

Castlevania Bloodlines FAQ/Walkthrough (Italian)

by Spanettone

Updated on May 29, 2014

GUIDA A CASTLEVANIA BLOODLINES versione 1.0

gioco : CASTLEVANIA BLOODLINES
sistema : Sega Mega Drive
tipo : Azione - Piattaforme
prodotto: KONAMI

26/04/2014 ---> inizio stesura del documento
28/05/2014 ---> fine stesura del documento

123456789 123456789 123456789 123456789 123456789 123456789 123456789 123456789

```
-----  
|PDpWriter |  
|Copyright 2014 Spanettone Inc |  
| |  
| http://spanettone.altervista.org |  
| |  
|ALL RIGHTS RESERVED |  
-----
```

Contenuto del documento GUIDA A CASTLEVANIA BLOODLINES

=====	1) IL GIOCO	[@1IG]
=====	2) LA STORIA	[@2ST]
=====	3) PERSONAGGI	[@3PG]
=====	4) NOZIONI DI BASE	

Comandi	[@4CM]
Azioni	[@4ZN]
Armi Secondarie	[@4SC]
Classifica delle tecniche	[@4CL]
Oggetti	[@4GG]
Consigli vari	[@4CV]

===== 5) SOLUZIONE

Introduzione	[@5SL]
------------------------	--------

>>>> ERIC LECARDE

Livello 1 - Romania: le Rovine del Castello di Dracula	[@5E1]
Livello 2 - Grecia: il Santuario di Atlantide	[@5E2]
Livello 3 - Italia: la Torre Pendente di Pisa	[@5E3]
Livello 4 - Germania: la Fabbrica di munizioni	[@5E4]
Livello 5 - Francia: la Reggia di Versailles.	[@5E5]
Livello 6 - Inghilterra: il Castello di Proserpina.	[@5E6]

>>>> JOHN MORRIS

Livello 1 - Romania: le Rovine del Castello di Dracula	[@5J1]
Livello 2 - Grecia: il Santuario di Atlantide	[@5J2]
Livello 3 - Italia: la Torre Pendente di Pisa	[@5J3]
Livello 4 - Germania: la Fabbrica di munizioni	[@5J4]
Livello 5 - Francia: la Reggia di Versailles.	[@5J5]
Livello 6 - Inghilterra: il Castello di Proserpina.	[@5J6]

contro Dracula. L'esperienza segnò profondamente i due ragazzi, i quali decisero di addestrarsi per proteggere il mondo dalle forze oscure.

Sono passati venti anni da allora... Elizabeth Barthley: questo era il nome di una nobile contessa che, nel 1421, venne trovata accanto al corpo morto di un giovane uomo. Il cadavere aveva sul collo il segno di un morso e la donna venne processata e condannata con l'accusa di essere una vampira. La sentenza fu così terribile persino da raccontare. La cosa importante è che lei non solo era effettivamente una vampira e la responsabile dell'omicidio ma anche la nipote del Conte Dracula!

Oggi, tra le rovine di un misterioso castello in Transilvania, Drota Tzuentes, una strega alle prime armi si diletta con arcani incantesimi. La donna esegue una magia che inavvertitamente riporta Elizabeth Barthley nel mondo dei vivi. Una volta risorta, la vampira ha come unico scopo quello di far risorgere il suo defunto zio, il Conte Dracula.

Come se fosse uno scherzo del destino, Morris e Lecarde vengono attirati nell'oscuro castello. Il loro compito è semplice: sconfiggere Elizabeth prima che possa raggiungere il suo macabro obiettivo. Per realizzare questa impresa, i due giovani dovranno affrontare molti pericoli e rischiare la loro vita. Il tuo cuore è abbastanza forte per questa sfida?

|\\

|3) PERSONAGGI:|

[@3PG]

|\\

/-----\
| JOHN MORRIS |
\-----/

Figlio di Quincy Morris e possessore della frusta Ammazzavampiri. Dopo aver assistito alla morte del padre per via delle ferite causate da Dracula, John decise che avrebbe fatto il possibile per proteggere il mondo dalle forze oscure. Trasferitosi negli Stati Uniti, il ragazzo completò l'addestramento e divenne a tutti gli effetti un cacciatore di vampiri. Seguendo le tracce di Elizabeth Bartley, John alla fine decise di recarsi tra le rovine del castello di Dracula, in Transilvania.

/-----\
| ERIC LECARDE |
\-----/

Eric è un membro della famiglia Lecarde, la cui storia è strettamente legata a quella dei Belmont ed anche al Conte Dracula stesso. Quando John decise di andare negli Stati Uniti, Eric tornò invece in Spagna, la sua terra di origine. Elizabeth Bartley rintracciò la famiglia Lecarde e, come atto di vendetta, uccise Gwendolyn, la moglie di Eric. Distrutto dal dolore, il ragazzo impugnò la lancia di un suo potente antenato e si unì al suo vecchio amico di infanzia, John Morris, nella lotta contro i vampiri.

/-----\
| ELIZABETH BARTLEY |
\-----/

Nipote del Conte e vampira essa stessa. In passato la giovane Elizabeth venne condannata a morte per via della sua natura demoniaca ma dopo moltissimi anni

AZIONI

[@4ZN]

SPOSTARSI

[direzioni Destra e Sinistra]

I personaggi sono piuttosto agili nei movimenti e si spostano sempre nella direzione verso cui sono rivolti. I nemici sono in grado di danneggiarli anche con il semplice contatto quindi bisogna muoversi con cautela quando lo spazio di manovra non sarà molto ampio.

ACCOVACCIARSI

[direzione Giù]

Per schivare gli attacchi nemici o le trappole, i personaggi sono in grado di accovacciarsi sul pavimento. Una volta in ginocchio non è consentito spostarsi ma è sempre possibile attaccare con l'arma principale e con quelle Secondarie.

SALTARE

[pulsante B]

I personaggi possiedono una discreta capacità di salto che consente loro di superare gli ostacoli, tuttavia essi rimangono sempre vulnerabili durante il volo perciò bisogna calcolare bene la traiettoria da eseguire. Durante il salto è sempre possibile attaccare con l'arma principale e con quelle Secondarie. Mentre si è in volo, non importa come, non è consentito modificare la traiettoria del salto perciò è necessario essere precisi.

SALIRE LE SCALE

[direzioni Su e Giù]

Per percorrere una rampa di scale premere le direzioni Su o Giù in corrispondenza del primo gradino. Mentre si è su di esse è consentito saltare ed attaccare in ogni momento sia con l'arma principale che con quelle Secondarie; non è consentito però scendere a metà strada.

Saltando e spingendo la direzione Su in corrispondenza di una scalinata, i personaggi si posizioneranno automaticamente su di essa; in caso contrario essi la attraverseranno come se non ci fosse.

ARMI SECONDARIE

[pulsante C]

I personaggi sono in grado di utilizzare anche le armi proprie dei cacciatori di vampiri. Dopo averne raccolta una, essi possono scagliarla in ogni momento ed ognuna di esse consuma una determinata quantità di Gemme.

+-----+
| ABILITÀ DI JOHN |
+-----+

ATTACCARE CON LA FRUSTA

[pulsante A]

Il personaggio è in grado di eseguire un attacco alla volta con la frusta, perciò bisogna premere ripetutamente il tasto A per eseguire una serie di colpi. John ha la possibilità di attaccare da fermo, mentre salta o si lascia cadere, oppure mentre è accovacciato.

Stando in piedi, accovacciato oppure lungo le scale, John può attaccare solo in orizzontale. Quando è in volo invece, si può colpire orizzontalmente, in diagonale verso l'alto oppure in verticale verso il basso. Tenendo premuto il pulsante A mentre si attacca, la frusta rimarrà estesa per un periodo di tempo leggermente superiore del normale.

OSCILLARE

[pulsante A tenuto premuto]

John è in grado di appendersi ai soffitti delle stanze e delle pedane usando la sua frusta, compiendo così una singola oscillazione. Per fare questo bisogna saltare e scagliare la frusta in diagonale, colpendo così il soffitto, e tenere premuto il pulsante A. Una volta appesi:

- premere Su e Giù per allungare oppure accorciare la frusta
- rilasciare il pulsante A per sganciarsi manualmente dal soffitto

Mentre si oscilla non è possibile attaccare con la frusta o con le Armi Secondarie, in compenso John diviene invulnerabile e danneggia automaticamente tutti i nemici con i quali viene a contatto. Il personaggio si sgancia automaticamente dal soffitto al termine dell'oscillazione ed è consentito eseguirne diverse in successione.

+-----+
| ABILITÀ DI ERIC |
+-----+

ATTACCARE CON LA LANCIA

[pulsante A]

Il personaggio è in grado di eseguire un attacco alla volta con la lancia, perciò bisogna premere ripetutamente il tasto A per eseguire una serie di colpi. Eric ha la possibilità di attaccare da fermo, mentre salta o si lascia cadere, oppure mentre è accovacciato.

Stando in piedi Eric può attaccare in orizzontale, in diagonale verso l'alto ed in verticale verso nord. Da accovacciati oppure lungo le scale è possibile colpire solamente in orizzontale. Infine, quando è in volo, Eric può colpire sia in orizzontale che in verticale verso il basso.

ROTEARE LA LANCIA

[direzione orizzontale opposta + pulsante A]

Dopo aver eseguito un attacco, Eric può far roteare la sua arma per colpire subito chi si trova alle sue spalle. Per fare questo, eseguire un affondo in orizzontale, poi tenere premuto il pulsante A e spingere la direzione opposta a quella verso cui si è appena attaccato. Premendo in maniera alternata le due direzioni orizzontali è possibile eseguire rotazioni in serie, sino a quando non si rilascia il pulsante A. Questa tecnica è molto utile quando si è circondati dai nemici.

SUPER SALTO

[pulsante B mentre si è accovacciati]

Eric è in grado di sfruttare la sua lancia per darsi lo slancio e compiere un balzo che raggiunge un'altezza molto maggiore del salto di base. Per fare questo bisogna innanzitutto accovacciarsi e rimanere immobili. Nel giro di pochissimi istanti, Eric inizia a tremare di continuo, diventando anche di colore verde. Premendo il pulsante B in questa occasione, il personaggio compie il suo Super Salto.

Con questa abilità è possibile raggiungere zone situate nella parte più alta dello schermo, tuttavia non è consentito spostarsi in orizzontale se non per un tratto molto breve. Durante il Super Salto, Eric è invulnerabile inoltre danneggia automaticamente tutti i nemici con i quali viene a contatto perciò questa è anche un'ottima abilità evasiva.

* IN GIOCO *

Durante l'avventura, in alto appaiono le seguenti informazioni:

```
|
| SCORE      000153120      |  | STAGE  3- 1 |
| PLAYER #####... | As | Gm |
| ENEMY ##### |  | 23  REST  03 |
|
```

- il punteggio in tempo reale [Score]
- i Punti Vita (PV) del personaggio [Player]
- i Punti Vita del boss [Enemy]
- l'Arma Secondaria posseduta [immagine nel riquadro]
- il numero di Gemme possedute [Gm = icona della Gemma]
- la stanza dove ci si trova [Stage]
- il numero di Vite possedute [Rest]

ARMI SECONDARIE

[@4SC]

Distruggendo le candele singole che si trovano nelle varie stanze è possibile ottenere le Armi Secondarie. Ognuna di esse consuma un determinato numero di Gemme e può essere utilizzata in due modi: normale e Super. Il primo si esegue premendo semplicemente il tasto C e consuma 1 Gemma. La versione Super invece consuma 4 Gemme e si utilizza tenendo premuta la direzione Su e spingendo il pulsante C. Se si raccoglie un'altra Arma Secondaria quando se ne possiede già una, quest'ultima verrà sostituita dalla prima. Se si ottiene invece un secondo esemplare dell'Arma Secondaria già equipaggiata, non ci sarà alcun effetto.

ACQUA SANTA

La tipica arma utilizzata dai cacciatori di vampiri. Il personaggio getterà un'ampolla a breve distanza che, una volta rotta entrando in contatto con un elemento dello scenario, sprigionerà una fiammella che colpirà più volte i nemici nelle immediate vicinanze. Questa arma possiede un raggio d'azione molto ridotto ma ha la capacità di colpire più volte. L'Acqua Santa risulta molto efficace contro i nemici che camminano lentamente mentre è del tutto inutile contro quelli che volano.

Nella versione Super, il personaggio genererà una fiammata che ruota continuamente mentre avanza e che rilascia scie infuocate, ogni volta che tocca il pavimento o una pedana. L'attacco è discretamente rapido e copre una vasta area.

Dove si trova

Livello 1: 1-5 1-7

Livello 2: 2-1 2-3 2-5

Livello 3:	3-3	3-5	3-6		
Livello 4:	4-2	4-5	4-8	4-10	
Livello 5:	5-1	5-2a	5-4EL	5-5	5-8
Livello 6:	6-2	6-3	6-4	6-11	

ASCIA

Un attacco potente che copre una vasta porzione di schermo: l'ascia verrà lanciata verso l'alto per poi ricadere verso il basso. Ottima per ogni tipo di nemico, non si hanno problemi a prendere i nemici che volano e con le giuste misure è possibile colpire anche quelli a terra. Un'ottima arma, forse un po' imprecisa, ma che infligge un buon danno, da tenere sempre con sè. L'Ascia può essere molto utile anche contro i boss che si spostano velocemente. Non si può scagliare una seconda Ascia se la prima è ancora visibile sullo schermo.

Nella versione Super, il personaggio scaglia tre Asce che, dopo essere rimaste immobili per alcuni istanti, si muovono in orizzontale. L'attacco è molto rapido e copre una vasta area.

Dove si trova

Livello 1:	1-2	1-4	1-6a	1-8	
Livello 2:	2-2	2-3	2-5	2-6	
Livello 3:	3-1	3-3	3-5	3-6	3-8
Livello 4:	4-1	4-3	4-4	4-5	4-6
Livello 5:	5-1	5-2a	5-4EL	5-5	5-8
Livello 6:	6-1	6-3	6-6	6-8	6-10

BOOMERANG

L'Arma Secondaria più rapida tra quelle a disposizione dei personaggi.

Il Boomerang viene scagliato orizzontalmente e, dopo aver percorso un breve tratto, curva verso l'alto per poi tornare indietro in diagonale. Una buona arma, utile contro qualsiasi tipo di nemico. Non si può scagliare un secondo Boomerang se il primo è ancora visibile sullo schermo. Nel caso in cui si venga a contatto con l'arma dopo averla lanciata, essa svanirà, interrompendo così la sua corsa.

Nella versione Super, il personaggio scaglia orizzontalmente tre Boomerang che si incrociano due volte su sè stessi prima di svanire. L'attacco non è molto rapido ma copre una discreta area.

Dove si trova

Livello 1:	1-2	1-5	1-7	1-11	
Livello 2:	2-1	2-2	2-4	2-5	2-6
Livello 3:	3-1	3-5	3-6		
Livello 4:	4-1	4-2	4-5	4-9	
Livello 5:	5-1	5-2a	5-5	5-6	5-7
Livello 6:	6-2	6-4	6-9		

```
+-----+
| POTENZIAMENTI |
+-----+
```

Questi oggetti, che assomigliano a scudi alati, migliorano le caratteristiche delle armi dei personaggi. Ognuno di essi può raccogliere sino ad un massimo di tre Potenzimenti: i primi due modificano la forma dell'arma mentre l'ultimo la circonda di fiamme.

I Potenzimenti non hanno luoghi fissi dove essere raccolti, ma sono sempre situati nei candelabri che di norma contengono Gemme rosse: il primo appare

automaticamente quando non si possiede alcuna Gemma; per ottenere il secondo invece bisogna possedere almeno quattro Gemme ed il primo Potenziamento; il terzo invece compare casualmente quando si sono già ottenuti gli altri due.

Arma base -: Frusta di cuoio
1° Pot. ---: Frusta metallica
2° Pot. ---: Frusta metallica lunga
3° Pot. ---: Frusta metallica infiammata

Arma base -: Lancia
1° Pot. ---: Tridente
2° Pot. ---: Alabarda
3° Pot. ---: Alabarda infiammata

Può capitare che il terzo Potenziamento, sotto forma di un Libro, al posto di infiammare l'arma del personaggio, doni semplicemente 20 Gemme al personaggio. Il Libro è presente solo nella stanza 1-3, nascosto nella parte inferiore sinistra della pedana divisoria.

+-----+
| ARMA MISTICA |
+-----+

L'ultimo Potenziamento non solo ricopre di fiamme l'arma dei personaggi ma dona loro anche l'Arma Mistica, che va a sostituire quella Secondaria in possesso. Questa tecnica speciale non possiede una versione Super ed il suo utilizzo consuma 8 Gemme. Subendo un danno qualsiasi, si perderanno siano le fiamme che l'Arma Mistica; quest'ultima andrà perduta anche possedendo meno di 8 Gemme oppure raccogliendo un'Arma Secondaria qualsiasi. In questi ultimi due casi, per ottenere nuovamente l'Arma Mistica è sufficiente raccogliere un secondo esemplare dell'Arma Secondaria già posseduta.

CORRENTE AZZURRA (John Morris)

Il personaggio scaglia una scia composta da dieci sfere di energia che si muovono automaticamente ed a gran velocità in direzione dei candelabri e dei nemici presenti sullo schermo.

TEMPESTA VERDE (Eric Lecarde)

Il personaggio rilascia un gran numero di globi fiammeggianti che coprono tutto lo schermo, danneggiando tutti i candelabri ed i nemici presenti.

.....

/-----\
| CLASSIFICA DELLE TECNICHE | [4CL]
\-----/

La potenza offensiva di ogni tecnica non è quantificata precisamente, così per cercare di avere un'idea di massima di quanto sia potente ogni attacco è stata realizzata una classifica prendendo come obiettivo Medusa, uno dei boss del Livello 6, perchè possiede una gran quantità di vita.

TECNICA	COLPI
Frusta 3° Potenziamento	26
Frusta 2° Potenziamento	33
Lancia 3° Potenziamento	33

Lancia 2° Potenziamento	43
Lancia 1° Potenziamento	43
Frusta 1° Potenziamento	43
Frusta di base	65
Lancia di base	86

OGGETTI

[@4GG]

Distruggendo i candelabri che si trovano nelle varie stanze sarà possibile ottenere anche alcuni oggetti. Entrando ed uscendo da una stanza, lo stesso candelabro farà cadere lo stesso oggetto, inoltre si rigenereranno i nemici. Gli oggetti nascosti nelle pareti invece non ricompariranno una volta raccolti.

+-----+

| GEMME ROSSE e GEMME BLU |

+-----+

Permettono di utilizzare le Armi Secondarie. Le Gemme Rosse hanno valore 1 mentre quelle Blu hanno valore 5. Si possono trovare in tutte le stanze dei Livelli e si possono possedere un massimo di 99 esemplari.

+-----+

| ARROSTO |

+-----+

Ripristina 10 PV. A differenza degli altri oggetti, l'Arrosto è nascosto all'interno dei muri. Raccogliendone uno quando si possiede già il massimo di PV, non si ottiene alcun effetto o punti aggiuntivi.

Dove si trova

- 1-6a L'Arrosto è nascosto nella parte superiore della parete orientale
- 1-8 L'Arrosto è nascosto nella parete in alto a destra
- 2-5 L'Arrosto è nascosto nella parte destra della colonna, situata dopo la seconda coppia di Bone Pillar
- 4-2 L'Arrosto è nascosto nella parte più alta della parete orientale
- 5-4JM L'Arrosto è nascosto nella parte destra del piccolo muro verticale situato accanto al precipizio

+-----+

| SFERA MAGICA |

+-----+

Rende il personaggio intangibile per circa cinque secondi, durante i quali non può essere danneggiato dai nemici o dalle trappole. Durante questo lasso di tempo però si perde ugualmente la vita cadendo nei precipizi.

Dove si trova

- Livello 1: 1-2
- Livello 3: 3-2

+-----+

| SPECCHIO |

+-----+

Distrugge all'istante tutti i mostri presenti sullo schermo.

Dove si trova

Livello 1: 1-4 1-7
Livello 3: 3-5
Livello 5: 5-4EL 5-4JM
Livello 6: 6-2 6-4

+-----+

| DENARO |

+-----+

Aumenta il punteggio. Questo oggetto può valere 100, 200, 500, 1000 oppure 2000 punti. I sacchi di denaro sono graficamente tutti uguali ed il loro valore si scopre solo dopo averli raccolti.

100\$

Livello 1: 1-3 1-11
Livello 2: 2-1 2-2
Livello 5: 5-2a
Livello 6: 6-4

200\$

Livello 1: 1-1
Livello 2: 2-4
Livello 3: 3-3
Livello 4: 4-1
Livello 5: 5-4EL

500\$

Livello 1: 1-2 1-3 1-6b
Livello 2: 2-1 2-3 2-4 2-5
Livello 3: 3-1 3-3 3-5
Livello 4: 4-3 4-4 4-5
Livello 5: 5-4EL 5-4JM 5-8
Livello 6: 6-2 6-4 6-9

1000\$

Livello 1: 1-4
Livello 2: 2-3
Livello 3: 3-1
Livello 4: 4-2
Livello 5: 5-1 5-2a 5-7
Livello 6: 6-2 6-3 6-4

2000\$

Livello 1: 1-10
Livello 2: 2-5
Livello 3: 3-3 3-4JM 3-5
Livello 4: 4-1 4-2 4-5
Livello 5: 5-1 5-5
Livello 6: 6-1 6-2 6-4 6-11

+-----+

| VITA BONUS |

+-----+

Questo oggetto 'lup' aumenta di una unità le vite a disposizione del

personaggio. Non è possibile ottenere Vite Bonus tramite il punteggio.

- 1-9 La Vita Bonus è nascosta nel candelabro in cima al percorso
- 2-2 La Vita Bonus è nascosta nel candelabro a nord est del terzo Keseran Pasaran
- 3-5 La Vita Bonus è nascosta nel candelabro più a nord, tra quelli situati lungo la parete destra
- 4-2 La Vita Bonus è nascosta nel candelabro più a sinistra della zona di nord ovest
- 4-3 La Vita Bonus è nascosta nella parte più bassa della parete orientale ed è raggiungibile esclusivamente da John Morris
- 6-2 La Vita Bonus è nascosta nel candelabro situato in corrispondenza del primo precipizio

+-----+
 | GLOBO FINALE |
 +-----+

Dopo aver sconfitto il boss al termine del Livello, apparirà una sfera rossa che, una volta raccolta, ripristina tutti i PV del personaggio e gli permette di proseguire lungo l'avventura.

.....

/-----\
 | CONSIGLI VARI | [4CV]
 \-----/

- All'inizio usate Eric: può direzionare i suoi attacchi, possiede più abilità, può utilizzare sempre il Super Salto e la sua Arma Mistica copre tutto lo schermo. John possiede meno attacchi ma infligge danni maggiori ai nemici.
- Procedete con cautela. Tranne in alcune stanze, il gioco non prevede limiti di tempo perciò potrete esplorare il Livello con tutta calma, alla ricerca di Gemme ed oggetti utili.
- Non posizionatevi sotto i candelabri che state per distruggere. In questo modo potrete controllare il loro contenuto in tutta sicurezza ed evitare di raccogliere un'Arma Secondaria che non volevate, magari perdendo l'Arma Mistica.
- Il personaggio muore istantaneamente cadendo nei precipizi o venendo schiacciato tra due elementi perciò siate precisi nei movimenti. Quando vi lasciate cadere oppure durante un salto, ricordate che non potete minimamente modificare la traiettoria del personaggio quindi calcolate bene le distanze.
- Conservate le Gemme. Usare le Armi Secondarie contro i nemici minori è uno spreco, a meno che non sia proprio necessario.
- Memorizzate le posizioni dei nemici e degli oggetti. Sarà utile sia per pianificare una strategia che per risparmiare tempo ed energia nelle situazioni di emergenza.

- modificare il numero di vite [Players, da 1 a 5]
- modificare i pulsanti [Controls]
- .arma di base [Attack]
- .saltare [Jump]
- .Arma Secondaria [Item]
- riascoltare le musiche di sottofondo [BGM, 31 tracce]
- riascoltare gli effetti sonori [Effect, 207 suoni]
- mostrare le schermate di intermezzo [Quick Demo]

Per ogni Livello sono presenti:

- i nemici che si incontrano e il boss che si affronta
- gli oggetti presenti e le stanze dove trovarli
- una piccola mappa, divisa per stanze

Le seguenti soluzioni si riferiscono ad un'avventura giocata a livello Normale

```
#####
##          ##
##   ERIC LECARDE   ##
##          ##
#####
```

```
=====
LIVELLO 1 - Romania: le Rovine del Castello di Dracula [05E1]
===== ERIC =====
|"Durante la loro vita, i membri del clan Belmont sono destinati ad affrontare
|" l'incarnazione del male..... Dracula!
|"
|" Nel 1917 una contessa cercò di riportare in vita lo spirito del defunto
|" vampiro. Il suo nome era Elizabeth Bartley.
|"
|" Per raggiungere il suo scopo, la donna viaggiò per tutta l'Europa
|" risvegliando le forze del male diffuse nel continente.
|"
|" Due giovani cacciatori di vampiri intrapresero un viaggio per adempiere al
|" loro destino... Respingere le forze del male e ricacciare il Conte nel
|" mondo dell'oscurità".
```

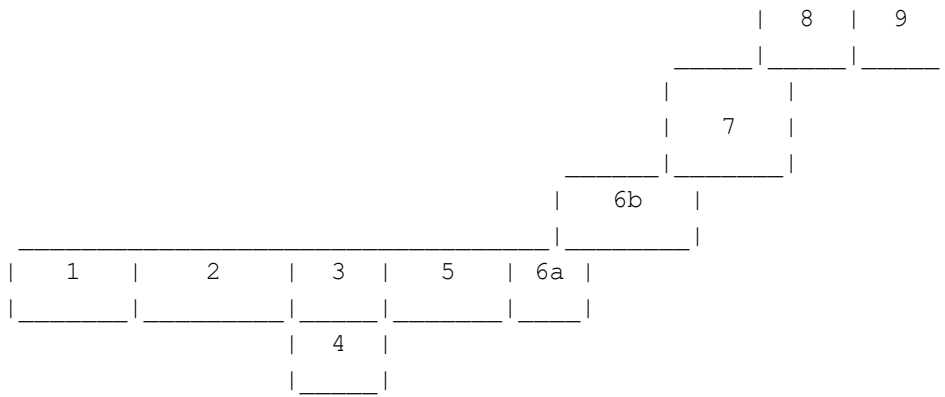
*** NEMICI ***

Bat
 Bone Knight
 Bone Pillar
 Bone Scimitar
 Cerberus
 Floating Eye
 Ghost
 Mace Skeleton
 Merman
 Skeleton
 White Dragon
 Zombie

*** OGGETTI ***

Acqua Santa [5, 7]
 Arrosto [6a, 8]
 Ascia [2, 4, 6a, 8]
 Boomerang [2, 5, 7, 11]
 Libro [3]
 Sfera magica [2]
 Specchio [4, 7]
 Vita Bonus [9]

•• boss •• Armor Battler



1-1 Nella prima stanza del gioco potrete prendere confidenza con i comandi del personaggio. Colpite i candelabri per ottenere Gemme e Potenzamenti ed entrate nella camera successiva.

1-2 Qui incontrerete subito gli Zombie, i quali correranno verso di voi. Attaccateli una volta con la lancia per eliminarli senza difficoltà. Salite le scale, per affrontare un minor numero di nemici, e nel secondo candelabro troverete la SFERA MAGICA. Proseguite verso destra e percorrete la seconda rampa di scale per uscire da questa stanza.

1-3 Nella sala è presente sulla destra un globo giallo che aprendosi inizierà a venirvi incontro. Questo nemico, il Floating Eye, è in grado di oltrepassare muri ed ostacoli, perciò eliminatelo dalla distanza. Prima di proseguire, noterete sulla parete in basso a destra alcune crepe. Colpitele con la lancia per trovare al suo interno il LIBRO ed infine scendete le scale.

1-4 In questa camera compariranno di continuo i Merman dal basso. I nemici emettono orizzontalmente un violento getto d'acqua perciò accovacciatevi e colpiteli con la lancia non appena atterrano sulle pedane. Non distruggete subito il secondo candelabro ma fate prima apparire il Ghost, lo scheletro fiammeggiante, e poi colpite l'elemento per ottenere lo SPECCHIO ed eliminare così tutti i nemici visibili sullo schermo. Uscite dalla stanza utilizzando le scale.

1-3 Vi ritroverete nella parte orientale della camera dove avete affrontato il Floating Eye. Qui ora è presente anche lo Skeleton, che vi scaglierà contro le sue ossa. Attaccatelo dal basso con la lancia per eliminarlo facilmente, poi uscite dalla porta in alto a destra.

<< Volendo, è possibile superare la parete divisoria usando il Super Salto, evitando così di attraversare la stanza 1-4 e raggiungendo subito la parte orientale di 1-3. >>

1-5 Scendete dalle pedane e, mentre avanzate verso destra, vi verranno incontro i Bat: usate la lancia per colpirli e proseguite all'interno della stanza. In corrispondenza delle grandi vetrate dovrete affrontare un mini boss.

```

+-----+----- 17 colpi ----- ERIC -----+
|
| 1. Fiammata [2 PV]
| Cerberus emette frontalmente una fiammata, facendola oscillare.
| L'attacco non è molto rapido e possiede un discreto raggio d'azione.
| Per evitarlo è necessario allontanarsi dal nemico.
|
| 2. Frammenti [2 PV]
| Cerberus ulula infrangendo alcune vetrate della stanza e facendone
| ricadere i frammenti sul pavimento. La tecnica è discretamente rapida e
| copre una vasta area. I frammenti generati possono essere di due tipi,
| piccoli e grandi, e solo quest'ultimi sono in grado di ferire Eric.
| Per non subire danni bisogna quindi spostarsi lungo il pavimento
| evitando di posizionarsi nei punti in cui cadono i frammenti grandi.
| Cerberus può usare questo attacco al massimo tre volte, dopo di chè non
| ci saranno più vetrate da infrangere.
|
| . Contatto [3 PV]
|
| Cerberus è un grosso cane rosso che possiede muscoli nella parte
| superiore del corpo mentre quella inferiore è scarnificata. Il nemico
| non è molto rapido nel muoversi ma possiede una discreta aggressività.
| Avvicinatevi a Cerberus e sfruttate tutta la lunghezza della lancia per
| colpire il nemico. Non appena il mastino apre la bocca per emettere la
| sua Fiammata, interrompete l'attacco ed allontanatevi da lui usando
| però le Armi Secondarie dalla distanza per continuare a danneggiarlo.
|
| Cerberus poi eseguirà il suo ululato, infrangendo alcune delle vetrate
| presenti. Ignorate il nemico e concentratevi solo sui Frammenti grandi
| che cadranno sul pavimento perchè sono gli unici che potranno ferirvi.
| Al termine di questo attacco, avvicinatevi di nuovo a Cerberus e
| riprendete ad attaccarlo con la lancia sino a sconfiggerlo. Una volta
| eliminato, colpite un'ultima volta la sua carcassa per proseguire.
|
+-----+-----

```

Dopo la sconfitta di Cerberus entrerete automaticamente nella sala successiva.

1-6a Qui sono presenti sei teschi dai quali si ergeranno gli Skeleton.
Eliminate subito i due situati nel piano inferiore, compreso il Bat, poi salite le scale e sconfiggete gli altri nemici prima che inizino loro ad attaccare per primi. Una volta rimasti soli, colpite la parte superiore della parete destra per trovare l'ARROSTO. Infine salite la seconda scalinata per uscire.

1-6b Sconfiggete gli Skeleton e più avanti troverete una serie di teschi impilati, i Bone Pillar. Questi nemici aprono il fuoco in orizzontale perciò abbassatevi e colpite ripetutamente il teschio che si trova più in basso, sino ad eliminarli tutti. Proseguite poi verso nord.

1-7 In questa stanza il primo nemico a comparire è il Bone Scimitar, uno scheletro armato di spada. Accovacciatevi per evitare il suo attacco ed intanto colpitelo due volte con la lancia in rapida successione. Più avanti è presente una pedana girevole con le spine: attendete che si volti dal lato piatto e con il giusto tempismo saltatevi sopra per poi oltrepassarla. Sconfiggete il secondo Bone Scimitar mentre salite le scale e successivamente affronterete un Bone Knight. Rispetto al nemico precedente, questo scheletro

possiede solamente lo scudo in più, perciò utilizzate la stessa strategia, colpendolo da accovacciati.

Proseguite poi verso destra sino a trovare un bivio dove, andando verso nord, dovrete superare due pedane con le spine ed affrontare un Mace Skeleton. Avanzate lungo il percorso inferiore e rompete il candelabro per ottenere lo SPECCHIO, eliminando così il nemico. Poi posizionatevi ai piedi della parete orientale ed eseguite il Super Salto per raggiungere la scalinata finale senza difficoltà.

1-8 Una volta in questa camera, evitate le ossa lanciate degli Skeleton, muovetevi verso destra per farli scendere sul pavimento e colpiteli al volo con la lancia non appena atterrano. Poco più avanti è presente una lama che oscilla continuamente: andatele incontro ed oltrepassatela saltando quando si avvicina. Ignorate poi il primo Skeleton, il quale si lancerà direttamente sulla trappola appena superata, ed eliminate il secondo. Ora dovrete affrontare un altro Mace Skeleton: attendete che termini il suo attacco poi colpitelo ripetutamente sfruttando tutta la lunghezza della lancia. Prima di uscire dalla stanza, raggiungete la parete in alto a destra ed abbattetela per trovare un ARROSTO. Infine proseguite verso est.

1-9 In questa sala dovrete percorrere rapidamente la colonna vertebrale del grande fossile, la quale crollerà gradualmente sotto il vostro peso. Ignorate i corvi, poichè non vi attaccheranno, e proseguite senza fermarvi mai. Nel candelabro più in alto è presente la VITA BONUS: essa non rimarrà sulle ossa bensì cadrà nel vuoto, perciò dovrete raccoglierla al volo.

1-10 Qui affronterete il White Dragon, un grosso serpente scheletrico. Rimanete a media distanza ed attaccatelo rimanendo accovacciati: in questo modo potrete colpirlo più facilmente ed inoltre distruggerete le Sfere di fuoco che vi scaglierà contro. Salite le scale per raggiungere l'ultima stanza di questo Livello.

1-11 Una volta qui, distruggete i candelabri per raccogliere le Gemme ed il BOOMERANG e proseguite verso destra per incontrare il boss a guardia della località.

----- ERIC -----
*** ARMOR BATTLER ***

Colpi • 9 (ascia)
8 (1° braccio)
9 (lancia)
4 (2° braccio)
4 (corpo)
34 TOTALE

ATTACCHI

1. Fendente semplice d'ascia [2 PV] (ascia)
Armor Battler esegue un fendente verticale con la sua ascia. La tecnica è discretamente rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarla è sufficiente allontanarsi dal boss non appena si ferma per attaccare.
2. Fendente volante d'ascia [2 PV] (ascia)
Armor Battler salta sul posto e, una volta atterrato, esegue un fendente verticale con la sua ascia. La tecnica è discretamente rapida ma possiede

un ridotto raggio d'azione. Per evitarla è sufficiente allontanarsi dal boss non appena salta sul posto.

3. Rotazione d'ascia [2 PV] (ascia)

Armor Battler avanza facendo roteare la sua ascia. La tecnica non è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Per evitarla è necessario allontanarsi dal boss non appena inizia a far roteare l'arma.

4. Affondo di lancia [2 PV] (lancia)

privato dell'ascia, Armor Battler esegue un affondo orizzontale con la sua lancia. La tecnica è discretamente rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarla è sufficiente allontanarsi dal boss non appena si ferma per attaccare.

5. Fendente volante di lancia [2 PV] (lancia)

privato dell'ascia, Armor Battler salta sul posto e, una volta atterrato, esegue un fendente verticale con la sua lancia. La tecnica è discretamente rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarla è sufficiente allontanarsi dal boss non appena salta sul posto.

6. Rotazione della lancia [2 PV] (lancia)

privato dell'ascia, Armor Battler rotea la sua lancia rimanendo fermo sul posto oppure avanzando. La tecnica non è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Per evitarla è necessario allontanarsi dal boss non appena inizia a far roteare l'arma.

7. Calcio frontale [2 PV] (disarmato)

rimasto senza armi, Armor Battler attacca con un calcio in avanti. La tecnica non è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarla è sufficiente allontanarsi dal boss non appena si ferma per attaccare.

. Contatto [3 PV]

Armor Battler è un cavaliere meccanico nero armato di ascia e di lancia. Il boss non è molto rapido nel muoversi ma è in grado di compiere balzi molto alti ed è discretamente aggressivo. Lo scontro si svolge in una stanza dove sono presenti tre pedane disposte in maniera triangolare: due parallele al pavimento ed una al centro, sospesa in aria.

Iniziate ad attaccare subito il boss, mentre sta ancora facendo il suo ingresso sullo schermo ed interrompete l'offensiva solamente quando Armor Battler salta sul posto per eseguire il Fendente volante d'ascia. Dopo aver subito diversi colpi, il boss perderà la sua arma tagliente ed inizierà ad attaccare con la sua lancia, sempre nello stesso modo. Ripetete la strategia precedente fino a quando, per via dei danni ricevuti, Armor Battler si ritroverà senza più armi. Ora il boss comincerà ad attaccare con i Calci frontali, che sono più rapidi delle sue tecniche precedenti ma possiedono un minore raggio d'azione. Posizionatevi oltre la portata delle sue gambe e colpitelo ripetutamente con la lancia sino a sconfiggerlo definitivamente.

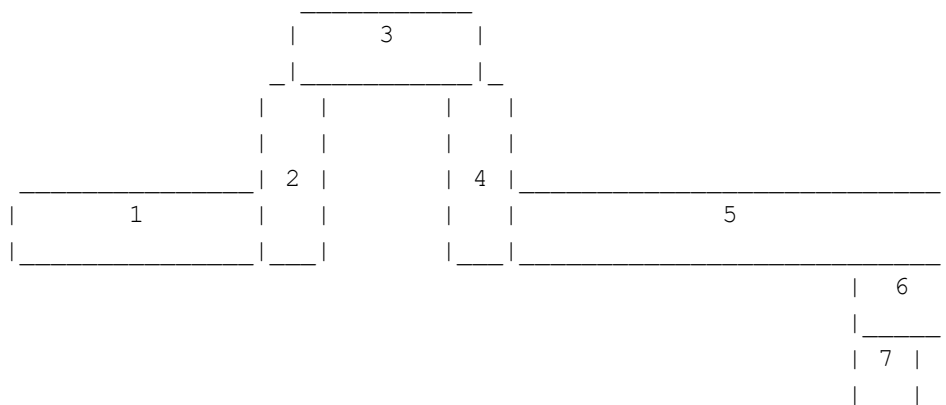
Raccogliete il Globo Finale per completare il Livello.
Prossima tappa: la culla della civiltà classica.

*** NEMICI ***

Barbarian
 Bone Pillar
 Great Axe Armor
 Heavy Armor
 Keseran Pasaran
 Lance Minotaur
 Medusa Head
 Merman
 Minotaur
 Raven
 Sword Minotaur
 White Dragon
 Wizard
 •• boss •• Golem

*** OGGETTI ***

Acqua Santa [1, 3, 5]
 Arrosto [5]
 Ascia [2, 3, 5, 6]
 Boomerang [1, 2, 4, 5, 6]
 Vita Bonus [2]



2-1 In questa stanza è presente la marea che oscilla continuamente e riflette a specchio ciò che avviene nella zona superiore perciò non fatevi distrarre. Inoltre, cadendo in acqua perderete la vita quindi dovrete fare attenzione mentre saltate da una pedana all'altra. Il primo nemico ad apparire è un Minotaur che si muove avanti ed indietro: sfruttate la lunghezza della lancia per eliminarlo facilmente dalla distanza.

Una volta arrivati nei pressi della pedana che possiede una rampa discendente sulla sua parte occidentale, non salitevi subito sopra bensì avvicinatevi lentamente per far apparire lo Sword Minotaur, che giungerà di corsa da destra. Colpitelo al volo e poi continuate l'offensiva, senza dargli la possibilità di avvicinarsi a voi. Proseguite verso est, eliminando anche i due successivi Sword Minotaur e nella zona finale della stanza appariranno i Merman: ignorateli ed uscite da destra.

2-2 Una volta giunti qui, la marea inizierà gradualmente a salire, causandovi danni nel caso in cui sommerga il personaggio: muovetevi di continuo verso l'alto, in modo tale da essere sempre abbastanza lontani dalla marea e siate precisi nei movimenti, aiutandovi anche con il Super Salto, se necessario. Attorno alle pedane noterete dei globi che ruotano continuamente attorno ad esse, i Keseran Pasaran. Questi ostacoli non possono essere distrutti ma, colpendoli, potrete arrestarli temporaneamente.

Percorrete la lunga scalinata ed in cima incontrerete un Lance Minotaur: rispetto allo Sword Minotaur, questo nemico è più lento ma il suo attacco possiede un raggio d'azione maggiore, perciò in caso di difficoltà usate le Armi Secondarie per abatterlo. Proseguite la risalita, eliminando il seguente Lance Minotaur mentre vi trovate ancora lungo la scalinata e, giunti al bivio,

| aggressivo.
|
| Rimanete sempre vicini all'Heavy Armor, in modo tale che il suo attacco
| passi oltre la vostra testa, e colpitelo ripetutamente con la lancia.
| Quando il nemico salta, seguitene i movimenti per posizionarvi di nuovo
| vicino ai suoi piedi, non appena questi atterra, e poi riprendete ad
| attaccarlo sino alla sua sconfitta.
|
+-----+

Subito dopo aver eliminato l'Heavy Armor, comparirà subito il terzo ed ultimo mini boss.

+-----+
| GREAT AXE ARMOR |
+-----+----- 17 colpi ----- ERIC -----+
|
| 1. Attacco in picchiata [6 PV]
| Great Axe Armor esegue un balzo per poi ricadere verticalmente sul
| personaggio, conficcando la sua arma nel pavimento. La tecnica possiede
| una discreta rapidità e copre una vasta area. Per evitarla è necessario
| andare incontro al nemico, mentre è in aria, in modo tale da superarlo
| dal basso. Al termine di questo attacco, il Great Axe Armor resterà
| intrappolato nel pavimento per alcuni istanti.
|
| 2. Fendente [4 PV]
| Great Axe Armor esegue un fendente verticale con la sua ascia.
| La tecnica è discretamente rapida ma possiede un ridotto raggio
| d'azione. Per evitarla è sufficiente allontanarsi dal boss non appena
| si ferma per attaccare.
|
| . Contatto [6 PV]
|
| Il Great Axe Armor è un grande cavaliere armato di ascia. Il nemico
| cammina lentamente ma è in grado di compiere alti balzi ed è abbastanza
| aggressivo.
|
| Contro il Great Axe Armor dovrete utilizzare una strategia di toccata e
| fuga, in quanto il suo Fendente possiede un notevole raggio d'azione e
| non lo si può evitare accovacciandosi, oppure dovrete scagliare
| maggiormente le Armi Secondarie. Una volta che il Great Axe Armor
| esegue l'Attacco in picchiata, sfruttate il periodo di tempo in cui
| rimane bloccato nel pavimento per infliggergli danni notevoli.
|
+-----+

Dopo l'eliminazione del Great Axe Armor, raggiungete l'estremità destra del pavimento ed infine scendete le scale.

2-4 Una volta qui, la marea inizierà a scendere gradualmente e dovrete lasciarvi trasportare dalle zattere di legno presenti in superficie. Non fatevi mai sommergere dall'acqua poichè vi causerà danni notevoli. Gli unici nemici che compariranno in questa stanza sono le Medusa Head che attraverseranno orizzontalmente lo schermo oscillando: ignoratele oppure usate maggiormente le Armi Secondarie per eliminarle. Al termine del percorso uscite da sud est.

2-5 All'interno di questa lunga sala troverete i Barbarian, guerrieri che

utilizzano una mazza chiodata: attendete che si fermino e sollevino la loro arma per attaccare e colpiteli un paio di volte con la lancia per sconfiggerli. Saltate da una pedana all'altra ed abbattete la testa della grande statua per proseguire. Dopo aver eliminato la prima coppia di Bone Pillar, dovrete affrontare un White Dragon: rimanete sempre accovacciati ed attaccate ripetutamente la sua testa per abbatterlo. Colpite la colonna alla quale era agganciato il nemico per farla scendere e potervi salire sopra.

Una volta sconfitta la seconda coppia di Bone Pillar, noterete che la colonna proprio accanto a loro possiede dei segni lungo il suo lato destro: usate la lancia per colpirli ed ottenere così un ARROSTO. Avanzate in direzione est, facendovi strada tra i vari Barbarian ed abbattendo colonne. Dopo aver superato il gruppo composto da tre Bone Pillar, scendete le scale per uscire dalla stanza.

2-6 Nella parte inferiore di questa camera sono presenti tre Minotaur che si lanciano continuamente da un lato all'altro del pavimento. Posizionatevi vicino l'apertura superiore ed attendete che i nemici inizino a correre tutti quanti. Una volta accaduto, scendete nella parte inferiore e raggiungete subito le scale sulla sinistra per poter uscire dalla stanza senza affrontare i Minotaur.

2-7 Qui affronterete il boss di questa località.

----- ERIC -----
*** GOLEM ***

Colpi • 9

ATTACCHI

. Caduta macerie [2 PV]

Golem colpisce il soffitto, facendo cadere sul pavimento alcune macerie. La tecnica non è molto rapida ma copre una vasta area. Per evitarla è necessario spostarsi sul pavimento, per raggiungere i punti non colpiti dalle macerie. Quando il boss diverrà molto basso, eseguirà un balzo per ottenere lo stesso effetto.

. Contatto [2 PV]

Il Golem è una gigantesca creatura di pietra composta da diversi segmenti. Il boss è discretamente agile ed aggressivo. Per causare danni al Golem è necessario colpire la sua testa e, per fare questo, bisogna prima distruggere i vari segmenti di cui è composto il boss.

Attaccate il corpo del Golem, usando la lancia in diagonale, e così facendo avrete sempre la possibilità di spostarvi per evitare le Macerie. Una volta che la testa del boss sarà visibile ed a portata della vostra arma, siate più aggressivi nell'attaccare, senza dare a Golem l'opportunità di saltare. Anche se il boss cerca di proteggere il suo punto vulnerabile con la mano, potrete ugualmente danneggiarlo.

Raccogliete il Globo Finale per completare il Livello.
Prossima tappa: un monumento unico nel suo genere.

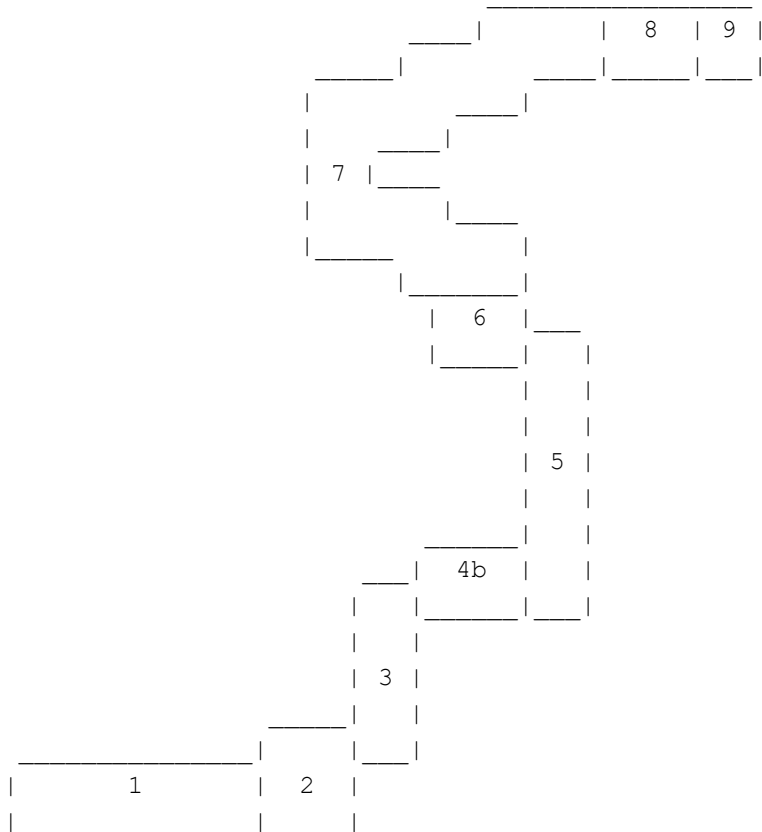
=====

*** NEMICI ***

Bat
 Bone Pillar
 Floating Eye
 Flying Skeleton
 Harpy
 Medusa Head
 Mummy
 Pillar Minotaur
 Snake Dragon
 •• boss •• Gargoyle

*** OGGETTI ***

Acqua Santa [3, 5, 6]
 Ascia [1, 3, 5, 6, 8]
 Boomerang [1, 5, 6]
 Sfera magica [2]
 Specchio [5]
 Vita Bonus [5]



3-1 Una volta iniziato questo Livello, vi verrà subito incontro un'Harpy munita di lancia: usate la vostra arma in diagonale per colpirla due volte poichè, dopo aver subito il primo attacco, il nemico tornerà all'attacco ma disarmato. L'altro avversario presente in questa stanza è il Pillar Minotaur che staccherà una colonna per usarla contro di voi: sfruttate tutta la lunghezza della lancia per colpirlo dalla distanza, aiutandovi nel caso con le Armi Secondarie. Fatevi strada tra questi due tipi di nemici, uscendo infine da destra.

3-2 Eliminate subito il Floating Eye che vi verrà incontro ed iniziate a salire la grande rampa di scale. Ignorate i candelabri e le coppie di Bone Pillar e proseguite verso l'alto senza fermarvi mai: in questo modo supererete indenni questa stanza. Sconfiggete poi il Floating Eye situato in cima ed uscite da destra.

3-3 In questa sala tutti i pavimenti sono paralleli e disposti in diagonale. Usate il Super Salto per passare ai piani superiori e non

nemico presente in questa stanza è il Flying Skeleton: questi non possiede attacchi diretti bensì si limiterà a volarvi attorno per poi venirvi incontro. Usate la lancia per colpirlo ed otterrete sempre un oggetto da ogni Flying Skeleton eliminato. Inizialmente procedete verso nord ovest e, dopo aver raggiunto la sommità, scenderanno dall'alto diverse pedane. Usate di continuo il Super Salto per salirvi sopra poi riprendete il cammino, questa volta verso nord est, fino ad uscire dalla stanza.

3-8 Distruggete i candelabri presenti per raccogliere Gemme e proseguite verso destra per accedere nell'ultima stanza di questa località.

3-9 Qui affronterete il boss a guardia del Livello.

----- ERIC -----

*** GARGOYLE ***

Colpi • 15

ATTACCHI

1. Colpo di coda [2 PV]

Gargoyle esegue un potente colpo con la sua coda, dall'alto verso il basso, prima di uscire lateralmente dallo schermo. La tecnica è molto rapida e copre una vasta area. Per evitarla è necessario allontanarsi il più possibile dal boss.

2. Frammento di coda [2 PV]

Gargoyle scaglia diagonalmente verso il basso tre frammenti della sua coda ad angolazioni differenti per quattro volte. La tecnica non è molto rapida ma copre una vasta area. Per evitarla è necessario allontanarsi il più possibile dalla coda, in modo tale da potersi posizionare negli spazi vuoti tra un frammento e l'altro.

3. Attacco in picchiata [2 PV]

subito dopo aver scagliato i Frammenti di coda, Gargoyle si lancia contro il personaggio prima di uscire dallo schermo. Questa è una tecnica rapida nella sua esecuzione e possiede un discreto raggio d'azione. Per schivarla è necessario allontanarsi dal boss non appena ha lanciato l'ultimo gruppo di Frammenti.

4. Rimbalzo continuo [2 PV]

dopo aver subito diversi danni, Gargoyle inizia a rimbalzare ripetutamente sulla torre, in corrispondenza del personaggio. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitarla è necessario rimanere sempre in movimento.

. Contatto [2 PV]

Il Gargoyle è un mostro volante rosso, dotato di una lunga coda. Il boss è molto agile ed aggressivo. Lo scontro si svolge in cima alla torre, la quale ruoterà in maniera alternata in senso orario ed antiorario, influenzando i vostri movimenti. Avrete poco spazio per schivare gli assalti del Gargoyle perciò dovrete essere precisi nello spostarvi.

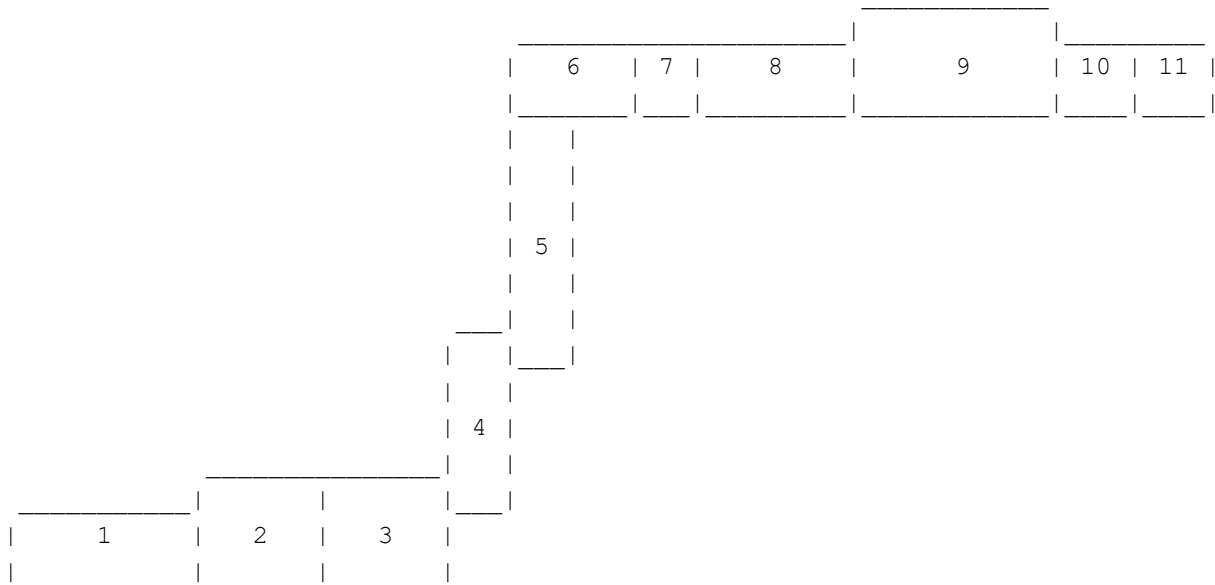
All'inizio dello scontro, usate la lancia in diagonale per attaccare il boss e poi allontanatevi subito per evitare il suo Colpo di coda. Il momento migliore per causare danni ingenti al Gargoyle è quando scaglia i Frammenti di coda: aiutandovi anche con il Super Salto per evitarli, colpite il boss più volte. Dopo aver subito diversi danni, Gargoyle inizierà a rimbalzare di continuo

sulla torre, costringendovi a muovervi costantemente. Attratelo verso le estremità, poi spostatevi al centro della struttura e colpite il boss mentre si muove verso il basso. Ripetete questa strategia sino alla sua eliminazione.

Raccogliete il Globo Finale per completare il Livello.
 Prossima tappa: uno stabilimento nel cuore dell'Europa.

```

=====
LIVELLO 4 - Germania: la Fabbrica di munizioni                                [05E4]
===== ERIC =====
*** NEMICI ***                                *** OGGETTI ***
Barrel Skeleton                               Acqua Santa [ 2, 5, 8, 10]
Bone Knight                                  Arrosto     [ 2]
Flying Beetle Roller                          Ascia       [ 1, 3, 4, 5, 6]
Gear                                          Boomerang  [ 1, 2, 5, 9]
Ghost                                         Vita Bonus  [ 2, 3]
Helmet Scimitar
Helmet Skeleton
Mace Skeleton
Medusa Head
The Creature
Whip Skeleton
•• boss •• Gear Steamer
  
```



4-1 La prima stanza di questo Livello è divisa in due parti da una lunga recinzione, che può essere superata solo dagli Helmet Skeleton, identici alle loro controparti prive di casco. Fate attenzione alle ossa che vi scaglieranno da dietro la recinzione e procedete verso destra. L'altro tipo di nemico presente è il Barrel Skeleton, che si mostra solo per attaccare, prima di nascondersi nuovamente nel suo barile. Siate rapidi nel colpirlo, senza dargli la possibilità di lanciare le sue ossa. Proseguite verso destra sino ad entrare nella camera successiva.

4-2 Gli Helmet Skeleton presenti in questa sala sono in grado di rigenerarsi, perciò dovrete colpirli due volte per poterli eliminare del tutto. Superate le due rampe di scale e salite sul nastro trasportatore per

affrontare un Helmet Scimitar: rispetto alla controparte priva di casco, questo nemico viene direttamente eliminato dopo aver subito un solo attacco.

Usate il Super Salto per raggiungere la pedana di destra, tra quelle in alto, e poi muovetevi in direzione ovest, saltando da una piattaforma all'altra. Arrivati nei pressi della parete, troverete quattro candelabri ed in uno di essi è presente la VITA BONUS.

Riprendete poi il cammino verso destra ed usate i nastri trasportatori per raggiungere l'angolo di nord est. Distruggete questo tratto di parete per ottenere l'ARROSTO. In seguito recatevi nella zona inferiore della stanza e scendete le rampe di scale per affrontare infine il Mace Skeleton. Superate il cancello per accedere nella sala successiva.

4-3 Eliminate il Bone Knight e saltate poi da un nastro trasportatore all'altro, evitando di cadere nel vuoto. State attenti ai versi di percorrenza dei vari nastri, in modo tale non farvi cogliere impreparati, poichè alle vostre spalle giungerà un Helmet Scimitar. Usate poi le Armi Secondarie per eliminare il Mace Skeleton situato davanti all'uscita.

4-4 Questa sala verticale è priva di nemici però sono presenti dei pistoni che si muovono in orizzontale. Il contatto con loro non causa danni ma venendo schiacciati contro le pareti da questi meccanismi perderete la vita all'istante. Procedete verso nord, attraverso il condotto, ed infine uscite dall'apertura in alto a destra.

4-5 Qui troverete diversi ingranaggi, montati in orizzontale ed in verticale, che dovrete usare come pedane. Fate attenzione alle Medusa Head e dopo aver salito la prima rampa di scale troverete il Whip Skeleton. Questo nemico è una versione potenziata del Bone Scimitar in quanto è in grado di allungare maggiormente la sua arma: rimanete accovacciati ed attaccatelo con la lancia, oppure sfruttate il dislivello dovuto alla rampa di scale. Proseguite verso l'alto, saltando da una pedana all'altra, e dopo aver superato la coppia di ingranaggi, salite le scale per uscire dalla stanza.

4-6 Salite le scale e raggiungete l'estremità destra della pedana. Nella stanza sono presenti coppie di pedane collegate tra di loro da una carrucola: stazionando sulla piattaforma più in alto, essa scenderà gradualmente per via del peso del personaggio, facendo risalire così la pedana inizialmente situata più in basso.

Superando una coppia di piattaforme, essa tornerà lentamente in posizione originale: per questo motivo non dovrete fermarvi mai ed avrete una sola opportunità per completare il percorso poichè, facendo abbassare troppo la pedana orientale di una coppia, poi non avrete più la possibilità di proseguire e sarete costretti a perdere la vita per poter riprovare l'avanzata dall'inizio.

Ignorate i due Ghost presenti nella stanza e saltate con tempismo e precisione per raggiungete la parte sinistra della stanza. Una volta fatto, eliminate i mostri e salite sull'ultima pedana per far aprire il cancello d'uscita.

4-7 All'interno di questa camera affronterete subito un mini boss.

+-----+

```

| THE CREATURE |
+-----+----- 11 colpi ----- ERIC -----+
|
| 1. Scarica elettrica [4 PV]
| The Creature colpisce il pavimento generando una scarica elettrica che
| si muove in orizzontale. La tecnica è discretamente rapida e possiede
| un notevole raggio d'azione. Per evitarla è necessario posizionarsi
| sulla pedana di sinistra.
|
| 2. Catena frontale [2 PV]
| The Creature estende orizzontalmente la sua catena. La tecnica è molto
| rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per non subire danni è
| sufficiente rimanere sul pavimento.
|
| 3. Catena rotante [2 PV]
| The Creature fa roteare più volte la sua catena. La tecnica è molto
| rapida e copre una vasta area. Per evitarla è necessario allontanarsi
| il più possibile dal nemico.
|
| . Contatto [8 PV]
|
| The Creature è un gigantesco mostro umanoide vestito di nero ed armato
| di catena estensibile. Il nemico non è molto rapido nel muoversi ma
| possiede una notevole aggressività. Lo scontro si svolge in una stanza
| dove sono presenti due pedane ai lati dello schermo, situate poco più
| in alto del pavimento.
|
| Attendete che The Creature faccia roteare la sua catena ed in seguito
| avvicinatevi e colpitelo ripetutamente con la lancia. Sfruttate tutta
| la lunghezza dell'arma poichè il contatto con questo nemico causa danni
| molto elevati. Siate sempre molto aggressivi e rifugiatevi sulle pedane
| per schivare la Scarica elettrica. Una volta fatto, tornate subito sul
| pavimento ed attaccate nuovamente The Creature.
|
+-----+-----+

```

Dopo aver sconfitto il mini boss uscite da destra.

4-8 Qui troverete delle grandi lame rotanti montate sullo sfondo:
per poterle oltrepassare senza subire danni, procedete lentamente,
seguendo la rotazione della trappola e posizionandovi in corrispondenza di una
rientranza curva. Compariranno poi i Flying Beetle Roller, una sorta di insetti
meccanizzati. Dopo essere atterrati, questi nemici vi verranno incontro
correndo, perciò colpiteli con il giusto tempismo usando la lancia. Prima di
uscire dovrete attraversare una lama che ruota in senso contrario: in questo
caso muovetevi gradualmente verso destra, solo in corrispondenza della
rientranza curva, poi abbassatevi ed attendete il passaggio della rientranza
successiva per riprendere il cammino poco alla volta.

4-9 All'interno di questa lunga camera sono presenti delle pedane
collegate ad una coppia di ingranaggi rotanti: l'effetto è simile
alle ruote dei vecchi treni a vapore. Spostatevi da una piattaforma all'altra,
facendo attenzione ai Mace Skeleton ed aiutandovi con le Armi Secondarie per
eliminarli, se necessario. Gli oggetti che sono contenuti nei candelabri non
atterreranno sulle piattaforme, perciò dovrete raccogliarli al volo. Una volta
arrivati al termine del percorso, uscite da destra.

4-10 In questa piccola stanza troverete i Gear, coppie di ingranaggi che ruotano uno attorno all'altro, percorrendo il perimetro dello schermo. Colpiteli dalla distanza per eliminarli facilmente, oppure ignorateli ed appena possibile proseguite in direzione est.

4-11 Qui affronterete il boss a guardia di questa località.

----- ERIC -----

*** GEAR STEAMER ***

Colpi • 33

ATTACCHI

1. Lancio parabolico [2 PV]

Gear Steamer gira le braccia in avanti e scaglia una serie di ingranaggi lungo una traiettoria parabolica. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitarla bisogna rimanere sempre in movimento.

2. Lancio rasoterra [2 PV]

Gear Steamer gira le braccia all'indietro e scaglia una serie di ingranaggi in orizzontale. La tecnica è discretamente e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla è necessario oltrepassare gli ingranaggi saltando oppure posizionarsi sulle pedane che sporgono dalle pareti.

. Contatto [2 PV]

Il Gear Steamer è un mostro umanoide composto interamente da ingranaggi e da un nucleo centrale, unico suo punto debole. Il boss è discretamente agile e molto aggressivo. Lo scontro si svolge in una stanza che possiede cinque pedane: due collegate alle pareti laterali, due sospese in aria ed una più lunga al centro. Man mano che il Gear Steamer subisce danni, la distanza tra le sue componenti diminuirà, rendendo il boss più piccolo.

All'inizio attaccate il Gear Steamer mentre saltate sul posto e sfruttate le pedane presenti per evitare il boss quando questi si sposta da un lato all'altro della stanza. Riprendete ad attaccarlo non appena atterra e dopo che avrà subito abbastanza danni, potrete colpirlo senza saltare. Allontanatevi da lui solo quando inizia a roteare le braccia e poi ricominciate l'offensiva. Durante l'ultima parte dello scontro, il Gear Steamer riprenderà le sue dimensioni originali perciò dovrete nuovamente saltare per danneggiarlo.

Raccogliete il Globo Finale per completare il Livello.
Prossima tappa: il trono del Re Sole.

=====

LIVELLO 5 - Francia: la Reggia di Versailles

[@5E5]

===== ERIC =====

*** NEMICI ***

*** OGGETTI ***

Archer Knight

Acqua Santa [1, 2a, 4EL, 5, 8]

Axe Knight

Ascia [1, 2a, 4EL, 5, 8]

Blood Skeleton

Boomerang [1, 2a, 5, 6, 7]

Bone Pillar

Specchio [4EL]

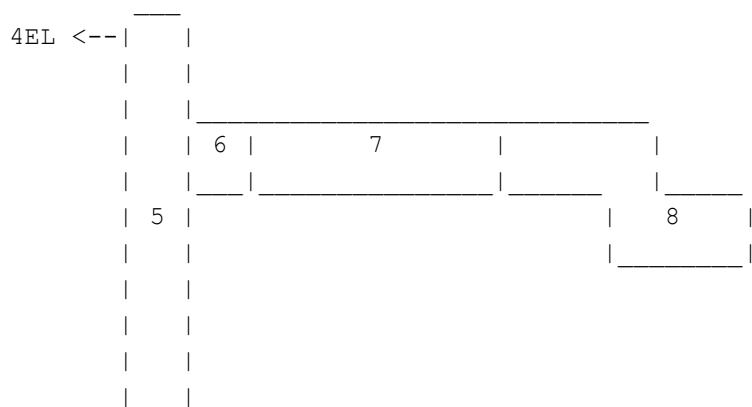
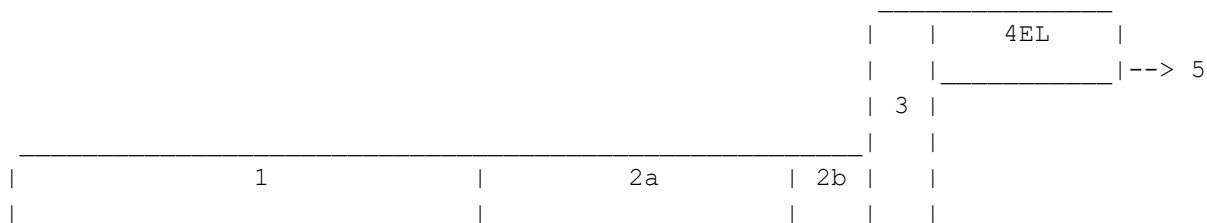
Circle Weed

Deadly Vine

Fleaman

Flying Skeleton

Gatling Knight
 Hammer Knight
 Harpy
 Keseran Pasaran
 Maneating Plant
 Silhouette Demon
 Skeleton Monkey
 Sword Knight
 Talos
 Wall Slime
 Wheel Knight
 •• boss •• Princess of Moss



5-1 Proseguite verso destra sino a trovare una grande rosa, la Maneating Plant, e dei rami oscillanti, i Deadly Vine. Distruggete subito quest'ultimi con la lancia, poi fate attenzione al polline della rosa: esso non vi causerà danni bensì invertirà per qualche secondo le direzioni Destra e Sinistra. Per abbattere la pianta invece dovrete colpire più volte la sua corolla. Fate attenzione ai Keseran Pasaran mentre procedete e, arrivati alla fine del primo giardino, compariranno attorno a voi rovi esplosivi, i Circle Weed: colpiteli subito, prima che si chiudano attorno al personaggio.

Giunti all'interno della fontana, l'acqua diverrà rossa e dal pavimento si genereranno degli scheletri di sangue, i Blood Skeleton. Non è possibile distruggere definitivamente questi nemici però colpendoli potrete arrestarli per qualche secondo. Fatevi strada tra questi scheletri, evitando i Keseran Pasaran, sino ad uscire dalla fontana. Più avanti affronterete gli Skeleton Monkey, nemici aggrappati alle piante. Essi sono molto rapidi ed aggressivi perciò usate principalmente le Armi Secondarie dalla distanza per eliminarli.

5-2a Una volta entrati in questa stanza, noterete diversi lampadari sul soffitto: essi cadranno sul pavimento non appena vi avvicinerete, perciò fate attenzione. Volendo, potrete sfruttare queste trappole a vostro vantaggio, attirandovi sotto i nemici presenti. Qui affronterete gli Axe Knight, cavalieri che vi lanceranno contro le loro asce come se fossero dei

boomerang: rimanete accovacciati e colpite ripetutamente con la lancia, sia per distruggere le armi nemiche, sia per danneggiare gli Axe Knight.

Prima di uscire dovrete superare lo Sword Knight: questo cavaliere munito di spada eseguirà, avanzando, due rapidi fendenti prima di tornare nella posizione di partenza. Costringetelo ad attaccare e poi colpitelo mentre indietreggia.

5-2b Qui troverete una colonna composta da ben sette Bone Pillar: avvicinatevi ad essa, accovacciatevi e colpite sempre l'esemplare situato più in basso sino all'eliminazione di tutti i nemici.

5-3 All'interno della camera sono presenti i Wall Slime, occhi montati sulle pareti che emettono un raggio laser non appena vi inquadrano. Attaccateli dai lati oppure quando le loro palpebre sono ancora chiuse. Non uscite per nessun motivo dall'apertura di sud est: provando a farlo accedereste in una sala dove non potreste in alcun modo superare il precipizio iniziale e sareste costretti a perdere la vita per riprendere dalla stanza 5-3. Usate invece il Super Salto per procedere verso nord e contemporaneamente eliminare i Wall Slime. Infine uscite dall'apertura in alto a destra.

5-4EL Lungo questa tettoia compariranno di continuo le Harpy, le quali stavolta trasporteranno dei Fleaman, piccoli nemici molto agili e fastidiosi. Colpite i volatili prima che possano rilasciare i loro passeggeri, in modo tale da distruggere entrambi i mostri con un solo attacco. Nel caso in cui questo non sia possibile, eliminate i Fleaman non appena atterrano. Per le emergenze, in uno dei candelabri è contenuto lo SPECCHIO. Proseguite in direzione est.

5-5 In questa lunga sala verticale sono presenti dei gradini che ruotano continuamente attorno al pilone centrale. Ignorate i Bone Pillar ed i Flying Skeleton e scendete gradualmente i vari gradini muovendovi verso sinistra. Arrivati al piano dove le due serie di gradini si incontrano, uscite dall'apertura sulla destra, senza esplorare il resto della stanza.

5-6 All'interno di questa camera affronterete subito un mini boss.

```
+-----+
|  TALOS  |
+-----+----- 17 colpi ----- ERIC -----+
|
| 1. Presa [6 PV]
| Talos salta dall'altro lato della stanza ed estende il suo pugno per
| afferrare il personaggio e poi portarlo a sè. La tecnica è abbastanza
| rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per non subire danni è
| necessario allontanarsi o avvicinarsi al nemico, non appena questi
| salta. Una volta bloccati nella morsa, non c'è modo di liberarsi.
|
| 2. Pugno basso [4 PV]
| Talos attacca con un pugno verso il basso. La tecnica è molto rapida ma
| possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarla è necessario
| allontanarsi dal nemico oppure accovacciarsi.
|
| . Contatto [6 PV]
|
| Talos è un grande cavaliere azzurro. Il nemico è discretamente agile ed
```

```

| aggressivo.
|
| Cominciate subito ad attaccare Talos, evitando i suoi Pugni bassi.
| Non appena il nemico compie un balzo, portandosi dall'altro lato della
| stanza, seguitelo subito e continuate a colpirlo. Posizionandovi vicino
| a lui potrete evitare che vi afferri e contemporaneamente avere campo
| libero per infliggergli danni ingenti.
|
+-----+

```

Dopo aver sconfitto il mini boss uscite da destra.

5-7 Una volta giunti in questa sala dovrete farvi strada tra molti tipi di cavalieri. I primi da affrontare sono gli Archer Knight, i quali scagliano le loro frecce in aria: attendete che scocchino e, mentre i dardi sono ancora in aria, avvicinatevi a loro per colpirli. I secondi sono gli Hammer Knight, armati di martello: sfruttate il dislivello prodotto dalla pedana per colpirli senza difficoltà mentre rimanete sul pavimento.

Successivamente comparirà il Wheel Knight, che vi verrà incontro a gran velocità: dopo ogni colpo subito, questo nemico verrà allontanato leggermente, quindi attaccandolo senza sosta potrete eliminarlo senza che questi si avvicini troppo a voi. L'ultimo cavaliere da eliminare è il Gatling Knight, munito di mitragliatrice: sfruttate il breve periodo di tempo in cui il nemico non spara per avvicinarvi a lui e colpitelo ripetutamente rimanendo accovacciati.

Giunti all'ultimo pilastro dovrete affrontare un mini boss.

```

+-----+
| SILHOUETTE DEMON |
+-----+----- 10 colpi ----- ERIC -----+
|
| . Globi celesti [2 PV]
| il Silhouette Demon emette quattro coppie di sfere che rimbalzano per
| le pareti della stanza. La tecnica non è molto rapida ma copre una
| vasta area. Per evitarla è necessario rimanere sempre in movimento
| oppure è possibile distruggere le singole coppie sia con la lancia che
| con le Armi Secondarie.
|
| . Contatto [ no ]
|
| Il Silhouette Demon è composto da una coppia di volti che appaiono ai
| lati di un pilastro. Il nemico non si sposta mai dalla sua zona ed è
| discretamente aggressivo. L'unico modo di danneggiare il Silhouette
| Demon consiste nel colpire il pilastro, quando questi è visibile.
|
| Posizionatevi in corrispondenza dei volti, in modo tale da usare la
| lancia in diagonale e distruggere così il maggior numero di Globi
| celesti. Non appena compare il pilastro, ignorate le sfere rimanenti e
| concentratevi solo nel colpire la struttura. Riposizionatevi poi vicino
| ai volti per abbattere la serie successiva di Globi celesti.
|
+-----+

```

Dopo aver sconfitto il mini boss uscite da destra.

5-8 Scendete la rampa e distruggete i vari candelabri per recuperare Gemme. Una volta giunti al termine del percorso, affronterete il boss

di questa località.

----- ERIC -----

*** PRINCESS OF MOSS ***

Colpi • 6 (donna)
16 (insetto)
22 TOTALE

ATTACCHI

1. Attacco in picchiata [3 PV] (insetto)
Princess of Moss si ferma brevemente in volo per poi lanciarsi contro il personaggio. Questa è una tecnica rapida nella sua esecuzione e possiede un discreto raggio d'azione. Per schivarla è necessario allontanarsi dal boss non appena si ferma in volo.
2. Farfalle [3 PV] (insetto)
Princess of Moss rilascia delle uova che, una volta a contatto con il pavimento, si schiudono producendo delle farfalle. I piccoli insetti poi volano per la stanza, sino ad uscire dalla parte più alta. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitarla è necessario distruggere le uova e le farfalle con la lancia e con le Armi Secondarie.
3. Polline [2 PV] (insetto)
Princess of Moss vola avanti e indietro nella zona più alta della stanza, rilasciando continuamente del polline che ricade sul pavimento. La tecnica non è molto rapida ma copre una vasta area. Per non subire danni è necessario rimanere sempre in movimento oppure è possibile distruggere il polline usando la lancia e le Armi Secondarie.
- . Contatto [3 PV] (entrambi)

Princess of Moss è una donna in grado di mutarsi in insetto. Il boss non è molto rapido ma possiede una notevole aggressività. Lo scontro si svolge in una stanza dove sono presenti due pedane ai lati dello schermo.

La donna non possiede alcun attacco diretto, perciò inseguite e colpitela ripetutamente con la lancia. Dopo aver subito diversi danni, il boss romperà il suo guscio umano, mostrando il suo aspetto di insetto. Ora Princess of Moss inizierà a volare avanti e indietro per la stanza, rilasciando il suo Polline. Rimanete fermi sul posto ed attaccate in verticale: in questo modo potrete sia danneggiare il boss che distruggere il Polline. Quando Princess of Moss si alza di quota vuol dire che sta per lanciarsi in picchiata perciò siate pronti ad allontanarvi da lei, oppure colpitela per respingere il suo attacco. Nell'ultima parte dello scontro, il boss inizierà a rilasciare uova dalle quali usciranno farfalle: colpite le uova prima che si schiudano e poi riprendete ad attaccare Princess of Moss.

Raccogliete il Globo Finale per completare il Livello.
Ultima tappa: la sorgente di ogni male.

=====

LIVELLO 6 - Inghilterra: il Castello di Proserpina	[@5E6]
--	--------

===== ERIC =====

*** NEMICI ***

*** OGGETTI ***

Axe Knight
Death

Acqua Santa [2, 3, 4, 11]
Ascia [1, 3, 6, 8, 10]

salite le scale.

6-6 Procedete verso destra sino ad incontrare Death, il primo dei tre boss finali dell'avventura.

ERIC

*** DEATH ***

Colpi • 9

ATTACCHI

1. Fiammata rapida [4 PV] (sfondo)
colpendo una delle due Carte V, Death rilascia una fiammata sul pavimento, in direzione del personaggio. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla è necessario rimanere sempre in movimento
2. Evocazione Boss [no] (sfondo)
Death è in grado di evocare versioni più deboli di alcuni boss affrontati in precedenza. Ognuno è associato ad una carta: Golem alla Carta II, Gargoyle alla Carta III e Gear Steamer alla Carta IV. Dopo aver sconfitto ogni singolo boss, si tornerà nella stanza di Death.
3. Generazione Arrostiti [no] (sfondo)
colpendo la Carta 0, Death rilascia un gran numero di Arrostiti utili per ripristinare i PV del personaggio.
4. Fendente mietitore [4 PV] (attivo)
Death scende sul pavimento e si lancia in avanti per attaccare con la sua arma. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per non subire danni bisogna oltrepassare il boss saltando, non appena questi si avvicina al personaggio.
5. Coppia di falci [2 PV] (attivo)
Death genera attorno a sè due piccole falci per poi scagliarle una alla volta in direzione del personaggio. La tecnica è discretamente rapida e possiede un buon raggio d'azione. Per evitarla è necessario allontanarsi il più possibile dal boss oppure è possibile distruggere le falci con la lancia o con le Armi Secondarie.
6. Falci multiple [2 PV] (attivo)
Death si ferma in volo e genera quattro piccole falci per poi scagliarle in serie contro il personaggio. La tecnica è molto rapida e copre una vasta area. Per evitarla è necessario rimanere sempre in movimento oppure è possibile distruggere le falci con la lancia o con le Armi Secondarie.
7. Vortice della falce [2 PV] (attivo)
Death si posiziona sul pavimento e scaglia la sua grande falce, la quale compie un giro completo prima di tornare nelle mani del boss. Nel frattempo Death attira a sè il personaggio per ostacolare i suoi movimenti.
La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per schivare la falce è necessario posizionarsi nei pressi del boss ed oltrepassare l'arma mentre questa torna da Death, muovendosi parallelamente al pavimento.
- . Contatto [4 PV]

Death è un grosso scheletro fluttuante munito di falce. Il boss è molto agile ed aggressivo. Nella prima parte dello scontro, Death farà ruotare attorno a sè sei carte dai vari effetti:

- Carta 0 ---> generazione Arrosti
- Carta II --> boss Golem
- Carta III -> boss Gargoyle
- Carta IV --> boss Gear Steamer
- Carta V ---> Fiammata rapida, presente in due esemplari

I boss evocati hanno le stesse caratteristiche di quelli già affrontati in precedenza ma possiedono una minore quantità di vita: dopo averne sconfitto uno tornerete nella stanza di partenza per scegliere la carta successiva. Una volta esaurite tutte le carte, si affronterà Death.

Iniziate ad eliminare i vari boss, ripetendo le strategie già usate in precedenza e sfruttate la Carta 0 solo in caso di emergenza. Per affrontare Death invece, rimanete sempre in movimento, evitando così la Coppia di falci. Colpitelo usando la lancia verso nord e, quando il boss scende sul pavimento, siate pronti ad oltrepassare saltando il suo Fendente mietitore oppure il Vortice della falce. In quest'ultimo caso, sfruttate l'immobilità del boss per causargli danni ingenti prima di superare la sua arma.

Dopo aver sconfitto Death, uscite da destra.

6-7 Distruggete i candelabri per recuperare le Gemme presenti ed infine salite le scale.

6-8 Procedete verso destra sino ad incontrare Elizabeth Bartley, la seconda dei tre boss finali dell'avventura. Prima di affrontarla in prima persona, lei si trasformerà in un altro nemico.

----- ERIC -----
 *** MEDUSA ***

Colpi • 43

ATTACCHI

1. Colpo d'artiglieria [2 PV]
 Medusa attacca frontalmente con il suo artiglieria. La tecnica è discretamente rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarla è sufficiente allontanarsi dal boss.

2. Colpo di coda [2 PV]
 Medusa estende la sua coda sul pavimento. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitare la coda è necessario saltare non appena essa si avvicina al personaggio.

3. Lanciafiamme [2 PV]
 Medusa genera una lunga fiammata che ruota dalla posizione verticale a quella orizzontale. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitarla è sufficiente allontanarsi dal boss.

4. Onde di fuoco [2 PV]
 Medusa scaglia frontalmente due onde fiammeggianti che si incrociano tra di loro. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per non subire danni è necessario posizionarsi nei punti in cui le due onde si incrociano.

- . Contatto [2 PV]

Medusa è un mostro con corpo femminile, coda di serpente e vipere al posto dei capelli. Il boss non è molto rapido ma possiede una notevole aggressività.

Sfruttate tutta la lunghezza della lancia e colpite Medusa rimanendo accovacciati: in questo modo potrete infliggerle rapidamente una gran quantità di danni, inoltre eviterete i suoi attacchi. Gli unici assalti nemici a cui dovrete fare attenzione sono il Colpo d'artiglieria, poichè il boss si avvicinerà a voi, ed il Colpo di coda, che vi costringerà a saltare per evitarlo.

Una volta sconfitta Medusa, inizierà il combattimento con la nipote del Conte.

----- ERIC -----
*** ELIZABETH BARTLEY ***

Colpi • 7

ATTACCHI

1. Caduta del lampo [2 PV]
Elizabeth Bartley genera cinque globi contenenti fulmini e, se non viene danneggiata fino a farli scomparire tutti, da essi viene prodotto un violento fulmine che colpisce il pavimento. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla è necessario rimanere sempre in movimento.
2. Corona di coltelli [2 PV]
Elizabeth Bartley genera sei globi contenenti pugnali e, se non viene danneggiata fino a farli scomparire tutti, da essi vengono scagliati un gran numero di coltelli in tutte le direzioni. La tecnica è molto rapida e copre tutto lo schermo. Per evitare danni è necessario eseguire il Super Salto.
3. Generazione Fleaman [2 PV]
Elizabeth Bartley genera quattro globi celesti e, se non viene danneggiata fino a farli scomparire tutti, da essi vengono rilasciati dei Fleaman. La tecnica non è molto rapida e per eliminare tutti i mostri è consigliato usare le Armi Secondarie.
4. Ruota fiammeggiante [2 PV]
Elizabeth Bartley genera quattro globi contenenti fiamme e, se non viene danneggiata fino a farli scomparire tutti, da essi viene rilasciata una doppia fiammata che ruota attorno al centro della stanza. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitarla è necessario posizionarsi negli angoli inferiori della stanza.
5. Sfera di fuoco [4 PV]
Elizabeth Bartley scaglia orizzontalmente un globo infuocato. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla è necessario accovacciarsi.
- . Contatto [8 PV]

Elizabeth Bartley è la nipote di Dracula. Il boss non è molto rapido ma possiede una notevole aggressività. Per poter ferire la donna, bisogna prima colpirla un certo numero di volte, a seconda di quanti globi ha generato attorno a sé: ogni volta che un attacco va a buon segno, una delle sfere svanirà. Nel caso in cui non si riesca a far scomparire tutti i globi, allora Elizabeth Bartley eseguirà la tecnica rispettiva.

Sfruttate tutta la lunghezza della lancia e colpite il boss rimanendo

accovacciati per evitare le sue Sfere di fuoco. Dopo ogni attacco subito, Elizabeth Bartley si teletrasporterà nell'angolo inferiore della stanza più lontano dal personaggio: per questo motivo, una volta colpita, tornate subito al centro della stanza, in modo tale da poterla raggiungere in pochi istanti, indipendentemente da dove ricompare. In caso di difficoltà, usate il Super Salto per evitare i suoi assalti.

Dopo aver sconfitto Elizabeth Bartley, raggiungerete automaticamente la sala successiva.

6-9 All'interno del corridoio distruggete i candelabri per recuperare le Gemme e proseguite verso destra.

6-10 Salite l'ultima rampa di scale per entrare così nella stanza dove si trova il Conte.

6-11 Seguite il percorso per iniziare lo scontro finale.

----- ERIC -----

*** DRACULA ***

Colpi • 9 (umano)
 9 (stregone)
 25 (demone)
 43 TOTALE

ATTACCHI

1. Doppia sfera [2 PV] (umano)
Dracula scaglia due globi di energia in direzione del personaggio.
La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per non subire danni è necessario allontanarsi il più possibile dal boss e saltare, se necessario.
2. Globi multipli [2 PV] (umano)
Dracula scaglia frontalmente una sfera di energia attorno alla quale ruotano dei globi più piccoli. La tecnica è discretamente rapida e possiede un buon raggio d'azione. Per evitarla è necessario allontanarsi dal boss ed accovacciarsi.
3. Tripla fiamma [2 PV] (umano)
Dracula scaglia orizzontalmente, oppure in diagonale, tre fiamme incolonnate. La tecnica è discretamente rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla è necessario oltrepassare le fiamme saltando oppure è possibile distruggerle con la lancia o con le Armi Secondarie.
4. Colonne di luce [2 PV] (stregone)
Dracula genera quattro copie di sè stesso, che si allineano orizzontalmente con il boss. Ognuna di esse si trasforma poi in una colonna di energia. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitarla è necessario posizionarsi sotto il vero Dracula oppure in corrispondenza dello spazio vuoto tra una copia e l'altra.
5. Cornice energetica [2 PV] (stregone)
Dracula scaglia due sfere di energia che percorrono in senso opposto il perimetro dello schermo. La tecnica è discretamente rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla è necessario andare incontro alla

sfera che si muove sul pavimento, oltrepassarla saltando ed accovacciarsi subito per schivare l'altro globo.

6. Boomerang [2 PV] (demone, porpora)

Dracula scaglia quattro boomerang verso il basso, in direzione del personaggio. La tecnica è molto rapida e copre una vasta area. Per evitarla è necessario rimanere sempre in movimento oppure è possibile distruggere i boomerang con la lancia o con le Armi Secondarie.

7. Fiamma curva [2 PV] (demone, rossa)

Dracula emette verso il basso una fiammata che poi risale, muovendosi lungo una traiettoria curva. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitarla è necessario andare incontro alla fiammata ed oltrepassarla con un salto.

8. Pioggia di ossa [2 PV] (demone, grigia)

ad ogni colpo subito, Dracula rilascia una serie di ossa sul pavimento. La tecnica non è molto rapida e copre un'area discreta. Per evitarla è necessario allontanarsi dal boss oppure è possibile distruggere le ossa con la lancia o con le Armi Secondarie.

. Contatto [2 PV]

Dracula è il comandante dell'esercito demoniaco. Il boss possiede tre forme diverse da affrontare in successione.

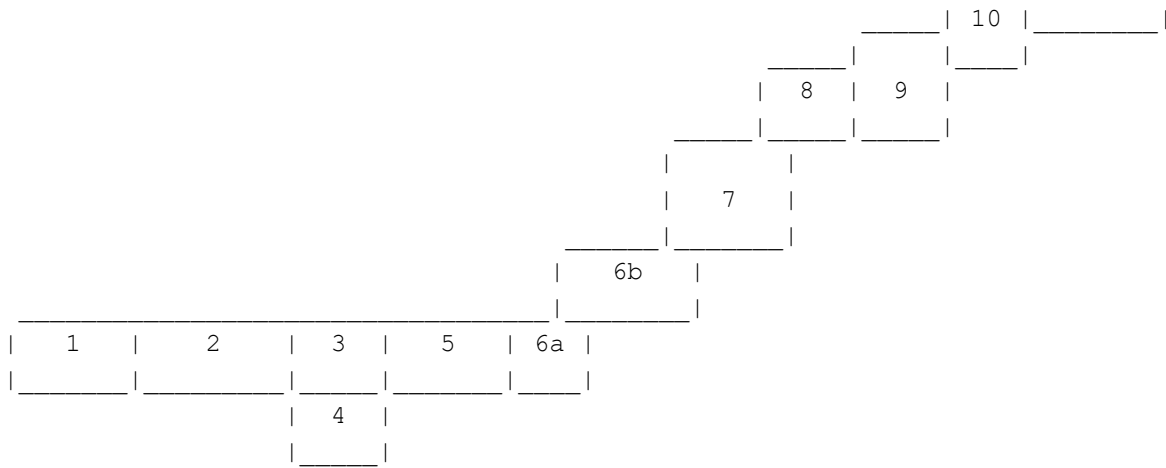
Per sconfiggere senza difficoltà la forma umana di Dracula posizionatevi davanti alla colonna di luce che preannuncia la sua comparsa. Non appena il boss diviene visibile, saltate e colpitelo al volto, senza dargli il tempo di attaccare. Ripetete la strategia ogni volta che il boss si teletrasporta sino alla sua sconfitta.

Nella sua seconda forma, Dracula compie rapidi scatti in volo prima di attaccare. Posizionatevi sotto di lui e, non appena il boss si ferma per eseguire una delle sue tecniche, usate la lancia verso nord per colpirlo facilmente.

Divenuto un grosso demone porpora, Dracula volerà da un lato all'altro della stanza rilasciando i suoi boomerang. Colpitelo quando si trova all'estremità dello schermo, in modo tale da bloccarlo in un angolo, e poi posizionatevi subito sotto di lui. Da qui attaccatelo ripetutamente, senza dargli la possibilità di spostarsi, e potrete infliggergli una gran quantità di danni in pochissimi istanti. Una volta diventato rosso, Dracula inizierà ad emettere la Fiamma curva ma, bloccato in un angolo, la tecnica non vi colpirà mai.

Nella parte finale dello scontro, il boss inizierà a cambiare ripetutamente colore: questo è il segnale per spostarvi, poichè Dracula atterrerà sul pavimento. Ora il boss, divenuto di colore grigio, eseguirà continuamente balzi e non attaccherà più in modo diretto bensì rilascerà Ossa dopo ogni colpo subito. Attaccate Dracula ogni volta che tocca il pavimento e allontanatevi leggermente da lui per evitare le Ossa. Oltrepassatelo da sotto mentre questi si trova in volo, in modo tale da non farvi bloccare in un angolo, poi passate all'offensiva ogni volta che atterra.

=====



1-1 Nella prima stanza del gioco potrete prendere confidenza con i comandi del personaggio. Colpite i candelabri per ottenere Gemme e Potenziamenti ed entrate nella camera successiva.

1-2 Qui incontrerete subito gli Zombie, i quali correranno verso di voi. Attaccateli una volta con la frusta per eliminarli senza difficoltà. Salite le scale, per affrontare un minor numero di nemici, e nel secondo candelabro troverete la SFERA MAGICA. Proseguite verso destra e percorrete la seconda rampa di scale per uscire da questa stanza.

1-3 Nella sala è presente sulla destra un globo giallo che aprendosi inizierà a venirvi incontro. Questo nemico, il Floating Eye, è in grado di oltrepassare muri ed ostacoli, perciò eliminatelo dalla distanza. Prima di proseguire, noterete sulla parete in basso a destra alcune crepe. Colpitele con la frusta per trovare al suo interno il LIBRO ed infine scendete le scale.

1-4 In questa camera compariranno di continuo i Merman dal basso. I nemici emettono orizzontalmente un violento getto d'acqua perciò accovacciatevi e colpiteli con la frusta non appena atterrano sulle pedane. Non distruggete subito il secondo candelabro ma fate prima apparire il Ghost, lo scheletro fiammeggiante, e poi colpite l'elemento per ottenere lo SPECCHIO ed eliminare così tutti i nemici visibili sullo schermo. Uscite dalla stanza utilizzando le scale.

1-3 Vi ritroverete nella parte orientale della camera dove avete affrontato il Floating Eye. Qui ora è presente anche lo Skeleton, che vi scaglierà contro le sue ossa. Sfruttate il momento in cui il nemico è immobile per raggiungerlo ed eliminarlo, poi uscite dalla porta in alto a destra.

<< Scendendo dal lato sinistro della parete divisoria sareste costretti a rifare il giro da 1-4. >>

1-5 Scendete dalle pedane e, mentre avanzate verso destra, vi verranno incontro i Bat: usate la frusta per colpirli e proseguite all'interno della stanza. In corrispondenza delle grandi vetrate dovrete affrontare un mini boss.

```

+-----+
| CERBERUS |
+-----+----- 13 colpi ----- JOHN -----+
|
| 1. Fiammata [2 PV]
| Cerberus emette frontalmente una fiammata, facendola oscillare.
| L'attacco non è molto rapido e possiede un discreto raggio d'azione.
| Per evitarlo è necessario allontanarsi dal nemico.
|
| 2. Frammenti [2 PV]
| Cerberus ulula infrangendo alcune vetrate della stanza e facendone
| ricadere i frammenti sul pavimento. La tecnica è discretamente rapida e
| copre una vasta area. I frammenti generati possono essere di due tipi,
| piccoli e grandi, e solo quest'ultimi sono in grado di ferire John.
| Per non subire danni bisogna quindi spostarsi lungo il pavimento
| evitando di posizionarsi nei punti in cui cadono i frammenti grandi.
| Cerberus può usare questo attacco al massimo tre volte, dopo di chè non
| ci saranno più vetrate da infrangere.
|
| . Contatto [3 PV]
|
| Cerberus è un grosso cane rosso che possiede muscoli nella parte
| superiore del corpo mentre quella inferiore è scarnificata. Il nemico
| non è molto rapido nel muoversi ma possiede una discreta aggressività.
| Avvicinatevi a Cerberus e sfruttate tutta la lunghezza della frusta per
| colpire il nemico. Non appena il mastino apre la bocca per emettere la
| sua Fiammata, interrompete l'attacco ed allontanatevi da lui usando
| però le Armi Secondarie dalla distanza per continuare a danneggiarlo.
|
| Cerberus poi eseguirà il suo ululato, infrangendo alcune delle vetrate
| presenti. Ignorate il nemico e concentratevi solo sui Frammenti grandi
| che cadranno sul pavimento perchè sono gli unici che potranno ferirvi.
| Al termine di questo attacco, avvicinatevi di nuovo a Cerberus e
| riprendete ad attaccarlo con la frusta sino a sconfiggerlo. Una volta
| eliminato, colpite un'ultima volta la sua carcassa per proseguire.
|
+-----+

```

Dopo la sconfitta di Cerberus entrerete automaticamente nella sala successiva.

1-6a Qui sono presenti sei teschi dai quali si ergeranno gli Skeleton.
Eliminate subito i due situati nel piano inferiore, compreso il Bat, poi salite le scale e sconfiggete gli altri nemici prima che inizino loro ad attaccare per primi. Una volta rimasti soli, colpite la parte superiore della parete destra per trovare l'ARROSTO. Infine salite la seconda scalinata per uscire.

1-6b Sconfiggete gli Skeleton e più avanti troverete una serie di teschi impilati, i Bone Pillar. Questi nemici aprono il fuoco in orizzontale perciò abbassatevi e colpite ripetutamente il teschio che si trova più in basso, sino ad eliminarli tutti. Proseguite poi verso nord.

1-7 In questa stanza il primo nemico a comparire è il Bone Scimitar, uno scheletro armato di spada. Accovacciatevi per evitare il suo attacco ed intanto colpitelo due volte con la frusta in rapida successione. Più avanti è presente una pedana girevole con le spine: attendete che si volti dal lato piatto e con il giusto tempismo saltatevi sopra per poi oltrepassarla.

Sconfiggete il secondo Bone Scimitar mentre salite le scale e successivamente affronterete un Bone Knight. Rispetto al nemico precedente, questo scheletro possiede solamente lo scudo in più, perciò utilizzate la stessa strategia, colpendolo da accovacciati.

Proseguite poi verso destra sino a trovare un bivio dove, andando verso nord, dovrete superare due pedane con le spine ed affrontare un Mace Skeleton. Avanzate lungo il percorso inferiore e rompete il candelabro per ottenere lo SPECCHIO, eliminando così il nemico. Poi tornate indietro e saltate di pedana in pedana per raggiungere la scalinata finale.

1-8 Una volta in questa camera, evitate le ossa lanciate degli Skeleton, muovetevi verso destra per farli scendere sul pavimento e colpiteli al volo con la frusta non appena atterrano. Poco più avanti è presente una lama che oscilla continuamente: andatele incontro ed oltrepassatela saltando quando si avvicina. Ignorate poi il primo Skeleton, il quale si lancerà direttamente sulla trappola appena superata, ed eliminate il secondo. Ora dovrete affrontare un altro Mace Skeleton: attendete che termini il suo attacco poi colpitelo ripetutamente sfruttando tutta la lunghezza della frusta. Prima di uscire dalla stanza, raggiungete la parete in alto a destra ed abbattetela per trovare un ARROSTO. Infine proseguite verso est.

1-9 In questa sala dovrete percorrere rapidamente la colonna vertebrale del grande fossile, la quale crollerà gradualmente sotto il vostro peso. Ignorate i corvi, poichè non vi attaccheranno, e proseguite senza fermarvi mai. Nel candelabro più in alto è presente la VITA BONUS: essa non rimarrà sulle ossa bensì cadrà nel vuoto, perciò dovrete raccoglierla al volo.

1-10 Qui affronterete il White Dragon, un grosso serpente scheletrico. Rimanete a media distanza ed attaccatelo rimanendo accovacciati: in questo modo potrete colpirlo più facilmente ed inoltre distruggerete le Sfere di fuoco che vi scaglierà contro. Salite le scale per raggiungere l'ultima stanza di questo Livello.

1-11 Una volta qui, distruggete i candelabri per raccogliere le Gemme ed il BOOMERANG e proseguite verso destra per incontrare il boss a guardia della località.

----- JOHN -----
*** ARMOR BATTLER ***

Colpi • 7 (ascia)
6 (1° braccio)
6 (lancia)
3 (2° braccio)
4 (corpo)
26 TOTALE

ATTACCHI

1. Fendente semplice d'ascia [2 PV] (ascia)
Armor Battler esegue un fendente verticale con la sua ascia. La tecnica è discretamente rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarla è sufficiente allontanarsi dal boss non appena si ferma per attaccare.
2. Fendente volante d'ascia [2 PV] (ascia)
Armor Battler salta sul posto e, una volta atterrato, esegue un fendente

verticale con la sua ascia. La tecnica è discretamente rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarla è sufficiente allontanarsi dal boss non appena salta sul posto.

3. Rotazione d'ascia [2 PV] (ascia)

Armor Battler avanza facendo roteare la sua ascia. La tecnica non è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Per evitarla è necessario allontanarsi dal boss non appena inizia a far roteare l'arma.

4. Affondo di lancia [2 PV] (lancia)

privato dell'ascia, Armor Battler esegue un affondo orizzontale con la sua lancia. La tecnica è discretamente rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarla è sufficiente allontanarsi dal boss non appena si ferma per attaccare.

5. Fendente volante di lancia [2 PV] (lancia)

privato dell'ascia, Armor Battler salta sul posto e, una volta atterrato, esegue un fendente verticale con la sua lancia. La tecnica è discretamente rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarla è sufficiente allontanarsi dal boss non appena salta sul posto.

6. Rotazione della lancia [2 PV] (lancia)

privato dell'ascia, Armor Battler rotea la sua lancia rimanendo fermo sul posto oppure avanzando. La tecnica non è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Per evitarla è necessario allontanarsi dal boss non appena inizia a far roteare l'arma.

7. Calcio frontale [2 PV] (disarmato)

rimasto senza armi, Armor Battler attacca con un calcio in avanti. La tecnica non è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarla è sufficiente allontanarsi dal boss non appena si ferma per attaccare.

. Contatto [3 PV]

Armor Battler è un cavaliere meccanico nero armato di ascia e di lancia. Il boss non è molto rapido nel muoversi ma è in grado di compiere balzi molto alti ed è discretamente aggressivo. Lo scontro si svolge in una stanza dove sono presenti tre pedane disposte in maniera triangolare: due parallele al pavimento ed una al centro, sospesa in aria.

Iniziate ad attaccare subito il boss, mentre sta ancora facendo il suo ingresso sullo schermo ed interrompete l'offensiva solamente quando Armor Battler salta sul posto per eseguire il Fendente volante d'ascia. Dopo aver subito diversi colpi, il boss perderà la sua arma tagliente ed inizierà ad attaccare con la sua lancia, sempre nello stesso modo. Ripetete la strategia precedente fino a quando, per via dei danni ricevuti, Armor Battler si ritroverà senza più armi. Ora il boss comincerà ad attaccare con i Calci frontali, che sono più rapidi delle sue tecniche precedenti ma possiedono un minore raggio d'azione. Posizionatevi oltre la portata delle sue gambe e colpitelo ripetutamente con la frusta sino a sconfiggerlo definitivamente.

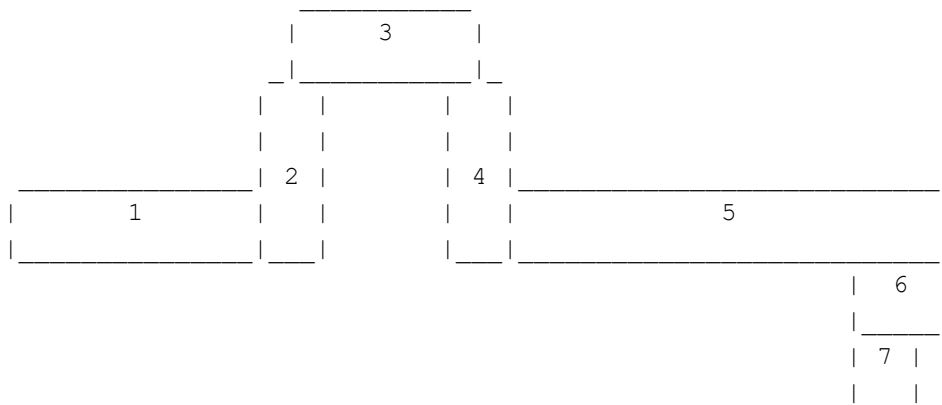
Raccogliete il Globo Finale per completare il Livello.
Prossima tappa: la culla della civiltà classica.

*** NEMICI ***

*** OGGETTI ***

- Barbarian
- Bone Pillar
- Great Axe Armor
- Heavy Armor
- Keseran Pasaran
- Lance Minotaur
- Medusa Head
- Merman
- Minotaur
- Raven
- Sword Minotaur
- White Dragon
- Wizard
- boss •• Golem

- Acqua Santa [1, 3, 5]
- Arrosto [5]
- Ascia [2, 3, 5, 6]
- Boomerang [1, 2, 4, 5, 6]
- Vita Bonus [2]



2-1 In questa stanza è presente la marea che oscilla continuamente e riflette a specchio ciò che avviene nella zona superiore perciò non fatevi distrarre. Inoltre, cadendo in acqua perderete la vita quindi dovrete fare attenzione mentre saltate da una pedana all'altra. Il primo nemico ad apparire è un Minotaur che si muove avanti ed indietro: sfruttate la lunghezza della frusta per eliminarlo facilmente dalla distanza.

Una volta arrivati nei pressi della pedana che possiede una rampa discendente sulla sua parte occidentale, non salitevi subito sopra bensì avvicinatevi lentamente per far apparire lo Sword Minotaur, che giungerà di corsa da destra. Colpitelo al volo e poi continuate l'offensiva, senza dargli la possibilità di avvicinarsi a voi. Proseguite verso est, eliminando anche i due successivi Sword Minotaur e nella zona finale della stanza appariranno i Merman: ignorateli ed uscite da destra.

2-2 Una volta giunti qui, la marea inizierà gradualmente a salire, causandovi danni nel caso in cui sommerga il personaggio: muovetevi di continuo verso l'alto, in modo tale da essere sempre abbastanza lontani dalla marea e siate precisi nei movimenti. Attorno alle pedane noterete dei globi che ruotano continuamente attorno ad esse, i Keseran Pasaran. Questi ostacoli non possono essere distrutti ma, colpendoli, potrete arrestarli temporaneamente.

Percorrete la lunga scalinata ed in cima incontrerete un Lance Minotaur: rispetto allo Sword Minotaur, questo nemico è più lento ma il suo attacco possiede un raggio d'azione maggiore, perciò in caso di difficoltà usate le Armi Secondarie per abbatterlo. Proseguite la risalita, eliminando il seguente Lance Minotaur mentre vi trovate ancora lungo la scalinata e, giunti al bivio,

| cammina lentamente ma è in grado di compiere alti balzi ed è abbastanza
| aggressivo.

| Rimanete sempre vicini all'Heavy Armor, in modo tale che il suo attacco
| passi oltre la vostra testa, e colpitelo ripetutamente con la frusta.
| Quando il nemico salta, seguitene i movimenti per posizionarvi di nuovo
| vicino ai suoi piedi, non appena questi atterra, e poi riprendete ad
| attaccarlo sino alla sua sconfitta.

-----+
Subito dopo aver eliminato l'Heavy Armor, comparirà subito il terzo ed ultimo
mini boss.

+-----+
| GREAT AXE ARMOR |
+-----+----- 13 colpi ----- JOHN -----+
|
| 1. Attacco in picchiata [6 PV]
| Great Axe Armor esegue un balzo per poi ricadere verticalmente sul
| personaggio, conficcando la sua arma nel pavimento. La tecnica possiede
| una discreta rapidità e copre una vasta area. Per evitarla è necessario
| andare incontro al nemico, mentre è in aria, in modo tale da superarlo
| dal basso. Al termine di questo attacco, il Great Axe Armor resterà
| intrappolato nel pavimento per alcuni istanti.
|
| 2. Fendente [4 PV]
| Great Axe Armor esegue un fendente verticale con la sua ascia.
| La tecnica è discretamente rapida ma possiede un ridotto raggio
| d'azione. Per evitarla è sufficiente allontanarsi dal boss non appena
| si ferma per attaccare.
|
| . Contatto [6 PV]
|
| Il Great Axe Armor è un grande cavaliere armato di ascia. Il nemico
| cammina lentamente ma è in grado di compiere alti balzi ed è abbastanza
| aggressivo.
|
| Contro il Great Axe Armor dovrete utilizzare una strategia di toccata e
| fuga, in quanto il suo Fendente possiede un notevole raggio d'azione e
| non lo si può evitare accovacciandosi, oppure dovrete scagliare
| maggiormente le Armi Secondarie. Una volta che il Great Axe Armor
| esegue l'Attacco in picchiata, sfruttate il periodo di tempo in cui
| rimane bloccato nel pavimento per infliggergli danni notevoli.
|
+-----+

Dopo l'eliminazione del Great Axe Armor, raggiungete l'estremità destra del
pavimento ed infine scendete le scale.

2-4 Una volta qui, la marea inizierà a scendere gradualmente e dovrete
lasciarvi trasportare dalle zattere di legno presenti in superficie.
Non fatevi mai sommergere dall'acqua poichè vi causerà danni notevoli.
Gli unici nemici che compariranno in questa stanza sono le Medusa Head che
attraverseranno orizzontalmente lo schermo oscillando: ignoratele oppure usate
maggiormente le Armi Secondarie per eliminarle. Al termine del percorso uscite
da sud est.

2-5 All'interno di questa lunga sala troverete i Barbarian, guerrieri che utilizzano una mazza chiodata: attendete che si fermino e sollevino la loro arma per attaccare e colpiteli un paio di volte con la frusta per sconfiggerli. Saltate da una pedana all'altra ed abbattete la testa della grande statua per proseguire. Dopo aver eliminato la prima coppia di Bone Pillar, dovrete affrontare un White Dragon: rimanete sempre accovacciati ed attaccate ripetutamente la sua testa per abbatterlo. Colpite la colonna alla quale era agganciato il nemico per farla scendere e potervi salire sopra.

Una volta sconfitta la seconda coppia di Bone Pillar, noterete che la colonna proprio accanto a loro possiede dei segni lungo il suo lato destro: usate la frusta per colpirli ed ottenere così un ARROSTO. Avanzate in direzione est, facendovi strada tra i vari Barbarian ed abbattendo colonne. Dopo aver superato il gruppo composto da tre Bone Pillar, scendete le scale per uscire dalla stanza.

2-6 Nella parte inferiore di questa camera sono presenti tre Minotaur che si lanciano continuamente da un lato all'altro del pavimento. Posizionatevi vicino l'apertura superiore ed attendete che i nemici inizino a correre tutti quanti. Una volta accaduto, scendete nella parte inferiore e raggiungete subito le scale sulla sinistra per poter uscire dalla stanza senza affrontare i Minotaur.

2-7 Qui affronterete il boss di questa località.

----- JOHN -----

*** GOLEM ***

Colpi • 7

ATTACCHI

. Caduta macerie [2 PV]

Golem colpisce il soffitto, facendo cadere sul pavimento alcune macerie. La tecnica non è molto rapida ma copre una vasta area. Per evitarla è necessario spostarsi sul pavimento, per raggiungere i punti non colpiti dalle macerie. Quando il boss diverrà molto basso, eseguirà un balzo per ottenere lo stesso effetto.

. Contatto [2 PV]

Il Golem è una gigantesca creatura di pietra composta da diversi segmenti. Il boss è discretamente agile ed aggressivo. Per causare danni al Golem è necessario colpire la sua testa e, per fare questo, bisogna prima distruggere i vari segmenti di cui è composto il boss.

Attaccate il corpo del Golem, saltando ed usando la frusta in diagonale, e così facendo avrete sempre la possibilità di spostarvi per evitare le Macerie. Una volta che la testa del boss sarà visibile ed a portata della vostra arma, siate più aggressivi nell'attaccare, senza dare a Golem l'opportunità di saltare. Anche se il boss cerca di proteggere il suo punto vulnerabile con la mano, potrete ugualmente danneggiarlo.

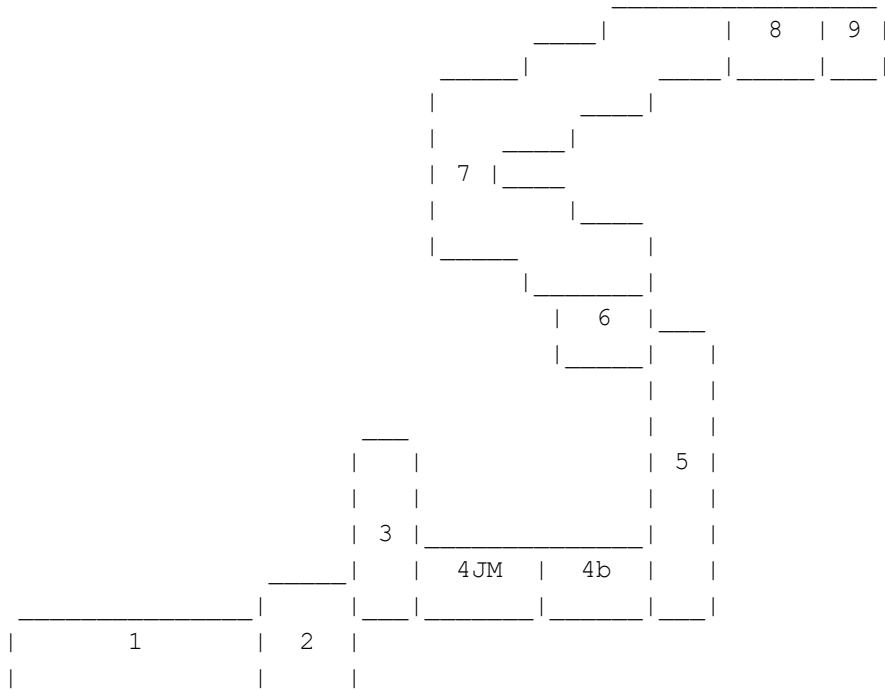
Raccogliete il Globo Finale per completare il Livello.
Prossima tappa: un monumento unico nel suo genere.

*** NEMICI ***

Bat
 Bone Pillar
 Floating Eye
 Flying Skeleton
 Harpy
 Medusa Head
 Mummy
 Pillar Minotaur
 Snake Dragon
 •• boss •• Gargoyle

*** OGGETTI ***

Acqua Santa [3, 5, 6]
 Ascia [1, 3, 4JM, 5, 6, 8]
 Boomerang [1, 5, 6]
 Sfera magica [2]
 Specchio [5]
 Vita Bonus [5]



3-1 Una volta iniziato questo Livello, vi verrà subito incontro un'Harpy munita di lancia: usate la vostra arma in diagonale per colpirla due volte poichè, dopo aver subito il primo attacco, il nemico tornerà all'attacco ma disarmato. L'altro avversario presente in questa stanza è il Pillar Minotaur che staccherà una colonna per usarla contro di voi: sfruttate tutta la lunghezza della frusta per colpirla dalla distanza, aiutandovi nel caso con le Armi Secondarie. Fatevi strada tra questi due tipi di nemici, uscendo infine da destra.

3-2 Eliminate subito il Floating Eye che vi verrà incontro ed iniziate a salire la grande rampa di scale. Ignorate i candelabri e le coppie di Bone Pillar e proseguite verso l'alto senza fermarvi mai: in questo modo supererete indenni questa stanza. Sconfiggete poi il Floating Eye situato in cima ed uscite da destra.

3-3 In questa sala tutti i pavimenti sono paralleli e disposti in diagonale. Proseguite verso destra, facendovi strada tra le Harpy ed uscite dall'apertura di sud est, in quanto John non può esplorare il resto della sala.

per arrivare in cima a questa sezione poi riprendete il cammino, questa volta verso nord est, fino ad uscire dalla stanza.

3-8 Distruggete i candelabri presenti per raccogliere Gemme e proseguite verso destra per accedere nell'ultima stanza di questa località.

3-9 Qui affronterete il boss a guardia del Livello.

----- JOHN -----

*** GARGOYLE ***

Colpi • 12

ATTACCHI

1. Colpo di coda [2 PV]
Gargoyle esegue un potente colpo con la sua coda, dall'alto verso il basso, prima di uscire lateralmente dallo schermo. La tecnica è molto rapida e copre una vasta area. Per evitarla è necessario allontanarsi il più possibile dal boss.
2. Frammento di coda [2 PV]
Gargoyle scaglia diagonalmente verso il basso tre frammenti della sua coda ad angolazioni differenti per quattro volte. La tecnica non è molto rapida ma copre una vasta area. Per evitarla è necessario allontanarsi il più possibile dalla coda, in modo tale da potersi posizionare negli spazi vuoti tra un frammento e l'altro.
3. Attacco in picchiata [2 PV]
subito dopo aver scagliato i Frammenti di coda, Gargoyle si lancia contro il personaggio prima di uscire dallo schermo. Questa è una tecnica rapida nella sua esecuzione e possiede un discreto raggio d'azione. Per schivarla è necessario allontanarsi dal boss non appena ha lanciato l'ultimo gruppo di Frammenti.
4. Rimbalzo continuo [2 PV]
dopo aver subito diversi danni, Gargoyle inizia a rimbalzare ripetutamente sulla torre, in corrispondenza del personaggio. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitarla è necessario rimanere sempre in movimento.
- . Contatto [2 PV]

Il Gargoyle è un mostro volante rosso, dotato di una lunga coda. Il boss è molto agile ed aggressivo. Lo scontro si svolge in cima alla torre, la quale ruoterà in maniera alternata in senso orario ed antiorario, influenzando i vostri movimenti. Avrete poco spazio per schivare gli assalti del Gargoyle perciò dovrete essere precisi nello spostarvi.

Per colpire il boss dovrete necessariamente saltare ed attaccare in diagonale. Rimanete vicini al Gargoyle per danneggiarlo, e poi allontanatevi subito per evitare il suo Colpo di coda. Il momento migliore per passare all'offensiva è subito dopo che il Gargoyle ha eseguito il suo Attacco in picchiata. Dopo aver subito diversi danni, il boss inizierà a rimbalzare di continuo sulla torre, costringendovi a muovervi costantemente. Attiratelo verso le estremità, poi spostatevi al centro della struttura e colpite il Gargoyle mentre si muove verso il basso. Ripetete questa strategia sino alla sua eliminazione.

Raccogliete il Globo Finale per completare il Livello.
 Prossima tappa: uno stabilimento nel cuore dell'Europa.

=====

LIVELLO 4 - Germania: la Fabbrica di munizioni [05J4]

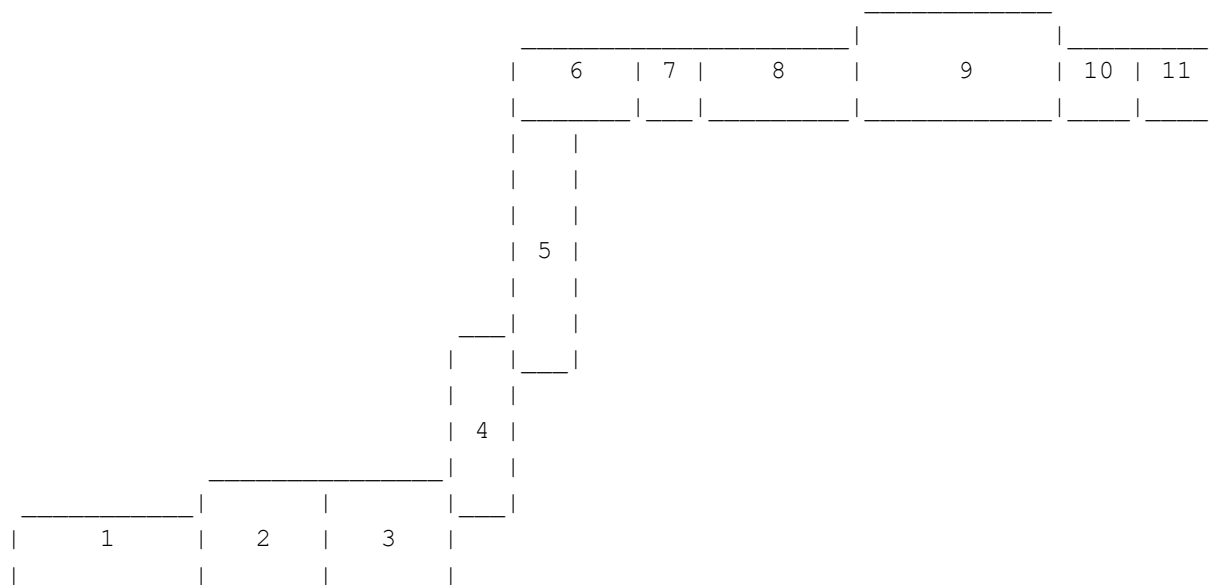
===== JOHN =====

*** NEMICI ***

- Barrel Skeleton
- Bone Knight
- Flying Beetle Roller
- Gear
- Ghost
- Helmet Scimitar
- Helmet Skeleton
- Mace Skeleton
- Medusa Head
- The Creature
- Whip Skeleton
- boss •• Gear Steamer

*** OGGETTI ***

- Acqua Santa [2, 5, 8, 10]
- Arrosto [2]
- Ascia [1, 3, 4, 5, 6]
- Boomerang [1, 2, 5, 9]
- Vita Bonus [2, 3]



4-1 La prima stanza di questo Livello è divisa in due parti da una lunga recinzione, che può essere superata solo dagli Helmet Skeleton, identici alle loro controparti prive di casco. Fate attenzione alle ossa che vi scaglieranno da dietro la recinzione e procedete verso destra. L'altro tipo di nemico presente è il Barrel Skeleton, che si mostra solo per attaccare, prima di nascondersi nuovamente nel suo barile. Siate rapidi nel colpirlo, senza dargli la possibilità di lanciare le sue ossa. Proseguite verso destra sino ad entrare nella camera successiva.

4-2 Gli Helmet Skeleton presenti in questa sala sono in grado di rigenerarsi, perciò dovrete colpirli due volte per poterli eliminare del tutto. Superate le due rampe di scale e salite sul nastro trasportatore per affrontare un Helmet Scimitar: rispetto alla controparte priva di casco, questo nemico viene direttamente eliminato dopo aver subito un solo attacco.

Sulla destra sono presenti due nastri trasportatori composti rispettivamente da cinque e tre ruote. Saltate su quello da cinque e da qui oscillate in direzione

ovest, aggrappandovi al soffitto: se fatto correttamente, atterrerete su una pedana altrimenti irraggiungibile. Proseguite verso sinistra, saltando da una piattaforma all'altra e, arrivati nei pressi della parete, troverete quattro candelabri, di cui uno contiene la VITA BONUS.

Riprendete poi il cammino verso destra ed usate i nastri trasportatori per raggiungere l'angolo di nord est. Distruggete questo tratto di parete per ottenere l'ARROSTO. In seguito recatevi nella zona inferiore della stanza e scendete le rampe di scale per affrontare infine il Mace Skeleton. Superate il cancello per accedere nella sala successiva.

4-3 Eliminate il Bone Knight e poi l'Helmet Skeleton. Tornate poi nella zona iniziale della stanza e da qui oscillate con la frusta, aggrappandovi ad ogni nastro trasportatore. Passate in questo modo da uno all'altro per raggiungere la parte di sud est. Qui, all'interno del muro è nascosta la VITA BONUS. Tornate al punto di partenza, sempre oscillando da un nastro trasportatore all'altro e questa volta procedete sopra di essi. Usate poi le Armi Secondarie per eliminare il Mace Skeleton situato davanti all'uscita.

4-4 Questa sala verticale è priva di nemici però sono presenti dei pistoni che si muovono in orizzontale. Il contatto con loro non causa danni ma venendo schiacciati contro le pareti da questi meccanismi perderete la vita all'istante. Procedete verso nord, attraverso il condotto, ed infine uscite dall'apertura in alto a destra.

4-5 Qui troverete diversi ingranaggi, montati in orizzontale ed in verticale, che dovrete usare come pedane. Fate attenzione alle Medusa Head e dopo aver salito la prima rampa di scale troverete il Whip Skeleton. Questo nemico è una versione potenziata del Bone Scimitar in quanto è in grado di allungare maggiormente la sua arma: rimanete accovacciati ed attaccatelo con la frusta, oppure sfruttate il dislivello dovuto alla rampa di scale. Proseguite verso l'alto, saltando da una pedana all'altra, e dopo aver superato la coppia di ingranaggi, salite le scale per uscire dalla stanza.

4-6 Salite le scale e raggiungete l'estremità destra della pedana. Nella stanza sono presenti coppie di pedane collegate tra di loro da una carrucola: stazionando sulla piattaforma più in alto, essa scenderà gradualmente per via del peso del personaggio, facendo risalire così la pedana inizialmente situata più in basso.

Superando una coppia di piattaforme, essa tornerà lentamente in posizione originale: per questo motivo non dovrete fermarvi mai ed avrete una sola opportunità per completare il percorso poichè, facendo abbassare troppo la pedana orientale di una coppia, poi non avrete più la possibilità di proseguire e sarete costretti a perdere la vita per poter riprovare l'avanzata dall'inizio.

Ignorate i due Ghost presenti nella stanza e saltate con tempismo e precisione per raggiungete la parte sinistra della stanza. Una volta fatto, eliminate i mostri e salite sull'ultima pedana per far aprire il cancello d'uscita.

4-7 All'interno di questa camera affronterete subito un mini boss.

+-----+

```

| THE CREATURE |
+-----+----- 9 colpi ----- JOHN -----+
|
| 1. Scarica elettrica [4 PV]
| The Creature colpisce il pavimento generando una scarica elettrica che
| si muove in orizzontale. La tecnica è discretamente rapida e possiede
| un notevole raggio d'azione. Per evitarla è necessario posizionarsi
| sulla pedana di sinistra.
|
| 2. Catena frontale [2 PV]
| The Creature estende orizzontalmente la sua catena. La tecnica è molto
| rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per non subire danni è
| sufficiente rimanere sul pavimento.
|
| 3. Catena rotante [2 PV]
| The Creature fa roteare più volte la sua catena. La tecnica è molto
| rapida e copre una vasta area. Per evitarla è necessario allontanarsi
| il più possibile dal nemico.
|
| . Contatto [8 PV]
|
| The Creature è un gigantesco mostro umanoide vestito di nero ed armato
| di catena estensibile. Il nemico non è molto rapido nel muoversi ma
| possiede una notevole aggressività. Lo scontro si svolge in una stanza
| dove sono presenti due pedane ai lati dello schermo, situate poco più
| in alto del pavimento.
|
| Attendete che The Creature faccia roteare la sua catena ed in seguito
| avvicinatevi e colpitelo ripetutamente con la frusta. Sfruttate tutta
| la lunghezza dell'arma poichè il contatto con questo nemico causa danni
| molto elevati. Siate sempre molto aggressivi e rifugiatevi sulle pedane
| per schivare la Scarica elettrica. Una volta fatto, tornate subito sul
| pavimento ed attaccate nuovamente The Creature.
|
+-----+-----+

```

Dopo aver sconfitto il mini boss uscite da destra.

4-8 Qui troverete delle grandi lame rotanti montate sullo sfondo:
per poterle oltrepassare senza subire danni, procedete lentamente,
seguendo la rotazione della trappola e posizionandovi in corrispondenza di una
rientranza curva. Compariranno poi i Flying Beetle Roller, una sorta di insetti
meccanizzati. Dopo essere atterrati, questi nemici vi verranno incontro
correndo, perciò colpiteli con il giusto tempismo usando la frusta da
accovacciati. Prima di uscire dovrete attraversare una lama che ruota in senso
contrario: in questo caso muovetevi gradualmente verso destra, solo in
corrispondenza della rientranza curva, poi abbassatevi ed attendete il
passaggio della rientranza successiva per riprendere il cammino poco alla
volta.

4-9 All'interno di questa lunga camera sono presenti delle pedane
collegate ad una coppia di ingranaggi rotanti: l'effetto è simile
alle ruote dei vecchi treni a vapore. Spostatevi da una piattaforma all'altra,
facendo attenzione ai Mace Skeleton ed aiutandovi con le Armi Secondarie per
eliminarli, se necessario. Gli oggetti che sono contenuti nei candelabri non
atterreranno sulle piattaforme, perciò dovrete raccogliarli al volo. Una volta
arrivati al termine del percorso, uscite da destra.

4-10 In questa piccola stanza troverete i Gear, coppie di ingranaggi che ruotano uno attorno all'altro, percorrendo il perimetro dello schermo. Colpiteli dalla distanza per eliminarli facilmente, oppure ignorateli ed appena possibile proseguite in direzione est.

4-11 Qui affronterete il boss a guardia di questa località.

----- JOHN -----
*** GEAR STEAMER ***

Colpi • 25

ATTACCHI

1. Lancio parabolico [2 PV]

Gear Steamer gira le braccia in avanti e scaglia una serie di ingranaggi lungo una traiettoria parabolica. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitarla bisogna rimanere sempre in movimento.

2. Lancio rasoterra [2 PV]

Gear Steamer gira le braccia all'indietro e scaglia una serie di ingranaggi in orizzontale. La tecnica è discretamente e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla è necessario oltrepassare gli ingranaggi saltando oppure posizionarsi sulle pedane che sporgono dalle pareti.

. Contatto [2 PV]

Il Gear Steamer è un mostro umanoide composto interamente da ingranaggi e da un nucleo centrale, unico suo punto debole. Il boss è discretamente agile e molto aggressivo. Lo scontro si svolge in una stanza che possiede cinque pedane: due collegate alle pareti laterali, due sospese in aria ed una più lunga al centro. Man mano che il Gear Steamer subisce danni, la distanza tra le sue componenti diminuirà, rendendo il boss più piccolo.

All'inizio attaccate il Gear Steamer mentre saltate sul posto e sfruttate le pedane presenti per evitare il boss quando questi si sposta da un lato all'altro della stanza. Riprendete ad attaccarlo non appena atterra e dopo che avrà subito abbastanza danni, potrete colpirlo senza saltare. Allontanatevi da lui solo quando inizia a roteare le braccia e poi ricominciate l'offensiva. Durante l'ultima parte dello scontro, il Gear Steamer riprenderà le sue dimensioni originali perciò dovrete nuovamente saltare per danneggiarlo.

Raccogliete il Globo Finale per completare il Livello.
Prossima tappa: il trono del Re Sole.

=====

LIVELLO 5 - Francia: la Reggia di Versailles	[@5J5]
--	--------

=====

----- JOHN -----

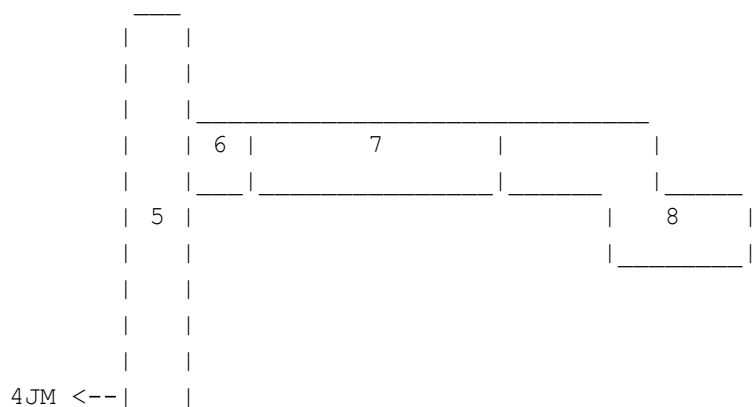
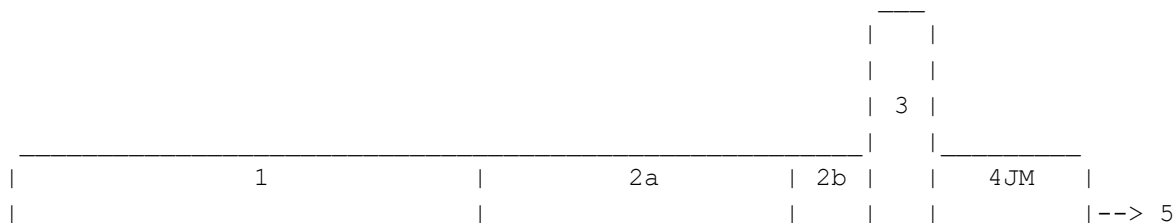
*** NEMICI ***

Archer Knight
Axe Knight
Blood Skeleton
Bone Pillar
Circle Weed
Deadly Vine
Flying Skeleton

*** OGGETTI ***

Acqua Santa [1, 2a, 4JM, 5, 8]
Arrosto [4JM]
Ascia [1, 2a, 4JM, 5, 8]
Boomerang [1, 2a, 5, 6, 7]
Specchio [4JM]

Gatling Knight
 Hammer Knight
 Hanged Man
 Keseran Pasaran
 Maneating Plant
 Silhouette Demon
 Skeleton
 Skeleton Monkey
 Sword Knight
 Talos
 Wall Slime
 Wheel Knight
 •• boss •• Princess of Moss



5-1 Proseguite verso destra sino a trovare una grande rosa, la Maneating Plant, e dei rami oscillanti, i Deadly Vine. Distruggete subito quest'ultimi con la frusta, poi fate attenzione al polline della rosa: esso non vi causerà danni bensì invertirà per qualche secondo le direzioni Destra e Sinistra. Per abbattere la pianta invece dovrete colpire più volte la sua corolla. Fate attenzione ai Keseran Pasaran mentre procedete e, arrivati alla fine del primo giardino, compariranno attorno a voi rovi esplosivi, i Circle Weed: colpiteli subito, prima che si chiudano attorno al personaggio.

Giunti all'interno della fontana, l'acqua diverrà rossa e dal pavimento si genereranno degli scheletri di sangue, i Blood Skeleton. Non è possibile distruggere definitivamente questi nemici però colpendoli potrete arrestarli per qualche secondo. Fatevi strada tra questi scheletri, evitando i Keseran Pasaran, sino ad uscire dalla fontana. Più avanti affronterete gli Skeleton Monkey, nemici aggrappati alle piante. Essi sono molto rapidi ed aggressivi perciò usate principalmente le Armi Secondarie dalla distanza per eliminarli.

5-2a Una volta entrati in questa stanza, noterete diversi lampadari sul soffitto: essi cadranno sul pavimento non appena vi avvicinerete, perciò fate attenzione. Volendo, potrete sfruttare queste trappole a vostro vantaggio, attirandovi sotto i nemici presenti. Qui affronterete gli Axe Knight, cavalieri che vi lanceranno contro le loro asce come se fossero dei

boomerang: rimanete accovacciati e colpite ripetutamente con la frusta, sia per distruggere le armi nemiche, sia per danneggiare gli Axe Knight.

Prima di uscire dovrete superare lo Sword Knight: questo cavaliere munito di spada eseguirà, avanzando, due rapidi fendenti prima di tornare nella posizione di partenza. Costringetelo ad attaccare e poi colpitelo mentre indietreggia.

5-2b Qui troverete una colonna composta da ben sette Bone Pillar: avvicinatevi ad essa, accovacciatevi e colpite sempre l'esemplare situato più in basso sino all'eliminazione di tutti i nemici.

5-3 All'interno della camera sono presenti i Wall Slime, occhi montati sulle pareti che emettono un raggio laser non appena vi inquadrano. Attaccateli dai lati oppure quando le loro palpebre sono ancora chiuse. Uscite direttamente da destra in quanto John non può esplorare il resto di questa camera.

5-4JM Oscillate con la frusta per superare il precipizio e nella parte destra del piccolo muro troverete un ARROSTO. Ora potrete decidere di proseguire in due modi lungo questo corridoio: o continuate ad oscillare, aggrappandovi continuamente al soffitto e proseguendo lungo le piattaforme superiori, oppure scendete sul pavimento e camminate normalmente. L'unico nemico presente è l'Hanged Man, che vi scaglierà contro bombe oppure genererà Skeleton. Usate le Armi Secondarie dalla distanza e siate molto aggressivi perchè il nemico tende spesso ad allontanarsi da voi.

5-5 In questa lunga sala verticale sono presenti dei gradini che ruotano continuamente attorno al pilone centrale. Ignorate i Bone Pillar ed i Flying Skeleton e salite gradualmente i vari gradini muovendovi verso destra. Arrivati al piano dove le due serie di gradini si incontrano, uscite poi dall'apertura sulla destra, senza esplorare il resto della stanza.

5-6 All'interno di questa camera affronterete subito un mini boss.

+-----+
| TALOS |
+-----+----- 13 colpi ----- JOHN -----+
|
| 1. Presa [6 PV] |
| Talos salta dall'altro lato della stanza ed estende il suo pugno per |
| afferrare il personaggio e poi portarlo a sè. La tecnica è abbastanza |
| rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per non subire danni è |
| necessario allontanarsi o avvicinarsi al nemico, non appena questi |
| salta. Una volta bloccati nella morsa, non c'è modo di liberarsi. |
| |
| 2. Pugno basso [4 PV] |
| Talos attacca con un pugno verso il basso. La tecnica è molto rapida ma |
| possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarla è necessario |
| allontanarsi dal nemico oppure accovacciarsi. |
| |
| . Contatto [6 PV] |
| |
| Talos è un grande cavaliere azzurro. Il nemico è discretamente agile ed |
| aggressivo. |
| |

| Cominciate subito ad attaccare Talos, evitando i suoi Pugni bassi. |
| Non appena il nemico compie un balzo, portandosi dall'altro lato della |
| stanza, seguitelo subito e continuate a colpirlo. Posizionandovi vicino |
| a lui potrete evitare che vi afferri e contemporaneamente avere campo |
| libero per infliggergli danni ingenti. |
| |
+-----+

Dopo aver sconfitto il mini boss uscite da destra.

5-7 Una volta giunti in questa sala dovrete farvi strada tra molti tipi
di cavalieri. I primi da affrontare sono gli Archer Knight, i quali
scagliano le loro frecce in aria: attendete che scocchino e, mentre i dardi
sono ancora in aria, avvicinatevi a loro per colpirli. I secondi sono gli
Hammer Knight, armati di martello: sfruttate il dislivello prodotto dalla
pedana per colpirli senza difficoltà mentre rimanete sul pavimento.

Successivamente comparirà il Wheel Knight, che vi verrà incontro a gran
velocità: dopo ogni colpo subito, questo nemico verrà allontanato leggermente,
quindi attaccandolo senza sosta potrete eliminarlo senza che questi si avvicini
troppo a voi. L'ultimo cavaliere da eliminare è il Gatling Knight, munito di
mitragliatrice: sfruttate il breve periodo di tempo in cui il nemico non spara
per avvicinarvi a lui e colpitelo ripetutamente rimanendo accovacciati.

Giunti all'ultimo pilastro dovrete affrontare un mini boss.

+-----+
| SILHOUETTE DEMON |
+-----+----- 10 colpi ----- JOHN -----+
| |
| . Globi celesti [2 PV] |
| il Silhouette Demon emette quattro coppie di sfere che rimbalzano per |
| le pareti della stanza. La tecnica non è molto rapida ma copre una |
| vasta area. Per evitarla è necessario rimanere sempre in movimento |
| oppure è possibile distruggere le singole coppie sia con la frusta che |
| con le Armi Secondarie. |
| |
| . Contatto [no] |
| |
| Il Silhouette Demon è composto da una coppia di volti che appaiono ai |
| lati di un pilastro. Il nemico non si sposta mai dalla sua zona ed è |
| discretamente aggressivo. L'unico modo di danneggiare il Silhouette |
| Demon consiste nel colpire il pilastro, quando questi è visibile. |
| |
| Posizionatevi in corrispondenza dei volti, attendete che venga |
| scagliata la prima coppia di Globi celesti e poi raggiungete subito il |
| lato dello schermo non coperto dalle sfere. Non appena compare il |
| pilastro, colpite la struttura ed in seguito utilizzate le Armi |
| Secondarie per distruggere i Globi celesti. Riposizionatevi poi vicino |
| ai volti per eseguire la strategia dall'inizio. |
| |
+-----+

Dopo aver sconfitto il mini boss uscite da destra.

5-8 Scendete la rampa e distruggete i vari candelabri per recuperare
Gemme. Una volta giunti al termine del percorso, affronterete il boss
di questa località.

*** PRINCESS OF MOSS ***

Colpi • 5 (donna)
 12 (insetto)
 17 TOTALE

ATTACCHI

1. Attacco in picchiata [3 PV] (insetto)
 Princess of Moss si ferma brevemente in volo per poi lanciarsi contro il personaggio. Questa è una tecnica rapida nella sua esecuzione e possiede un discreto raggio d'azione. Per schivarla è necessario allontanarsi dal boss non appena si ferma in volo.
 2. Farfalle [3 PV] (insetto)
 Princess of Moss rilascia delle uova che, una volta a contatto con il pavimento, si schiudono producendo delle farfalle. I piccoli insetti poi volano per la stanza, sino ad uscire dalla parte più alta. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitarla è necessario distruggere le uova e le farfalle con la frusta e con le Armi Secondarie.
 3. Polline [2 PV] (insetto)
 Princess of Moss vola avanti e indietro nella zona più alta della stanza, rilasciando continuamente del polline che ricade sul pavimento. La tecnica non è molto rapida ma copre una vasta area. Per non subire danni è necessario rimanere sempre in movimento oppure è possibile distruggere il polline usando la frusta e le Armi Secondarie.
- . Contatto [3 PV] (entrambi)

Princess of Moss è una donna in grado di mutarsi in insetto. Il boss non è molto rapido ma possiede una notevole aggressività. Lo scontro si svolge in una stanza dove sono presenti due pedane ai lati dello schermo.

La donna non possiede alcun attacco diretto, perciò inseguite e colpite ripetutamente con la frusta. Dopo aver subito diversi danni, il boss romperà il suo guscio umano, mostrando il suo aspetto di insetto. Ora Princess of Moss inizierà a volare avanti e indietro per la stanza, rilasciando il suo Polline. Posizionatevi in uno degli angoli inferiori dello schermo, saltate e colpite con la frusta in diagonale: in questa posizione rimarrete fuori dalla portata dell'attacco del boss e potrete anche danneggiarlo. Quando Princess of Moss si alza di quota vuol dire che sta per lanciarsi in picchiata perciò siate pronti ad allontanarvi da lei, oppure colpite per respingere il suo attacco. Nell'ultima parte dello scontro, il boss inizierà a rilasciare uova dalle quali usciranno farfalle: colpite le uova prima che si schiudano e poi riprendete ad attaccare Princess of Moss.

Raccogliete il Globo Finale per completare il Livello.
 Ultima tappa: la sorgente di ogni male.

=====

[@5J6]

===== JOHN =====

*** NEMICI ***

*** OGGETTI ***

Axe Knight
 Death

Acqua Santa [2, 3, 4, 11]
 Ascia [1, 3, 6, 8, 10]

salite le scale.

6-6 Procedete verso destra sino ad incontrare Death, il primo dei tre boss finali dell'avventura.

JOHN

*** DEATH ***

Colpi • 7

ATTACCHI

1. Fiammata rapida [4 PV] (sfondo)
colpendo una delle due Carte V, Death rilascia una fiammata sul pavimento, in direzione del personaggio. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla è necessario rimanere sempre in movimento
2. Evocazione Boss [no] (sfondo)
Death è in grado di evocare versioni più deboli di alcuni boss affrontati in precedenza. Ognuno è associato ad una carta: Golem alla Carta II, Gargoyle alla Carta III e Gear Steamer alla Carta IV. Dopo aver sconfitto ogni singolo boss, si tornerà nella stanza di Death.
3. Generazione Arrosti [no] (sfondo)
colpendo la Carta 0, Death rilascia un gran numero di Arrosti utili per ripristinare i PV del personaggio.
4. Fendente mietitore [4 PV] (attivo)
Death scende sul pavimento e si lancia in avanti per attaccare con la sua arma. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per non subire danni bisogna oltrepassare il boss saltando, non appena questi si avvicina al personaggio.
5. Coppia di falci [2 PV] (attivo)
Death genera attorno a sè due piccole falci per poi scagliarle una alla volta in direzione del personaggio. La tecnica è discretamente rapida e possiede un buon raggio d'azione. Per evitarla è necessario allontanarsi il più possibile dal boss oppure è possibile distruggere le falci con la frusta o con le Armi Secondarie.
6. Falci multiple [2 PV] (attivo)
Death si ferma in volo e genera quattro piccole falci per poi scagliarle in serie contro il personaggio. La tecnica è molto rapida e copre una vasta area. Per evitarla è necessario rimanere sempre in movimento oppure è possibile distruggere le falci con la frusta o con le Armi Secondarie.
7. Vortice della falce [2 PV] (attivo)
Death si posiziona sul pavimento e scaglia la sua grande falce, la quale compie un giro completo prima di tornare nelle mani del boss. Nel frattempo Death attira a sè il personaggio per ostacolare i suoi movimenti.
La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per schivare la falce è necessario posizionarsi nei pressi del boss ed oltrepassare l'arma mentre questa torna da Death, muovendosi parallelamente al pavimento.
- . Contatto [4 PV]

Death è un grosso scheletro fluttuante munito di falce. Il boss è molto agile ed aggressivo. Nella prima parte dello scontro, Death farà ruotare attorno a sè sei carte dai vari effetti:

- Carta 0 ---> generazione Arrosti
- Carta II --> boss Golem
- Carta III -> boss Gargoyle
- Carta IV --> boss Gear Steamer
- Carta V ---> Fiammata rapida, presente in due esemplari

I boss evocati hanno le stesse caratteristiche di quelli già affrontati in precedenza ma possiedono una minore quantità di vita: dopo averne sconfitto uno tornerete nella stanza di partenza per scegliere la carta successiva. Una volta esaurite tutte le carte, si affronterà Death.

Iniziate ad eliminare i vari boss, ripetendo le strategie già usate in precedenza e sfruttate la Carta 0 solo in caso di emergenza. Per affrontare Death invece, rimanete sempre in movimento, evitando così la Coppia di falci. Colpitelo usando la frusta in diagonale e, quando il boss scende sul pavimento, siate pronti ad oltrepassare saltando il suo Fendente mietitore oppure il Vortice della falce. In quest'ultimo caso, sfruttate l'immobilità del boss per causargli danni ingenti prima di superare la sua arma.

Dopo aver sconfitto Death, uscite da destra.

6-7 Distruggete i candelabri per recuperare le Gemme presenti ed infine salite le scale.

6-8 Procedete verso destra sino ad incontrare Elizabeth Bartley, la seconda dei tre boss finali dell'avventura. Prima di affrontarla in prima persona, lei si trasformerà in un altro nemico.

----- JOHN -----
 *** MEDUSA ***

Colpi • 33

ATTACCHI

1. Colpo d'artiglio [2 PV]
 Medusa attacca frontalmente con il suo artiglio. La tecnica è discretamente rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarla è sufficiente allontanarsi dal boss.

2. Colpo di coda [2 PV]
 Medusa estende la sua coda sul pavimento. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitare la coda è necessario saltare non appena essa si avvicina al personaggio.

3. Lanciafiamme [2 PV]
 Medusa genera una lunga fiammata che ruota dalla posizione verticale a quella orizzontale. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitarla è sufficiente allontanarsi dal boss.

4. Onde di fuoco [2 PV]
 Medusa scaglia frontalmente due onde fiammeggianti che si incrociano tra di loro. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per non subire danni è necessario posizionarsi nei punti in cui le due onde si incrociano.

- . Contatto [2 PV]

Medusa è un mostro con corpo femminile, coda di serpente e vipere al posto dei capelli. Il boss non è molto rapido ma possiede una notevole aggressività.

Sfruttate tutta la lunghezza della frusta e colpite Medusa rimanendo accovacciati: in questo modo potrete infliggerle rapidamente una gran quantità di danni, inoltre eviterete i suoi attacchi. Gli unici assalti nemici a cui dovrete fare attenzione sono il Colpo d'artiglio, poichè il boss si avvicinerà a voi, ed il Colpo di coda, che vi costringerà a saltare per evitarlo.

Una volta sconfitta Medusa, inizierà il combattimento con la nipote del Conte.

----- JOHN -----
*** ELIZABETH BARTLEY ***

Colpi • 6

ATTACCHI

1. Caduta del lampo [2 PV]
Elizabeth Bartley genera cinque globi contenenti fulmini e, se non viene danneggiata fino a farli scomparire tutti, da essi viene prodotto un violento fulmine che colpisce il pavimento. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla è necessario rimanere sempre in movimento.
2. Corona di coltelli [2 PV]
Elizabeth Bartley genera sei globi contenenti pugnali e, se non viene danneggiata fino a farli scomparire tutti, da essi vengono scagliati un gran numero di coltelli in tutte le direzioni. La tecnica è molto rapida e copre tutto lo schermo. Una volta comparsi i coltelli, non c'è modo di schivarli.
3. Generazione Fleaman [2 PV]
Elizabeth Bartley genera quattro globi celesti e, se non viene danneggiata fino a farli scomparire tutti, da essi vengono rilasciati dei Fleaman. La tecnica non è molto rapida e per eliminare tutti i mostri è consigliato usare le Armi Secondarie.
4. Ruota fiammeggiante [2 PV]
Elizabeth Bartley genera quattro globi contenenti fiamme e, se non viene danneggiata fino a farli scomparire tutti, da essi viene rilasciata una doppia fiammata che ruota attorno al centro della stanza. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitarla è necessario posizionarsi negli angoli inferiori della stanza.
5. Sfera di fuoco [4 PV]
Elizabeth Bartley scaglia orizzontalmente un globo infuocato. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla è necessario accovacciarsi.
- . Contatto [8 PV]

Elizabeth Bartley è la nipote di Dracula. Il boss non è molto rapido ma possiede una notevole aggressività. Per poter ferire la donna, bisogna prima colpirla un certo numero di volte, a seconda di quanti globi ha generato attorno a sé: ogni volta che un attacco va a buon segno, una delle sfere svanirà. Nel caso in cui non si riesca a far scomparire tutti i globi, allora Elizabeth Bartley eseguirà la tecnica rispettiva.

Sfruttate tutta la lunghezza della frusta e colpite il boss rimanendo

accovacciati per evitare le sue Sfere di fuoco. Dopo ogni attacco subito, Elizabeth Bartley si teletrasporterà nell'angolo inferiore della stanza più lontano dal personaggio: per questo motivo, una volta colpita, tornate subito al centro della stanza, in modo tale da poterla raggiungere in pochi istanti, indipendentemente da dove ricompare.

Dopo aver sconfitto Elizabeth Bartley, raggiungerete automaticamente la sala successiva.

6-9 All'interno del corridoio distruggete i candelabri per recuperare le Gemme e proseguite verso destra.

6-10 Salite l'ultima rampa di scale per entrare così nella stanza dove si trova il Conte.

6-11 Seguite il percorso per iniziare lo scontro finale.

----- JOHN -----

*** DRACULA ***

Colpi • 7 (umano)
7 (stregone)
19 (demone)
33 TOTALE

ATTACCHI

1. Doppia sfera [2 PV] (umano)
Dracula scaglia due globi di energia in direzione del personaggio.
La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per non subire danni è necessario allontanarsi il più possibile dal boss e saltare, se necessario.
2. Globi multipli [2 PV] (umano)
Dracula scaglia frontalmente una sfera di energia attorno alla quale ruotano dei globi più piccoli. La tecnica è discretamente rapida e possiede un buon raggio d'azione. Per evitarla è necessario allontanarsi dal boss ed accovacciarsi.
3. Tripla fiamma [2 PV] (umano)
Dracula scaglia orizzontalmente, oppure in diagonale, tre fiamme incolonnate. La tecnica è discretamente rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla è necessario oltrepassare le fiamme saltando oppure è possibile distruggerle con la frusta o con le Armi Secondarie.
4. Colonne di luce [2 PV] (stregone)
Dracula genera quattro copie di sé stesso, che si allineano orizzontalmente con il boss. Ognuna di esse si trasforma poi in una colonna di energia. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitarla è necessario posizionarsi sotto il vero Dracula oppure in corrispondenza dello spazio vuoto tra una copia e l'altra.
5. Cornice energetica [2 PV] (stregone)
Dracula scaglia due sfere di energia che percorrono in senso opposto il perimetro dello schermo. La tecnica è discretamente rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla è necessario andare incontro alla sfera che si muove sul pavimento, oltrepassarla saltando ed accovacciarsi

subito per schivare l'altro globo.

- 6. Boomerang [2 PV] (demone, porpora)
Dracula scaglia quattro boomerang verso il basso, in direzione del personaggio. La tecnica è molto rapida e copre una vasta area. Per evitarla è necessario rimanere sempre in movimento oppure è possibile distruggere i boomerang con la frusta o con le Armi Secondarie.

- 7. Fiamma curva [2 PV] (demone, rossa)
Dracula emette verso il basso una fiammata che poi risale, muovendosi lungo una traiettoria curva. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitarla è necessario andare incontro alla fiammata ed oltrepassarla con un salto.

- 8. Pioggia di ossa [2 PV] (demone, grigia)
ad ogni colpo subito, Dracula rilascia una serie di ossa sul pavimento. La tecnica non è molto rapida e copre un'area discreta. Per evitarla è necessario allontanarsi dal boss oppure è possibile distruggere le ossa con la frusta o con le Armi Secondarie.

. Contatto [2 PV]

Dracula è il comandante dell'esercito demoniaco. Il boss possiede tre forme diverse da affrontare in successione.

Per sconfiggere senza difficoltà la forma umana di Dracula posizionatevi davanti alla colonna di luce che preannuncia la sua comparsa. Non appena il boss diviene visibile, saltate e colpitelo al volto, senza dargli il tempo di attaccare. Ripetete la strategia ogni volta che il boss si teletrasporta sino alla sua sconfitta.

Nella sua seconda forma, Dracula compie rapidi scatti in volo prima di attaccare. Posizionatevi sotto di lui e, non appena il boss si ferma per eseguire una delle sue tecniche, usate la frusta verso l'alto per colpirlo facilmente.

Divenuto un grosso demone porpora, Dracula volerà da un lato all'altro della stanza rilasciando i suoi boomerang. Colpitelo con la frusta in diagonale quando si trova all'estremità dello schermo, in modo tale da bloccarlo in un angolo, impedendogli di spostarsi. Posizionatevi correttamente per evitare i suoi assalti e non dategli la possibilità di muoversi.

Nella parte finale dello scontro, il boss inizierà a cambiare ripetutamente colore: questo è il segnale per spostarvi, poichè Dracula atterrerà sul pavimento. Ora il boss, divenuto di colore grigio, eseguirà continuamente balzi e non attaccherà più in modo diretto bensì rilascerà Ossa dopo ogni colpo subito. Attaccate Dracula ogni volta che tocca il pavimento e allontanatevi leggermente da lui per evitare le Ossa. Oltrepassatelo da sotto mentre questi si trova in volo, in modo tale da non farvi bloccare in un angolo, poi passate all'offensiva ogni volta che atterra.

=====

```
|\\//\\//\\//|  
|           |  
|  EPILOGO  |  
|           |  
|/\\//\\//\\//|
```


ATTACCHI

attacchi a disposizione del nemico; accanto ad ognuno di essi è indicata la quantità di danni, espressi in PV persi, inflitta ai personaggi

ARCHER KNIGHT

"Abile arciere maligno"

	E	J	
Colpi •	7	6	Punti • 500

DOVE SI TROVA

Livello 5: 5-7 [2]

ATTACCHI

. Freccia [2 PV]

l'Archer Knight scaglia una freccia lungo una traiettoria parabolica. La tecnica non è molto rapida ma possiede un discreto raggio d'azione. Per evitarla è necessario avvicinarsi o allontanarsi dal nemico non appena la freccia viene scoccata.

. Contatto [2 PV]

L'Archer Knight è un cavaliere in armatura rossa e munito di arco. Il nemico non si sposta mai dalla sua zona ed è discretamente aggressivo. Il suo unico attacco è piuttosto pericoloso perchè l'Archer Knight mira sempre contro il personaggio. Per questo motivo bisognerà colpirlo prima che scocchi le sue frecce, avvicinandosi oppure allontanandosi da lui a seconda dei casi.

ARMOR BATTLER

"Guerriero meccanico del castello"

	E	J	
Colpi •	9	7	(ascia) Punti • 3000
	8	6	(1° braccio)
	9	6	(lancia)
	4	3	(2° braccio)
	4	4	(corpo)
	34	26	TOTALE

DOVE SI TROVA

Livello 1: 1-11 (boss)

ATTACCHI

1. Fendente semplice d'ascia [2 PV] (ascia)

Armor Battler esegue un fendente verticale con la sua ascia. La tecnica è discretamente rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarla è sufficiente allontanarsi dal boss non appena si ferma per attaccare.

2. Fendente volante d'ascia [2 PV] (ascia)

Armor Battler salta sul posto e, una volta atterrato, esegue un fendente verticale con la sua ascia. La tecnica è discretamente rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarla è sufficiente allontanarsi dal boss non appena salta sul posto.

3. Rotazione d'ascia [2 PV] (ascia)

Armor Battler avanza facendo roteare la sua ascia. La tecnica non è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Per evitarla è necessario allontanarsi dal boss non appena inizia a far roteare l'arma.

4. Affondo di lancia [2 PV] (lancia)

privato dell'ascia, Armor Battler esegue un affondo orizzontale con la sua lancia. La tecnica è discretamente rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarla è sufficiente allontanarsi dal boss non appena si ferma per attaccare.

5. Fendente volante di lancia [2 PV] (lancia)

privato dell'ascia, Armor Battler salta sul posto e, una volta atterrato, esegue un fendente verticale con la sua lancia. La tecnica è discretamente rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarla è sufficiente allontanarsi dal boss non appena salta sul posto.

6. Rotazione della lancia [2 PV] (lancia)

privato dell'ascia, Armor Battler rotea la sua lancia rimanendo fermo sul posto oppure avanzando. La tecnica non è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Per evitarla è necessario allontanarsi dal boss non appena inizia a far roteare l'arma.

7. Calcio frontale [2 PV] (disarmato)

rimasto senza armi, Armor Battler attacca con un calcio in avanti. La tecnica non è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarla è sufficiente allontanarsi dal boss non appena si ferma per attaccare.

. Contatto [3 PV]

Armor Battler è un cavaliere meccanico nero armato di ascia e di lancia. Il boss non è molto rapido nel muoversi ma è in grado di compiere balzi molto alti ed è discretamente aggressivo. Lo scontro si svolge in una stanza dove sono presenti tre pedane disposte in maniera triangolare: due parallele al pavimento ed una al centro, sospesa in aria.

Iniziate ad attaccare subito il boss, mentre sta ancora facendo il suo ingresso sullo schermo ed interrompete l'offensiva solamente quando Armor Battler salta sul posto per eseguire il Fendente volante d'ascia. Dopo aver subito diversi colpi, il boss perderà la sua arma tagliente ed inizierà ad attaccare con la sua lancia, sempre nello stesso modo. Ripetete la strategia precedente fino a quando, per via dei danni ricevuti, Armor Battler si ritroverà senza più armi. Ora il boss comincerà ad attaccare con i Calci frontali, che sono più rapidi delle sue tecniche precedenti ma possiedono un minore raggio d'azione. Posizionatevi oltre la portata delle sue gambe e colpitelo ripetutamente con l'arma di base sino a sconfiggerlo definitivamente.

AXE KNIGHT

"Un guerriero zombie veterano che indossa un'antica armatura"

DOVE SI TROVA

Livello 5: 5-2a [7]

Livello 6: 6-3 [2]

ATTACCHI

1. Lancio superiore [2 PV]

l'Axe Knight lancia una scure frontalmente a mezz'altezza. La scure tornerà indietro dopo un breve tragitto. È possibile evitare l'arma saltando o abbassandosi, oppure la si può distruggere con le armi di base o con quelle Secondarie.

2. Lancio inferiore [2 PV]

l'Axe Knight lancia una scure frontalmente rasoterra. La scure tornerà indietro dopo un breve tragitto. È possibile evitare l'arma saltando e la si può distruggere con le armi di base o con quelle Secondarie.

. Contatto [2 PV]

L'Axe Knight è un guerriero in armatura verde che utilizza le scuri. Il nemico scaglia la sua arma come se fosse un boomerang, e quindi bisognerà fare attenzione ad essa sia quando viene lanciata, sia quando torna indietro. L'Axe Knight non è molto rapido nei movimenti e può lanciare una sola scure per volta. Bisogna sfruttare questa sua debolezza per colpirlo ripetutamente con le armi di base. L'Axe Knight può essere verde oppure nero, ma le due versioni possiedono le stesse caratteristiche.

BARBARIAN

"Antico abitante di Atlantide"

	E	J
Colpi •	2	2

Punti • 300

DOVE SI TROVA

Livello 2: 2-5 [11]

ATTACCHI

. Fendente [4 PV]

il Barbarian esegue avanzando un fendente verticale con la sua mazza chiodata. La tecnica è discretamente rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarla è sufficiente allontanarsi dal nemico non appena si ferma per attaccare.

. Contatto [1 PV]

Il Barbarian è un soldato umano armato di mazza ferrata. Il nemico non è molto rapido nel muoversi, nè particolarmente aggressivo. Per questo motivo è sufficiente colpirlo un paio di volte con l'arma di base per eliminarlo in pochi istanti.

BARREL SKELETON

"Scheletro che sfrutta i barili per i suoi assalti"

E J
Colpi • 1 1 Punti • 300

DOVE SI TROVA

Livello 4: 4-1 [4]

ATTACCHI

. Lancio di ossa [2 PV]

il Barrel Skeleton lancia con traiettoria a parabola un osso. La tecnica non è molto rapida ma può coprire una vasta area. Per evitarla è necessario allontanarsi dal nemico. È possibile distruggere le ossa con le armi di base e con quelle Secondarie.

. Contatto [3 PV]

Il Barrel Skeleton è uno scheletro che si nasconde nei barili metallici. Il nemico non si sposta mai dalla sua zona e non è molto aggressivo. Il Barrel Skeleton inizialmente non è visibile sullo schermo e compare solo per scagliare un osso, prima di nascondersi nuovamente. Per questo motivo bisogna essere rapidi nell'attaccarlo, sfruttando il breve lasso di tempo in cui appare sullo schermo.

BAT

"Un pipistrello succhia-sangue che si nasconde nel castello"

E J
Colpi • 1 1 Punti • 100

DOVE SI TROVA

Livello 1: 1-5 [Inf] 1-6a [1] 1-6b [1]

Livello 3: 3-6 [6]

ATTACCHI

. Contatto [2 PV]

Il Bat è un grosso volatile nero nonché uno dei nemici più deboli presenti nel gioco. Non possiede alcun attacco diretto e l'unica azione che compie è quella di volare verso il personaggio. Non è un mostro pericoloso ma bisogna fare attenzione quando si trova appeso al soffitto. In questi casi non è sempre facilmente visibile e può capitare di ritrovarselo addosso all'improvviso. Perciò bisogna fare sempre attenzione a dove si trova nelle stanze in cui è presente per non farlo diventare un ostacolo insidioso.

BLOOD SKELETON

"Guerriero scheletro che ha assorbito del sangue. Si può rigenerare"

E J
Colpi • 1 1

Punti • 400

DOVE SI TROVA

Livello 5: 5-1 [5]

ATTACCHI

. Contatto [3 PV]

Il Blood Skeleton è uno scheletro color sangue. Non possiede alcun attacco diretto ma si limita a camminare lentamente sul pavimento. Una volta colpito, si sbriciola al suolo per poi ricomporsi dopo pochi istanti. In questo breve lasso di tempo, venendo a contatto con i suoi resti non si subiranno danni.

BONE KNIGHT

"Scheletro armato di spada estensibile e scudo"

E J
Colpi • 3 3

Punti • 400

DOVE SI TROVA

Livello 1: 1-7 [1]

Livello 4: 4-3 [1]

ATTACCHI

1. Affondo [3 PV]

il Bone Knight attacca con un affondo orizzontale della sua spada estensibile. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Per non subire danni è sufficiente allontanarsi dal nemico oppure accovacciarsi.

2. Lancio di ossa [2 PV]

rimasto disarmato, il Bone Knight lancia con traiettoria a parabola un osso. La tecnica non è molto rapida ma può coprire una vasta area. Per evitarla è necessario allontanarsi dal nemico. È possibile distruggere le ossa con le armi di base e con quelle Secondarie. Può capitare che il Bone Scimitar scagli anche il suo teschio, per poi continuare a lanciare altre ossa.

. Contatto [3 PV]

Il Bone Knight è uno scheletro azzurro armato di spada allungabile e scudo. Il nemico è discretamente agile e molto aggressivo. Per questo motivo è consigliato attaccarlo dalla distanza, sfruttando tutta la lunghezza delle armi di base. A seconda di quando lo si colpisca, il Bone Knight può perdere la sua spada o il suo scudo, sino a rimanere disarmato. In questo caso il nemico inizierà a comportarsi come un normale Skeleton, scagliando le sue ossa. Il Bone Knight può essere semplice oppure indossare un casco da guerra, ma le due versioni possiedono le stesse caratteristiche.

BONE PILLAR

è discretamente agile e molto aggressivo. Per questo motivo è consigliato attaccarlo dalla distanza, sfruttando tutta la lunghezza delle armi di base. Colpendolo una prima volta, il Bone Scimitar perderà la sua arma ed inizierà a comportarsi come un normale Skeleton, scagliando le sue ossa.

CERBERUS

"Il terribile cane da guardia del castello"

E J
Colpi • 17 13 Punti • 1200

DOVE SI TROVA

Livello 1: 1-5 (mini boss)

ATTACCHI

1. Fiammata [2 PV]

Cerberus emette frontalmente una fiammata, facendola oscillare. La tecnica non è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Per evitarla è necessario allontanarsi dal nemico.

2. Frammenti [2 PV]

Cerberus ulula infrangendo alcune vetrate della stanza e facendone ricadere i frammenti sul pavimento. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. I frammenti generati possono essere di due tipi, piccoli e grandi, e solo quest'ultimi sono in grado di ferire il personaggio. Per non subire danni bisogna quindi spostarsi lungo il pavimento, evitando di posizionarsi nei punti in cui cadono i frammenti grandi. Cerberus può usare questo attacco al massimo tre volte, dopo di che non ci saranno più vetrate da infrangere.

. Contatto [3 PV]

Cerberus è un grosso cane rosso che possiede muscoli nella parte superiore del corpo mentre quella inferiore è scarnificata. Il nemico non è molto rapido nel muoversi ma possiede una discreta aggressività.

Avvicinatevi a Cerberus e sfruttate tutta la lunghezza dell'arma di base per colpire il nemico. Non appena il mastino apre la bocca per emettere la sua Fiammata, interrompete l'attacco ed allontanatevi da lui, usando però le Armi Secondarie dalla distanza per continuare a danneggiarlo. Cerberus poi eseguirà il suo ululato, infrangendo alcune delle vetrate presenti. Ignorate il nemico e concentratevi solo sui Frammenti grandi che cadranno sul pavimento perchè sono gli unici che potranno ferirvi. Al termine di questo attacco, avvicinatevi di nuovo a Cerberus e riprendete ad attaccarlo con la lancia sino a sconfiggerlo. Una volta eliminato, colpite un'ultima volta la sua carcassa per proseguire.

CIRCLE WEED

"Ramo esplosivo"

E J
Colpi • 1 1 Punti • 200

DOVE SI TROVA

Livello 5: 5-1 [1]

ATTACCHI

. Contatto [2 PV]

Il Circle Weed è un ramo circolare composto da tanti piccoli segmenti. L'unica azione compiuta dal nemico è quella di apparire dal nulla attorno al personaggio per poi comprimersi ed esplodere. Per questo motivo è necessario colpire subito un segmento qualsiasi del Circle Weed prima che venga a contatto con il personaggio.

DEADLY VINE

"Ramo animato da una forza magica"

	E	J	
Colpi •	1	1	Punti • 200

DOVE SI TROVA

Livello 5: 5-1 [2]

ATTACCHI

. Contatto [2 PV]

Il Deadly Vine è un grosso ramo composto di spine. Il nemico non si sposta mai dalla sua zona e si limita ad oscillare continuamente, ignorando la posizione ed i movimenti del personaggio. Per questo motivo, per eliminarlo è sufficiente posizionarsi oltre la sua portata ed attaccarlo una volta con le armi di base.

DEATH

"Il braccio destro di Dracula"

	E	J	
Colpi •	9	7	Punti • 7000

DOVE SI TROVA

Livello 6: 6-6 (mini boss)

ATTACCHI

1. Fiammata rapida [4 PV] (sfondo)
colpendo una delle due Carte V, Death rilascia una fiammata sul pavimento, in direzione del personaggio. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla è necessario rimanere sempre in movimento
2. Evocazione Boss [no] (sfondo)
Death è in grado di evocare versioni più deboli di alcuni boss affrontati in precedenza. Ognuno è associato ad una carta: Golem alla Carta II,

Gargoyle alla Carta III e Gear Steamer alla Carta IV. Dopo aver sconfitto ogni singolo boss, si tornerà nella stanza di Death.

3. Generazione Arrosti [no] (sfondo)
colpendo la Carta 0, Death rilascia un gran numero di Arrosti utili per ripristinare i PV del personaggio.
 4. Fendente mietitore [4 PV] (attivo)
Death scende sul pavimento e si lancia in avanti per attaccare con la sua arma. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per non subire danni bisogna oltrepassare il boss saltando, non appena questi si avvicina al personaggio.
 5. Coppia di falci [2 PV] (attivo)
Death genera attorno a sè due piccole falci per poi scagliarle una alla volta in direzione del personaggio. La tecnica è discretamente rapida e possiede un buon raggio d'azione. Per evitarla è necessario allontanarsi il più possibile dal boss oppure è possibile distruggere le falci con le armi di base o con quelle Secondarie.
 6. Falci multiple [2 PV] (attivo)
Death si ferma in volo e genera quattro piccole falci per poi scagliarle in serie contro il personaggio. La tecnica è molto rapida e copre una vasta area. Per evitarla è necessario rimanere sempre in movimento oppure è possibile distruggere le falci con le armi di base o con quelle Secondarie.
 7. Vortice della falce [2 PV] (attivo)
Death si posiziona sul pavimento e scaglia la sua grande falce, la quale compie un giro completo prima di tornare nelle mani del boss. Nel frattempo Death attira a sè il personaggio per ostacolare i suoi movimenti.
La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per schivare la falce è necessario posizionarsi nei pressi del boss ed oltrepassare l'arma mentre questa torna da Death, muovendosi parallelamente al pavimento.
- . Contatto [4 PV]

Death è un grosso scheletro fluttuante munito di falce. Il boss è molto agile ed aggressivo. Nella prima parte dello scontro, Death farà ruotare attorno a sè sei carte dai vari effetti:

- Carta 0 ---> generazione Arrosti
- Carta II --> boss Golem
- Carta III -> boss Gargoyle
- Carta IV --> boss Gear Steamer
- Carta V ---> Fiammata rapida, presente in due esemplari

I boss evocati hanno le stesse caratteristiche di quelli già affrontati in precedenza ma possiedono una minore quantità di vita: dopo averne sconfitto uno tornerete nella stanza di partenza per scegliere la carta successiva. Una volta esaurite tutte le carte, si affronterà Death.

Iniziate ad eliminare i vari boss, ripetendo le strategie già usate in precedenza e sfruttate la Carta 0 solo in caso di emergenza. Per affrontare Death invece, rimanete sempre in movimento, evitando così la Coppia di falci. Colpitelo usando l'arma di base verso l'alto e, quando il boss scende sul pavimento, siate pronti ad oltrepassare saltando il suo Fendente mietitore oppure il Vortice della falce. In quest'ultimo caso, sfruttate l'immobilità del boss per causargli danni ingenti prima di superare la sua arma.

"Il vero signore del castello e principe del male"

	E	J		
Colpi •	9	7	(umano)	Punti • 10'000
	9	7	(stregone)	
	25	19	(demone)	
	43	33	TOTALE	

DOVE SI TROVA

Livello 6: 6-11 (boss)

ATTACCHI

1. Doppia sfera [2 PV] (umano)

Dracula scaglia due globi di energia in direzione del personaggio.

La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per non subire danni è necessario allontanarsi il più possibile dal boss e saltare, se necessario.

2. Globi multipli [2 PV] (umano)

Dracula scaglia frontalmente una sfera di energia attorno alla quale ruotano dei globi più piccoli. La tecnica è discretamente rapida e possiede un buon raggio d'azione. Per evitarla è necessario allontanarsi dal boss ed accovacciarsi.

3. Tripla fiamma [2 PV] (umano)

Dracula scaglia orizzontalmente, oppure in diagonale, tre fiamme incolonnate. La tecnica è discretamente rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla è necessario oltrepassare le fiamme saltando oppure è possibile distruggerle con le armi di base o con quelle Secondarie

4. Colonne di luce [2 PV] (stregone)

Dracula genera quattro copie di sè stesso, che si allineano orizzontalmente con il boss. Ognuna di esse si trasforma poi in una colonna di energia. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitarla è necessario posizionarsi sotto il vero Dracula oppure in corrispondenza dello spazio vuoto tra una copia e l'altra.

5. Cornice energetica [2 PV] (stregone)

Dracula scaglia due sfere di energia che percorrono in senso opposto il perimetro dello schermo. La tecnica è discretamente rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla è necessario andare incontro alla sfera che si muove sul pavimento, oltrepassarla saltando ed accovacciarsi subito per schivare l'altro globo.

6. Boomerang [2 PV] (demone, porpora)

Dracula scaglia quattro boomerang verso il basso, in direzione del personaggio. La tecnica è molto rapida e copre una vasta area. Per evitarla è necessario rimanere sempre in movimento oppure è possibile distruggere i boomerang con le armi di base o con quelle Secondarie.

7. Fiamma curva [2 PV] (demone, rossa)

Dracula emette verso il basso una fiammata che poi risale, muovendosi lungo una traiettoria curva. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitarla è necessario andare incontro alla fiammata ed oltrepassarla con un salto.

8. Pioggia di ossa [2 PV] (demone, grigia)
ad ogni colpo subito, Dracula rilascia una serie di ossa sul pavimento.
La tecnica non è molto rapida e copre un'area discreta. Per evitarla è
necessario allontanarsi dal boss oppure è possibile distruggere le ossa con
le armi di base o con quelle Secondarie.

. Contatto [2 PV]

Dracula è il comandante dell'esercito demoniaco. Il boss possiede tre forme
diverse da affrontare in successione.

Per sconfiggere senza difficoltà la forma umana di Dracula posizionatevi
davanti alla colonna di luce che preannuncia la sua comparsa. Non appena il
boss diviene visibile, saltate e colpitelo al volto, senza dargli il tempo di
attaccare. Ripetete la strategia ogni volta che il boss si teletrasporta sino
alla sua sconfitta.

Nella sua seconda forma, Dracula compie rapidi scatti in volo prima di
attaccare. Posizionatevi sotto di lui e, non appena il boss si ferma per
eseguire una delle sue tecniche, usate l'arma di base verso l'alto per colpirlo
facilmente.

ERIC: Divenuto un grosso demone porpora, Dracula volerà da un lato all'altro
della stanza rilasciando i suoi boomerang. Colpitelo quando si trova
all'estremità dello schermo, in modo tale da bloccarlo in un angolo, e poi
posizionatevi subito sotto di lui. Da qui attaccatelo ripetutamente senza
dargli la possibilità di spostarsi, e potrete infliggergli una gran quantità di
danni in pochissimi istanti. Una volta diventato rosso, Dracula inizierà ad
emettere la Fiamma curva ma, bloccato in un angolo, la tecnica non vi colpirà
mai.

Nella parte finale dello scontro, il boss inizierà a cambiare ripetutamente
colore: questo è il segnale per spostarvi, poichè Dracula atterrerà sul
pavimento. Ora il boss, divenuto di colore grigio, eseguirà continuamente balzi
e non attaccherà più in modo diretto bensì rilascerà Ossa dopo ogni colpo
subito. Attaccate Dracula ogni volta che tocca il pavimento e allontanatevi
leggermente da lui per evitare le Ossa. Oltrepassatelo da sotto mentre questi
si trova in volo, in modo tale da non farvi bloccare in un angolo, poi passate
all'offensiva ogni volta che atterra.

JOHN: La strategia per la forma demone di Dracula è simile a quella di Eric,
bloccando il boss nell'angolo, solo che, colpendolo con la frusta in diagonale,
dovrete fare maggiore attenzione ai suoi attacchi, in quanto potranno
danneggiarvi se non siete posizionati correttamente.

ELIZABETH BARTLEY

"Nipote del Conte e sua leale servitrice"

E J
Colpi • 7 6 Punti • 7000

DOVE SI TROVA
Livello 6: 6-8 (mini boss)

ATTACCHI

1. Caduta del lampo [2 PV]

Elizabeth Bartley genera cinque globi contenenti fulmini e, se non viene danneggiata fino a farli scomparire tutti, da essi viene prodotto un violento fulmine che colpisce il pavimento. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla è necessario rimanere sempre in movimento.

2. Corona di coltelli [2 PV]

Elizabeth Bartley genera sei globi contenenti pugnali e, se non viene danneggiata fino a farli scomparire tutti, da essi vengono scagliati un gran numero di coltelli in tutte le direzioni. La tecnica è molto rapida e copre tutto lo schermo. Una volta comparsi i coltelli, tra i due personaggi solo Eric può evitare di subire danni eseguendo il Super Salto.

3. Generazione Fleaman [2 PV]

Elizabeth Bartley genera quattro globi celesti e, se non viene danneggiata fino a farli scomparire tutti, da essi vengono rilasciati dei Fleaman. La tecnica non è molto rapida e per eliminare tutti i mostri è consigliato usare le Armi Secondarie.

4. Ruota fiammeggiante [2 PV]

Elizabeth Bartley genera quattro globi contenenti fiamme e, se non viene danneggiata fino a farli scomparire tutti, da essi viene rilasciata una doppia fiammata che ruota attorno al centro della stanza. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitarla è necessario posizionarsi negli angoli inferiori della stanza.

5. Sfera di fuoco [4 PV]

Elizabeth Bartley scaglia orizzontalmente un globo infuocato. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla è necessario accovacciarsi.

. Contatto [8 PV]

Elizabeth Bartley è la nipote di Dracula. Il boss non è molto rapido ma possiede una notevole aggressività. Per poter ferire la donna, bisogna prima colpirla un certo numero di volte, a seconda di quanti globi ha generato attorno a sé: ogni volta che un attacco va a buon segno, una delle sfere svanirà. Nel caso in cui non si riesca a far scomparire tutti i globi, allora Elizabeth Bartley eseguirà la tecnica rispettiva.

Sfruttate tutta la lunghezza dell'arma di base e colpite il boss rimanendo accovacciati per evitare le sue Sfere di fuoco. Dopo ogni attacco subito, Elizabeth Bartley si teletrasporterà nell'angolo inferiore della stanza più lontano dal personaggio: per questo motivo, una volta colpita, tornate subito al centro della stanza, in modo tale da poterla raggiungere in pochi istanti, indipendentemente da dove ricompare. In caso di difficoltà, Eric può usare il Super Salto per evitare i suoi assalti.

FIRE MEDUSA HEAD

"Mostri fiammeggianti creati in gran numero dalla testa di Medusa"

E J
Colpi • 1 1 Punti • nessuno

DOVE SI TROVA

Livello 6: 6-1 [Inf]

ATTACCHI

. Sfera di fuoco [2 PV]

la Fire Medusa Head scaglia orizzontalmente un globo infuocato. La tecnica è discretamente rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla è necessario accovacciarsi oppure è possibile distruggerla con le armi di base e con quelle Secondarie.

. Contatto [no]

non è possibile arrivare a contatto con la Fire Medusa Head

La Fire Medusa Head è una piccola testa di donna con serpenti al posto dei capelli. Il nemico è discretamente rapido ed aggressivo. Rispetto alla normale Medusa Head, questo nemico si limita a rimanere nella parte destra dello schermo da cui scaglia le sue Sfere di fuoco. Per questo motivo l'unico modo per eliminarla consiste nell'usare la versione Super delle Armi Secondarie. In ogni caso è consigliato non provare ad attaccarla, bensì avanzare ed evitare i suoi attacchi accovacciandosi.

FLEAMAN

"Un sinistro omuncolo, che saltella come se fosse una pulce"

E J
Colpi • 1 1 Punti • 500

DOVE SI TROVA

Livello 5: 5-4EL [Inf]

ATTACCHI

. Contatto [2 PV]

Il Fleaman è un piccolo esserino blu molto agile. Le sue piccole dimensioni unite alla sua grande agilità lo rendono un nemico abbastanza ostico da colpire. Il momento migliore per attaccarlo è quando si trova in fase discendente dopo un salto.

FLOATING EYE

"Uno dei guardiani del castello"

E J
Colpi • 4 3 Punti • 300

DOVE SI TROVA

Livello 1: 1-3 [1]

Livello 3: 3-2 [2]

ATTACCHI

. Contatto [3 PV]

Il Floating Eye è un lungo mostro giallo con un grosso occhio. È un nemico fastidioso poichè si lancerà continuamente contro il personaggio, inoltre è capace di oltrepassare muri e pavimenti. In compenso non è molto rapido negli spostamenti. Anche se è molto lungo, solo venendo a contatto con la testa del Floating Eye si verrà danneggiati. In maniera analoga, solo colpendolo al capo si potrà ferirlo. Per questo motivo bisogna essere precisi nell'attaccarlo, aiutandosi anche con le Armi Secondarie.

FLYING BEETLE ROLLER

"Sentinelle che vigilano sugli ingranaggi"

	E	J	
Colpi •	1	1	Punti • 400

DOVE SI TROVA

Livello 4: 4-8 [5]

ATTACCHI

. Carica [3 PV]

una volta atterrato, il Flying Beetle Roller si lancia a gran velocità sul pavimento. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla è necessario oltrepassare il nemico saltando, oppure eliminarlo prima che si avvicini troppo.

. Contatto [3 PV]

Il Flying Beetle Roller è un grosso insetto volante. Il nemico è molto rapido ed aggressivo. Inizialmente il Flying Beetle Roller si sposta volando per poi atterrare sul pavimento. Una volta fatto, il nemico si lancerà continuamente contro il personaggio. Per questo motivo è consigliato eliminarlo quando è ancora in volo oppure attaccarlo non appena atterra.

FLYING SKELETON

"Scheletro animato di una creatura mitologica"

	E	J	
Colpi •	1	1	Punti • 300

DOVE SI TROVA

Livello 3: 3-7 [12]

Livello 5: 5-5 [Inf]

ATTACCHI

. Contatto [2 PV]

Il Flying Skeleton è un grosso scheletro alato. Il nemico non è molto rapido nè particolarmente aggressivo. Il Flying Skeleton non possiede attacchi diretti e si limita a muoversi in direzione del personaggio. Per eliminarlo è sufficiente colpirlo una sola volta con le armi di base o con quelle Secondarie. Presso la

stanza 3-7 si ottengono oggetti eliminando i vari Flying Skeleton.

GARGOYLE

"Guardiano che vive in cima alla torre"

Colpi •	E 15	J 12	(boss)	Punti •	4000
	9	6	(evocato da Death)		

DOVE SI TROVA

Livello 3: 3-9 (boss)

ATTACCHI

1. Colpo di coda [2 PV]
Gargoyle esegue un potente colpo con la sua coda, dall'alto verso il basso, prima di uscire lateralmente dallo schermo. La tecnica è molto rapida e copre una vasta area. Per evitarla è necessario allontanarsi il più possibile dal boss.
2. Frammento di coda [2 PV]
Gargoyle scaglia diagonalmente verso il basso tre frammenti della sua coda ad angolazioni differenti per quattro volte. La tecnica non è molto rapida ma copre una vasta area. Per evitarla è necessario allontanarsi il più possibile dalla coda, in modo tale da potersi posizionare negli spazi vuoti tra un frammento e l'altro.
3. Attacco in picchiata [2 PV]
subito dopo aver scagliato i Frammenti di coda, Gargoyle si lancia contro il personaggio prima di uscire dallo schermo. Questa è una tecnica rapida nella sua esecuzione e possiede un discreto raggio d'azione. Per schivarla è necessario allontanarsi dal boss non appena ha lanciato l'ultimo gruppo di Frammenti.
4. Rimbalzo continuo [2 PV]
dopo aver subito diversi danni, Gargoyle inizia a rimbalzare ripetutamente sulla torre, in corrispondenza del personaggio. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitarla è necessario rimanere sempre in movimento.
- . Contatto [2 PV]

Il Gargoyle è un mostro volante rosso, dotato di una lunga coda. Il boss è molto agile ed aggressivo. Lo scontro si svolge in cima alla torre, la quale ruoterà in maniera alternata in senso orario ed antiorario, influenzando i vostri movimenti. Avrete poco spazio per schivare gli assalti del Gargoyle perciò dovrete essere precisi nello spostarvi.

ERIC: All'inizio dello scontro, usate la lancia in diagonale per attaccare il boss e poi allontanatevi subito per evitare il suo Colpo di coda. Il momento migliore per causare danni ingenti al Gargoyle è quando scaglia i Frammenti di coda: aiutandovi anche con il Super Salto per evitarli, colpite il boss più volte. Dopo aver subito diversi danni, Gargoyle inizierà a rimbalzare di continuo sulla torre, costringendovi a muovervi costantemente. Attiratelo verso le estremità, poi spostatevi al centro della struttura e colpite il boss mentre si muove verso il basso. Ripetete questa strategia sino alla sua eliminazione.

JOHN: Per colpire il Gargoyle dovrete necessariamente saltare ed attaccare in diagonale. Rimanete vicini al boss per danneggiarlo, e poi allontanatevi subito per evitare il suo Colpo di coda. Il momento migliore per passare all'offensiva è subito dopo che il Gargoyle ha eseguito il suo Attacco in picchiata.

Dopo aver subito diversi danni, il boss inizierà a rimbalzare di continuo sulla torre, costringendovi a muovervi costantemente. Attiratelo verso le estremità, poi spostatevi al centro della struttura e colpite il Gargoyle mentre si muove verso il basso. Ripetete questa strategia sino alla sua eliminazione.

GATLING KNIGHT

"Cavaliere mitragliere"

	E	J	
Colpi •	7	6	Punti • 500

DOVE SI TROVA

Livello 5: 5-7 [1]

ATTACCHI

. Raffica [2 PV]

il Gatling Knight emette frontalmente una scarica di proiettili. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla è necessario accovacciarsi.

. Contatto [2 PV]

Il Gatling Knight è un cavaliere in armatura rossa e munito di una grossa mitragliatrice. Il nemico non si sposta mai dalla sua zona ed è discretamente aggressivo. Per eliminare il Gatling Knight bisogna avvicinarsi a lui poco alla volta, abbassandosi quando questi apre il fuoco. Una volta arrivati abbastanza vicini, colpirlo ripetutamente con l'arma di base, sempre rimanendo accovacciati.

GEAR

"Coppie di ingranaggi semisenziati"

	E	J	
Colpi •	1	1	Punti • 400

DOVE SI TROVA

Livello 4: 4-10 [4]

ATTACCHI

. Contatto [3 PV]

I Gear sono ingranaggi grigi collegati tra di loro da una catena. I nemici non sono molto rapidi e si limitano a percorrere il perimetro della stanza senza curarsi della posizione o dei movimenti del personaggio. Per questo motivo è sufficiente attaccarli con l'arma di base per sconfiggerli tutti in pochi

istanti. I Gear possono essere di due tipi diversi, a seconda della lunghezza della catena che li collega, ma queste versioni possiedono le stesse caratteristiche.

GEAR STEAMER

"Creatura nata utilizzando un incantesimo su alcuni ingranaggi"

	E	J		
Colpi •	33	25	(boss)	Punti • 5000
	17	13	(evocato da Death)	

DOVE SI TROVA

Livello 4: 4-11 (boss)

ATTACCHI

1. Lancio parabolico [2 PV]

Gear Steamer gira le braccia in avanti e scaglia una serie di ingranaggi lungo una traiettoria parabolica. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitarla bisogna rimanere sempre in movimento.

2. Lancio rasoterra [2 PV]

Gear Steamer gira le braccia all'indietro e scaglia una serie di ingranaggi in orizzontale. La tecnica è discretamente e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla è necessario oltrepassare gli ingranaggi saltando oppure posizionarsi sulle pedane che sporgono dalle pareti.

. Contatto [2 PV]

Il Gear Steamer è un mostro umanoide composto interamente da ingranaggi e da un nucleo centrale, unico suo punto debole. Il boss è discretamente agile e molto aggressivo. Lo scontro si svolge in una stanza che possiede cinque pedane: due collegate alle pareti laterali, due sospese in aria ed una più lunga al centro. Man mano che il Gear Steamer subisce danni, la distanza tra le sue componenti diminuirà, rendendo il boss più piccolo.

All'inizio attaccate il Gear Steamer mentre saltate sul posto e sfruttate le pedane presenti per evitare il boss quando questi si sposta da un lato all'altro della stanza. Riprendete ad attaccarlo non appena atterra e dopo che avrà subito abbastanza danni, potrete colpirlo senza saltare. Allontanatevi da lui solo quando inizia a roteare le braccia e poi ricominciate l'offensiva. Durante l'ultima parte dello scontro, il Gear Steamer riprenderà le sue dimensioni originali perciò dovrete nuovamente saltare per danneggiarlo.

GHOST

"Uno spirito eternamente vagante, consumato dall'odio"

	E	J		
Colpi •	2	2		Punti • 300

DOVE SI TROVA

Livello 1: 1-4 [1]

Livello 4: 4-6 [2]

ATTACCHI

. Contatto [2 PV]

Il Ghost è un piccolo scheletro fluttuante e fiammeggiante. Il nemico è discretamente rapido ed aggressivo. Il Ghost non possiede attacchi diretti e si limita solamente a muoversi in direzione del personaggio, oltrepassando muri e pavimenti. Per eliminarlo facilmente è consigliato colpirlo con le Armi Secondarie.

GOLEM

"Una potente creatura creata infondendo della vita magica in pietre speciali"

	E	J		
Colpi •	9	7	(boss)	Punti • 3000
	5	4	(evocato da Death)	

DOVE SI TROVA

Livello 2: 2-7 (boss)

ATTACCHI

. Caduta macerie [2 PV]

Golem colpisce il soffitto, facendo cadere sul pavimento alcune macerie. La tecnica non è molto rapida ma copre una vasta area. Per evitarla è necessario spostarsi sul pavimento, per raggiungere i punti non colpiti dalle macerie. Quando il boss diverrà molto basso, eseguirà un balzo per ottenere lo stesso effetto.

. Contatto [2 PV]

Il Golem è una gigantesca creatura di pietra composta da diversi segmenti. Il boss è discretamente agile ed aggressivo. Per causare danni al Golem è necessario colpire la sua testa e, per fare questo, bisogna prima distruggere i vari segmenti di cui è composto il boss.

Attaccate il corpo del Golem, usando l'arma di base in diagonale, e così facendo avrete sempre la possibilità di spostarvi per evitare le Macerie. Una volta che la testa del boss sarà visibile ed a portata della vostra arma, siate più aggressivi nell'attaccare, senza dare a Golem l'opportunità di saltare. Anche se il boss cerca di proteggere il suo punto vulnerabile con la mano, potrete ugualmente danneggiarlo.

GREAT AXE ARMOR

"Secondo guardiano del giardino di Atlantide"

	E	J		
Colpi •	17	13		Punti • 1200

DOVE SI TROVA

Livello 2: 2-3 (mini boss)

ATTACCHI

1. Attacco in picchiata [6 PV]

Great Axe Armor esegue un balzo per poi ricadere verticalmente sul personaggio, conficcando la sua arma nel pavimento. La tecnica possiede una discreta rapidità e copre una vasta area. Per evitarla è necessario andare incontro al nemico, mentre è in aria, in modo tale da oltrepassarlo dal basso. Al termine di questo attacco, il Great Axe Armor resterà intrappolato nel pavimento per alcuni istanti.

2. Fendente [4 PV]

Great Axe Armor esegue un fendente verticale con la sua ascia. La tecnica è discretamente rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarla è sufficiente allontanarsi dal boss non appena si ferma per attaccare.

. Contatto [6 PV]

Il Great Axe Armor è un grande cavaliere armato di ascia. Il nemico cammina lentamente ma è in grado di compiere alti balzi ed è discretamente aggressivo.

Contro il Great Axe Armor dovrete utilizzare una strategia di toccata e fuga, in quanto il suo Fendente possiede un notevole raggio d'azione e non lo si può evitare accovacciandosi, oppure dovrete scagliare maggiormente le Armi Secondarie. Una volta che il Great Axe Armor esegue l'Attacco in picchiata, sfruttate il periodo di tempo in cui rimane bloccato nel pavimento per infliggergli danni notevoli.

HAMMER KNIGHT

"Cavaliere con un possente martello"

E J
Colpi • 7 6 Punti • 500

DOVE SI TROVA

Livello 5: 5-7 [2]

ATTACCHI

. Fendente [4 PV]

l'Hammer Knight attacca con un fendente verticale del suo martello. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Per non subire danni è sufficiente allontanarsi dal nemico.

. Contatto [2 PV]

L'Hammer Knight è un cavaliere in armatura rossa che impugna un martello. Il nemico non è molto rapido nel muoversi, nè particolarmente aggressivo. Una volta avvicinatisi a lui, l'Hammer Knight inizia ad eseguire continuamente il suo attacco, senza spostarsi mai. Per questo motivo è sufficiente posizionarsi poco oltre il suo raggio d'azione e colpirlo con le armi di base o con quelle Secondarie.

HANGED MAN

"Dinamitardo e coltivatore di mostri"

E J
Colpi • no 6 Punti • 700

DOVE SI TROVA

Livello 5: 5-4JM [2]

ATTACCHI

1. Bomba [3 PV]

l'Hanged Man lancia con traiettoria a parabola una bomba che esplode a contatto con il personaggio o comunque automaticamente dopo alcuni istanti. La tecnica non è molto rapida ma può coprire una vasta area. Per evitarla è necessario allontanarsi dal nemico.

2. Generazione Skeleton [no]

l'Hanged Man scaglia un teschio dal quale poi si genera uno Skeleton. La tecnica non è molto rapida ma può coprire una vasta area. Il nemico poi può essere eliminato con un singolo colpo dell'arma di base.

. Contatto [3 PV]

L'Hanged Man è un mostro verde che porta con sé un sacco. Il nemico non è molto rapido nel muoversi ma possiede una discreta aggressività. L'Hanged Man tende spesso ad indietreggiare, mentre scaglia le Bombe o i teschi, tenendosi così oltre la portata del personaggio. Per questo motivo il modo migliore per attaccarlo è quello di scagliargli contro le Armi Secondarie. Può capitare anche che l'Hanged Man lanci un Arrosto.

HARPY

"Una malvagia creatura simile ad un uccello ma con testa e busto di donna"

E J
Colpi • 2 2 Punti • 400

DOVE SI TROVA

Livello 3: 3-1 [11] 3-3 [7]

Livello 5: 5-4EL [Inf]

ATTACCHI

1. Affondo [3 PV]

l'Harpy attacca con un affondo orizzontale della sua lancia. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Per non subire danni è necessario allontanarsi dal nemico.

2. Attacco in picchiata [3 PV]

rimasta disarmata, l'Harpy si lancia contro il personaggio. Questa è una tecnica rapida nella sua esecuzione e possiede un discreto raggio d'azione. Per schivarla è necessario allontanarsi dall'Harpy non appena sta per eseguirla.

L'Harpy è un mostro femminile alato ed armato di lancia. Il nemico è abbastanza agile ed aggressivo. Poichè l'Harpy vola, è consigliato utilizzare le Armi Secondarie per eliminarla, in quanto spesso si porterà al di fuori della portata del personaggio. Colpendola una prima volta, l'Harpy perderà la sua arma ed inizierà a volare per la stanza per poi lanciarsi in picchiata contro il personaggio. In alcuni casi questo nemico si limita a trasportare i Fleaman per poi uscire dallo schermo. Quando ciò avviene, è consigliato eliminarla prima che rilasci il suo passeggero: in questo modo entrambi i nemici scompariranno. Può capitare che, dopo aver subito due colpi, l'Harpy venga decapitata, rimanendo però pericolosa. In questo caso è necessario attaccarla nuovamente per eliminarla del tutto.

HEAVY ARMOR

"Primo guardiano del giardino di Atlantide"

E	J	
Colpi • 17	13	Punti • 1000

DOVE SI TROVA

Livello 2: 2-3 (mini boss)

ATTACCHI

. Colpo di maglio [4 PV]

Heavy Armor scaglia violentemente la sua mazza chiodata nel pavimento.

La tecnica è discretamente rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione.

Per evitarla è necessario allontanarsi dal nemico oppure avvicinarsi molto a lui. Solo la sfera chiodata rossa è in grado di danneggiare il personaggio.

. Contatto [6 PV]

L'Heavy Armor è un grande cavaliere armato di mazza chiodata. Il nemico cammina lentamente ma è in grado di compiere alti balzi ed è discretamente aggressivo.

Rimanete sempre vicini all'Heavy Armor, in modo tale che il suo attacco passi oltre la vostra testa, e colpitelo ripetutamente con l'arma di base. Quando il nemico salta, seguitene i movimenti per posizionarvi nuovamente vicino ai suoi piedi, non appena questi atterra, e poi riprendete ad attaccarlo sino alla sua sconfitta.

HELMET SCIMITAR

"Resti di un soldato armato di spada"

E	J	
Colpi • 1	1	Punti • 350

DOVE SI TROVA

Livello 4: 4-2 [1] 4-3 [1]

ATTACCHI

. Affondo [3 PV]

l'Helmet Scimitar attacca con un affondo orizzontale della sua spada estensibile. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Per non subire danni è sufficiente allontanarsi dal nemico oppure accovacciarsi.

. Contatto [3 PV]

L'Helmet Scimitar è uno scheletro che indossa un casco da soldato ed è armato di spada allungabile. Il nemico è discretamente agile e molto aggressivo. Per questo motivo è consigliato attaccarlo dalla distanza, sfruttando tutta la lunghezza delle armi di base. Rispetto al Bone Scimitar, l'Helmet Scimitar viene eliminato direttamente dopo aver subito il primo attacco, e quindi non può scagliare le sue ossa.

HELMET SKELETON

"Resti di un soldato che cadde sul fronte tedesco"

	E	J	
Colpi •	2	2	Punti • 600

DOVE SI TROVA

Livello 4: 4-1 [Inf] 4-2 [3] 4-3 [1]

ATTACCHI

1. Lancio del teschio [4 PV]

l'Helmet Skeleton scaglia frontalmente il suo teschio. La tecnica non è molto rapida ma può coprire una vasta area. Per evitarla è necessario avvicinarsi al nemico oppure accovacciarsi. È possibile distruggere il teschio con le armi di base e con quelle Secondarie. Una volta rimosso il proprio capo, l'Helmet Skeleton continuerà a scagliare normalmente le sue ossa.

2. Lancio di ossa [2 PV]

l'Helmet Skeleton lancia con traiettoria a parabola un osso. La tecnica non è molto rapida ma può coprire una vasta area. Per evitarla è necessario allontanarsi dal nemico. È possibile distruggere le ossa con le armi di base e con quelle Secondarie.

. Contatto [3 PV]

L'Helmet Skeleton è uno scheletro azzurro che indossa un casco da soldato. Nel corpo a corpo è molto facile eliminarlo, tuttavia la sua caratteristica è che spesso si trova in posizioni elevate oppure subito dopo un'apertura in modo tale da sfruttare al meglio le ossa che lancia. Per questo motivo, in caso di difficoltà, è consigliato usare le Armi Secondarie dalla distanza per eliminarlo senza correre rischi. Rispetto allo Skeleton semplice, l'Helmet Skeleton è in grado di rigenerare tutto il suo corpo dopo essere stato colpito la prima volta.

KESERAN PASARAN

"Indistruttibile globo delle profondità oscure"

Colpi • nessuno

Punti • nessuno

DOVE SI TROVA

Livello 2: 2-2 [5]

Livello 5: 5-1 [4]

Livello 6: 6-3 [6]

ATTACCHI

. Contatto [2 PV]

Il Keseran Pasaran è una sfera viola che ruota continuamente attorno alla pedana su cui è situata. Il nemico è indistruttibile e si può solo fermare per qualche istante colpendolo con le armi. Per questo motivo è necessario evitarlo saltando e raggiungere il prima possibile la piattaforma successiva.

LANCE MINOTAUR

"Minotauro esperto nell'uso della lancia"

E J
Colpi • 3 3

Punti • 300

DOVE SI TROVA

Livello 2: 2-2 [4]

ATTACCHI

. Affondo [3 PV]

il Lance Minotaur attacca con un affondo orizzontale della sua lancia.

La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Per non subire danni è sufficiente allontanarsi dal nemico oppure accovacciarsi.

. Contatto [3 PV]

Il Lance Minotaur è un minotauro armato di lancia. Il nemico è discretamente agile e molto aggressivo. Questo mostro si incontra solo nella stanza 2-2, dove salirà gradualmente l'alta marea, perciò è necessario evitare gli scontri inutili per proseguire subito verso l'alto. Per questo motivo è sconsigliato combattere contro questo nemico, per non perdere secondi preziosi, oppure è necessario usare le Armi Secondarie dalla lunga distanza per eliminarlo.

MACE SKELETON

"Scheletro armato di mazza chiodata"

E J
Colpi • 3 3

Punti • 400

DOVE SI TROVA

Livello 1: 1-7 [1] 1-8 [1]

Livello 4: 4-2 [1] 4-3 [1] 4-9 [5]

ATTACCHI

. Rotazione [3 PV]

il Mace Skeleton fa roteare attorno a sè la sua arma. La tecnica non è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarla è sufficiente allontanarsi dal nemico.

. Contatto [3 PV]

Il Mace Skeleton è uno scheletro armato di mazza chiodata. Il nemico non si sposta mai dalla sua zona e non è molto aggressivo. Per eliminarlo bisogna attaccarlo subito dopo che ha terminato la sua Rotazione, sfruttando tutta la lunghezza dell'arma di base oppure scagliando le Armi Secondarie dalla media distanza. Il Mace Skeleton può essere semplice oppure indossare un casco da guerra oppure essere di un colore diverso, ma le tre versioni possiedono le stesse caratteristiche.

MANEATING PLANT

"Grossa pianta velenosa"

	E	J	
Colpi •	6	5	Punti • 800

DOVE SI TROVA

Livello 5: 5-1 [3]

ATTACCHI

. Polline [no]

la Maneating Plant rilascia continuamente verso il basso il suo polline bianco. Venendovi a contatto, il personaggio non subirà danni ma le direzioni Destra e Sinistra verranno invertite per alcuni secondi. Usando le armi di base e quelle Secondarie è possibile distruggere il polline, guadagnando 10 punti ogni volta che lo si fa.

. Contatto [1 PV]

La Maneating Plant è una grossa rosa rossa. Il nemico non si sposta mai dalla sua zona e si limita solo a rilasciare di continuo il suo pollino, ignorando la posizione ed i movimenti del personaggio. Il suo unico attacco non causa danni ma inverte per qualche secondo le direzioni Destra e Sinistra. Per eliminare la Maneating Plant è sufficiente attaccarla più volte mentre si salta.

MEDUSA

"Un mostro che trasforma le sue vittime in pietra. Una delle tre Gorgoni"

	E	J	
Colpi •	43	33	Punti • nessuno

DOVE SI TROVA

Livello 6: 6-8 (mini boss)

ATTACCHI

1. Colpo d'artiglio [2 PV]

Medusa attacca frontalmente con il suo artiglio. La tecnica è discretamente rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarla è sufficiente allontanarsi dal boss.

2. Colpo di coda [2 PV]

Medusa estende la sua coda sul pavimento. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitare la coda è necessario saltare non appena essa si avvicina al personaggio.

3. Lanciafiamme [2 PV]

Medusa genera una lunga fiammata che ruota dalla posizione verticale a quella orizzontale. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitarla è sufficiente allontanarsi dal boss.

4. Onde di fuoco [2 PV]

Medusa scaglia frontalmente due onde fiammeggianti che si incrociano tra di loro. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per non subire danni è necessario posizionarsi nei punti in cui le due onde si incrociano.

. Contatto [2 PV]

Medusa è un mostro con corpo femminile, coda di serpente e vipere al posto dei capelli. Il boss non è molto rapido ma possiede una notevole aggressività.

Sfruttate tutta la lunghezza dell'arma di base e colpite Medusa rimanendo accovacciati: in questo modo potrete infliggerle rapidamente una gran quantità di danni, inoltre eviterete i suoi attacchi. Gli unici assalti nemici a cui dovrete fare attenzione sono il Colpo d'artiglio, poichè il boss si avvicinerà a voi, ed il Colpo di coda, che vi costringerà a saltare per evitarlo.

MEDUSA HEAD

"Mostri creati in gran numero dalla testa di Medusa"

	E	J	
Colpi •	1	1	Punti • 300

DOVE SI TROVA

Livello 2: 2-4 [Inf]
Livello 3: 3-5 [Inf]
Livello 4: 4-5 [Inf]
Livello 6: 6-2 [Inf]

ATTACCHI

. Contatto [2 PV]

La Medusa Head è una piccola testa di donna con serpenti al posto dei capelli. Il nemico è discretamente rapido ed attraversa orizzontalmente tutto lo schermo senza curarsi della posizione del personaggio. Non è un nemico difficile da eliminare, ma invece è molto fastidioso poichè si muove oscillando. In caso di

difficoltà è consigliato attaccarla con le Armi Secondarie.

MERMAN

"Mostro marino che attacca le sue prede nei pressi di corsi d'acqua"

	E	J	
Colpi •	1	1	Punti • 300

DOVE SI TROVA

Livello 1: 1-4 [Inf]
Livello 2: 2-1 [Inf]

ATTACCHI

- . Idrante [2 PV]
il Merman emette orizzontalmente dalla bocca un violento getto d'acqua. La tecnica è molto rapida e possiede un ampio raggio d'azione. Per evitarla è sufficiente accovacciarsi.
- . Contatto [2 PV]

Il Merman è una specie di anfibio umanoide rosso che si incontrerà nelle stanze con corsi d'acqua. È un nemico non molto pericoloso ed il suo attacco è facilmente evitabile. Caratteristica particolare del Merman è quella di poter saltare fuori dal fondo della stanza, quindi bisognerà fare attenzione a questo mostro nelle zone dove sono presenti corsi d'acqua per poi colpirlo non appena atterra su una pedana.

MINOTAUR

"Antico mostro mitologico imprigionato in un labirinto"

	E	J	
Colpi •	3	3	Punti • 300

DOVE SI TROVA

Livello 2: 2-1 [1] 2-6 [3]

ATTACCHI

- . Carica [3 PV]
il Minotaur si lancia a gran velocità sul pavimento. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. L'unico modo per evitarla è quello di sconfiggere il Minotaur prima che si avvicini troppo. Eric può usare il Super Salto per portarsi al di fuori della portata del nemico.
- . Contatto [3 PV]

Il Minotaur è un mostro metà uomo e metà toro. Il nemico è discretamente rapido ed aggressivo. Nella stanza 2-1, il Minotaur si limita a camminare lungo la sua piccola piattaforma senza compiere alcun attacco, perciò è semplice eliminarlo sfruttando tutta la lunghezza dell'arma di base. Nella stanza 2-6 invece, i tre nemici si lanciano continuamente da un lato all'altro del corridoio. In questo

caso è consigliato aspettare che tutti i Minotaur siano arrivati a ridosso di una parete, poi scendere e colpirli dalla distanza con le Armi Secondarie. Nel caso in cui quest'ultime non siano sufficienti per eliminarli, usare subito l'arma di base, sfruttando tutta la sua lunghezza per non far avvicinare i nemici.

MUMMY

"Antica mummia egiziana"

	E	J	
Colpi •	4	3	Punti • 250

DOVE SI TROVA

Livello 3: 3-4JM [3] 3-6 [6]

ATTACCHI

1. Benda scagliata [2 PV]
la Mummy rilascia frontalmente una benda. La tecnica non è molto rapida ma possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla è necessario abbassarsi oppure è possibile distruggere la benda con le armi di base e con quelle Secondarie.
2. Colpo di benda [2 PV]
la Mummy si sfilava la benda che le compone la testa e la usa come arma. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Per non subire danni è sufficiente accovacciarsi oppure allontanarsi dal nemico.
- . Contatto [4 PV]

La Mummy è un mostro composto da bende. Il nemico non è particolarmente rapido, nè aggressivo. I suoi attacchi possono essere schivati semplicemente rimanendo accovacciati, per questo motivo è sufficiente abbassarsi e colpire di continuo la Mummy con l'arma di base per sconfiggerla in pochi istanti.

PILLAR MINOTAUR

"Violento minotauro distruttore"

	E	J	
Colpi •	3	3	Punti • 300

DOVE SI TROVA

Livello 3: 3-1 [4]

ATTACCHI

- . Colpo di colonna [3 PV]
il Pillar Minotaur usa una colonna per colpire il personaggio. La tecnica non è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarla è necessario allontanarsi dal nemico. Venendo colpiti dalla colonna, essa si romperà, diminuendo ulteriormente il raggio d'azione di questo attacco.

. Contatto [3 PV]

Il Pillar Minotaur è un minotauro armato di colonna. Il nemico non è molto rapido, nè particolarmente aggressivo. Inizialmente disarmato, questo minotauro sradica uno dei pilastri presenti nella stanza per usarlo come arma contro il personaggio. Per eliminarlo è sufficiente colpirlo sfruttando tutta la lunghezza dell'arma di base.

PRINCESS OF MOSS

"Nobildonna del reame delle farfalle"

	E	J		
Colpi •	6	5	(donna)	Punti • 6000
	16	12	(insetto)	
	22	17	TOTALE	

DOVE SI TROVA

Livello 5: 5-8 (boss)

ATTACCHI

1. Attacco in picchiata [3 PV] (insetto)

Princess of Moss si ferma brevemente in volo per poi lanciarsi contro il personaggio. Questa è una tecnica rapida nella sua esecuzione e possiede un discreto raggio d'azione. Per schivarla è necessario allontanarsi dal boss non appena si ferma in volo.

2. Farfalle [3 PV] (insetto)

Princess of Moss rilascia delle uova che, una volta a contatto con il pavimento, si schiudono producendo delle farfalle. I piccoli insetti poi volano per la stanza, sino ad uscire dalla parte più alta. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitarla è necessario distruggere le uova e le farfalle con le armi di base e con quelle Secondarie.

3. Polline [2 PV] (insetto)

Princess of Moss vola avanti e indietro nella zona più alta della stanza, rilasciando continuamente del polline che ricade sul pavimento. La tecnica non è molto rapida ma copre una vasta area. Per non subire danni è necessario rimanere sempre in movimento oppure è possibile distruggere il polline usando le armi di base e quelle Secondarie.

. Contatto [3 PV] (entrambi)

Princess of Moss è una donna in grado di mutarsi in insetto. Il boss non è molto rapido ma possiede una notevole aggressività. Lo scontro si svolge in una stanza dove sono presenti due pedane ai lati dello schermo.

La donna non possiede alcun attacco diretto, perciò inseguirla e colpirla ripetutamente con la lancia. Dopo aver subito diversi danni, il boss romperà il suo guscio umano, mostrando il suo aspetto di insetto. Ora Princess of Moss inizierà a volare avanti e indietro per la stanza, rilasciando il suo Polline.

ERIC: Rimanete fermi sul posto ed attaccate in verticale: in questo modo potrete sia danneggiare il boss che distruggere il Polline. Quando Princess of Moss si alza di quota vuol dire che sta per lanciarsi in picchiata perciò siate

pronti ad allontanarvi da lei, oppure colpitela per respingere il suo attacco. Nell'ultima parte dello scontro, il boss inizierà a rilasciare uova dalle quali usciranno farfalle: colpite le uova prima che si schiudano e poi riprendete ad attaccare Princess of Moss.

JOHN: Posizionatevi in uno degli angoli inferiori dello schermo, saltate e colpite con la frusta in diagonale: in questa posizione rimarrete fuori dalla portata dell'attacco del boss e potrete anche danneggiarlo. Quando Princess of Moss si alza di quota vuol dire che sta per lanciarsi in picchiata perciò siate pronti ad allontanarvi da lei, oppure colpitela per respingere il suo attacco. Nell'ultima parte dello scontro, il boss inizierà a rilasciare uova dalle quali usciranno farfalle: colpite le uova prima che si schiudano e poi riprendete ad attaccare Princess of Moss.

RAVEN

"Un corvo maligno che ha imparato ad apprezzare la carne umana"

	E	J	
Colpi •	1	1	Punti • 200

DOVE SI TROVA

Livello 2: 2-3 [2]
Livello 6: 6-1 [3]

ATTACCHI

. Attacco in picchiata [3 PV]
il Raven si lancia contro il personaggio. Questa è una tecnica rapida nella sua esecuzione e possiede un discreto raggio d'azione. Per schivarla è necessario allontanarsi dal Raven non appena sta per eseguirla. Mentre è a riposo su un muro, il mostro inizia ad attaccare con questa tecnica non appena il personaggio gli si avvicina.

. Contatto [3 PV]

Il Raven è un grosso corvo nero. Vola per la stanza ed il suo unico attacco consiste nel lanciarsi in picchiata contro il personaggio. Per via delle sue dimensioni ridotte è consigliato usare le Armi Secondarie per eliminarlo oppure colpirlo prima ancora che spicchi il volo.

SILHOUETTE DEMON

"Sono due volti oppure è un pilastro?"

	E	J	
Colpi •	10	10	Punti • 2000

DOVE SI TROVA

Livello 5: 5-7 (mini boss)

ATTACCHI

. Globi celesti [2 PV]

il Silhouette Demon emette quattro coppie di sfere che rimbalzano per le pareti della stanza. La tecnica non è molto rapida ma copre una vasta area. Per evitarla è necessario rimanere sempre in movimento oppure è possibile distruggere le singole coppie sia con le armi di base che con quelle Secondarie.

. Contatto [no]

Il Silhouette Demon è composto da una coppia di volti che appaiono ai lati di un pilastro. Il nemico non si sposta mai dalla sua zona ed è discretamente aggressivo. L'unico modo di danneggiare il Silhouette Demon consiste nel colpire il pilastro, quando questi è visibile.

ERIC: Posizionatevi in corrispondenza dei volti, in modo tale da usare la lancia in diagonale e distruggere così il maggior numero di Globi celesti. Non appena compare il pilastro, ignorate le sfere rimanenti e concentratevi solo nel colpire la struttura. Riposizionatevi poi vicino ai volti per abbattere la serie successiva di Globi celesti.

JOHN: Posizionatevi in corrispondenza dei volti, attendete che venga scagliata la prima coppia di Globi celesti e poi raggiungete subito il lato dello schermo non coperto dalle sfere. Non appena compare il pilastro, colpite la struttura ed in seguito utilizzate le Armi Secondarie per distruggere i Globi celesti. Riposizionatevi poi vicino ai volti per eseguire la strategia dall'inizio.

SKELETON

"Uno scheletro controllato dalla magia"

	E	J		
Colpi •	1	1	Punti •	300

DOVE SI TROVA

Livello 1: 1-3 [1] 1-6a [6] 1-6b [4] 1-8 [4]
Livello 5: 5-4JM [Inf]

ATTACCHI

1. Lancio del teschio [4 PV]

lo Skeleton scaglia frontalmente il suo teschio. La tecnica non è molto rapida ma può coprire una vasta area. Per evitarla è necessario avvicinarsi al nemico oppure accovacciarsi. È possibile distruggere il teschio con le armi di base e con quelle Secondarie. Una volta rimosso il proprio capo, lo Skeleton continuerà a scagliare normalmente le sue ossa.

2. Lancio di ossa [2 PV]

lo Skeleton lancia con traiettoria a parabola un osso. La tecnica non è molto rapida ma può coprire una vasta area. Per evitarla è necessario allontanarsi dal nemico. È possibile distruggere le ossa con le armi di base e con quelle Secondarie.

. Contatto [3 PV]

Lo Skeleton è un semplice scheletro azzurro. Nel corpo a corpo è molto facile eliminarlo, tuttavia la sua caratteristica è che spesso si trova in posizioni elevate oppure subito dopo un'apertura, in modo tale da sfruttare al meglio le ossa che lancia. Per questo motivo, in caso di difficoltà, è consigliato usare

le Armi Secondarie dalla distanza per eliminarlo senza correre rischi.

SKELETON MONKEY

"Creatura scheletrica che vive sugli alberi"

Colpi • E 3 J 2 Punti • 400

DOVE SI TROVA

Livello 5: 5-1 [4]

ATTACCHI

1. Bacca esplosiva [4 PV]

la Skeleton Monkey rilascia frontalmente la bacca che possiede come testa. Essa si muove rimbalzando sul pavimento ed esplose al contatto con il personaggio o comunque al secondo rimbalzo. La tecnica non è molto rapida ma possiede un discreto raggio d'azione. Per evitarla bisogna allontanarsi sia dalla bacca, sia dall'esplosione. La Skeleton Monkey può usare questo attacco una sola volta.

2. Rotazione [3 PV]

la Skeleton Monkey compie una rotazione per poi colpire con la sua falce. La tecnica è molto rapida e copre una vasta area. Per evitarla è necessario allontanarsi dal nemico.

. Contatto [3 PV]

La Skeleton Monkey è un nemico armato di falce, che vive appeso agli alberi. Il nemico è molto agile ed aggressivo ed è piuttosto pericoloso. La Skeleton Monkey è vincolata all'albero a cui è appesa perciò i suoi movimenti sono abbastanza limitati. Per questo motivo è consigliato attaccarla dalla distanza con le Armi Secondarie.

SNAKE DRAGON

"Resti animati di un grande serpente preistorico"

Colpi • E 7 J 6 Punti • 1500

DOVE SI TROVA

Livello 3: 3-4b (mini boss)

ATTACCHI

. Fiammata [2 PV]

Snake Dragon emette frontalmente una fiammata, facendola oscillare. La tecnica non è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Per evitarla è necessario allontanarsi dal nemico.

. Contatto [2 PV]

Lo Snake Dragon è lo scheletro di un gigantesco serpente collegato ad una parete. È un nemico ostico in quanto è molto agile nei movimenti e quindi risulta complicato colpirlo alla testa, unico suo punto vulnerabile. Rispetto al White Dragon, questo nemico emette una Fiammata e causa danni anche venendo a contatto con le sue vertebre.

ERIC: Rimanete sempre sul pavimento, in corrispondenza tra la seconda e la terza finestra da destra, ed attendete che lo Snake Dragon si lanci in avanti. Non appena ciò accade, colpite la sua testa, usando la lancia in diagonale ed aspettate poi che il nemico compia nuovamente questo movimento per eseguire ancora il vostro attacco.

JOHN: Posizionatevi sotto la terza finestra da destra ed attendete che lo Snake Dragon si lanci in avanti subito dopo aver emesso la sua Fiammata. Non appena ciò accade, saltate e colpite con la frusta in diagonale per colpire la testa del nemico. Aspettate poi che il nemico compia nuovamente questo movimento per eseguire ancora il vostro attacco.

SPRINTING MECHA KNIGHT

"Soldato delle truppe meccanizzate"

	E	J	
Colpi •	1	1	Punti • 1000

DOVE SI TROVA

Livello 6: 6-4 [8]

ATTACCHI

. Contatto [3 PV]

Lo Sprinting Mecha Knight è un grande cavaliere in armatura nera. Il nemico è molto rapido ed aggressivo. Una volta comparso sullo schermo, lo Sprinting Mecha Knight si limita a lanciarsi continuamente contro il personaggio. Per eliminarlo è sufficiente colpirlo una sola volta con l'arma di base poiché il nemico è molto debole.

SWORD KNIGHT

"Guerriero che sorveglia l'ingresso della reggia"

	E	J	
Colpi •	7	6	Punti • 500

DOVE SI TROVA

Livello 5: 5-2a [1]

ATTACCHI

. Doppio fendente [4 PV]

lo Sword Knight esegue avanzando due fendenti verticali con la sua spada. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per non subire danni è necessario allontanarsi dal nemico non appena si ferma per

attaccare.

. Contatto [2 PV]

Lo Sword Knight è un cavaliere in armatura gialla che impugna una grossa spada. Il nemico è discretamente rapido e molto aggressivo. Una volta avvicinatisi a lui, lo Sword Knight esegue il suo attacco per poi indietreggiare e tornare nella posizione di partenza. Per questo motivo è consigliato attaccarlo con le Armi Secondarie dalla lunga distanza, prima che il nemico possa muoversi. In alternativa, ci si può avvicinare quanto basta per fargli eseguire il Doppio fendente, per poi fuggire ed attaccarlo solo mentre indietreggia.

SWORD MINOTAUR

"Minotauro esperto nell'uso della katana"

E	J	
Colpi • 3	3	Punti • 300

DOVE SI TROVA

Livello 2: 2-1 [3]

ATTACCHI

. Fendente [3 PV]

lo Sword Minotaur attacca con un fendente verticale della sua spada. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Per non subire danni è sufficiente allontanarsi dal nemico.

. Contatto [3 PV]

Lo Sword Minotaur è un minotauro armato di katana. Il nemico è discretamente agile e molto aggressivo. Questo mostro si incontra solo nella stanza 2-1, dove sono presenti un gran numero di precipizi, perciò è necessario evitare soprattutto il primo assalto dello Sword Minotaur, il quale comparirà in corsa sullo schermo. Allontanarsi subito da lui e, non appena il nemico si ferma, attaccarlo dalla distanza sfruttando tutta la lunghezza dell'arma di base.

TALOS

"Guardiano azzurro della reggia"

E	J	
Colpi • 17	13	Punti • 2500

DOVE SI TROVA

Livello 5: 5-6 (mini boss)

ATTACCHI

1. Presa [6 PV]

Talos salta dall'altro lato della stanza ed estende il suo pugno per afferrare il personaggio e poi portarlo a sè. La tecnica è discretamente rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla è necessario

allontanarsi o avvicinarsi al nemico, non appena questi salta. Una volta bloccati nella morsa, non c'è modo di liberarsi.

2. Pugno basso [4 PV]

Talos attacca con un pugno verso il basso. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarla è necessario allontanarsi dal nemico oppure accovacciarsi.

. Contatto [6 PV]

Talos è un grande cavaliere azzurro. Il nemico è discretamente agile ed aggressivo.

Cominciate subito ad attaccare Talos, evitando i suoi Pugni bassi. Non appena il nemico compie un balzo, portandosi dall'altro lato della stanza, seguitelo subito e continuate a colpirlo. Posizionandovi vicino a lui potrete evitare che vi afferri e contemporaneamente avere campo libero per infliggergli danni ingenti.

THE CREATURE

"Un essere artificiale creato da uno scienziato pazzo"

E	J	
Colpi • 11	9	Punti • 2000

DOVE SI TROVA

Livello 4: 4-7 (mini boss)

ATTACCHI

1. Scarica elettrica [4 PV]

The Creature colpisce il pavimento generando una scarica elettrica che si muove in orizzontale. La tecnica è discretamente rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla è necessario posizionarsi sulla pedana di sinistra.

2. Catena frontale [2 PV]

The Creature estende orizzontalmente la sua catena. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla è sufficiente rimanere sul pavimento.

3. Catena rotante [2 PV]

The Creature fa roteare più volte la sua catena. La tecnica è molto rapida e copre una vasta area. Per evitarla è necessario allontanarsi il più possibile dal nemico.

. Contatto [8 PV]

The Creature è un gigantesco mostro umanoide vestito di nero ed armato di catena estensibile. Il nemico non è molto rapido nel muoversi ma possiede una notevole aggressività. Lo scontro si svolge in una stanza dove sono presenti due pedane ai lati dello schermo, situate poco più in alto del pavimento.

Attendete che The Creature faccia roteare la sua catena, poi avvicinatevi e colpitelo ripetutamente con l'arma di base. Sfruttate tutta la sua lunghezza poichè il contatto con questo nemico causa danni molto elevati. Siate sempre

molto aggressivi e rifugiatevi sulle pedane per schivare la Scarica elettrica.
Una volta fatto, tornate sul pavimento ed attaccate nuovamente The Creature.

WALL SLIME

"Creatura che sorveglia le pareti"

	E	J	
Colpi •	1	1	Punti • 300

DOVE SI TROVA

Livello 5: 5-3 [13]

ATTACCHI

. Laser [4 PV]

il Wall Slime rilascia dal suo occhio un fascio laser che si muove in orizzontale o in verticale, a seconda della posizione del mostro. La tecnica non è molto rapida ma possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla è necessario non rimanere fermi in corrispondenza dell'occhio del nemico.

. Contatto [4 PV]

Il Wall Slime è una creatura verde composta da un grande occhio. Il nemico non è molto rapido ma possiede una discreta aggressività. Il Wall Slime si trova lungo le pareti ed i soffitti ed attacca con il suo Laser solo quando ci si posiziona in corrispondenza del suo occhio. Per questo motivo è importante controllare i propri movimenti per poi scagliare le Armi Secondarie contro il Wall Slime.

WHEEL KNIGHT

"Cavaliere centauro"

	E	J	
Colpi •	7	6	Punti • 500

DOVE SI TROVA

Livello 5: 5-7 [1]

ATTACCHI

. Contatto [2 PV]

Il Wheel Knight è un cavaliere nero munito di ruote. Il nemico è discretamente rapido e molto aggressivo. Una volta comparso sullo schermo, il Wheel Knight si lancia costantemente in direzione del personaggio. Per non subire danni dai suoi assalti bisogna colpirlo senza sosta, respingendolo brevemente ogni volta, sino alla sua eliminazione.

WHIP SKELETON

"Scheletro armato di frusta"

E J
Colpi • 1 1 Puntti • 400

DOVE SI TROVA

Livello 4: 4-5 [7]

ATTACCHI

. Affondo [3 PV]

il Whip Skeleton attacca con un affondo orizzontale della sua arma.

La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Per non subire danni è sufficiente allontanarsi dal nemico oppure accovacciarsi.

. Contatto [3 PV]

Il Whip Skeleton è uno scheletro dorato armato di frusta. Il nemico è discretamente agile e molto aggressivo. Per questo motivo è consigliato attaccarlo dalla distanza, sfruttando tutta la lunghezza delle armi di base, oppure rimanendo accovacciati.

WHITE DRAGON

"Le ossa di un dinosauro dal collo lungo, animate da una forza demoniaca"

E J
Colpi • 4 3 Puntti • 1000

DOVE SI TROVA

Livello 1: 1-10 [1]

Livello 2: 2-5 [1]

ATTACCHI

. Sfera di fuoco [2 PV]

il White Dragon scaglia un globo infuocato in direzione del personaggio.

La tecnica è discretamente rapida e possiede un ampio raggio d'azione.

Per evitarla è necessario oltrepassarla saltando oppure è possibile distruggerla con le armi di base o con quelle Secondarie. Ogni Sfera eliminata fa ottenere 100 punti.

. Contatto [2 PV]

Il White Dragon è lo scheletro di un grosso serpente collegato ad una parete. È un nemico ostico in quanto è molto agile nei movimenti e quindi risulta complicato colpirlo alla testa, unico suo punto vulnerabile. Il suo attacco è a lungo raggio ed il modo migliore per eliminarlo è quello di colpirlo dalla distanza con le Armi Secondarie, oppure usare le armi di base da accovacciati. Non si verrà danneggiati nel caso in cui si venga a contatto con le sue vertebre.

WIZARD

"Potente mago della pioggia"

E J
Colpi • 14 11 Punti • 1000

DOVE SI TROVA

Livello 2: 2-3 (mini boss)

ATTACCHI

. Alta marea [6 PV]

Wizard genera una pioggia costante che fa alzare gradualmente il livello dell'acqua nella stanza. La tecnica non è molto rapida ma copre tutto lo schermo. L'alta marea inizia a causare danni solo dopo che il personaggio risulta completamente immerso nell'acqua, perciò l'unico modo per evitare questa tecnica è sconfiggere il Wizard prima che sia troppo tardi.

. Contatto [2 PV]

Il Wizard è un mago in grado di evocare la pioggia. Il nemico si sposta usando il teletrasporto, sia quando viene colpito, sia quando ci si avvicina troppo a lui, e non possiede attacchi diretti.

ERIC: Per attaccare il Wizard potrete sia direzionare la lancia in diagonale oppure colpirlo mentre saltate. Usate quest'ultima tecnica, assieme alle Armi Secondarie, poichè il nemico si teletrasporterà non appena proverete ad avvicinarvi troppo. Il Wizard si sposta sempre da un'estremità all'altra della stanza perciò, una volta preso il ritmo giusto nell'attaccarlo, potrete poi sconfiggerlo in pochi secondi.

JOHN: Per attaccare il Wizard dovrete necessariamente saltare e colpire con la frusta in diagonale, oppure usate le Armi secondarie, poichè il nemico si teletrasporterà non appena proverete ad avvicinarvi troppo. Il Wizard si sposta sempre da un'estremità all'altra della stanza perciò, una volta preso il ritmo giusto nell'attaccarlo, potrete poi sconfiggerlo in pochi secondi.

ZOMBIE

"Un cadavere animato"

E J
Colpi • 1 1 Punti • 150

DOVE SI TROVA

Livello 1: 1-2 [Inf]

ATTACCHI

. Contatto [2 PV]

Lo Zombie è un cadavere in abiti blu. Non possiede alcun attacco diretto, ma si limita a camminare rapidamente sul pavimento. Per via della sua discreta velocità è necessario colpirlo subito per non farsi cogliere di sorpresa, sfruttando tutta la lunghezza delle armi.

```

/-----\
|  ALTRI PERICOLI  |
\-----/

```

[@6PR]

All'interno delle località, i nemici non rappresentano l'unica minaccia per i personaggi. Sono presenti anche ostacoli e trappole in caso di danneggiare John ed Eric.

```

Pedana con le spine    2 PV  [1-7]
Lama oscillante       2 PV  [1-8]
Alta marea            5 PV  [2-2]
Bassa marea           6 PV  [2-4]
Lame rotanti          10 PV [4-8]
Lampadari cadenti     5 PV  [5-2a]

```

.....

```

/-----\
|  PUNTI  |
\-----/

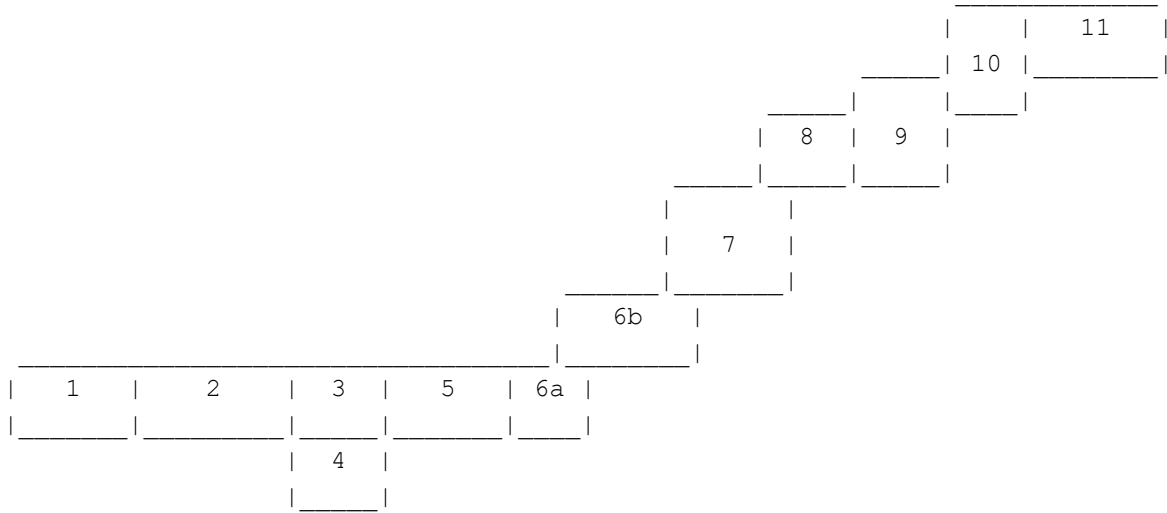
```

[@6PN]

I mostri che fanno ottenere la maggior quantità di punti sono:

- [B] -> il mostro è un Boss
- (m) -> il mostro è un mini boss

NOME	PUNTI		NOME	PUNTI
Dracula	10000	[B]	Flying Beetle Roller	400
Death	7000	(m)	Gear	400
Elizabeth Bartley	7000	(m)	Harpy	400
Princess of Moss	6000	[B]	Mace Skeleton	400
Gear Steamer	5000	[B]	Skeleton Monkey	400
Gargoyle	4000	[B]	Whip Skeleton	400
Armor Battler	3000	[B]	Bone Scimitar	350
Golem	3000	[B]	Helmet Scimitar	350
Talos	2500	(m)	Barbarian	300
Silhouette Demon	2000	(m)	Barrel Skeleton	300
The Creature	2000	(m)	Floating Eye	300
Snake Dragon	1500	(m)	Flying Skeleton	300
Cerberus	1200	(m)	Ghost	300
Great Axe Armor	1200	(m)	Lance Minotaur	300
Heavy Armor	1000	(m)	Medusa Head	300
Sprinting Mecha Knight	1000		Merman	300
White Dragon	1000		Minotaur	300
Wizard	1000	(m)	Pillar Minotaur	300
Maneating Plant	800		Skeleton	300
Bone Pillar	700		Sword Minotaur	300
Hanged Man	700		Wall Slime	300
Helmet Skeleton	600		Mummy	250
Archer Knight	500		Circle Weed	200
Axe Knight	500		Deadly Vine	200
Fleaman	500		Raven	200
Gatling Knight	500		Zombie	150



*** NEMICI ***

Bat [5, 6a, 6b]
 Bone Knight [7]
 Bone Pillar [6b]
 Bone Scimitar [7]
 Cerberus [5]
 Floating Eye [3]
 Ghost [4]
 Mace Skeleton [7, 8]
 Merman [4]
 Skeleton [3, 6a, 6b, 8]
 White Dragon [10]
 Zombie [2]

*** OGGETTI ***

100\$ [3, 11]
 200\$ [1]
 500\$ [2, 3, 6b]
 1000\$ [4]
 2000\$ [10]
 Acqua Santa [5, 7]
 Arrosto [6a, 8]
 Ascia [2, 4, 6a, 8]
 Boomerang [2, 5, 7, 11]
 Libro [3]
 Sfera magica [2]
 Specchio [4, 7]
 Vita Bonus [9]

*** MUSICA ***

07. Reincarnated soul - Part 2 [altre stanze]
 17. Nothing to lose [1-10, 1-11]

[1-1]

NEMICI --: nessuno

CANDELE -:

Gemma rossa x8
 200\$

[1-2]

NEMICI --: Zombie xInf

CANDELE -:

Gemma rossa x9
 Ascia
 Boomerang
 Sfera magica
 500\$

[1-3]

NEMICI --:

Floating Eye x1

Skeleton x1

CANDELE --:

Gemma rossa x4

Libro

500\$

100\$

Questa stanza è divisa in due parti da una pedana centrale. John è costretto a proseguire in 1-4 scendendo le scale mentre Eric può anche oltrepassare la pedana centrale eseguendo il Super Salto. Il Libro è nascosto nella parte inferiore sinistra della pedana divisoria.

[1-4]

NEMICI --:

Ghost x1

Merman xInf

CANDELE --:

Gemma rossa x3

Ascia

Specchio

1000\$

[1-5]

NEMICI --:

Cerberus (mini boss)

Bat xInf

CANDELE --:

Gemma rossa x6

Gemma blu x1

Acqua Santa

Boomerang

[1-6a]

NEMICI --:

Bat x1

Skeleton x6

CANDELE --:

Gemma rossa x3

Arrosto

Ascia

L'Arrosto è nascosto nella parte superiore della parete orientale.

[1-6b]

NEMICI --:

Bat x1

Bone Pillar x3

Skeleton x4

CANDELE --:

Gemma rossa x5

500\$

[1-7]

NEMICI --:

Bone Knight x1
Bone Scimitar x2
Mace Skeleton x1

CANDELE -:

Gemma rossa x9
Acqua Santa
Boomerang
Specchio

In questa stanza è presente una pedana girevole con le spine.

[1-8]

NEMICI --:

Mace Skeleton x1
Skeleton x4

CANDELE -:

Gemma rossa x4
Gemma blu x1
Arrosto
Ascia

In questa stanza è presente una lama oscillante. L'Arrosto è nascosto nella parete in alto a destra.

[1-9]

NEMICI --: nessuno

CANDELE -:

Gemma rossa x1
Vita Bonus

In questa stanza il ponte composto dalle vertebre del gigantesco fossile crolleranno gradualmente mentre ci si cammina sopra. La Vita Bonus è nascosta nel candelabro in cima al percorso.

[1-10]

NEMICI --: White Dragon x1

CANDELE -:

Gemma rossa x2
2000\$

[1-11]

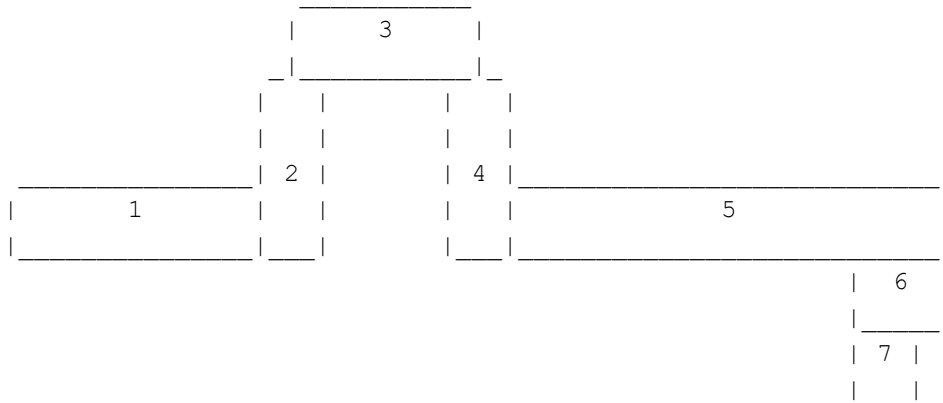
NEMICI --: Armor Battler (boss)

CANDELE -:

Gemma rossa x2
Gemma blu x1
Boomerang
100\$

Stanze : 7

Boss : Golem [7]



*** NEMICI ***

Barbarian [5]
 Bone Pillar [5]
 Great Axe Armor [3]
 Heavy Armor [3]
 Keseran Pasaran [2]
 Lance Minotaur [2]
 Medusa Head [4]
 Merman [1]
 Minotaur [1, 6]
 Raven [3]
 Sword Minotaur [1]
 White Dragon [5]
 Wizard [3]

*** OGGETTI ***

100\$ [1, 2]
 200\$ [4]
 500\$ [1, 3, 4, 5]
 1000\$ [3]
 2000\$ [5]
 Acqua Santa [1, 3, 5]
 Arrosto [5]
 Ascia [2, 3, 5, 6]
 Boomerang [1, 2, 4, 5, 6]
 Vita Bonus [2]

*** MUSICA ***

08. The sinking old sanctuary

[2-1]

NEMICI --:

Merman xInf
 Minotaur x1
 Sword Minotaur x3

CANDELE -:

Gemma rossa x9
 Acqua Santa
 Boomerang
 500\$
 100\$

In questa stanza è presente la marea che oscilla continuamente e riflette a specchio ciò che avviene nella zona superiore.

[2-2]

NEMICI --:

Keseran Pasaran x5

Lance Minotaur x4

CANDELE -:

Gemma rossa x14
Ascia
Boomerang
Vita Bonus
100\$

In questa stanza è presente la marea che sale. La Vita Bonus è nascosta nel candelabro a nord est del terzo Keseran Pasaran.

[2-3]

NEMICI --:

Great Axe Armor (mini boss)
Heavy Armor (mini boss)
Wizard (mini boss)
Raven x2

CANDELE -:

Gemma rossa x6
Acqua Santa
Ascia
1000\$
500\$

[2-4]

NEMICI --: Medusa Head xInf

CANDELE -:

Gemma rossa x15
Gemma blu x1
Boomerang
500\$
200\$

In questa stanza è presente la marea che scende e le pedane sulla superficie dell'acqua.

[2-5]

NEMICI --:

Barbarian x11
Bone Pillar x7
White Dragon x1

CANDELE -:

Gemma rossa x15
Acqua Santa
Arrosto
Ascia
Boomerang
2000\$
500\$

In questa stanza sono presenti una statua ed una colonna da distruggere. L'Arrosto è nascosto nella parte destra della colonna, situata dopo la seconda coppia di Bone Pillar.

[2-6]

NEMICI --: Minotaur x3

CANDELE -:

Gemma rossa x9

Ascia

Boomerang

[2-7]

NEMICI --: Golem (boss)

CANDELE -: nessuna

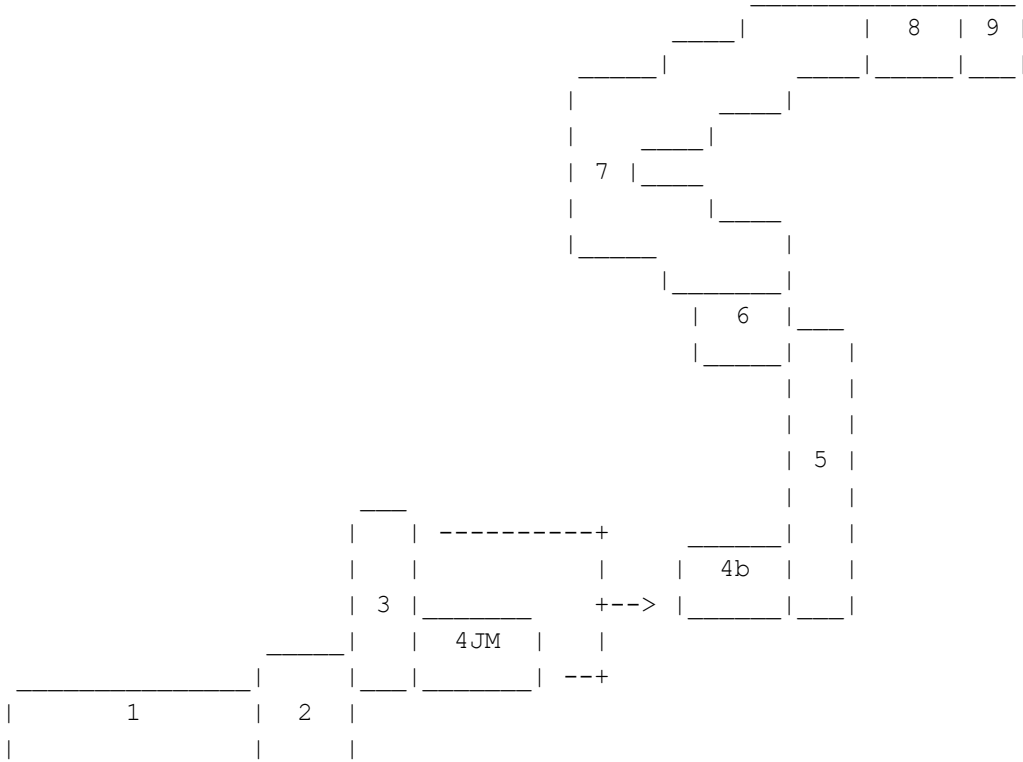
In questa stanza è presente solo inizialmente la marea che scende e le pedane sulla superficie dell'acqua.

=====
LIVELLO 3 - Italia: la Torre Pendente di Pisa

[@7L3]
=====

Stanze : 10

Boss : Gargoyle [9]



*** NEMICI ***

- Bat [6]
Bone Pillar [2]
Floating Eye [2]
Flying Skeleton [7]
Harpy [1, 3]
Medusa Head [5]
Mummy [4JM, 6]
Pillar Minotaur [1]
Snake Dragon [4b]

*** OGGETTI ***

- 200\$ [3]
500\$ [1, 3, 5]
1000\$ [1]
2000\$ [3, 4JM, 5]
Acqua Santa [3, 5, 6]
Ascia [1, 3, 4JM, 5, 6, 8]
Boomerang [1, 5, 6]
Sfera magica [2]
Specchio [5]
Vita Bonus [5]

*** MUSICA ***

09. The discolored wall

[3-1]

NEMICI --:

Harpy x11
Pillar Minotaur x4

CANDELE -:

Gemma rossa x10
Ascia
Boomerang
1000\$
500\$

[3-2]

NEMICI --:

Bone Pillar x8
Floating Eye x2

CANDELE -:

Gemma rossa x3
Gemma blu x2
Sfera magica

[3-3]

NEMICI --: Harpy x7

CANDELE -:

Gemma rossa x16
Acqua Santa
Ascia
2000\$
500\$
200\$

In questa stanza John deve uscire necessariamente dall'apertura in basso a destra mentre Eric può decidere quale uscita attraversare.

[3-4JM]

NEMICI --: Mummy x3

CANDELE -:

Gemma rossa x8
Ascia
2000\$

Pur potendo entrare in questa stanza, Eric non può oltrepassare in alcun modo il precipizio iniziale, cosa invece consentita a John.

[3-4b]

NEMICI --: Snake Dragon (mini boss)

CANDELE -: Gemma rossa x3

[3-5]

NEMICI --: Medusa Head xInf

CANDELE -:

Gemma rossa x9

Gemma blu x1

Acqua Santa

Ascia x2

Boomerang

Specchio

Vita Bonus

2000\$

500\$

Questa stanza oscilla costantemente e bisogna proseguire costantemente verso l'alto, seguendo la visuale. La Vita Bonus è nascosta nel candelabro più a nord, tra quelli situati lungo la parete destra.

[3-6]

NEMICI --:

Bat x6

Mummy x6

CANDELE -:

Gemma rossa x6

Acqua Santa

Ascia

Boomerang

[3-7]

NEMICI --: Flying Skeleton x12

CANDELE -: nessuna

In questa stanza bisogna costantemente salire verso l'alto, seguendo la visuale

[3-8]

NEMICI --: nessuno

CANDELE -:

Gemma rossa x3

Gemma blu x1

Ascia

[3-9]

NEMICI --: Gargoyle (boss)

CANDELE -: nessuna

In questa stanza è presente al centro una torre che ruota in maniera alternata in senso orario ed antiorario.

LIVELLO 4 - Germania: la Fabbrica di munizioni

[@7L4]

Stanze : 11

 Boss : Gear Steamer [11]

Gemma blu x2
Acqua Santa
Arrosto
Boomerang
Vita Bonus
2000\$
1000\$

In questa stanza sono presenti i nastri trasportatori. L'Arrosto è nascosto nella parte più alta della parete orientale. La Vita Bonus è nascosta nel candelabro più a sinistra della zona di nord ovest.

[4-3]

NEMICI --:

Bone Knight x1
Helmet Scimitar x1
Helmet Skeleton x1
Mace Skeleton x1

CANDELE -:

Gemma rossa x6
Ascia
Vita Bonus
500\$

In questa stanza sono presenti i nastri trasportatori. La Vita Bonus è nascosta nella parte più bassa della parete orientale ed è raggiungibile esclusivamente da John Morris.

[4-4]

NEMICI --: nessuno

CANDELE -:

Gemma rossa x5
Ascia
500\$ x2

In questa stanza sono presenti i pistoni mobili.

[4-5]

NEMICI --:

Medusa Head xInf
Whip Skeleton x7

CANDELE -:

Gemma rossa x11
Gemma blu x2
Acqua Santa
Ascia
Boomerang
2000\$
500\$

In questa stanza sono presenti ingranaggi da usare come pedane.

[4-6]

NEMICI --: Ghost x2

CANDELE -:
Gemma rossa x7
Gemma blu x1
Ascia

In questa stanza sono presenti pedane collegate da carrucole.

_____ [4-7]
NEMICI --: The Creature (mini boss)
CANDELE -: nessuna

_____ [4-8]
NEMICI --: Flying Beetle Roller x5
CANDELE -:
Gemma rossa x4
Acqua Santa

In questa stanza sono presenti le lame rotanti.

_____ [4-9]
NEMICI --: Mace Skeleton x5
CANDELE -:
Gemma rossa x10
Gemma blu x1
Boomerang

In questa stanza sono presenti pedane collegate agli ingranaggi.

_____ [4-10]
NEMICI --: Gear x4
CANDELE -:
Gemma rossa x5
Gemma blu x1
Acqua Santa

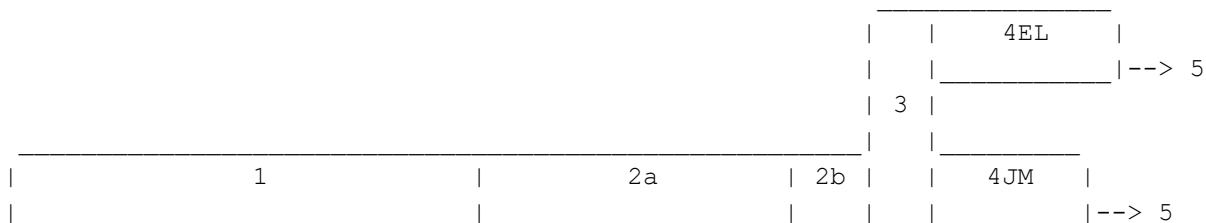
_____ [4-11]
NEMICI --: Gear Steamer (boss)
CANDELE -: nessuna

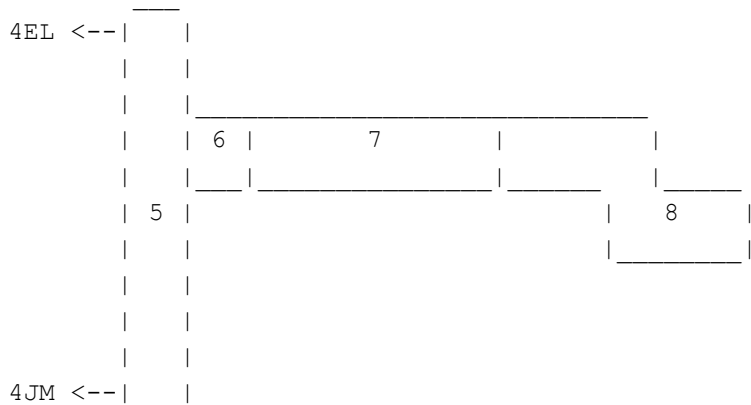
=====

LIVELLO 5 - Francia: la Reggia di Versailles [07L5]

=====

Stanze : 10
Boss : Princess of Moss [8]





*** NEMICI ***

Archer Knight [7]
 Axe Knight [2a]
 Blood Skeleton [1]
 Bone Pillar [2b, 5]
 Circle Weed [1]
 Deadly Vine [1]
 Fleaman [4EL]
 Flying Skeleton [5]
 Gatling Knight [7]
 Hammer Knight [7]
 Hanged Man [4JM]
 Harpy [4EL]
 Keseran Pasaran [1]
 Maneating Plant [1]
 Silhouette Demon [7]
 Skeleton [4JM]
 Skeleton Monkey [1]
 Sword Knight [2a]
 Talos [6]
 Wall Slime [3]
 Wheel Knight [7]

*** OGGETTI ***

100\$ [2a]
 200\$ [4EL]
 500\$ [4EL, 4JM, 8]
 1000\$ [1, 2a, 7]
 2000\$ [1, 5]
 Acqua Santa [1, 2a, 4EL, 4JM, 5, 8]
 Arrosto [4JM]
 Ascia [1, 2a, 4EL, 4JM, 5, 8]
 Boomerang [1, 2a, 5, 6, 7]
 Specchio [4EL, 4JM]

*** MUSICA ***

11. The prayer of a tragic queen

[5-1]

NEMICI --:

Blood Skeleton x5
 Circle Weed x1
 Deadly Vine x2
 Keseran Pasaran x4
 Maneating Plant x3
 Skeleton Monkey x4

CANDELE -:

Gemma rossa x14
 Acqua Santa
 Ascia
 Boomerang
 2000\$
 1000\$

[5-2a]

NEMICI --:

Axe Knight x7
Sword Knight x1

CANDELE -:

Gemma rossa x14
Gemma blu x1
Acqua Santa
Ascia
Boomerang
1000\$
100\$

In questa stanza sono presenti i lampadari che cadono.

[5-2b]

NEMICI --: Bone Pillar x7

CANDELE -: nessuna

[5-3]

NEMICI --: Wall Slime x13

CANDELE -: Gemma rossa x13

In questa stanza John deve uscire necessariamente dall'apertura in basso a destra mentre Eric può decidere quale uscita attraversare.

[5-4EL]

NEMICI --:

Fleaman xInf
Harpy xInf

CANDELE -:

Gemma rossa x9
Acqua Santa
Ascia
Specchio
500\$
200\$

[5-4JM]

NEMICI --:

Hanged Man x2
Skeleton xInf

CANDELE -:

Gemma rossa x7
Gemma blu x3
Acqua Santa
Arrosto
Ascia
Specchio
500\$

Pur potendo entrare in questa stanza, Eric non può oltrepassare in alcun modo il precipizio iniziale, cosa invece consentita a John. L'Arrosto è nascosto

nella parte destra del piccolo muro verticale situato accanto al precipizio.

[5-5]

NEMICI --:

Bone Pillar x14
Flying Skeleton xInf

CANDELE --:

Gemma rossa x26
Gemma blu x1
Acqua Santa x2
Ascia x2
Boomerang
2000\$ x2

In questa stanza sono presenti pedane che ruotano attorno al pilastro centrale.
John comincerà l'esplorazione della sala dalla base della sala mentre Eric
dalla sommità.

[5-6]

NEMICI --: Talos (mini boss)

CANDELE --:

Gemma rossa x4
Gemma blu x2
Boomerang

[5-7]

NEMICI --:

Silhouette Demon (mini boss)
Archer Knight x2
Gatling Knight x1
Hammer Knight x2
Wheel Knight x1

CANDELE --:

Gemma rossa x8
Boomerang
1000\$

[5-8]

NEMICI --: Princess of Moss (boss)

CANDELE --:

Gemma rossa x7
Acqua Santa
Ascia
500\$

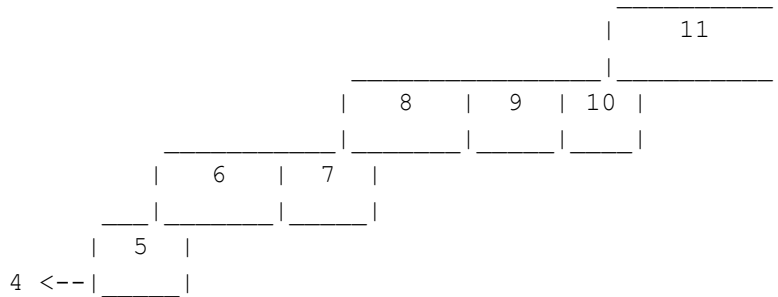
LIVELLO 6 - Inghilterra: il Castello di Proserpina

[@7L6]

Stanze : 11

 Boss : Dracula [11]

| 1 | 2 | 3 | 4 |
|-----|-----|-----|-----|---> 5



*** NEMICI ***

Axe Knight [3]
Death [6]
Elizabeth Barthley [8]
Fire Medusa Head [1]
Keseran Pasaran [3]
Medusa [8]
Medusa Head [2]
Raven [1]
Sprinting Mecha Knight [4]

*** OGGETTI ***

100\$ [4]
500\$ [2, 4, 9]
1000\$ [2, 3, 4]
2000\$ [1, 2, 4, 11]
Acqua Santa [2, 3, 4, 11]
Ascia [1, 3, 6, 8, 10]
Boomerang [2, 4, 9]
Specchio [2, 4]
Vita Bonus [2]

*** MUSICA ***

12. Calling from heaven [altre stanze]
20. Simon's theme [6-9, 6-10, 6-11]

[6-1]

NEMICI --:

Fire Medusa Head xInf
Raven x3

CANDELE --:

Gemma rossa x6
Gemma blu x1
Ascia
2000\$

In questa stanza è presente il ponte che crolla.

[6-2]

NEMICI --: Medusa Head xInf

CANDELE --:

Gemma rossa x14
Acqua Santa
Boomerang
Specchio
Vita Bonus
2000\$
1000\$
500\$

In questa stanza, la fascia centrale dell'inquadratura è sfasata verso destra rispetto a quella superiore ed inferiore. La Vita Bonus è nascosta nel candelabro situato in corrispondenza del primo precipizio.

[6-3]

NEMICI --:

Axe Knight x2
Keseran Pasaran x6

CANDELE -:

Gemma rossa x9
Acqua Santa
Ascia
1000\$

In questa stanza l'inquadratura è al contrario, dando l'impressione di muoversi lungo il soffitto.

[6-4]

NEMICI --: Sprinting Mecha Knight x8

CANDELE -:

Gemma rossa x15
Acqua Santa
Boomerang
Specchio
2000\$
1000\$
500\$
100\$

[6-5]

NEMICI --: nessuno

CANDELE -: Gemma rossa x2

[6-6]

NEMICI --: Death (mini boss)

CANDELE -:

Gemma rossa x3
Ascia

Nella parte iniziale dello scontro con Death, si verrà teletrasportati nelle stanze dei boss Golem, Gargoyle e Gear Steamer. Dopo aver sconfitto uno di questi nemici, si ritornerà automaticamente nella stanza di Death.

[6-7]

NEMICI --: nessuno

CANDELE -: Gemma rossa x2

[6-8]

NEMICI --:

Elizabeth Barthley (mini boss)
Medusa (mini boss)

CANDELE -:

Gemma rossa x2
Ascia

l'arma di base, tenere premuto il pulsante di Attacco. Se fatto correttamente, sul bersaglio appariranno due segni di danno anzichè uno solo.

=== PASSWORD PER I VARI LIVELLI ===

Le Password per iniziare l'avventura da un Livello qualsiasi per entrambi i personaggi, a difficoltà Normale o Esperto, sono le seguenti:

LEGENDA

- A -> Ascia
- G -> Gemma
- P -> Potenziamento
- . -> vuoto

JOHN MORRIS

	Normale	Esperto
	+---+---+---+---+	+---+---+---+---+
	. A A .	A A P .
	+---+---+---+---+	+---+---+---+---+
	A . P G	G . P A
LIVELLO 2 - GRECIA	+---+---+---+---+	+---+---+---+---+
	G G A .	A P . G
	+---+---+---+---+	+---+---+---+---+
	G . G A	. A P .
	+---+---+---+---+	+---+---+---+---+

	Normale	Esperto
	+---+---+---+---+	+---+---+---+---+
	A A A P	A A . .
	+---+---+---+---+	+---+---+---+---+
	P . P A	G . P G
LIVELLO 3 - ITALIA	+---+---+---+---+	+---+---+---+---+
	. . P G	A . P P
	+---+---+---+---+	+---+---+---+---+
	A A G A	P A A A
	+---+---+---+---+	+---+---+---+---+

	Normale	Esperto
	+---+---+---+---+	+---+---+---+---+
	. A A G	A G A .
	+---+---+---+---+	+---+---+---+---+
	. . P A	P P A .
LIVELLO 4 - GERMANIA	+---+---+---+---+	+---+---+---+---+
	. P P A	A P P G
	+---+---+---+---+	+---+---+---+---+
	A . G A	A A . .
	+---+---+---+---+	+---+---+---+---+

	Normale	Esperto
	+---+---+---+---+	+---+---+---+---+
	. P . P	. P . .
	+---+---+---+---+	+---+---+---+---+
	A . P .	. P A .
LIVELLO 5 - FRANCIA	+---+---+---+---+	+---+---+---+---+
	P . . A	. A P A

+---+---+---+---+	+---+---+---+---+
. . A .	A . . .
+---+---+---+---+	+---+---+---+---+

Normale

Esperto

LIVELLO 6 - INGHILTERRA

+---+---+---+---+	+---+---+---+---+
. A . A	. G G A
+---+---+---+---+	+---+---+---+---+
. P P A	A P A P
+---+---+---+---+	+---+---+---+---+
. G P A	A A P G
+---+---+---+---+	+---+---+---+---+
A . . A	G . P A
+---+---+---+---+	+---+---+---+---+

ERIC LECARDE

Normale

Esperto

+---+---+---+---+	+---+---+---+---+
A P P .	. . G A
+---+---+---+---+	+---+---+---+---+
A . P .	G . P A
+---+---+---+---+	+---+---+---+---+
. . . G	. A . A
+---+---+---+---+	+---+---+---+---+
. A P A
+---+---+---+---+	+---+---+---+---+

LIVELLO 2 - GRECIA

Normale

Esperto

+---+---+---+---+	+---+---+---+---+
. A P G	. . . P
+---+---+---+---+	+---+---+---+---+
G . P A	G . P A
+---+---+---+---+	+---+---+---+---+
. G P A	. G . A
+---+---+---+---+	+---+---+---+---+
A . G .	. . P .
+---+---+---+---+	+---+---+---+---+

LIVELLO 3 - ITALIA

Normale

Esperto

+---+---+---+---+	+---+---+---+---+
. . P .	. P P P
+---+---+---+---+	+---+---+---+---+
P . P .	G P A P
+---+---+---+---+	+---+---+---+---+
G A . A	. A A .
+---+---+---+---+	+---+---+---+---+
. . P A	G . . A
+---+---+---+---+	+---+---+---+---+

LIVELLO 4 - GERMANIA

Normale

Esperto

+---+---+---+---+	+---+---+---+---+
A A A G	. A . A
+---+---+---+---+	+---+---+---+---+
A . P P	. P A A

```

+---+---+---+---+   +---+---+---+---+
| P | P | P | P |   | . | G | A | . |
+---+---+---+---+   +---+---+---+---+
| P | A | G | A |   | G | A | P | A |
+---+---+---+---+   +---+---+---+---+

```

LIVELLO 5 - FRANCIA

Normale

Esperto

```

+---+---+---+---+   +---+---+---+---+
| A | A | . | P |   | A | G | P | G |
+---+---+---+---+   +---+---+---+---+
| A | P | P | G |   | . | P | A | . |
+---+---+---+---+   +---+---+---+---+
| . | A | A | P |   | A | P | P | A |
+---+---+---+---+   +---+---+---+---+
| G | A | A | . |   | A | A | P | . |
+---+---+---+---+   +---+---+---+---+

```

LIVELLO 6 - INGHILTERRA

* CODICI GAME GENIE *

Per utilizzare i seguenti codici è necessario possedere il Game Genie,
una speciale cartuccia che permette di inserire codici per sbloccare oppure
utilizzare cose che nel gioco non sempre sono ottenibili.

```

=====
CODICE      EFFETTO
=====

```

CONTINUE	
----------	--

AE6T-ACCW	Si inizia l'avventura possedendo 1 'Continue'
AN6T-AGCW	Si inizia l'avventura possedendo 3 'Continue'
AY6T-ALCW	Si inizia l'avventura possedendo 5 'Continue'
A66T-ARCW	Si inizia l'avventura possedendo 7 'Continue'
BE6T-AWCW	Si inizia l'avventura possedendo 9 'Continue'
AXJA-AA5N	Si inizia l'avventura possedendo infiniti 'Continue'

```

-----

```

VITE

Prima di inserire questi codici, assicurarsi che nel Menù Options la voce
'Players' sia pari a 3.

ARFA-ANAR	Si inizia l'avventura possedendo	7 vite
ARFA-ARAR	Si inizia l'avventura possedendo	8 vite
ARFA-ATAR	Si inizia l'avventura possedendo	9 vite
ARFA-AWAR	Si inizia l'avventura possedendo	10 vite
ARFA-BAAR	Si inizia l'avventura possedendo	11 vite
ARFA-ALJR	Si inizia l'avventura possedendo	26 vite
ARFA-BATR	Si inizia l'avventura possedendo	51 vite
ARFA-BL2R	Si inizia l'avventura possedendo	76 vite
ARFA-BXAR	Si inizia l'avventura possedendo	100 vite
AA0A-DA42	Si ottengono vite infinite	

```

-----

```

GEMME

AB5T-CAE2 Le Gemme rosse valgono 0 unità
AK5T-CAE2 Le Gemme rosse valgono 2 unità
AP5T-CAE2 Le Gemme rosse valgono 3 unità
AV5T-CAE2 Le Gemme rosse valgono 4 unità
AZ5T-CAE2 Le Gemme rosse valgono 5 unità
CB5T-CAE2 Le Gemme rosse valgono 10 unità
EB5T-CAE2 Le Gemme rosse valgono 20 unità
GB5T-CAE2 Le Gemme rosse valgono 30 unità

AB6A-CAGJ Le Gemme blu valgono 0 unità
BB6A-CAGJ Le Gemme blu valgono 8 unità
CB6A-CAGJ Le Gemme blu valgono 10 unità
EB6A-CAGJ Le Gemme blu valgono 20 unità
GB6A-CAGJ Le Gemme blu valgono 30 unità
JB6A-CAGJ Le Gemme blu valgono 40 unità
LB6A-CAGJ Le Gemme blu valgono 50 unità

BCET-BN30 Si inizia ogni vita possedendo 8 Gemme
C4ET-BN30 Si inizia ogni vita possedendo 16 Gemme
E0ET-BN30 Si inizia ogni vita possedendo 25 Gemme
LCET-BN30 Si inizia ogni vita possedendo 50 Gemme
R0ET-BN30 Si inizia ogni vita possedendo 75 Gemme
XGET-BN30 Si inizia ogni vita possedendo 99 Gemme

ARMI SECONDARIE

AC6A-CAAW L'Acqua Santa non consuma Gemme
AG6A-CAAY L'Ascia non consuma Gemme
AC6A-CCAY Il Boomerang non consuma Gemme

AW6A-CAA0 La Super Acqua Santa non consuma Gemme
AC6A-CJA0 La Super Ascia non consuma Gemme
BC6A-CAA2 Il Super Boomerang non consuma Gemme

AW6A-CJA2 L'Arma Mistica di Eric consuma 4 Gemme
AC6A-CJA2 L'Arma Mistica di Eric non consuma Gemme
AC6A-CJA4 L'Arma Mistica di John consuma 4 Gemme
AC6A-CAA4 L'Arma Mistica di John non consuma Gemme
RG5T-C6Z0 Tutte le Armi Secondarie non consumano Gemme

ALTRO

ANXT-CAHY Non si perde l'Arma Infuocata subendo danni
AJYA-CA32 Non si perde l'Arma Mistica subendo danni

CWET-AABT Si inizia ogni vita con il 25 % dei PV
FCET-AABT Si inizia ogni vita con il 50 % dei PV
HWET-AABT Si inizia ogni vita con il 75 % dei PV

7V8A-D960 L'Arrosto ripristina il 25% dei PV
2V8A-D960 L'Arrosto ripristina il 75% dei PV
0B8A-D960 L'Arrosto ripristina tutti i PV

AWET-AA5E Dopo aver perso la vita si conservano le Gemme

AWET-AA2E Dopo aver perso la vita si conservano i Potenziamenti
 AWEA-AA98 Dopo aver perso la vita si conserva l'Arma Secondaria

REST-C6XR Si ottengono infiniti PV
 A26T-AA22 Dopo aver usato un Continue si riprende dall'ultima stanza
 JB7A-DJXA L'arma di base causa il doppio dei danni
 JB7A-DNXA Il singolo Potenziamento dona l'Arma Infuocata

LIVELLI

I seguenti codici fanno cominciare l'avventura da una determinata stanza.

9T6T-BGJ2	Livello 1: 1-2	9T6T-BGJ2	Livello 1: 1-7
AE6T-AAA4		BE6T-AAA4	
9T6T-BGJ2	Livello 1: 1-3	9T6T-BGJ2	Livello 1: 1-8
AJ6T-AAA4		BJ6T-AAA4	
9T6T-BGJ2	Livello 1: 1-4	9T6T-BGJ2	Livello 1: 1-9
AN6T-AAA4		BN6T-AAA4	
9T6T-BGJ2	Livello 1: 1-5	9T6T-BGJ2	Livello 1: 1-10
A66T-AAA4		BT6T-AAA4	
9T6T-BGJ2	Livello 1: 1-6a	9T6T-BGJ2	Livello 1: 1-11
BA6T-AAA4		BY6T-AAA4	
9T6T-BGJ2	Livello 1: 1-6b		
GN6T-AAA4			

9T6T-BGJ2	Livello 2: 2-1	9T6T-BGJ2	Livello 2: 2-5
CE6T-AAA4		C66T-AAA4	
9T6T-BGJ2	Livello 2: 2-2	9T6T-BGJ2	Livello 2: 2-6
CJ6T-AAA4		DE6T-AAA4	
9T6T-BGJ2	Livello 2: 2-3	9T6T-BGJ2	Livello 2: 2-7
CN6T-AAA4		DA6T-AAA4	
9T6T-BGJ2	Livello 2: 2-4		
CY6T-AAA4			

9T6T-BGJ2	Livello 3: 3-1	9T6T-BGJ2	Livello 3: 3-5
DJ6T-AAA4		DT6T-AAA4	
9T6T-BGJ2	Livello 3: 3-2	9T6T-BGJ2	Livello 3: 3-6
DN6T-AAA4		GJ6T-AAA4	
9T6T-BGJ2	Livello 3: 3-3	9T6T-BGJ2	Livello 3: 3-7
D66T-AAA4		D26T-AAA4	
9T6T-BGJ2	Livello 3: 3-4JM	9T6T-BGJ2	Livello 3: 3-8
GE6T-AAA4		ET6T-AAA4	
9T6T-BGJ2	Livello 3: 3-4b	9T6T-BGJ2	Livello 3: 3-9
JA6T-AAA4		DY6T-AAA4	

9T6T-BGJ2 EA6T-AAA4	Livello 4: 4-1	9T6T-BGJ2 KA6T-AAA4	Livello 4: 4-7
9T6T-BGJ2 EE6T-AAA4	Livello 4: 4-2	9T6T-BGJ2 GY6T-AAA4	Livello 4: 4-8
9T6T-BGJ2 EJ6T-AAA4	Livello 4: 4-3	9T6T-BGJ2 FT6T-AAA4	Livello 4: 4-9
9T6T-BGJ2 EN6T-AAA4	Livello 4: 4-4	9T6T-BGJ2 FY6T-AAA4	Livello 4: 4-10
9T6T-BGJ2 FE6T-AAA4	Livello 4: 4-5	9T6T-BGJ2 F26T-AAA4	Livello 4: 4-11
9T6T-BGJ2 FJ6T-AAA4	Livello 4: 4-6		

9T6T-BGJ2 G26T-AAA4	Livello 5: 5-1	9T6T-BGJ2 HT6T-AAA4	Livello 5: 5-5
9T6T-BGJ2 G66T-AAA4	Livello 5: 5-2a	9T6T-BGJ2 J66T-AAA4	Livello 5: 5-6
9T6T-BGJ2 J26T-AAA4	Livello 5: 5-2b	9T6T-BGJ2 H26T-AAA4	Livello 5: 5-7
9T6T-BGJ2 HA6T-AAA4	Livello 5: 5-3	9T6T-BGJ2 H66T-AAA4	Livello 5: 5-8
9T6T-BGJ2 HE6T-AAA4	Livello 5: 5-4EL		

9T6T-BGJ2 JJ6T-AAA4	Livello 6: 6-1	9T6T-BGJ2 FA6T-AAA4	Livello 6: 6-7
9T6T-BGJ2 JN6T-AAA4	Livello 6: 6-2	9T6T-BGJ2 EY6T-AAA4	Livello 6: 6-8
9T6T-BGJ2 JY6T-AAA4	Livello 6: 6-3	9T6T-BGJ2 KY6T-AAA4	Livello 6: 6-9
9T6T-BGJ2 JT6T-AAA4	Livello 6: 6-4	9T6T-BGJ2 K26T-AAA4	Livello 6: 6-10
9T6T-BGJ2 E66T-AAA4	Livello 6: 6-5	9T6T-BGJ2 GA6T-AAA4	Livello 6: 6-11
9T6T-BGJ2 C26T-AAA4	Livello 6: 6-6		

\-----/

=== DIFFERENZE CON LE ALTRE VERSIONI ===

Le versioni giapponese, chiamata 'Vampire Killer', e quella europea, dal titolo 'Castlevania: the New Generation', possiedono alcune differenze rispetto a quella americana:

- nella versione giapponese, John Morris viene chiamato Johnny Morris mentre il volto di Eric possiede lineamenti più delicati nelle illustrazioni
- nella versione giapponese, la seconda forma di Dracula viene identificata come Drolta Tzuentes, che nella trama non è una principiante bensì una potente strega che volontariamente riporta in vita Elizabeth Bartley
- nella versione giapponese, la schermata della Password non appare dopo aver completato un Livello bensì solo dopo aver perso tutte le vite
- la versione europea è generalmente più lenta e realizzata in modo più superficiale: collisioni imprecise, diversa posizione di nemici ed oggetti ed altro, e ciò influenza negativamente il bilanciamento della difficoltà del gioco
- nella versione europea viene rimosso qualsiasi accenno al sangue ed alla violenza: Eric non viene trafitto dalla sua stessa arma quando perde la vita; nel Livello 1 non è presente il sangue che cola dalle piattaforme; nel Livello 5 non sono presenti i Blood Skeleton
- nella versione europea alcuni nemici e fondali possiedono colori diversi, inoltre la Stone Rose non è più un nemico bensì un semplice elemento dello sfondo

=== LA CONTINUAZIONE DELLA SAGA ===

Secondo la trama di Castlevania, il capitolo successivo di questo episodio è Castlevania Portrait of Ruin, uscito per Nintendo DS:

"1944, Transilvania. Il caos e la sofferenza generati dalla Seconda Guerra Mondiale riportano in vita il castello di Dracula ed il suo oscuro padrone. La Chiesa invia il cacciatore di vampiri Jonathan Morris, figlio di John, che in passato aveva sconfitto Dracula, e la maga Charlotte Aulin per indagare sull'accaduto e per sconfiggere il signore dei vampiri. Ma all'interno del castello si avverte qualcosa di strano. Del Conte non v'è traccia ed a capo del suo esercito demoniaco si erge Brauner, un vampiro misterioso. Quali sono i suoi piani? E che ruolo ha Dracula in questa vicenda?"

Ma questa è un'altra storia...

=== COLONNA SONORA ===

Presso il Menù Options, alla voce BGM, è possibile riascoltare tutte le musiche di sottofondo presenti nel gioco. Le varie melodie sono:

00. Konami's title	[Schermata della Konami]
01. Beating in the darkness	[Schermata del titolo]
02. A vision of dark secrets	[Filmato di presentazione]
03. Bonds of brave men	[Selezione del personaggio]
04. Arduous journey	[Schermata della mappa]
05. Mysterious curse	[Schermata della Password]
06. Reincarnated soul - Part 1	[Prologo]
07. Reincarnated soul - Part 2	[Livello 1]

