www.neogeopocket.es

DARK ARMS

GUIA DE JUEGO EN ESPAÑOL

Maquetado: KeiDash

INTRODUCCIÓN

'Dark Arms', es uno de los mejores juegos de Neo Geo Pocket Color. Un juego de terror en la que nuestro personaje 'el elegido' dispondrá de una serie de armas para combatir y capturar a el mal que ha llegado a la tierra.

En esta guía os vamos a detallar los pasos para completar este estupendo juego

VISIÓN GLOBAL DEL JUEGO

Dark Arms es un Shooter con toques de RPG, hijo del juego **Beast Buster**, un Shooter de Neo Geo.

No es un juego de Terror al uso (sustos, pánico, etc.), es un juego de temática **Horror**, es decir, contiene tipos de elementos de esa temática, pero no asusta o provoca terror. A parte de "**Shigeru Mizuki's no Yokai Shashinkan Ghost Photo Gallery**", este es el segundo juego de esta temática para NGPC.

Dark Arms es un juego en el que llevamos a un chico como el cual no tiene ni nombre ni historia nada más empezar. **'Él'**, es un **Beast Buster** un cazador de "entes oscuras" que han surgido en la tierra, que por algún motivo, han atravesado las puertas entre los dos mundos. Ha conseguido sus poderes gracias a un libro oscuro y su guía en este proceso es "**El Maestro**", aunque más que maestro es "*La Muerte*", aquí comienza su historia.

CONTROLES

Arriba	Desplazamiento hacia arriba
Abajo	Desplazamiento hacia abajo
Derecha	Desplazamiento hacia la derecha
Izquierda	Desplazamiento hacia la izquierda

BOTONES

A Disparo

B Cambio de arma

START Pause

GUIA

Master House

Después de que pase toda la introducción, introduce tu nombre.

Una vez que el tipo termine de hablar, te dará el "Catcher" que sirve para matar a los enemigos y luego capturar su alma y así, alimentar a las armas para que evolucionen en otras mejores.

Antes de salir de la casa, habla con el **El Maestro** y elige la tercera opción empezando por arriba, que es la sección de ayuda, en la cual te explica algo sobre el funcionamiento del juego.

El Cementerio

Ahora sí, sal de la casa y dirígete al cementerio que es el único lugar que puedes visitar ahora mismo. Una vez allí, mata a algunos enemigos para coger sus almas y luego entra por la puerta central. Una vez dentro sigue avanzando hasta que cojas la semilla. La que está a la derecha todavía no la podrás coger.

Regresa con la semilla a Master House, y habla con El Maestro. Te explicará algo. Luego vuelve a hablar con él y escoge la opción de arriba de todo. Selecciona la semilla y haz que se convierta en un arma.

Sal de la casa y dirígete al cementerio. Vete a la parte de la derecha del cementerio y entra por la puerta. Habla con la sombra que está allí y sal.

Vuelve a entrar y mata a los esqueletos.

Nota: *Cuando te encuentres con enemigos que no sean zombis o enemigos débiles, dales unos cuantos toques con un arma potente y luego remátalos con el "Catcher" para coger sus almas.*

Cuando hallas matado a todos los esqueletos, sal otra vez para el cementerio, y ahora vete por la parte de la izquierda.

En esta nueva zona, en la parte de arriba, encontrarás un corazón que te rellenará la vida, aunque te recomiendo que no lo utilices ahora, porque podrás reponer energía en Master House.

Ve por la izquierda. Aquí, entra primero en la caseta del medio, en la que te encontrarás con dos enemigos, uno de hielo y otro de fuego.

Entra y sal unas cuantas veces para coger suficientes puntos para tus armas. Luego sal de esta caseta y entra en la de la izquierda de todo. Mata a los zombis, sube las escaleras, mata a los esqueletos y habla con el hombre para que te de una llave. Con esa llave, sal de esta casa y vete a donde está la puerta cerrada (entre la caseta de la izquierda y la del centro. Entra y pisa el cuadrado del centro. Unos esqueletos te rodearán, mátalos. Luego sal y notarás que algo ha cambiado, efectivamente; la puerta de la casa del centro se ha cerrado, y en su lugar se abrió la de la derecha. Pues a que esperas, entra por ella.

Una vez dentro, hay dos opciones, seguir de frente o bajar por las escaleras. Puedes bajar por las escaleras para coger las almas de algunos fantasmas, aunque no hace falta que bajes directamente, porque a lo mejor caes después aquí. Sigue de frente. En esta habitación verás **8 baldosas** con unas figuras grabadas en ellas.

Memoriza bien donde está cada una, porque luego se darán la vuelta y tendrás que pisar las parejas de baldosas, es decir: las que tengan el mismo dibujo del mismo color.

Primero pisas cualquiera, ¿Qué te sale un corazón azul? Pues tienes que pisar el otro corazón azul. Bueno, si lo hiciste bien, se abrirá un pasaje. Vete por este nuevo lugar y sorpresa… tres bolas (cógelas todas). **Éstas bolas te permitirán elegir un nuevo tipo de arma** cada vez que encuentres una semilla y la evoluciones.

Sal de la casa y de esta parte del mapa, por la derecha. Ahora vete para arriba (en la zona del corazón de energía) y entra por la puerta.

Rest Hamlet

Pasarás al mapa, en el que habrá una zona nueva "Rest Hamlet". Vete hacia ella. Estarás en una cueva. Vete a la derecha de todo y habla con la sombra que está al lado de la puerta cerrada. Sal de aquí y vete "Master House" **para descansar y grabar partida**.

Ahora sal y se habrá hecho de noche. Vete al "Cementerio" y luego por la izquierda. Ahora sube arriba y lucha contra un monstruo.

Ah, cuando es de noche, hay distintos monstruos en cada zona.

Antes de ir a la parte esa del cementerio, vete a donde conseguiste la primera semilla, para coger la otra. Ahora ya puedes ir a luchar con el monstruo. Una vez que lo mates, (te costará si no tienes el arma evolucionada o subida algo de nivel) coge la llave y vete a "Master House" para reponer energías.

Ahora ya puedes ir a "Rest Halmet" y abrir la puerta con la nueva llave. En esta cueva ahora te encontrarás con unas ratas y unos golems de piedra.

Poblado

Cuando estés en el poblado, habla con todo el mundo dentro de las casas, y cuidado con los enemigos de fuera.

En la primera parte del poblado, destruye la puerta de arriba, pero sólo si tienes un buen arma. Cuando entres, te toparás con unos gorditos bastante difíciles. El truco es entrar con la escopeta o cualquier arma potente y dispararles unos cuantos toques, y como siempre rematarlos con el Catcher. Después de haber hablado con todo el mundo en la primera y segunda parte del pueblo, regresa a "Master House" y habla con el hombre.

Te dará un Catcher más potente. Descansa algo y vuelve a "Rest Hamlet".

Ahora toca salir de noche otra vez.

Vete a la segunda parte del pueblo y entra por la puerta que antes estaba cerrada. Habla con el hombre y luego recorre todos los entresijos de la mansión. Cuando acabes, vete a la parte de abajo de la mansión, vete por la parte de adelante y luego a la izquierda. Mata a las plantas y sube por las escaleras para hablar con la chica. Coge el corazón si lo necesitas y entra por la puerta que se abrió.

Prepárate para matar a ...Drácula. Cuando lo mates, vete a la "Master House" para descansar. Y luego vete a la nueva fase "schatten Town".

Schatten Town

Vete a "Schatten Town" de noche, y habla con la chica que está allí. Luego vete por la izquierda.

Entra en la casa de abajo y mata a los enemigos. Luego sal y entra en la de arriba. Vuelve a matar a los enemigos y sal. Vete al lugar **central donde hablaste con la chica**. Ve ahora por la derecha.

Entra en la primera casa que verás y mata a todos los enemigos. Sal y habla con el hombre que está al lado, el cual **te pedirá que le ayudes a encontrar una llave**.

Entra en la casa de abajo a la izquierda, habla con el hombre y luego **destruye el mueble de la derecha de todo para coger una semilla**. Sal y entra en la casa que está a la derecha del hombre que te pidió la llave. Luego vuelve a salir y entra en la que está encima de esa.

En la de arriba del todo, **habrá una tienda, que de noche no te da nada**. Vuelve a la zona central y ahora vete por la parte de arriba, sigue avanzando hasta que te encuentres con unos tigres. Elimínalos y **uno de ellos te dará la llave que te pedía el hombre de la ciudad**. (**Todo esto de noche, de día no probé lo que pasa**).

Ahora te dirá que entres en su casa. Después de toda la charla, con él, respóndele con un "yes" a su pregunta y usa la recarga de la derecha si estás bajo de energía.

Vuelve a "Master House". Y graba la partida. Puedes aprovechar ahora para entrenar tus armas y todo eso.

No te digo que las pongas al nivel 100, no, simplemente que las alimentes hasta que ya no puedas más, y luego sólo te tienes que preocupar de ganar experiencia.

Regresa vete a "Schatten Town".

Cuando llegues vete por la parte de la izquierda, mata a todos los enemigos y sal por la puerta que está detrás de un monstruo que está siempre fijo.

Sal y en el mapa aparecerá una nueva localización, "Fate tower".

Fate Tower

Lo primero que tienes que hacer es **matar a la bruja** que está en frente para que se forme un puente, si caes irás a una zona con enemigos, mátalos si quieres o escapa directamente y volverás arriba.

Vuelve a matar a la bruja para abrir un puente. Ahora mata a la bruja del centro y vete por el puente. Mata a la bruja de la izquierda, y a la de la derecha. Vuelve para atrás a la izquierda y sube. Mata a la bruja que está de ese lado y **coge una nueva semilla**.

Regresa abajo y a la derecha, sube y mata a la bruja. Vuelve al centro y ahora pasa por la puerta de arriba. **Cuando entres, prepárate por que empezarán a salir por las puertas un montón de guardias**. Te asombrarás por que no paran se salir guardias y más guardias, ¿Qué tienes que hacer? Pues **cerrar las dos puertas para que no puedan salir** ¿Cómo?

Destruyendo unos pequeños botones que hay en la parte de arriba de la habitación, a izquierda y derecha. Ahora se abrirá una puerta en el centro, entra por ella.

Una vez que pases una puerta, un hombre (o lo que fuera) te dirá que le lleves contigo.

En esta sala, **es mejor que primero entres por la puerta de enfrente**. Habla con el hombre.

Oh, no, estás con poca energía y no puedes dar marcha atrás, pues vete por la puerta de la izquierda y destruye el botón de la izquierda, para que se abra la puerta.

Pasa por la puerta y **recarga energía**. Ahora vuelve a la habitación central y vete por la puerta de la derecha. Aunque parezca que las **momias** son como los guardias, que nunca se acaban, no es así. Tendrás que matar a unas cuantas y **se abrirá la puerta de arriba** a la derecha. Pues entra por ella.

En este pequeño pasillo, mata a los **fantasmas** y vete por las escaleras. Ahora tienes que hacer de nuevo lo mismo que con los soldados, si no quieres pasarte aquí una eternidad. Destruye los **botones de arriba, a izquierda y derecha**. Se abrirá una puerta en el centro por la que tendrás que pasar. Ahora viene lo bueno.

Verás en el centro a un **encapuchado**, después el que te pidió ir al principio contigo, saldrá para fuera.

Después de hablar con el vendrá una dura lucha. Para vencer fácilmente, elimina primero al **ojo de la izquierda o al de la derecha**, **pero sólo a uno**, luego en el lado del ojo muerto, espera a que la parte central dispare el rayo gordo. Cuando pare le empiezas a dar con la escopeta. Esquivando los ataques, claro está. Así hasta que lo mates.

Después vendrá otra charla.

Ahora El Maestro de "Master House" ya no estará, y en su lugar habrá una chica, que te dará un *catcher* más potente.

Vuelve a donde peleaste con este último monstruo y coge **una semilla**. Ahora puedes ir recogiendo información por los pueblos (de día) para saber cuál es tu próximo paradero.

Tienes que cazar de noche a las pequeñas brujas que cuando te acercas desaparecen. Hay un total de 10. Debes capturarlas con el cátcher.

La primera está en el cementerio, en la primera parte, tienes que entrar donde cogiste la primera semilla.

La segunda, está también en el cementerio, pero en vez de ir al centro, ve por la izquierda, hasta llegar a **donde el primer Jefe**. Pero en vez de ir para arriba sigue, ve la izquierda.

En esta zona, tienes que pasar por la **apertura** en la que una vez dentro tienes que **pulsar un cuadrado y te rodean cuatro esqueletos**. Sal hacia fuera y entra en por la nueva puerta que se abrió. Está en la primera parte.

La tercera está en la casa de arriba a la izquierda (en la primera parte del pueblo).

La cuarta está en la segunda parte del pueblo, en la mansión grande. Entra en ella y luego sigue de frente. Cuando estés en la habitación de los fantasmas, ve por las escaleras de la derecha y en la esquina inferior izquierda está. Capturala con el catcher.

La quinta está en "Schatten Town", entrando por la puerta de arriba y luego entrando en los baños a la derecha.

La sexta está también en "Schatten Town", pero esta vez yendo por la izquierda y entrando en la primera casa que te encontrarás. Una vez dentro de la casa vete por la derecha.

La séptima, también en la misma ciudad. Vete a la derecha a la casa donde se puede recargar energía.

La octava se encuentra en "Fate Tower". Después de matar a las brujas grandes del principio, sigue a adelante **rompe los botones** para que no salgan soldados, y luego entra por la puerta. Aquí vete por la izquierda, y avanza a donde podías recargar energía.

La novena, se encuentra **la cueva** que hay antes de llegar a "Rest Helmet". Tienes que ir de noche y todo hacia arriba, **donde antes había unas rocas tapando algo**. Ahora esas rocas no deberían estar.

*En caso de que las rocas sigan ahí, ve a "Fate Tower" donde están los "**Aliens**", donde hay una puerta central y las otras que se van abriendo y cerrando. Entra por la del medio, y en **la placa en la que hay como un dibujo de un hombre**, utiliza el arma que lanza un doble tuyo. Pasa por la puerta, que va a dar a donde luchaste con el monstruo de esta zona (simplemente es un atajo).*

Después de cazar a esta bruja, ve a la siguiente estancia y **conseguirás dos tipos nuevos de arma**. Así que ya sabes, aliméntalas.

Espera...son solo nueve brujas ¿Verdad? ¿Dónde estará la décima?

Ahora coge esas dos armas nuevas dales de comer y entrénalas un poco. Se supone que debes tener dos semillas restantes por lo menos para convertir estas dos armas, si no...

Wandering Town

Ahora dirígete a "Wandering Town", que es una nueva ciudad que apareció en el mapa.

Habla con la chica que está al principio la cual te **dirá que enciendas todas las antorchas del edificio este**. Empieza por el lado que quieras y ve encendiendo todo a tu paso.

Para ello necesitarás claro está, tener el **poder del fuego en un arma**.

Después todas las brujas pequeñas se concentrarán en una para que aparezca una más grande, es... ¿El Maestro?. ¿Es el final? parece, pero al parecer no es.

Aparecerás en la "Master House". Cuando estés listo para combatir al demonio o a lo que sea, ve a hablar con El Maestro para comenzar la lucha.

Prepárate bien, porque es la lucha final.

Habla con él, te abrirá la puerta en la que debes entrar. Pasa también por la siguiente puerta.

- **Nivel 1**: Tendrás que matar a unas cosillas verdes y pequeñas. Es sencillo.

- **Nivel 2**: Unos golems de piedra.

- **Nivel 3**: Ratas.

- **Nivel 4**: Los bichos grandes que estaban en la segunda parte de "Rest Hamlet", en el terrenito rodeado con vallas que parecía un cementerio.

- **Nivel 5**: Esqueletos.

- **Nivel 6**: Momias.

- **Nivel 7**: Fantasmas. Aquí ten cuidado de no caerte.

- **Nivel 8**: Zombis.

- **Nivel 9**: Guerrero verde y otro rojo.

- **Nivel 10**: No hay nada, sólo un pasillo con una puerta por la que deberás entrar. Entra por esa puerta.

Te enfrentarás con el primer jefe del juego, el del cementerio (La babosa). Cuando lo elimines, entra por la puerta. A la derecha tienes un portal teletransportador, que te llevará de vuelta a la casa. Por si quieres grabar, o descansar.

A la izquierda tienes la puerta al **Nivel 11**

- **Nivel 11**: Unas hadas volando algo difíciles. Cuando las mates, tírate por el agujero para ir al siguiente nivel.

- **Nivel 12**: Uno de los primeros enemigos del juego. Los esqueletos ardientes del cementerio.

- **Nivel 13**: Las niñas asquerosas rojas. No son las que lanzan cuchillos.

- **Nivel 14**: Los zombis que van disparando con unas pistolas.

- **Nivel 15**: El lobo grande (con el poder del rayo), de color rojo.

- **Nivel 16**: Las pequeñas manchas, pero ahora naranjas. Ahora elige si vas por la derecha o por la izquierda. **Elige el de la izquierda**, porque el otro te lleva a un callejón sin salida.

- **Nivel 17**: Unas hadas verdes.

- **Nivel 18**: Nada.

- **Nivel 19**: Dos tigres.

- **Nivel 20**: Otro jefe más. En este caso se trata del jefe de "Rest Hamlet", el "Drácula". Cuando lo elimines, accederás a otra habitación con un portal en el centro para ir a la casa, y un corazón a la izquierda por si te hace falta.

- **Nivel 21**: Unas brujillas rosas o rojas, no me acuerdo bien. Algo complicadillas.

- **Nivel 22**: Un Guerrero azul y otro gris.

- **Nivel 23**: Dos plantas carnívoras.

- **Nivel 24**: Otras dos plantas.

- **Nivel 25**: Un zombie violeta, pero cuidado porque luego aparecen más por debajo del suelo, así que vete con cuidado.

- **Nivel 26**: Dos niñas o chicas amarillas de los cuchillos. Después de matarlas tendrás dos caminos a elegir, izquierda o derecha. **En este caso da igual por donde vallas**.

- **Nivel 27**: Como unas hadas muy pequeñas.

- **Nivel 28**: Unas ¿calabazas?

- **Nivel 29**: Dos lobos grandes y grises.

- **Nivel 30**: Avanza y te encontrarás con un nuevo jefe: El esqueleto pegado a la pared. Al matarlo accederás a una zona con un portal a la derecha y un corazón a la izquierda. Avanza.

- **Nivel 31**: Cuatro fantasmas. Tendrás tres caminos, vete por el de la derecha o el de la izquierda, pero **nunca por el centro**.

- **Nivel 32**: Ratas.

- **Nivel 33**: Esqueletos de hielo.

- **Nivel 34**: Cuatro hadas rojas.

- **Nivel 35**: Dos gorditos azules.

- **Nivel 36**: Dos golems grises.

- **Nivel 37**: Unas cuantas manchas pequeñas azules.

- **Nivel 38**: Unas manchas ya un poco más grandes, y violetas.

- **Nivel 39**: Cuatro zombies con pistolas.

- **Nivel 40**: Avanza....si, otro jefe. ¿Será el jefe final? Pues no, aún queda.

- **Nivel 41**: Dos robots andantes.

- **Nivel 42**: Tres brujas amarillas. Ahora ¿Por qué agujero te tiras? ¿Izquierda o derecha?. Tírate por el de la **izquierda**.

- **Nivel 43**: Hadas pequeñas.

- **Nivel 44**: Nada

- **Nivel 45**: Dos aliens verdes. Dispara rápido!

- **Nivel 46**: Unas abejillas, y dos caminos a elegir, arriba o abajo. Ve por el de abajo. Si te caes irás al nivel 47 pero otro distinto del 47 real, con un lobo pequeño y otro grande, los dos amarillos, creo.

- **Nivel 47**: Un guardia y para fastidiar, un tigre.

- **Nivel 48**: Cuatro calabazas verdes. Si te caes irás a un nivel 49, distinto también, con dos Aliens grises.

- **Nivel 49**: Dos robots andantes.

- **Nivel 50**: Sigue avanzando y te encontrarás con una serpiente un tanto rara. Este parece el **jefe final**. Para vencerlo, **utiliza la escopeta de fuego**.

¿Pero es que este juego nunca se acaba? Ahora sí que no sabemos qué hay que hacer, porque después de matar al jefe, vuelves a la cabaña...