el golpe

pero si por la caída al infinito), luego me parece esto es indispensable, es necesario tocar el relieve circular, ahora regresamos a donde la medusa y una vez eliminada accedemos a la gema, estaremos en Villa, pero ahora al saltar al ataud, tendremos la opción de acceder a otra área.

F. OUTER WALL

Esta última área no tiene por que ser completada el 100% solo hay que buscar al niño perdido y listo, aunque si eres una persona con vertigo, please no mires hacia abajo (:D), ok anda unos pasos y comienza a subir los peldaños hasta quedar en lo más alto y esto incluye hacer un poco de ejercicio con los brazos para cruzar el relieve del muro y llegar a un ascensor.

Ahora, hay que seguir subiendo, primero ocupando el bloque rojo y continuar escalando hasta llegar al tejado, de allí hay que voltear y dar un buen salto para continuar más arriba, una vez esto seguimos por el delineado camino hasta notar un nicho, este estará vacío, pero resulta que si nos dejamos caer de frente a donde está este pequeño cuarto, debemos ser muy precisos al caer o de lo contrario serás lodo para este castillo, si tienes el valor, podremos llegar a la última criatura; Florence! pero recuerda que es de FRENTE! y bien, hemos completado la búsqueda de los niños! Al final el buen Henry se marchará con ellos para regresarlos a su aldea, aunque este final puede variar dependiendo del tiempo restante o la marca correcta de los días que nos ofrecieron, pero bueee.

8. INVENTARIO

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

Nombre	Función
Roast Chicken	Una pequeña alita de poyo que restaura la barra de vida en un 50%, es de gran utilidad para todos los casos. Tiene un precio con Renon de \$1200
Roast Beef	Un buen pedazo de filete, ayuda restaurando la barra en un 80% con Renon tiene un precio de \$ 2000, pero si las vale.
Healing Kit	Un pequeño botiquín de primeros auxilios que ayuda restaurando por completo las energías, tiene un precio de \$3000
Purifying	Un pequeño acumulado de vida que restaura el cuerpo si está en "vampiro", tiene un precio de \$500

Cure Ampoule	Un pequeño frasco con liquido magico que ayuda en caso de ser envenenado, tiene un precio de \$200 (solo con receta medica :D)
Sun, Moon card's	Pequeñas targetas con poderes magicos tales como alterar el tiempo. Tiene esta ventaja al estar en alguna areas donde es necesario un sol o luna, cuestan \$500 c/u
Mandragora & Nitro	Estos dos frascos solo pueden encontrarse un unas secciones muy especiales, por separado el Mandragora no tiene un gran efecto, pero el Nitro es demasiado explosivo (incluso al saltar), juntos tienen la potencia de la misma dinamita.
Varios	Hay cuatro armas basicas, utiles la aventura en el castillo, el agua bendita, daga, hacha y cruz, armas secundarias dependiendo de los rubies que dispongas.

9. FAQ Y BUZON DE COMENTARIOS

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

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

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

10. AGRADECIMIENTOS ESPECIALES

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

- Konami por crear hace muchos años la linea Castlevania.
- Nintendo que de allí se alzo como la espuma todos estos juegos.
- Gamefaqs.com (La mejor pagina sobre FAQs) por recibir mis trabajos.

- Wikipedia.com y google (n_n) de ella sale la teoria.
- A TI, gracias publico, por leer este archivo (o disque leer).
- Ala Gemma que brilla mis archivos (eso es amor) (ù_u)"
- Supongo que a MI, ya saben no, hago lo que puedo.

Quiciera volver a mencionar que esta guia solo es un complemento a la de Castlevania 64! pero sigo mencionando que me facina el recorrido de Henry con un 9mm (:D)

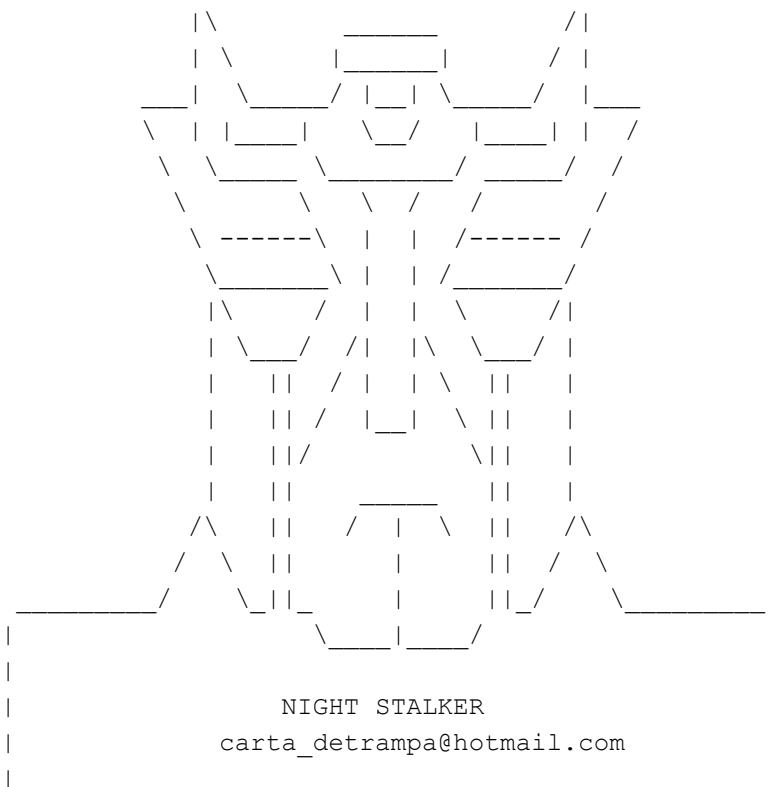
11. CUESTIONES LEGALES

Este archivo es propiedad de Night Stalker (carta_detrampa@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.



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