

Castlevania: Dracula X Chronicles FAQ/Walkthrough (Italian)

by Spanettone

Updated on Dec 21, 2015

GUIDA A CASTLEVANIA THE DRACULA X CHRONICLES
versione 1.0

gioco : CASTLEVANIA THE DRACULA X CHRONICLES
sistema : Play Station Portable
tipo : Azione - Piattaforme
prodotto: KONAMI

03/11/2015 ---> inizio stesura del documento

19/12/2015 ---> fine stesura del documento

123456789 123456789 123456789 123456789 123456789 123456789 123456789 123456789

```
+-----+
| PDpWriter |
| Copyright 2015 Spanettone Inc |
| |
| http://spanettone.altervista.org |
| spanettone@yahoo.it |
| |
| ALL RIGHTS RESERVED |
+-----+
```

Contenuto del documento GUIDA A CASTLEVANIA THE DRACULA X CHRONICLES

=====	1) IL GIOCO	[@01IG]
=====	2) LA STORIA	[@02ST]
=====	3) PERSONAGGI	[@03PS]
=====	4) NOZIONI DI BASE	
	Comandi	[@04CM]
	Azioni	[@04ZN]
	Oggetti	[@04GG]
	Consigli vari	[@04CV]
=====	5) MENÙ PRINCIPALE	[@05MP]
=====	6) RICHTER BELMONT	
	Introduzione	[@06RB]
	Abilità	[@06BL]
	Armi Secondarie	[@06RS]
=====	7) MARIA RENARD	
	Introduzione	[@07MR]
	Abilità	[@07BL]
	Armi Secondarie	[@07RS]
=====	8) SOLUZIONE	
	Introduzione	[@08SL]
	Livello 0 - Prologo	[@08L0]
	Livello 1 - Cena di fiamme	[@08L1]
	Livello 2 - Dio, dammi la forza	[@08L2]
	Livello 2* - Sfondamento frontale	[@08LA]
	Livello 3 - Oscura preghiera al Male	[@08L3]

Livello 3* - Sollievo dalla sete di sangue	[@08LB]
Livello 4 - Dopo infiniti terrori	[@08L4]
Livello 4* - Fortezza del demone acquatico	[@08LC]
Livello 5 - Il diavolo vola di notte	[@08L5]
Livello 5* - Vagabondo	[@08LD]
Livello 6 - Un incubo rinato.	[@08L6]
Livello 7 - Ascolta il requiem del sangue	[@08L7]
Livello 8 - Discendenze	[@08L8]
Modalità Anti-Boss	[@08MB]

===== 9) VERSIONI ORIGINALI & AUDIO

Versioni Originali	[@09VR]
Tracce Audio	[@09TA]

===== 10) MOSTRI

Mostri	[@10MS]
Tabelle riassuntive	[@10TR]

===== 11) DIALOGHI

Richter	[@11RB]
Maria.	[@11MR]

===== 12) MAPPA

Introduzione	[@12MP]
Livello 0 - Prologo.	[@12L0]
Livello 1 - Cena di fiamme	[@12L1]
Livello 2 - Dio, dammi la forza.	[@12L2]
Livello 2* - Sfondamento frontale	[@12LA]
Livello 3 - Oscura preghiera al Male	[@12L3]
Livello 3* - Sollievo dalla sete di sangue	[@12LB]
Livello 4 - Dopo infiniti terrori	[@12L4]
Livello 4* - Fortezza del demone acquatico	[@12LC]
Livello 5 - Il diavolo vola di notte	[@12L5]
Livello 5* - Vagabondo	[@12LD]
Livello 6 - Un incubo rinato.	[@12L6]
Livello 7 - Ascolta il requiem del sangue	[@12L7]
Livello 8 - Discendenze	[@12L8]

===== 13) TRUCCHI & CURIOSITÀ

Trucchi	[@13TR]
Curiosità	[@13CS]

CREDITS

--- TUTTI I RIFERIMENTI GEOGRAFICI DEL GIOCO SI BASANO SULLA SEZIONE 12 ---

```
|\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\
|1) IL GIOCO:|                                     [@01IG]
|//////////
```

CASTLEVANIA THE DRACULA X CHRONICLES è il remake di Castlevania Rondo of Blood, uscito solo in Giappone per la console PC Engine. Il gioco permette anche di giocare sia alla versione originale, tradotta per il mercato europeo, che allo storico capitolo Castlevania Symphony of the Night, realizzato per la console Sony Play Station.

AZIONI

[@04ZN]

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.

All'interno del fango o di altre superfici che cedono, i personaggi sprofondano gradualmente, i loro movimenti sono rallentati e non si può raggiungere l'altezza massima saltando. Per guadagnare altitudine bisogna compiere una serie di balzi consecutivi. Sul fondo di ogni superficie instabile è sempre presente un precipizio.

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. Una volta giunti su una pedana, l'unico modo per scendere da essa consiste nel cadere dai bordi.

SALTARE

[pulsante X]

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, si può sempre modificare la traiettoria del salto premendo Destra o Sinistra a seconda dei casi.

SALIRE LE SCALE

[direzioni Su e Giù]

Per percorrere una rampa di scale premere le direzioni Su o Giù una volta nei pressi 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. Per scendere a metà strada, premere la direzione Giù + Salto. 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

[direzione Su + Quadrato]

I personaggi sono in grado di utilizzare anche le armi proprie dei cacciatori di vampiri. Dopo averne raccolta una, rompendo un candelabro oppure eliminando i nemici, Richter e Maria possono scagliarla in ogni momento, tranne quando sono accovacciati, ed ogni arma consuma una determinata quantità di Cuori. Se si possiede un'Arma Secondaria e si rompe una candela che conterrebbe quella stessa Arma Secondaria, si otterrà un Cuore grande al suo posto. Dopo aver raccolto un Arma Secondaria, quella equipaggiata in precedenza cadrà sul pavimento della stanza e scomparirà dopo alcuni secondi, durante i quali però è

possibile scambiare nuovamente le due Armi.

ATTACCO SPECIALE [pulsante Triangolo]

Accumulando una discreta quantità di Cuori, i personaggi possono eseguire l'Attacco Speciale della rispettiva Arma Secondaria. Solitamente si tratta di tecniche molto potenti, in grado di distruggere i nemici comuni e di causare danni ingenti ai boss. Il numero che indica i Cuori posseduti brilla di verde quando se ne possiede la quantità sufficiente per usare l'Attacco Speciale.

```
+-----+
|  IN GIOCO  |
+-----+
```

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

(b)

```
| | 35 | Punt. | (d)
| |   | 002780 |
| |-----|
|#| _|_ (c)
|#| |
|#|-----
|#|
|#|
|#| (a)
|#|
|#|
|_
```

- a •• la barra di vita del personaggio che mostra i punti vita (PV) posseduti: quando essa si svuota del tutto, il personaggio perde una vita. La barra completamente piena contiene 92 PV per entrambi i personaggi però Maria subisce una quantità di danni superiore rispetto a Richter.
- b •• la quantità di Cuori a disposizione del personaggio: quando il numero brilla di verde vuol dire che è possibile eseguire l'Attacco Speciale dell'Arma Secondaria equipaggiata. Si possono possedere sino ad un massimo di 99 Cuori.
- c •• l'eventuale Arma Secondaria posseduta: una volta raccoltane una, non è più possibile rimanerne senza, se non perdendo una vita.
- d •• il punteggio della partita attuale.

```
+-----+
|  MENÙ DI PAUSA  |
+-----+
```

Premendo START durante la partita, il gioco si metterà in pausa ed apparirà il Menù di Pausa.

- Riprendi
continuare l'avventura appena interrotta
- Salvataggio rapido
il gioco crea un salvataggio temporaneo nella stanza in cui si trova il personaggio e successivamente si torna alla schermata del titolo.
Ricaricando l'avventura, apparirà una piccola bibbia in corrispondenza del

rispettivo salvataggio, segno che se ne è generato uno temporaneo. Una volta entrati, all'interno del Menù Principale, la voce 'Inizia Partita' verrà sostituita da 'Continua', permettendo così di riprendere l'avventura direttamente dalla stanza in cui si era interrotta. Una volta tornati nel gioco, il salvataggio temporaneo verrà eliminato.

- Titolo

l'avventura viene interrotta senza salvare e successivamente si torna alla schermata del titolo.

In aggiunta, al posto del punteggio, vengono mostrati i crediti recuperati ed il numero di vite a disposizione (Resto).

OGGETTI

[@04GG]

Distruggendo i candelabri che si trovano nelle varie stanze sarà possibile ottenere anche alcuni oggetti. Entrando ed uscendo da una stanza essi non verranno rigenerati e questo vale anche per i nemici già sconfitti.

+-----+

| CUORI |

+-----+

Permettono di utilizzare le Armi Secondarie. I Cuori piccoli hanno valore 1 mentre i Cuori grandi hanno valore 5. Si possono trovare in quasi tutte le stanze dei Livelli e possono essere ottenuti anche eliminando i nemici. Si possono possedere sino ad un massimo di 99 Cuori.

+-----+

| SOLDI |

+-----+

Aumentano il punteggio della partita corrente ed i crediti a disposizione. Possono valere 100, 400, 700 oppure 1000\$. Mentre per il punteggio ottenuto il loro valore è intero, per quanto riguarda i crediti invece ne viene calcolato solo un centesimo.

(esempio: il sacco da 400\$ fa guadagnare 400 punti e 4 crediti)

Può capitare qualche volta che, eliminando i nemici, questi facciano ottenere soldi.

100\$, sacco arancione

- Livello 1 - A, C, G
- Livello 2 - A, B, C, D, E, F, I, L
- Livello 2* - A, B, C, D, F
- Livello 3 - A, B, C, E, H, I
- Livello 3* - A, B, D, E, F
- Livello 4 - A, C, F, G, Q
- Livello 4* - A, B, D, I
- Livello 5 - B, D, G
- Livello 5* - B, C, E, F, H
- Livello 7 - A, B, D, I, L, N
- Livello 8 - A, B

400\$, sacco viola

- Livello 1 - C, E, F, I
- Livello 2 - A, B, C, D, E
- Livello 2* - A, B, C
- Livello 3 - A, B, C, E, H, I, M

Livello 3* - A, B, E, F, M
Livello 4 - A, B, C, D, F, I, L, O, Q
Livello 4* - B, C, D, E
Livello 5 - A, C, E, G
Livello 5* - A, B, C, F, G
Livello 7 - A, B, C, H, L
Livello 8 - A, B

700\$, sacco bianco

Livello 1 - C
Livello 2 - C, D
Livello 2* - A
Livello 3 - I
Livello 3* - B, C
Livello 4 - B, D
Livello 4* - D
Livello 5 - D
Livello 5* - A, F, G
Livello 7 - A, D, G, H, I
Livello 8 - B

1000\$, sacco brillante

Livello 1 - H (eliminando la Stone Rose)
Livello 2 - A (rimanendo abbassati sotto il Black Crow che non attacca)
Livello 3 - D (girando tutte le tre statue verso destra)

+-----+
| POZIONE |
+-----+

Rende temporaneamente invincibile il personaggio. I nemici vengono eliminati oppure subiscono danni se vengono toccati durante questo lasso di tempo. Mentre è attiva l'invincibilità temporanea si perde ugualmente la vita cadendo nei precipizi.

DOVE SI TROVA

Livello 4 - D
Livello 4* - I
Livello 5* - A
Livello 7 - D

+-----+
| ROSARIO |
+-----+

Distrugge tutti i mostri presenti sullo schermo, facendo ottenere i rispettivi punteggi dalla loro eliminazione.

DOVE SI TROVA

Livello 2 - B
Livello 3 - B, C
Livello 4 - C
Livello 4* - C, I
Livello 5 - A
Livello 5* - F
Livello 7 - A

+-----+
| CIBO |

+-----+

Ricarica la metà dei PV del personaggio, oppure fa guadagnare 1000 punti se i PV sono già al massimo. Il Grande Arrosto, per Richter, e la Torta, per Maria, ricaricano completamente la barra di vita, ma anche loro fanno ottenere 1000 punti nel caso in cui si possiedano già tutti i PV. I cibi cambieranno a seconda del personaggio che si usa: (R) Richter, (M) Maria

(R) Ar = Arrosto	(M) Fm = Formaggio	(M) Ss = Sushi
(M) Bd = Budino	(R) Ga = Grande arrosto	(M) St = Stella
(M) Cg = Coppa gelato	(M) Ll = Lecca lecca	(M) Tr = Torta
(M) Cn = Cono gelato	(M) Pn = Panino	(M) Zp = Zuppa

RICHTER MARIA

LIVELLO 1

D: muro in alto a destra	Ar -- Cg
I: muro in basso a destra	Ar -- Cg

LIVELLO 2

D: lato sinistro del secondo blocco	Ar -- Cg
L: colonna alla destra della scalinata	Ar -- Ll

LIVELLO 2*

B: basamento del primo Gargoyle che si trasforma	Ar -- Cg
F: colonna alla destra della scalinata	Ar -- Ll

LIVELLO 3

A: muro in alto a sinistra, lato scala	Ar -- Cg
C: vaso e campana, sconfiggendo il Paranthropus	Ar -- Cg
E: muro in basso a sinistra	Ga -- Tr
I: gradone vicino all'ingresso	Ar -- Cg
M: muro in basso a destra	Ac -- Fm

LIVELLO 3*

A: mura in alto a sinistra, dopo il Three Eyed Skull	Ar -- Bd
B: fossa a sud est	Ar -- Bd
F: muro in basso a sinistra	Ga -- Tr
M: muro in basso a destra	Ar -- Fm

LIVELLO 4

B: gradone dopo aver superato gli spuntoni	Ar -- Cn
H: muro sulla porta	Ar -- Cn
M: piattaforma alla sinistra dei Bone Pillar	Ar -- Cn
O: muro in basso a destra	Ar -- Cn

LIVELLO 4*

C: gradino a sinistra delle scale	Ar -- Ss
E: muro in basso a destra	Ar -- Cn

I: dato dal barcaiolo la prima volta

Ar -- Ss

LIVELLO 5

C: muro sulle casse

Ar -- Pn

H: cassa nell'angolo a sud ovest

Ar -- St

LIVELLO 5*

B: blocco di pietra ai piedi della scalinata

Ar -- Cg

F: candela di destra, oltre le pedane che cadono

Ar -- Coppa grande

solo Richter può raccogliere l'oggetto in 5*F, mentre colpendo quella candela con Maria apparirà una coppa grande di gelato, che però rimane irraggiungibile per la ragazzina.

LIVELLO 6

B: sconfiggendo Mummy

Ar -- Cp

LIVELLO 7

E: nido

Ar -- Zp

H: muro sulla sinistra, cadendo da 7I

Ar -- Zp

N: muro in alto a destra, sopra l'ingresso

Ar -- Zp

+-----+
| VITA BONUS |
+-----+

Aggiunge una vita bonus al personaggio. Per Richter appare sotto forma di Cristallo, per Maria sotto forma di Bambolina. È possibile ottenere una vita bonus anche ogni 20.000 punti guadagnati.

DOVE SI TROVA

Livello 2* - C (eliminando l'Armor Lord)

Livello 3* - H (candela centrale tra quelle di destra)

Livello 4 - F (muro di sinistra, terza piattaforma dal basso)

Livello 4* - C (candela sopra la piattaforma mobile)

Livello 5 - D (motore)

Livello 7 - I (prima candela oltre gli sbarramenti, solo Richter)

Livello 7 - L (muro a sud ovest del camino più a sinistra)

+-----+
| COLLANA DI TERA |
+-----+

L'oggetto permette ad entrambi i personaggi di distruggere le barriere rosse e si riceve automaticamente trovando Tera presso il Livello 3*I. Dopo averlo ottenuto, il suo effetto rimarrà attivo per tutta la durata dell'avventura.

Iniziata l'esplorazione della località [3*A] accedere nella stanza successiva rompendo, dall'alto verso il basso, la parete situata al di sotto del portale posto al termine della camera. Successivamente [3*I] scendere le scale per giungere nella sala dove si trova Tera.

Le barriere rosse si trovano in:

- Livello 3 - I (conduce all'Audio 19)
- Livello 3* - B (fa scendere la zampa del fossile)
- Livello 3* - C (conduce all'Audio 22)
- Livello 4 - G (conduce all'Audio 24)
- Livello 5 - D (conduce all'Audio 31)
- Livello 5* - F (conduce all'Audio 37)
- Livello 7 - B (conduce al primo pulsante per liberare Annette)

+-----+
| MONILE DI IRIS |
+-----+

L'oggetto permette ad entrambi i personaggi di distruggere le barriere di cristallo e si riceve automaticamente trovando Iris presso il Livello 4*G. Dopo averlo ottenuto, il suo effetto rimarrà attivo per tutta la durata dell'avventura.

Iniziata l'esplorazione della località [4*A] accedere nella stanza successiva e qui [4*B] procedere verso est sino a trovare una Frog blu. Non eliminare il nemico bensì farsi seguire da lui nella zona orientale della stanza, per poi raggiungere una serie di statue dorate a forma di rana. La Frog blu si posizionerà automaticamente sul piedistallo libero, scomparendo poi con tutte le statue. In questo modo uno dei ponti di legno cadrà, liberando l'accesso per la zona inferiore. Dopo essere scesi, andare verso sinistra e superare le scale per entrare nella sala sottostante. Al suo interno [4*C] procedere verso destra e nella camera accanto [4*G] si troverà Iris.

Le barriere di cristallo si trovano in:

- Livello 4 - E (conduce all'Audio 23)
- Livello 4* - C (conduce all'Audio 25)
- Livello 4* - I (conduce all'Audio 27)
- Livello 5* - G (conduce all'Audio 35)
- Livello 7 - D (conduce al secondo pulsante per liberare Annette)

+-----+
| SFERA BOSS |
+-----+

L'oggetto fa terminare il Livello dopo la sconfitta del boss. La Sfera è di colore rosso per i guardiani la cui sconfitta conduce ad un Livello standard, mentre di colore scuro per quelli dopo i quali si accede ad un Livello indicato con *.

DOVE SI TROVA

- Livello 1 - F (dopo aver sconfitto il Wyvern)
- Livello 1 - L (dopo aver sconfitto il Water Serpent)
- Livello 2 - G (dopo aver sconfitto il Werewolf)
- Livello 2 - M (dopo aver sconfitto il Bone Golem)
- Livello 2* - E (dopo aver sconfitto il Werewolf)
- Livello 2* - G (dopo aver sconfitto il Bone Golem)
- Livello 3 - F (dopo aver sconfitto il Minotaurus)
- Livello 3 - N (dopo aver sconfitto Together)
- Livello 3* - G (dopo aver sconfitto il Minotaurus)
- Livello 3* - N (dopo aver sconfitto Together)
- Livello 4 - P (dopo aver sconfitto Dullahan)
- Livello 4 - S (dopo aver sconfitto Carmilla & Laura)
- Livello 4* - F (dopo aver sconfitto Dullahan)
- Livello 4* - M (dopo aver sconfitto Carmilla & Laura)
- Livello 5 - H (dopo aver sconfitto Death)

- Livello 5* - I (dopo aver sconfitto la Succubus)
- Livello 5* - M (dopo aver sconfitto l'Hydra)
- Livello 6 - B (dopo aver sconfitto Shaft)
- Livello 7 - O (dopo aver sconfitto la Succubus oppure lo Shaft's Ghost)
- Livello 8 - C (dopo aver sconfitto Dracula)

.....

```

/-----\
|  CONSIGLI VARI  |
\-----/

```

[@04CV]

- Il gioco non prevede limiti di tempo perciò non fatevi prendere dalla fretta: esplorate con calma le località e recuperate oggetti utili in caso di necessità.
- Il personaggio muore istantaneamente cadendo nei precipizi perciò siate precisi nei salti. Fate attenzione alle trappole ed ai nemici presenti nelle vicinanze, imparando a sfruttare bene tutti i movimenti del personaggio.
- Conservate i Cuori. Usare le Armi Secondarie contro i nemici minori è uno spreco, a meno che non sia proprio necessario, perciò accumulate i Cuori per poi utilizzarli nello scontro con il boss.
- 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. Arrivando al termine di una stanza, i nemici ancora vivi scompariranno automaticamente.
- Atterrando da medie o da grandi altezze, il personaggio perde una frazione di secondo per attutire la caduta. In questo breve lasso di tempo siete immobili e vulnerabili quindi state attenti ai mostri nelle immediate vicinanze.
- Evitate gli scontri non necessari: conservare i PV per affrontare il boss è indispensabile. Al termine di ogni Livello riceverete 10 punti per ogni PV rimasto e 100 per ogni Cuore risparmiato. In aggiunta guadagnerete una vita bonus nel caso in cui abbiate affrontato il boss possedendo il massimo dei PV e lo abbiate sconfitto senza aver subito danni. All'inizio del Livello successivo manterrete sia l'eventuale Arma Secondaria equipaggiata che i Cuori avanzati al termine del Livello precedente.
- All'inizio di una partita, o ricominciando dal Menù di Gioco, si possiedono tre vite. Quando ne perde una, si riprende l'avventura possedendo solo 10 Cuori mentre l'eventuale Arma Secondaria posseduta viene rimossa.
- I nemici vi danneggiano anche col semplice contatto. Sfruttate al meglio l'intera lunghezza dell'arma di base ed il raggio d'azione delle Armi Secondarie per eliminarli dalla distanza.
- Dopo aver subito un danno il personaggio sarà invincibile per alcuni istanti. Sfruttate questo breve lasso di tempo per superare ostacoli pericolosi oppure per infliggere danni ai nemici.
- Alcuni boss possiedono un attacco finale che eseguono solo dopo essere stati sconfitti. Non si può morire subendo questo attacco finale anche se si possiede solo pochissima energia: nella peggiore delle ipotesi si rimarrà con solo 1 PV.

altri salvataggi. In questa modalità sono presenti tre giochi.

- .Rondo of Blood
- .Symphony of the Night
- .Akumajyo Dracula Peke

VERIFICA AUDIO

[Per maggiori informazioni vedere la Sezione 9 - Versioni Originali & Audio] qui è possibile ascoltare tutte le tracce audio ottenute durante le avventure in Dracula X Chronicles. Una volta raccoltane una durante un qualsiasi salvataggio, essa diventa comunque disponibile in questa sezione, anche se non è stata raccolta in altri salvataggi. Premere il pulsante X per ascoltare la traccia, spingere il tasto Triangolo per interromperla. In questa modalità sono presenti 52 tracce audio, appartenenti ai tre giochi principali presenti sul disco:

- .Dracula X Chronicles
- .Rondo of Blood
- .Symphony of the Night

OPZIONI

qui è possibile

- [Configurazione Tasto]
 - .configurare i pulsanti
 - .usare la levetta analogica o i tasti direzionali per comandare il cursore ed il personaggio
- [Dimensione Schermo]
 - .modificare le dimensioni dello schermo durante la partita
- [Sfondo]
 - .selezionare lo sfondo che appare sullo schermo quando si utilizzano i giochi nella Partita Originale
- [Lingua Voce]
 - .scegliere la lingua utilizzata nel doppiaggio

```
+-----+
|  NUOVA PARTITA  |
+-----+
```

- a. in alto sono presenti gli eventuali salvataggi già presenti con le rispettive percentuali di completamento. Si possono creare sino a tre salvataggi differenti. Selezionando uno di quelle già attivi, colorati in bianco, è possibile continuare l'avventura.
- b. Immetti Nome --: permette di iniziare una nuova avventura
- c. Modifica Nome -: permette di modificare il nome inserito all'inizio dell'avventura
- d. Elimina File --: permette di cancellare un'avventura salvata in precedenza
- e. Copia File ----: permette di copiare un'avventura precedentemente salvata su uno slot ancora vuoto

Una volta iniziata una nuova avventura sarà possibile accedere al Menù di Gioco: (esempio)

```

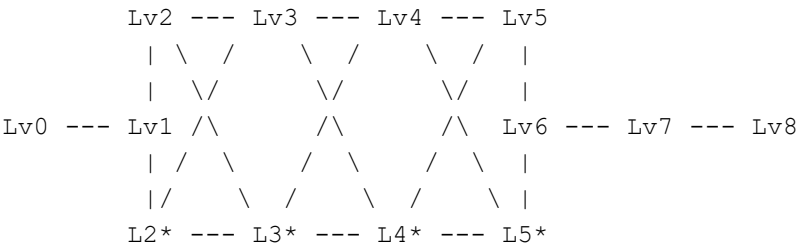
-----
Liv. 5  $ 001049  +-----+
+-----+      | Richter |
| In. Part      | +-----+
| Sel. Giocat.  |
| Sel. Livello  | +-----+
| Demo Boss     | |         |
| Ass. Audio    | | Ragazze |
| Mod. Antiboss | | salvate |
+-----+      |         |
Continua      000 +-----+
-----

```

In alto è presente il nome dato al salvataggio e sulla destra la rispettiva percentuale di completamento. Subito sotto è presente il Livello selezionato da cui ricominciare il gioco e i crediti ottenuti sino a quel momento.

Nella parte bassa dello schermo è presente il numero di volte in cui si è continuato il gioco dopo aver avuto la schermata di Game Over, mentre sulla destra sono raffigurate quante e quali ragazze sono state liberate. Le varie voci del Menù di Gioco sono:

- a. INIZIO PARTITA
fa ricominciare l'avventura dal Livello indicato nella parte superiore dello schermo.
- b. SELEZIONA GIOCATORE (presente solo se si è già liberata Maria)
permette di cambiare il personaggio da utilizzare. Nella parte destra dello schermo è presente il ritratto di quello attualmente in uso.
- c. SELEZIONE LIVELLO
permette di selezionare il Livello da cui ricominciare l'avventura secondo questo schema:



Posizionando il cursore su una casella, apparirà anche la sagoma oscurata dei boss presenti nel rispettivo Livello.

- d. DEMO BOSS
permette di visualizzare filmati che mostrano come affrontare i vari boss presenti nel gioco. Per poterlo fare bisognerà prima guadagnare i crediti necessari, ottenibili raccogliendo i vari sacchi di denaro presenti nel gioco. Questo prezzo in crediti si pagherà solo la prima volta che si vorrà visualizzarli. Man mano che si proseguirà nel gioco, la lista si allungherà; i nomi in giallo sono quelli già visualizzati, quelli in grigio sono quelli ancora da comprare.

	\$	
Liv. 0 --> Death	-->	0
Liv. 1 --> Wyvern	-->	50

Così, all'età di 18 anni, Richter impugnò la frusta appartenuta ai suoi antenati e si recò al castello di Dracula per liberare le due ragazze e per sconfiggere il vampiro.

=====

ABILITÀ

[@06BL]

=====

Richter possiede delle abilità uniche che gli permettono di farsi strada agevolmente nei vari Livelli di cui è composto il gioco.

__ CAPRIOLA EVASIVA __

durante la fase ascendente del salto, premere il pulsante X

Mentre è in aria, Richter esegue una capriola aerea all'indietro. Durante la sua esecuzione, il personaggio rimane comunque vulnerabile agli attacchi dei nemici, perciò bisogna usarla con precisione per evitare di subire danni. La Capriola Evasiva si può compiere solo mentre Richter si trova ancora nella fase ascendente del salto e non può essere eseguita mentre il personaggio cade da una piattaforma. Se usata con il giusto tempismo, questa abilità permette anche di salire su pedane che non sono raggiungibili con il salto semplice.

__ SVOLTA AEREA __

mentre si è in aria, tenere premuto il pulsante X e spingere la direzione Destra o Sinistra

Durante il volo, Richter si sposta nella direzione in cui è rivolto. Con la Svoltata Aerea è quindi possibile modificare completamente la traiettoria del proprio salto, permettendo così al personaggio di schivare un attacco nemico o di atterrare su una piattaforma vicina, nel caso in cui il salto iniziale non sia stato eseguito correttamente.

__ BLOCCO POSIZIONE __

mentre si è a terra, tenere premuto il pulsante X e spingere la direzione Destra o Sinistra

Eseguendo questa abilità, Richter rimane fermo sul posto ed è in grado di voltarsi senza però avanzare. In questo modo è possibile gestire facilmente i nemici situati ai lati del personaggio senza perdere la posizione. Non è consentito eseguire il Blocco Posizione mentre Richter si trova lungo una scalinata.

__ CAMMINATA ALL'INDIETRO __

mentre si è a terra, tenere premuto il pulsante Quadrato e spingere la direzione Destra o Sinistra

Eseguendo questa abilità, Richter può avanzare o retrocedere rimanendo però voltato sempre nella stessa direzione. In questo modo è possibile attaccare più facilmente i nemici molto resistenti, senza perdere frazioni di secondo per voltarsi. Non è consentito eseguire la Camminata all'indietro mentre Richter si trova lungo una scalinata.

COLPO DI FRUSTA

mentre si è a terra o in aria, premere il pulsante Quadrato

Richter attacca estendendo orizzontalmente la sua frusta. Il personaggio è in grado di eseguire un attacco alla volta con la propria arma perciò bisognerà premere ripetutamente il tasto Quadrato per eseguire una serie di colpi. Richter ha la possibilità di attaccare da fermo, mentre salta o si lascia cadere, oppure mentre è accovacciato, ma sempre nella direzione in cui è rivolto. Usando la frusta mentre si cammina, il personaggio si fermerà necessariamente per estenderla perciò, quando bisognerà fuggire da una minaccia ed intanto colpire un bersaglio davanti a sé, è consigliato farlo mentre si salta in avanti, in modo tale da non perdere secondi preziosi fermandosi.

ESTENSIONE DELLA FRUSTA

mentre si è a terra o in aria, premere il pulsante Quadrato e poi spingere rapidamente due volte la direzione Destra o Sinistra

Eseguendo questa abilità mentre si attacca, la frusta di Richter diverrà leggermente più lunga per un istante, aumentando il raggio d'azione del suo attacco e brillando di bianco. L'Estensione della Frusta può essere eseguita anche quando si salta, si è accovacciati o si è sulle scale.

=====

ARMI SECONDARIE

[@06RS]

=====

Le Armi Secondarie a disposizione di Richter sono:

FRUSTA INFUOCATA

Attacco Speciale: 15 Cuori

Quando non si possiede alcuna Arma Secondaria, premendo il pulsante Triangolo Richter genererà una serie di fiamme attorno a sé per poi attaccare con la frusta infuocata. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. La lunghezza dell'arma è notevolmente superiore rispetto alla frusta standard inoltre è possibile danneggiare i bersagli anche con le fiamme che inizialmente circondano Richter, rendendo questo Attacco Speciale utile sia sulla media che sulla brevissima distanza.

ACQUA SANTA

Attacco Normale : 1 Cuore

Attacco Speciale: 20 Cuori

Richter scaglia un'ampolla verso il basso che, rompendosi entrando in contatto con un elemento dello scenario, sprigiona tre fiammelle azzurre che avanzano per un breve tratto prima di svanire. La tecnica non è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. L'Acqua santa risulta efficace contro i nemici che camminano, oppure quelli che possiedono qualche forma di difesa come scudi o corazze, mentre è completamente inutile contro i mostri volanti. Sullo schermo possono essere presenti contemporaneamente sino ad un massimo di tre serie di fiammelle.

Attacco Speciale 'Hydro Storm': Richter genera una pioggia che danneggia tutti i bersagli presenti sullo schermo. La tecnica è discretamente rapida e copre

una vasta area. Durante la sua esecuzione, Richter può muoversi ed attaccare liberamente con la frusta, aumentando così i danni inflitti ai nemici.

DOVE SI TROVA

Livello 1 - I
Livello 2 - B, F
Livello 2* - C, D
Livello 3 - D, H
Livello 3* - B, H
Livello 4 - B, L, O, R
Livello 4* - E, G, L
Livello 5 - B
Livello 5* - B, G, H
Livello 6 - A
Livello 7 - L, N
Livello 8 - A

ASCIA

Attacco Normale : 1 Cuore

Attacco Speciale: 10 Cuori

Richter lancia verso l'alto un'ascia lungo una traiettoria parabolica. L'Arma è piuttosto rapida e copre un'area discreta. L'Ascia è ottima per ogni tipo di nemico: con essa è molto semplice colpire i mostri volanti e, con le giuste misure, è possibile danneggiare anche quelli a terra. Si possono lanciare Asce senza alcun limite di numero.

Attacco Speciale: Richter genera attorno a sé undici asce per poi scagliarle a raggiera. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. L'Attacco Speciale, pur non essendo molto potente, risulta utile quando si è circondati da nemici deboli.

DOVE SI TROVA

Livello 1 - A, F
Livello 2 - A
Livello 3 - D, H, M
Livello 3* - H, M
Livello 4 - A, L
Livello 4* - B, G
Livello 5 - G
Livello 5* - F, H
Livello 6 - A
Livello 7 - A, B, I, N

BIBBIA

Attacco Normale : 3 Cuori

Attacco Speciale: 10 Cuori

Richter scaglia una serie di pagine che si muovono a spirale attorno al personaggio. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Questo attacco è il più utile in assoluto, tra quelli normali delle varie Armi Secondarie, poichè permette di danneggiare un gran numero di nemici con un singolo assalto, indipendentemente dal fatto che essi volino o meno. La Bibbia inoltre permette anche di oltrepassare le difese nemiche, come scudi o altro.

Attacco Speciale: Richter scaglia frontalmente diverse pagine del libro che avanzano in maniera circolare, danneggiando tutti nemici con i quali vengono a contatto. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. L'Attacco

Speciale è molto utile per eliminare facilmente i bersagli allineati.

DOVE SI TROVA

Livello 3 - C
Livello 3* - B
Livello 4 - H, L, P
Livello 4* - F, G
Livello 5* - G
Livello 6 - A
Livello 7 - D

CHIAVE

Attacco Normale : 0 Cuori
Attacco Speciale: 0 Cuori

Richter colpisce frontalmente con la Chiave, danneggiando solo un bersaglio situato molto vicino a lui. La tecnica è discretamente rapida e possiede un raggio d'azione estremamente ridotto. La Chiave non è propriamente un'Arma Secondaria, anche se viene utilizzata nello stesso modo, ed il suo scopo è solo quello di poter aprire particolari cancelli. Essi sono situati in:

Livello 2 - E (conduce a 2H , dove è tenuta prigioniera Maria)
Livello 4* - I (conduce a 4*L, anticamera dello scontro con il boss)
Livello 7 - D (conduce a 7F , dove è situata la Lilith)
Livello 7 - D (conduce a 7G , dove è tenuta prigioniera Annette)

Attacco Speciale: Richter salta in aria, senza eseguire però alcun effetto. Questa tecnica non causa alcun danno ai nemici e non ha alcuna utilità.

DOVE SI TROVA

Livello 2 - C
Livello 4* - I (ricevuta dal barcaiolo, tornando la seconda volta)
Livello 7 - E (eliminando il Magic Hawk)

COLTELLO

Attacco Normale : 1 Cuore
Attacco Speciale: 10 Cuori

Richter scaglia frontalmente tre pugnali ad angolazioni leggermente diverse. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Il danno inflitto ai nemici non è molto elevato, tuttavia il Coltello rimane un'ottima arma per colpire facilmente i bersagli distanti. Si può lasciare un secondo gruppo di pugnali solo quando il primo è quasi uscito dallo schermo.

Attacco Speciale 'Thousand Daggers': rimanendo fermo sul posto, Richter lancia frontalmente una gran quantità di pugnali. La tecnica è molto rapida, possiede un notevole raggio d'azione ed inoltre è possibile voltarsi a destra ed a sinistra per lanciare i coltelli. Questo Attacco Speciale ha però due grossi difetti. La sua durata è piuttosto elevata e durante l'esecuzione Richter non può spostarsi o difendersi perciò diventa un bersaglio facile per gli attacchi provenienti dall'alto. Il secondo difetto consiste nel fatto che, nonostante il gran numero di pugnali lanciati, il nemico verrà colpito solo da alcuni di essi, rendendo meno efficace questa tecnica.

DOVE SI TROVA

Livello 1 - A
Livello 2 - A
Livello 3 - A, C
Livello 3* - A

Livello 4 - R
Livello 4* - A, G, L
Livello 5 - A, H
Livello 5* - A, E, F, H, L
Livello 6 - A
Livello 7 - H, N

CROCE

Attacco Normale : 1 Cuore

Attacco Speciale: 15 Cuori

Richter lancia davanti a sè una Croce che, dopo aver percorso un tratto orizzontale, torna indietro muovendosi in direzione contraria. La tecnica possiede una discreta velocità e raggio d'azione ed è molto utile per colpire i bersagli che si trovano a media distanza. Per infliggere danni maggiori ai nemici è consigliato attaccarli quando la Croce ruota su sè stessa prima di tornare indietro, in modo tale da aumentare il numero dei colpi che vanno a segno. Sullo schermo possono essere presenti contemporaneamente sino ad un massimo di tre Croci.

Attacco Speciale 'Grand Cross': Richter genera tre serie di grandi croci che attraversano verticalmente tutto lo schermo, danneggiando più volte i vari nemici presenti. L'attacco termina con un'ultima croce che compare al centro della schermata. La tecnica è discretamente rapida, copre una vasta area ed è l'attacco più potente a disposizione del personaggio.

DOVE SI TROVA

Livello 1 - I
Livello 2 - D, L
Livello 2* - F
Livello 3 - C, E, M
Livello 3* - D, F, H, M
Livello 4 - I, L
Livello 4* - C, G
Livello 5 - C, G, H
Livello 5* - C
Livello 6 - A
Livello 7 - H, N
Livello 8 - A

OROLOGIO

Attacco Normale : 5 Cuori

Attacco Speciale: 30 Cuori

Questa Arma Secondaria consente a Richter di rallentare i nemici e le trappole presenti sullo schermo per circa sei secondi, scanditi dalla rotazione di una serie di simboli mistici che compaiono sullo sfondo. Durante l'esecuzione della tecnica, Richter può muoversi ed attaccare liberamente con la frusta. L'Arma Secondaria non causa danni diretti al nemico, ma ha il compito di rallentarlo, in modo tale da poterlo colpire più facilmente con la frusta. I boss sono immuni a questa tecnica inoltre bisogna attendere che si esaurisca prima di poterla usare di nuovo.

Attacco Speciale: Richter genera dodici simboli mistici che si lanciano in automatico verso i nemici nelle vicinanze. La tecnica è discretamente rapida, copre una vasta area ma non rallenta nè i nemici, nè le trappole. Durante la sua esecuzione, Richter può muoversi ed attaccare liberamente con la frusta, aumentando così i danni inflitti ai nemici.

mentre si è in aria, premere il tasto X

Dopo un salto, oppure mentre si lascia cadere, Maria è in grado di eseguire una capriola in aria che le permette di raggiungere altezze più elevate del salto semplice e di superare agevolmente trappole e nemici. Premendo le direzioni Destra o Sinistra è possibile modificare la traiettoria della capriola.

SCIVOLATA

mentre si è accovacciati, premere il tasto X

Maria avanza lungo il pavimento strisciando sulla sua pancia. Questa abilità non causa danni ai nemici ma è molto utile per fuggire dai pericoli oppure per attraversare le strettoie. Durante la Scivolata il personaggio rimane comunque vulnerabile alle tecniche nemiche e non è in grado di attaccare.

CAPRIOLA

mentre si è accovacciati, tenere premuta la diagonale bassa Destra o Sinistra e spingere il tasto X

Maria avanza lungo il pavimento eseguendo una capriola. Questa abilità non causa danni ai nemici ma è molto utile per fuggire dai pericoli poichè risulta più rapida della Scivolata. Durante la Capriola il personaggio rimane comunque vulnerabile alle tecniche nemiche e non è in grado di attaccare.

VOLO DELLA COLOMBA

mentre si è a terra o in aria, premere il pulsante Quadrato

Maria lancia davanti a sè una colomba che, dopo aver percorso un tratto orizzontale, torna indietro dalla ragazza, ovunque lei sia. La tecnica è molto rapida e possiede un breve raggio d'azione. Maria è in grado di lanciare due colombe in rapida successione, premendo nuovamente il pulsante Quadrato. La ragazza ha la possibilità di attaccare da ferma, in movimento, mentre salta o si lascia cadere, oppure mentre è accovacciata, ma sempre nella direzione in cui è rivolta. I volatili causano danni sia mentre vengono lanciati, sia quando tornano indietro, permettendo così di colpire due volte un bersaglio con un singolo attacco.

ATTACCO OLOGRAFICO

mentre si è a terra o in aria,

| O \
| | \
O | O + Quadrato (Giù, Su, Diagonale bassa + Quadrato)

Maria genera un'immagine di sè stessa che scatta in avanti e causa ingenti danni al nemico. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Mentre l'immagine è attiva, Maria rimane immobile ed è vulnerabile agli attacchi nemici.

=====

=====

A differenza di Richter, Maria non può eseguire alcun Attacco Speciale senza essere in possesso di un'Arma Secondaria tuttavia, quando ne utilizza uno, la ragazza diventa invulnerabile. Le tecniche a disposizione di Maria sono:

_____ CHIAVE

Attacco Normale : 0 Cuori

Attacco Speciale: 0 Cuori

Maria lancia in avanti una colomba che porta la Chiave tra le sue zampe. La tecnica è discretamente rapida e possiede un raggio d'azione non molto elevato. La Chiave non è propriamente un'Arma Secondaria, anche se viene utilizzata nello stesso modo, ed il suo scopo è solo quello di poter aprire particolari cancelli. Essi sono situati in:

Livello 2 - E (conduce a 2H , dove è tenuta prigioniera Maria)

Livello 4* - I (conduce a 4*L, anticamera dello scontro con il boss)

Livello 7 - D (conduce a 7F , dove è situata la Lilith)

Livello 7 - D (conduce a 7G , dove è tenuta prigioniera Annette)

Attacco Speciale: Maria salta in aria, senza eseguire però alcun effetto. Questa tecnica non causa alcun danno ai nemici e non ha alcuna utilità.

DOVE SI TROVA

Livello 2 - C

Livello 4* - I (ricevuta dal barcaiolo, tornando la seconda volta)

Livello 7 - E (eliminando il Magic Hawk)

_____ DRAGO

Attacco Normale : 5 Cuori

Attacco Speciale: 50 Cuori

Maria lancia in aria un drago che travolge qualsiasi nemico gli si pari davanti. La tecnica è discretamente rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Il Drago è un'ottima Arma Secondaria, in grado di eliminare in modo rapido sia i nemici volanti che quelli a terra. Si può scagliare un secondo Drago solo dopo che il primo è uscito dallo schermo.

Attacco Speciale 'Seiryu': Maria evoca un dragone che colpisce ripetutamente tutti i nemici presenti sullo schermo. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Questo è l'attacco più potente in assoluto tra quelli a disposizione di entrambi i personaggi ed è in grado di eliminare anche alcuni boss in pochi istanti.

DOVE SI TROVA

Livello 1 - I

Livello 2 - D, L

Livello 2* - F

Livello 3 - C, E, M

Livello 3* - D, F, H, M

Livello 4 - I, L

Livello 4* - C, G

Livello 5 - C, G, H

Livello 5* - C

Livello 6 - A

Livello 7 - H, N

Livello 8 - A

FENICE

Attacco Normale : 1 Cuore

Attacco Speciale: 20 Cuori

Maria lancia in aria una coppia di volatili che, dopo aver percorso un tratto in diagonale, torna indietro dalla ragazza, ovunque lei sia. La tecnica è molto rapida e possiede un breve raggio d'azione. I volatili causano danni sia mentre vengono lanciati, sia quando tornano indietro, permettendo così di colpire due volte un bersaglio con un singolo attacco. Questa tecnica è molto utile contro nemici volanti e quelli che si trovano più in alto del personaggio. Si può scagliare una seconda coppia di volatili solo dopo che la prima è tornata dal personaggio.

Attacco Speciale 'Suzaku': Maria evoca una grande fenice che, dopo averla afferrata tra le zampe, fa piovere meteore su tutto lo schermo, danneggiando i vari nemici presenti. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Oltre le meteore, anche il battito d'ali della fenice causa danni ai bersagli situati nelle immediate vicinanze.

DOVE SI TROVA

- Livello 1 - A
- Livello 2 - A
- Livello 3 - A, C
- Livello 3* - A
- Livello 4 - R
- Livello 4* - A, G, L
- Livello 5 - A, H
- Livello 5* - A, E, F, H, L
- Livello 6 - A
- Livello 7 - H, N

GATTO

Attacco Normale : 3 Cuori

Attacco Speciale: 20 Cuori

Maria lancia in avanti un gatto che corre sul pavimento. Urtando un nemico, questi viene danneggiato mentre l'animale rimbalza all'indietro per poi riprendere la sua corsa. La tecnica è discretamente rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Questa Arma Secondaria è utile solo contro i nemici che si trovano a terra oppure più in basso rispetto a Maria. Sullo schermo possono essere presenti contemporaneamente sino ad un massimo di due Gatti.

Attacco Speciale 'Byakko': Maria salta in groppa ad una grossa tigre che percorre orizzontalmente tutto lo schermo per tre volte, infliggendo danni ai nemici. La tecnica non è molto rapida ma copre una vasta area.

DOVE SI TROVA

- Livello 1 - A, F
- Livello 2 - A
- Livello 3 - D, H, M
- Livello 3* - H, M
- Livello 4 - A, L
- Livello 4* - B, G
- Livello 5 - G
- Livello 5* - F, H
- Livello 6 - A
- Livello 7 - A, B, I, N

LIBRO DI MUSICA

Attacco Normale : 3 Cuori

Attacco Speciale: 10 Cuori

Maria genera davanti a sè otto note musicali che si muovono in orizzontale, infliggendo danni ai nemici con i quali vengono a contatto. La tecnica non è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Il Libro di Musica è utile per eliminare facilmente i nemici allineati inoltre si può avanzare assieme alle note, in modo tale che esse proteggano il personaggio durante il tragitto. Si può generare una seconda serie di note solo dopo che la prima è scomparsa dallo schermo.

Attacco Speciale: Maria genera in aria dieci note musicali che rimangono sopra di lei, seguendola durante gli spostamenti, e che danneggiano tutti i nemici con i quali vengono a contatto. La tecnica non è molto rapida ma copre una vasta area. Durante la sua esecuzione, Maria può muoversi ed attaccare liberamente con le colombe, aumentando così i danni inflitti ai nemici.

DOVE SI TROVA

Livello 3 - C
Livello 3* - B
Livello 4 - H, L, P
Livello 4* - F, G
Livello 5* - G
Livello 6 - A
Livello 7 - D

TARTARUGA

Attacco Normale : 3 Cuore

Attacco Speciale: 10 Cuori

Maria si nasconde sotto un resistente guscio di tartaruga che la protegge da qualsiasi attacco nemico e anche dal semplice contatto. Durante l'esecuzione di questa tecnica, il personaggio non può attaccare, diventa molto più lento e la sua capacità di salto viene quasi azzerata. Per uscire dal guscio bisogna premere nuovamente Su + Quadrato. La Tartaruga è un'Arma Secondaria da usare solo per attraversare indenni alcuni nemici od ostacoli insidiosi oppure quando si possiedono pochissimi PV.

Attacco Speciale 'Genbu': Maria evoca una grossa tartaruga che, ruotando su sè stessa, si lancia frontalmente. La tecnica è discretamente rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Questo Attacco Speciale è utile soltanto per eliminare rapidamente una serie di nemici allineati.

DOVE SI TROVA

Livello 1 - I
Livello 2 - B, F
Livello 2* - C, D
Livello 3 - D, H
Livello 3* - B, H
Livello 4 - B, L, O, R
Livello 4* - E, G, L
Livello 5 - B
Livello 5* - B, G, H
Livello 6 - A
Livello 7 - L, N
Livello 8 - A

UOVO

Attacco Normale : 3 Cuori

Attacco Speciale: 5 Cuori

Maria lancia un uovo dal cui interno fuoriescono sei colombe, tre per lato, che volano verso l'alto. La tecnica non è molto rapida ma copre un'area discreta. Sia l'uovo che le colombe possono causare danni ai nemici perciò questa Arma Secondaria è utile principalmente solo contro mostri che si trovano in posizione elevata rispetto al personaggio. Si può scagliare un secondo Uovo solo dopo che le colombe del primo sono uscite dallo schermo.

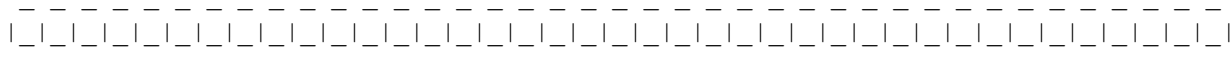
Attacco Speciale: Maria solleva un uovo dal cui interno fuoriescono nove colombe, una rossa al centro circondata dalle altre otto bianche, che volano frontalmente danneggiando tutti i nemici che incontrano. La tecnica è discretamente rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Questo Attacco Speciale è utile soltanto per eliminare rapidamente una serie di nemici allineati.

DOVE SI TROVA

- Livello 2 - H
- Livello 3 - B
- Livello 3* - H, I
- Livello 4 - L
- Livello 4* - G
- Livello 5 - A
- Livello 5* - B
- Livello 7 - G, N

RIEPILOGO \

Rispetto a Richter, Maria possiede diversi vantaggi: è più veloce, è più piccola, cosa che le permette di evitare alcuni attacchi nemici senza necessariamente abbassarsi, può attaccare due volte in rapida successione e può colpire anche in movimento. L'unico difetto del personaggio è che la sua capacità difensiva è inferiore a quella di Richter perciò subisce danni maggiori dai nemici.



\\
|8) SOLUZIONE:|
//////////

[@08SL]

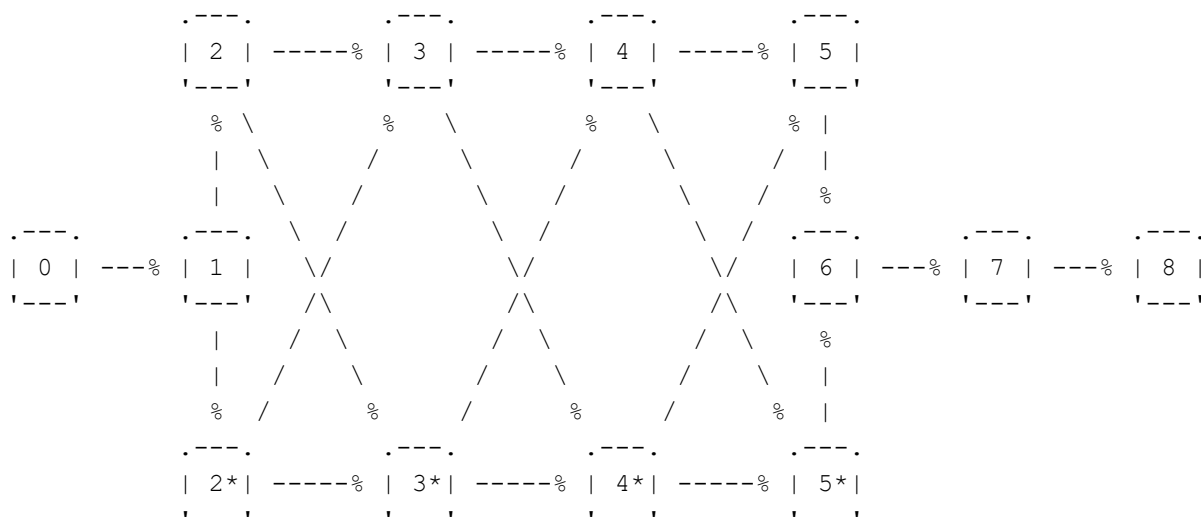
Nel Menù Principale, scegliendo INIZIA PARTITA e selezionando uno slot vuoto, si comincerà una nuova avventura.

- Scegliere il nome da dare al salvataggio:
- Tasti direzionali -: muovono il cursore
 - Pulsante X -----: scrive la lettera
 - Pulsante Cerchio --: cancella la lettera
 - FINE (in basso) ---: conferma il nome

A B C D E F G H
 I J K L M N O P
 Q R S T U V W X
 Y Z ! & ' ? . -

Scrivere il nome e quindi selezionare FINE.

Il gioco è composto in totale da tredici Livelli, di cui solo nove sono necessari per completare l'avventura. Il percorso non è lineare e varia a seconda di quale boss si sconfigge all'interno di alcuni Livelli:



I Livelli sono:

- Livello 0 - Bosco circostante
- Livello 1 - Città incendiata
- Livello 2 - Entrata del Castello
- Livello 2* - Ponte sul lago
- Livello 3 - Cappella
- Livello 3* - Cimitero
- Livello 4 - Prigioni sotterranee
- Livello 4* - Fianco della montagna
- Livello 5 - Nave fantasma
- Livello 5* - Vallata nascosta
- Livello 6 - Corridoio di marmo
- Livello 7 - Torre dell'orologio
- Livello 8 - Sala del trono

Per ogni Livello sono indicati:

- gli oggetti presenti e le stanze dove trovarli
- i nemici che si incontrano ed il numero di colpi necessari per eliminarli
- i boss che si affrontano
- una piccola mappa, divisa per stanze

La seguente soluzione si riferisce ad un'avventura giocata comandando Richter ma sono presenti anche note riguardanti Maria.

=====

LIVELLO 0 Prologo

[@08L0]

=====

"In principio

la gente conosceva solo pace e prosperità

e nessuno pensava che sarebbero mai venuti tempi bui.
 Ma dietro la pace e la prosperità, il male continua a vivere.
 Coloro che rigettano la prosperità della gente e che corrompono la pace,
 coloro che vogliono far risorgere il potere delle tenebre
 e che vogliono ricreare questo mondo corrotto si sono radunati.
 Con ghigni malefici, essi attendono ardentemente la resurrezione.
 Un secolo dopo, colui che incarna il male è nuovamente rinato.
 All'inizio preferiva agire di notte.
 È in grado di trasformarsi in pipistrello, in lupo e in nebbia.
 Succhia il sangue delle giovani donne
 per preservare la sua vita eterna.
 Padrone del castello demoniaco, dio della malvagità,
 il Conte Dracula è infine tornato!"

|| Il giovane Richter Belmont è in viaggio per raggiungere la città assalita
 || dall'esercito di Dracula. Lungo il tragitto viene raggiunto da Death,
 || il seguace più fedele del Conte.

L'avventura inizia con un breve scontro con Death. Non potete cadere dal carro
 ma neanche muovervi al di fuori di esso, inoltre dovrete fare attenzione al
 vento, che vi spingerà gradualmente verso sinistra. Il nemico vi scaglierà
 contro la sua falce, la quale si muoverà come un boomerang. Attendete che torni
 indietro da Death e colpite il mostro due volte per disarmarlo. In alternativa
 potete anche distruggere la falce quando è ancora in volo. Una volta privato
 della sua arma, Death userà la sua magia per generare un grande teschio e
 scagliarlo contro di voi. Posizionatevi all'estremità sinistra del carro e da
 qui colpite il teschio con la frusta per respingerlo.

|| Vedendo che la sua magia è inefficace, Death si allontana, promettendo però
 || al giovane Belmont che, la prossima volta che si incontreranno, lotterà sul
 || serio.

--> non si può utilizzare Maria nel Prologo.

=====

LIVELLO 1	Cena di fiamme	[@08L1]
-----------	----------------	---------

=====

*** OGGETTI ***

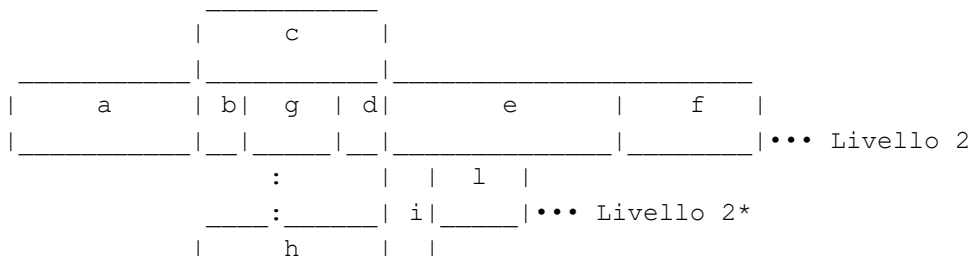
Acqua santa [I]
 Ascia [A, F]
 Arrosto [D, I]
 Audio 13 [H]
 Coltello [A]
 Croce [I]

*** NEMICI ***

Bat (1 colpo)
 Blade Master (1 colpo)
 Ectoplasm (3 colpi)
 Giant Rock Fighter (7 colpi)
 Skeleton Ape (1 colpo)
 Stone Rose (8 colpi)

*** BOSS ***

Water Serpent
 Wyvern



1A In questa prima stanza potrete prendere confidenza con i movimenti del personaggio. Distruggete le varie fiaccole per recuperare Cuori ed Armi Secondarie, specialmente l'Ascia. Qui sono presenti gli Skeleton Ape, i quali attaccano solo quando sono molto vicini a voi, perciò potete colpirli con la frusta senza correre rischi. Arrivati al termine della stanza, l'ultimo nemico verrà eliminato automaticamente.

|| Tra le strade della città assediata, Annette cerca di mettersi in salvo, || venendo però catturata dai seguaci di Dracula. Shaft intende offrire la || ragazza al suo padrone ma interviene personalmente il Conte il quale, || conoscendo il legame tra Annette e Richter, ha altri progetti per lei.

1B All'interno di questa camera è presente nella zona superiore uno Skeleton Ape in possesso di una botte: posizionatevi sotto di lui e fategliela lanciare. In seguito salite le scale ed eliminate il nemico prima di procedere verso nord.

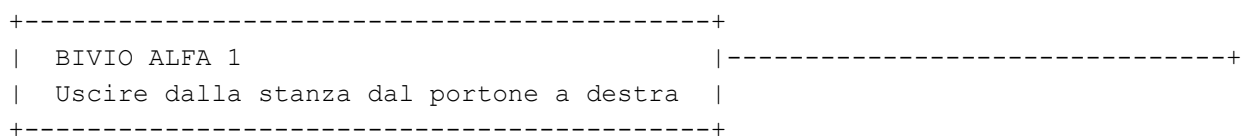
1C Una volta al suo interno, troverete diversi edifici sullo sfondo. Dalle loro finestre potranno uscire alcuni Skeleton Ape perciò siate prudenti mentre avanzate. Prima di procedere, colpite il muro in basso a sinistra per ottenere un sacco da 700\$. In questa stanza potrete distruggere anche le lampade per trovare gli oggetti. Procedete verso est, stando attenti ai barili scagliati dagli Skeleton Ape. Al termine della stanza dovrete affrontare il Blade Master: questo scheletro armato con due lame è molto agile ed aggressivo. Per questo motivo attaccatelo non appena esce dalla finestra, in modo tale da non dargli l'opportunità di intraprendere l'offensiva.

1D Giunti in questa piccola sala, superate l'apertura subito sulla destra e demolite il muro per trovare un ARROSTO. Raggiungete poi la zona inferiore e distruggete la parete sulla sinistra, oltre il corso d'acqua, per ottenere un Cuore grande. Abbattendo la parte superiore di questo muro genererete un'apertura.

Qui i percorsi si dividono:

- .BIVIO ALFA 1 - Uscire dalla stanza dal portone a destra
- .BIVIO ALFA 2 - Proseguire dall'apertura a sinistra

Al termine di ogni Bivio si affronterà un boss per poi accedere nel Livello designato.



1E Lungo questo sentiero dovrete stare attenti ai Bat, pipistrelli che compaiono periodicamente, ed affrontare i Giant Rock Fighter. L'unico punto vulnerabile dei mostri rocciosi è il busto perciò dovrete necessariamente saltare per colpirli. Allontanatevi dai nemici quando si portano le mani alla bocca perchè stanno per scagliare le Sfere di fuoco ed evitate di saltare mentre stanno per sferrare il Pugno. Sfruttate i periodi di tempo tra un loro attacco ed il successivo per colpirli con la frusta. Infine uscite da destra.

1F Distruggete le varie candele per recuperare Cuori grandi e soprattutto
1'Ascia. Una volta arrivati in prossimità del cancello centrale,
dal cielo giungerà il boss Wyvern.

*** WYVERN ***

Colpi • 10

ATTACCHI

1. Fiamma del drago [20 PV]
 il Wyvern emette una fiammata verde dalla forma di testa di drago che
 scende in diagonale e poi avanza lungo il pavimento. La tecnica è
 discretamente rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla
 bisogna oltrepassarla con un salto oppure posizionarsi sotto il Wyvern
 mentre viene emessa.

2. Fiammata [16 PV]
 il Wyvern emette diagonalmente una fiammata verso il basso. Una volta a
 contatto con il pavimento, essa si divide in fiamme più piccole che poi
 ricadono sul suolo. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta
 area. Per evitarla bisogna allontanarsi dal Wyvern oppure posizionarsi
 sotto di lui mentre la emette.

3. Attacco in picchiata [14 PV]
 + Presa [14 PV]
 dopo aver mosso gli artigli, il Wyvern si lancia in picchiata contro il
 personaggio per poi afferrarlo tra le zampe e causargli danni ulteriori.
 La tecnica non è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione.
 Per evitarla bisogna rimanere lontani dal Wyvern non appena muove gli
 artigli. Una volta stretti nella morsa, premere tutti i pulsanti e le
 direzioni per liberarsi dalla presa.

- . Contatto [14 PV]

Il Wyvern è un grosso drago viola in grado di sputare fiamme. Il nemico si
sposta volando lentamente e non è molto aggressivo. La stanza dove si svolge lo
scontro è di piccole dimensioni perciò dovrete essere precisi nello schivare i
suoi attacchi.

L'Arma Secondaria migliore per colpirlo è l'Ascia, che permette al personaggio
di attaccare il boss anche rimanendo ad una distanza di sicurezza. In mancanza
dell'Ascia invece bisognerà sfruttare i momenti in cui il Wyvern si lancia in
picchiata. Rimanete costantemente sotto il boss, in modo tale da schivare
facilmente la Fiammata e, non appena il drago si muove verso il basso,
spostatevi alle sue spalle e colpitelo subito con la frusta.

Grazie al Doppio Salto, Maria è in grado di attaccare facilmente il boss,
anche senza possedere necessariamente una particolare Arma Secondarie. Tra di
esse, la migliore è la Fenice poichè è rapida e colpisce verso l'alto. In fase
difensiva invece la strategia da adottare consiste sempre nel rimanere al di
sotto del boss.

Sconfiggendo il Wyvern accederete al Livello 2.

+-----+

+-----+

| BIVIO ALFA 2 |-----+

| Proseguire dall'apertura a sinistra |
+-----+

1G All'interno di questa stanza è presente un Ectoplasm. Questa creatura fluttuante verde causa status Maledizione al contatto, perciò colpitelo per tenerlo lontano da voi. In seguito raggiungete la piattaforma mobile e lasciatevi cadere nel precipizio per atterrare nella camera sottostante.

1H Una volta qui, demolite subito la parete sinistra per accedere in una zona segreta dove è presente la Stone Rose. Il suo unico punto debole è la corolla, che si muove costantemente, perciò dovrete essere precisi nell'attaccare. All'inizio dello scontro, la corolla rimane chiusa e la Stone Rose scaglia solamente i Semi di teschio. Evitateli scendendo in acqua oppure spostatevi verso destra.

Dopo aver subito alcuni danni, il nemico aprirà la sua corolla ed inizierà a rilasciare molti Semi volanti. In questo caso saltate e colpite più volte il punto debole della Stone Rose per danneggiarla e distruggere contemporaneamente i Semi rilasciati. Dopo aver sconfitto il nemico, sia la corolla che lo stelo svaniranno e comparirà un sacco da 1000\$. In seguito colpite la sporgenza rocciosa presente alla sinistra del nemico per trovare l'AUDIO 13.

Procedete poi verso destra, demolendo la parete che vi sbarrerà il passaggio, e seguite il percorso per uscire dalla stanza.

1I In questa sala è presente una carrucola alla quale sono collegati diverse ceste che fungono da pedane. Raggiungete la parte più a sud della parete orientale e demolitela per trovare un ARROSTO. Procedete poi in direzione nord e all'interno del vaso sulla destra sono presenti tre Cuori grandi. Lungo il soffitto, ai lati della carrucola, è situata una serie di spine perciò state attenti quando saltate per raggiungere la sporgenza dove è presente l'uscita.

1L Qui affronterete il boss Water Serpent.

*** WATER SERPENT ***

Colpi • 12

ATTACCHI

1. Balzo [20 PV]
il Water Serpent emerge dal fondo dello schermo per poi rituffarsi subito. La tecnica non è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarla è necessario allontanarsi dal nemico oppure andargli incontro oltrepassando la testa prima che si abbassi troppo.
2. Avvitamento [20 PV]
il Water Serpent avanza orizzontalmente, avvitandosi attorno alla pedana. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitarla è necessario posizionarsi nei punti non toccati dal nemico, eseguendo il salto per non venire a contatto con il boss, se necessario.
3. Getti d'acqua [16 PV]
il Water Serpent emerge dal fondo dello schermo per poi scagliare verso il basso una serie di globi d'acqua. Al termine dell'assalto, il boss si lascia cadere verticalmente. La tecnica è discretamente rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarla è necessario allontanarsi dal

nemico oppure posizionarsi al di sotto della sua bocca per poi spostarsi non appena il Water Serpent si lascia cadere.

4. Ultimo salto [20 PV] {attacco finale}
il Water Serpent scompare nella parte bassa dello schermo per poi emergere verticalmente, ridotto ormai ad uno scheletro, in corrispondenza del personaggio. La tecnica è discretamente rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarla è necessario rimanere sempre in movimento.

. Contatto [20 PV]

Il Water Serpent è un lungo dragone marino. Il nemico si sposta emergendo dal fondo dello schermo e non è molto rapido o particolarmente aggressivo. Il suo punto vulnerabile è la testa perciò dovrete essere precisi nell'attaccarla. La stanza dove si svolge lo scontro è di notevoli dimensioni perciò avrete tutto lo spazio necessario per schivare gli assalti nemici.

Durante la battaglia posizionatevi al centro della camera e rimanete immobili, in modo tale da poter controllare agevolmente gli spostamenti del boss. I momenti migliori per attaccarlo sono quando sta per terminare il Tuffo e quando emerge dal fondo dello schermo, poco prima di emettere i Getti d'acqua. Una volta sconfitto, il Water Serpent tenterà un ultimo attacco comparso improvvisamente dal fondo dello schermo: rimanete sempre in movimento sino a quando il boss non cadrà in pezzi.

Sconfiggendo il Water Serpent accederete al Livello 2*.

+-----+

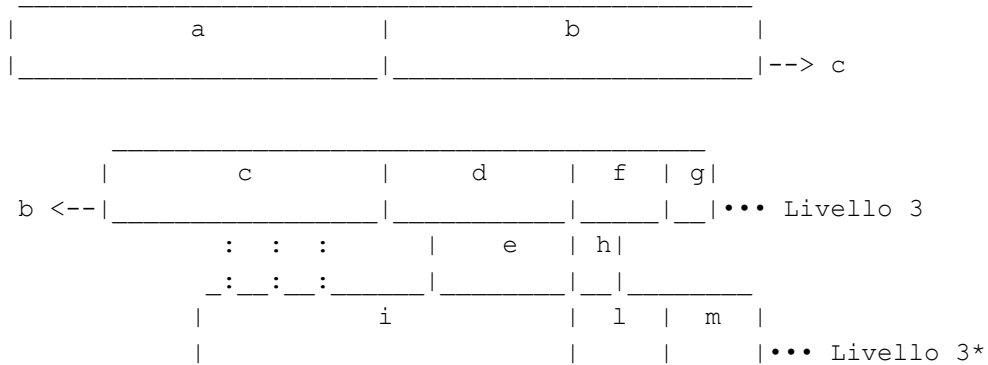
=====

LIVELLO 2	Dio, dammi la forza	[@08L2]
-----------	---------------------	---------

=====

*** OGGETTI ***	*** NEMICI ***
Acqua santa [B, F]	Axe Armor Blu (7 colpi)
Arrosto [D, L]	Bat (1 colpo)
Audio 14 [C]	Black Crow (1 colpo)
Audio 15 [I]	Floating Eye (2 colpi)
Chiave [C]	Hell Hound (12 colpi)
Coltello [A]	Merman (1 colpo)
Croce [D, L]	Skeleton (1 colpo)
Orologio [H]	Zombie (1 colpo)
Rosario [B]	

*** BOSS ***
Bone Golem
Werewolf



2A Iniziato questo Livello, eliminate gli Skeleton, prima che possano colpirvi con le loro Ossa, e soprattutto fate attenzione ai Black Crow. I volatili neri sono piuttosto insidiosi e si lanciano di continuo contro di voi: attaccateli prima che prendano il volo oppure colpiteli mentre sono ancora immobili. Nella zona orientale della stanza troverete un Black Crow che non vi assalirà, rimanendo sui rami di un albero. Posizionatevi sotto di lui ed accovacciatevi, voltandovi verso sinistra: dopo pochi secondi comparirà dal pavimento un sacco da 1000\$.

L'ultimo nemico da affrontare è un Axe Armor Blu: il cavaliere vi scaglierà contro le sue scuri boomerang dalla distanza. Fatevi strada tra di loro con la frusta e colpite il nemico sfruttando tutta la lunghezza dell'arma di Richter. Una volta eliminato, il ponte levatoio si abbasserà e potrete accedere così nel castello.

2B Giunti nell'edificio, dovrete fare attenzione ai vari lampadari che cadono dal soffitto. Passatevi da sotto senza fermarvi, in modo tale che essi atterrino alle vostre spalle. Lungo il tragitto affronterete gli Zombie, che si limitano a venirvi incontro camminando, ed i Floating Eye. Questi ultimi sono occhi fluttuanti che vi inseguiranno costantemente: iniziate ad attaccarli non appena compaiono sul pavimento, per non dare loro la possibilità di volare. Nell'ultima candela troverete un ROSARIO che eliminerà tutti i nemici ancora visibili sullo schermo.

2C Dopo aver compiuto qualche passo in questo corridoio, comparirà l'Hell Hound, un gigantesco mostro in decomposizione che vi inseguirà.

Qui i percorsi si dividono:

- .BIVIO BETA 1 - Attraversare il corridoio senza cadere nei precipizi
- .BIVIO BETA 2 - Cadere in un precipizio qualsiasi

Al termine di ogni Bivio si affronterà un boss per poi accedere nel Livello designato.

```
+-----+
| BIVIO BETA 1 |-----+
| Attraversare il corridoio senza cadere nei precipizi |
+-----+
```

2C Mentre siete inseguiti dall'Hell Hound, nel caso in cui dobbiate eliminare gli Zombie o distruggere le candele, saltate ed attaccate con la frusta: in questo modo non sarete costretti e fermarvi per colpire, guadagnando così secondi preziosi per la fuga. Dall'inizio dell'inseguimento, all'interno della terza candela è situata la CHIAVE, indispensabile per salvare successivamente Maria. Per questo motivo evitate di colpire altre candele, in modo tale da non raccogliere involontariamente le Armi Secondarie. Uscite infine dalla porta sul lato orientale della stanza.

--> Usando Maria è possibile eliminare facilmente l'Hell Hound ed ottenere così l'AUDIO 14. Con la ragazzina raccogliete la Fenice in 2A e recuperate almeno 20 Cuori, in modo tale da poter eseguire poi l'Attacco Speciale. Una volta giunti in 2C e dopo aver fatto comparire l'Hell Hound, avvicinatevi il più possibile a lui ed eseguite subito l'Attacco Speciale della Fenice. Se fatto correttamente, al termine della tecnica Maria si ritroverà alle spalle dell'Hell Hound, il quale smetterà di avanzare.

Da questa posizione colpite più volte il nemico sino ad eliminarlo per ottenere così la Traccia.

2D Arrivati in questa sala, l'Hell Hound continuerà ad inseguirvi fino a quando non urterà contro il blocco di mattoni. Salite in cima ed esso per essere al sicuro e procedete verso destra. Ignorate il Floating Eye situato sulla gabbia sospesa e colpite la parte bassa della parete orientale per trovare un ARROSTO. Successivamente scendete le scale per accedere nella camera inferiore.

--> Usando Maria, eseguendo il Doppio Salto dalle scale in direzione est, è possibile raggiungere subito la zona orientale di 2D, senza compiere necessariamente il giro da 2E.

2E Una volta qui, dovrete stare attenti ai Merman. Essi sono creature anfibie in grado di balzare fuori dall'acqua, perciò siate attenti ai loro spostamenti quando saltate da una pedana all'altra. All'estremità destra del percorso è situato un cancello: nel caso in cui possediate ancora la Chiave raccolta in 2C mentre fuggivate dall'Hell Hound, potete usarla ed entrare così in 2H. In caso contrario, salite le scale per raggiungere la zona orientale di 2D.

2H In questa stanza troverete Maria. Dopo averla salvata, potrete in seguito comandare la ragazzina scegliendo la voce 'Selezione Giocatore' presso il Menù di Gioco.

2D Ora vi ritroverete nella zona orientale di questa stanza. Non cadete dal lato sinistro della parete di mattoni: facendolo sarete costretti ad attraversare nuovamente il corridoio dei Merman per tornare in questo lato della stanza. Procedete verso nord est invece, eliminando il Floating Eye, ed uscite dalla porta.

2F Procedete in direzione est, raccogliendo i Cuori dalle candele, ed in seguito demolite la base dei gradini sulla destra per trovare al suo interno un Cuore grande.

2G Qui affronterete il boss Werewolf.

*** WEREWOLF ***

Colpi • 12

ATTACCHI

1. Carica semplice [18 PV]
dopo aver scalato una parete o il soffitto, il Werewolf si appallottola e si lancia in direzione del personaggio. La tecnica è discretamente rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla è necessario rimanere sempre in movimento.
2. Carica continua [18 PV]
il Werewolf si appallottola e rimbalza ripetutamente sulle pareti della stanza. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per non subire danni è necessario rimanere sempre in movimento. Colpendo il nemico invece si interromperà subito la tecnica.

3. Disco infuocato [18 PV]
 il Werewolf salta e scaglia contro il personaggio un disco ricoperto di fiamme. La tecnica è discretamente rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla è necessario allontanarsi il più possibile dal nemico ed oltrepassare il disco saltando.
 4. Scivolata [18 PV]
 il Werewolf si accovaccia e si lancia in scivolata lungo il pavimento. La tecnica è piuttosto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Per non subire danni è necessario allontanarsi dal nemico oppure saltare per oltrepassarlo.
 5. Super Carica [18 PV]
 il Werewolf accumula energia e si lancia contro la parete più lontana. La tecnica è discretamente rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla è necessario allontanarsi il più possibile dal nemico.
 6. Eruzione [18 PV] {attacco finale}
 dopo essere stato sconfitto, il Werewolf atterra in corrispondenza del personaggio, colpendo il pavimento con un pugno e generando colonne di energia. La tecnica è discretamente rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarla è necessario muoversi verso la parete più lontana, non appena si dà il colpo di grazia al nemico.
- . Contatto [18 PV]

Il Werewolf è un lupo umanoide. Il nemico si sposta camminando oppure compiendo balzi ed è molto aggressivo. Lo scontro si svolge in una stanza di piccole dimensioni perciò dovrete essere precisi nello schivare gli assalti del boss. La caratteristica del Werewolf è quella di potersi aggrappare al soffitto ed alle pareti, dalle quale poi si lancia in direzione del personaggio.

Sfruttate al massimo il raggio d'azione dell'arma di base e siate molto aggressivi durante la battaglia, in modo tale da colpire il Werewolf anche mentre si muove lungo le pareti. Man mano che subisce danni, il boss aumenterà poco alla volta la velocità delle varie Cariche, costringendovi a spostarvi continuamente. Eliminate il Werewolf quando si trova vicino alle pareti della stanza, in modo tale da avere poi la possibilità di schivare agevolmente il suo attacco finale. Una volta sconfitto, il boss tornerà alla sua forma umana prima di scomparire.

Sconfiggendo il Werewolf accederete al Livello 3.

+-----+

```

+-----+
| BIVIO BETA 2 |-----+
| Cadere in un precipizio qualsiasi |
+-----+

```

Nella stanza 2C, a seconda del precipizio in cui si cade, si atterrerà in un punto diverso di 2I.

2I Una volta giunti in questa camera, dovrete stare attenti ai Merman.
 Essi sono creature anfibie in grado di balzare fuori dall'acqua perciò siate attenti ai loro spostamenti quando saltate da una pedana all'altra. Eliminate i Floating Eye mentre procedete verso destra e all'interno della candela di fronte al portale d'uscita troverete l'AUDIO 15.

2L Procedete in direzione est, raccogliendo i Cuori dalle candele, ed in seguito demolite la colonna alla destra della scalinata per trovare un ARROSTO al suo interno.

2M Qui affronterete il boss Bone Golem.

*** BONE GOLEM ***

Colpi • 15 (scheletro)
 15 (volatile)
 16 (testuggine)
 46 Totale

ATTACCHI

1. Lancia ossea [20 PV] {scheletro}
 il Bone Golem afferra una delle braccia montate sulla schiena e la estende verso il basso. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Per evitarla è necessario allontanarsi dal boss oppure rimanere accovacciati in corrispondenza della sua testa.

2. Fiammata [20 PV] {scheletro}
 il Bone Golem emette una fiammata verso il basso. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Per non subire danni è necessario allontanarsi dal boss oppure rimanere accovacciati in corrispondenza della sua testa.

3. Teschi di fuoco [18 PV] {volatile}
 il Bone Golem rilascia una serie di teschi sul pavimento. La tecnica non è molto rapida ma copre una vasta area. Per non subire danni è necessario posizionarsi negli spazi non coperti dai teschi oppure è possibile distruggere i teschi con le armi.

4. Coda malefica [14 PV] {volatile}
 il Bone Golem oscilla continuamente la sua coda in verticale, causando lo status Maledizione al contatto. La tecnica non è molto rapida ma copre una vasta area. Per evitarla è necessario oltrepassare il boss quando la coda si trova in posizione orizzontale.

- . Contatto [20 PV]

Il Bone Golem è un mostro scheletrico che può assumere diverse forme. Il nemico non è molto rapido ma è piuttosto aggressivo. Lo scontro si svolge in una stanza di grandi dimensioni perciò avrete tutto lo spazio necessario per evitare i suoi attacchi.

Nella prima parte della battaglia, il Bone Golem assume una forma umanoide e la testa è il suo unico punto vulnerabile. Saltate e colpitelo ripetutamente, allontanandovi da lui solo quando si prepara ad attaccare, in modo tale da schivare agevolmente i suoi assalti. Siate molto aggressivi perchè il boss cercherà di chiudervi in un angolo e non potrete oltrepassarlo.

Una volta danneggiato per un terzo della sua barra di vita, il Bone Golem si scomparirà e riapparirà sotto forma di mostro volante. Il suo punto vulnerabile rimarrà la sua testa ed ora dovrete fare molta attenzione alla sua coda. Il contatto con essa vi causerà status Maledizione perciò dovrete essere molto precisi nell'oltrepassare il boss. Attaccate il Bone Golem solo quando il nemico vola oscillando poichè solo in questo caso riuscirete a raggiungerlo con la frusta. In alternativa, usate l'Ascia, se la possedete.

Esaurito anche il secondo terzo della sua energia, il Bone Golem assumerà un aspetto simile ad una testuggine. Ora il boss camminerà continuamente avanti e indietro sul pavimento, variando la sua velocità. In questa ultima fase dello scontro potrete colpire il Bone Golem in qualsiasi parte del suo corpo inoltre potrete posizionarvi sul suo dorso senza subire danni al contatto. Sfruttate al massimo il raggio d'azione delle armi ed attaccate il boss mentre si avvicina a voi. Saltate sul suo dorso per evitare di essere travolti ed attendete che il Bone Golem rallenti, prima di tornare sul pavimento e riprendere a colpirlo. Una volta sconfitto, il boss sprofonderà nel suolo.

Sconfiggendo il Bone Golem accederete al Livello 3*.

-----+

=====
 LIVELLO 2* Sfondamento frontale [@08LA]
 =====

*** OGGETTI ***

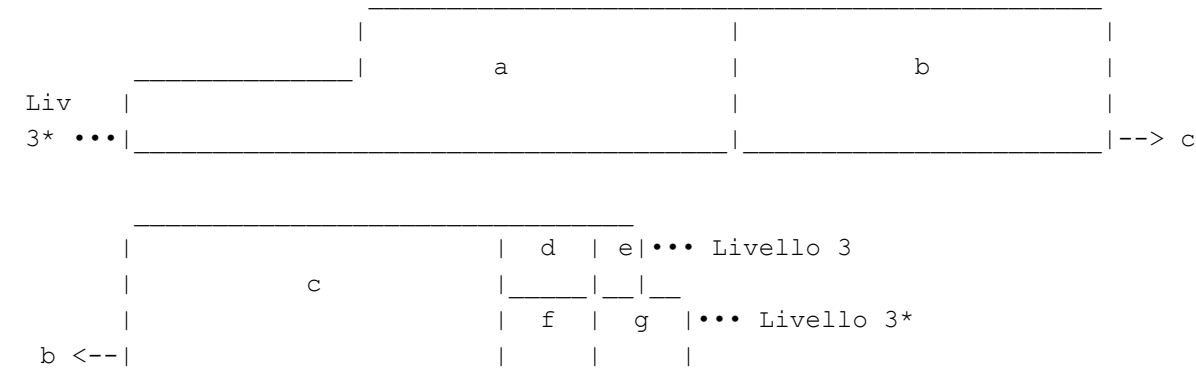
Acqua santa [C, D]
 Arrosto [B, F]
 Ascia [A]
 Audio 16 [A]
 Audio 17 [B]
 Audio 18 [C]
 Croce [F]
 Vita Bonus [C]

*** NEMICI ***

Armor Lord (12 colpi)
 Black Crow (1 colpo)
 Blade Skeleton (2 colpi)
 Bone Pillar (2 colpi)
 Gargoyle (1 colpo)
 Merman (1 colpo)
 Spider (1 colpo)

*** BOSS ***

Bone Golem
 Werewolf



2*A Iniziata l'esplorazione della località, il primo nemico che vi verrà incontro sarà il Blade Skeleton. Questo soldato attacca con la sua spada sia saltando, sia a seguito di uno scatto, perciò rimanete lontani da lui e colpitelo solo al termine del suo assalto. Più avanti sono presenti i Bone Pillar, teschi impilati che emettono periodicamente fiammate. Per eliminarli, attaccateli da accovacciati inoltre ricordate che è possibile stazionare sul teschio più alto senza subire danni. Lungo il tragitto, fate attenzione ai Black Crow ed alle sezioni di ponte che crolleranno sotto il vostro peso.

2*B Giunti nella seconda parte del ponte, alcune statue di pietra prenderanno vita, trasformandosi in Gargoyle. Questi mostri volanti tendono a schivare i vostri assalti, perciò attaccateli solo quando si

avvicinano loro per primi. Il basamento del primo Gargoyle contiene un ARROSTO.

Qui i percorsi si dividono:

- .BIVIO GAMMA 1 - Cadere nel terzo precipizio
- .BIVIO GAMMA 2 - Procedere lungo il ponte

Al termine del Bivio Gamma 1 si raggiungerà il Livello 3* senza affrontare il boss, invece seguendo il Bivio Gamma 2 si incontrerà successivamente una nuova biforcazione del percorso.

```
+-----+
| BIVIO GAMMA 1 |-----+
| Cadere nel terzo precipizio |
+-----+
```

2*B Se fatto correttamente, atterrerete sull'imbarcazione del Barcaiolo. Questi ora vi trasporterà nella stanza precedente, percorrendo il corso d'acqua.

2*A Rimanendo sulla barca, ora dovrete fare attenzione ai Merman che di continuo salteranno fuori dall'acqua. Preoccupatevi solo di non venire a contatto a contatto con loro, muovendovi lungo l'imbarcazione poichè può essere sufficiente anche un impatto errato per cadere in acqua e perdere la vita. Distruggete l'unica candela presente nella zona inferiore di questa stanza per trovare l'AUDIO 16.

Una volta usciti dall'estremità occidentale vi ritroverete nel Livello 3*.

```
+-----+
| BIVIO GAMMA 2 |-----+
| Procedere lungo il ponte |
+-----+
```

2*B Procedete verso destra, evitando di cadere dal ponte e fatevi strada tra i Gargoyle ed i Bone Pillar. Dopo aver superato l'ultima coppia di teschi, proseguite in direzione sud est per accedere nella stanza successiva.

--> Usando Maria, non eliminate gli ultimi due Bone Pillar bensì salite sulla loro testa, dove non subirete danni dal contatto, e da qui eseguite il Doppio Salto verso est, in modo tale da atterrare sulla sporgenza successiva. Una volta a destinazione, colpite il blocco ai piedi della parete per trovare l'AUDIO 17.

2*C Salite lungo la rampa per raggiungere la zona superiore di questa camera.

Qui i percorsi si dividono:

- .BIVIO DELTA 1 - Proseguire nella zona superiore
- .BIVIO DELTA 2 - Cadere nella zona inferiore

Al termine di ogni Bivio si affronterà un boss per poi accedere nel Livello designato. Solo Maria è in grado di tornare nella zona superiore, dopo essere caduta in quella inferiore, attraversando la strettoia presente sotto la rampa iniziale.

+-----+
| BIVIO DELTA 1 |-----+
| Proseguire nella zona superiore |
+-----+

2*C Una volta in cima, eliminate subito il Blade Skeleton e state attenti al fossile che funge da ponte: le sue vertebre crolleranno sotto il vostro peso, facendovi cadere nella zona inferiore. Più avanti incontrerete gli Spider: questi ragni a forma di teschio compaiono all'infinito e si posizionano spesso in zone nevralgiche del ponte. Se non vi sono di ostacolo, eseguite il salto per oltrepassarli e nel caso usate le Armi Secondarie per eliminarli. Non fatevi colpire dal loro Gas velenoso poichè causa status Maledizione. Procedete lungo il ponte, facendo attenzione anche ai Black Crow, ed infine attraversate l'arco per entrare nella stanza successiva.

2*D Procedete in direzione est, raccogliendo i Cuori dalle candele, ed in seguito demolite la base dei gradini sulla destra per trovare al suo interno un Cuore grande.

2*E Qui affronterete il boss Werewolf.

*** WEREWOLF ***

Colpi • 12

ATTACCHI

1. Carica semplice [18 PV]
dopo aver scalato una parete o il soffitto, il Werewolf si appallottola e si lancia in direzione del personaggio. La tecnica è discretamente rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla è necessario rimanere sempre in movimento.
2. Carica continua [18 PV]
il Werewolf si appallottola e rimbalza ripetutamente sulle pareti della stanza. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per non subire danni è necessario rimanere sempre in movimento. Colpendo il nemico invece si interromperà subito la tecnica.
3. Disco infuocato [18 PV]
il Werewolf salta e scaglia contro il personaggio un disco ricoperto di fiamme. La tecnica è discretamente rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla è necessario allontanarsi il più possibile dal nemico ed oltrepassare il disco saltando.
4. Scivolata [18 PV]
il Werewolf si accovaccia e si lancia in scivolata lungo il pavimento. La tecnica è piuttosto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Per non subire danni è necessario allontanarsi dal nemico oppure saltare per oltrepassarlo.
5. Super Carica [18 PV]
il Werewolf accumula energia e si lancia contro la parete più lontana. La tecnica è discretamente rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla è necessario allontanarsi il più possibile dal nemico.
6. Eruzione [18 PV] {attacco finale}

dopo essere stato sconfitto, il Werewolf atterra in corrispondenza del personaggio, colpendo il pavimento con un pugno e generando colonne di energia. La tecnica è discretamente rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarla è necessario muoversi verso la parete più lontana, non appena si dà il colpo di grazia al nemico.

. Contatto [18 PV]

Il Werewolf è un lupo umanoide. Il nemico si sposta camminando oppure compiendo balzi ed è molto aggressivo. Lo scontro si svolge in una stanza di piccole dimensioni perciò dovrete essere precisi nello schivare gli assalti del boss. La caratteristica del Werewolf è quella di potersi aggrappare al soffitto ed alle pareti, dalle quale poi si lancia in direzione del personaggio.

Sfruttate al massimo il raggio d'azione dell'arma di base e siate molto aggressivi durante la battaglia, in modo tale da colpire il Werewolf anche mentre si muove lungo le pareti. Man mano che subisce danni, il boss aumenterà poco alla volta la velocità delle varie Cariche, costringendovi a spostarvi continuamente. Eliminate il Werewolf quando si trova vicino alle pareti della stanza, in modo tale da avere poi la possibilità di schivare agevolmente il suo attacco finale. Una volta sconfitto, il boss tornerà alla sua forma umana prima di scomparire.

Sconfiggendo il Werewolf accederete al Livello 3.

+-----+

+-----+
| BIVIO DELTA 2 |-----+
| Cadere nella zona inferiore |
+-----+

2*C Atterrati nella parte inferiore della stanza, procedete prima verso sinistra, saltando con precisione tra una pedana all'altra. Nei pressi della rampa iniziale è presente una candela che contiene l'AUDIO 18. Ora potete avanzare in direzione est, stando attenti a non cadere in acqua e, giunti al termine del percorso, dovrete affrontare un Armor Lord. Il cavaliere è molto pericoloso ed aggressivo e per danneggiarlo dovrete sfruttare al massimo il raggio d'azione delle armi di base e di quelle Secondarie. Attaccate l'Armor Lord ed allontanatevi subito da lui, non appena sta per colpire. Riprendete poi l'offensiva al termine di ogni assalto nemico. Dopo averlo eliminato otterrete una VITA BONUS. Attraversate il passaggio sulla destra per accedere nella sala successiva.

2*F Procedete in direzione est, raccogliendo i Cuori dalle candele, ed in seguito demolite la colonna alla destra della scalinata per trovare un ARROSTO al suo interno.

2*G Qui affronterete il boss Bone Golem.

*** BONE GOLEM ***
Colpi • 15 (scheletro)
15 (volatile)
16 (testuggine)
46 Totale

ATTACCHI

1. Lancia ossea [20 PV] {scheletro}
il Bone Golem afferra una delle braccia montate sulla schiena e la estende verso il basso. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Per evitarla è necessario allontanarsi dal boss oppure rimanere accovacciati in corrispondenza della sua testa.
 2. Fiammata [20 PV] {scheletro}
il Bone Golem emette una fiammata verso il basso. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Per non subire danni è necessario allontanarsi dal boss oppure rimanere accovacciati in corrispondenza della sua testa.
 3. Teschi di fuoco [18 PV] {volatile}
il Bone Golem rilascia una serie di teschi sul pavimento. La tecnica non è molto rapida ma copre una vasta area. Per non subire danni è necessario posizionarsi negli spazi non coperti dai teschi oppure è possibile distruggere i teschi con le armi.
 4. Coda malefica [14 PV] {volatile}
il Bone Golem oscilla continuamente la sua coda in verticale, causando lo status Maledizione al contatto. La tecnica non è molto rapida ma copre una vasta area. Per evitarla è necessario oltrepassare il boss quando la coda si trova in posizione orizzontale.
- . Contatto [20 PV]

Il Bone Golem è un mostro scheletrico che può assumere diverse forme. Il nemico non è molto rapido ma è piuttosto aggressivo. Lo scontro si svolge in una stanza di grandi dimensioni perciò avrete tutto lo spazio necessario per evitare i suoi attacchi.

Nella prima parte della battaglia, il Bone Golem assume una forma umanoide e la testa è il suo unico punto vulnerabile. Saltate e colpitelo ripetutamente, allontanandovi da lui solo quando si prepara ad attaccare, in modo tale da schivare agevolmente i suoi assalti. Siate molto aggressivi perchè il boss cercherà di chiudervi in un angolo e non potrete oltrepassarlo.

Una volta danneggiato per un terzo della sua barra di vita, il Bone Golem si scomporrà e riapparirà sotto forma di mostro volante. Il suo punto vulnerabile rimarrà la sua testa ed ora dovrete fare molta attenzione alla sua coda. Il contatto con essa vi causerà status Maledizione perciò dovrete essere molto precisi nell'oltrepassare il boss. Attaccate il Bone Golem solo quando il nemico vola oscillando poichè solo in questo caso riuscirete a raggiungerlo con la frusta. In alternativa, usate l'Ascia, se la possedete.

Esaurito anche il secondo terzo della sua energia, il Bone Golem assumerà un aspetto simile ad una testuggine. Ora il boss camminerà continuamente avanti e indietro sul pavimento, variando la sua velocità. In questa ultima fase dello scontro potrete colpire il Bone Golem in qualsiasi parte del suo corpo inoltre potrete posizionarvi sul suo dorso senza subire danni al contatto. Sfruttate al massimo il raggio d'azione delle armi ed attaccate il boss mentre si avvicina a voi. Saltate sul suo dorso per evitare di essere travolti ed attendete che il Bone Golem rallenti, prima di tornare sul pavimento e riprendere a colpirlo. Una volta sconfitto, il boss sprofonderà nel suolo.

Sconfiggendo il Bone Golem accederete al Livello 3*.

-----+

*** OGGETTI ***

Acqua santa [D, H]
 Arrosto [A, C, I, M]
 Ascia [D, H]
 Audio 19 [I]
 Audio 20 [I]
 Audio 21 [L]
 Bibbia [C]
 Coltello [A, C]
 Croce [C, E, M]
 Grande Arrosto [E]
 Orologio [B]
 Rosario [B, C]

*** NEMICI ***

Bone Pillar (2 colpi)
 Fleaman (1 colpo)
 Ghost (3 colpi)
 Giant Fleaman (3 colpi)
 Medusa Head Blu (1 colpo)
 Medusa Head Gialla (1 colpo)
 Paranthropus (24 colpi)
 Skeleton (1 colpo)
 Spear Guard (4 colpi)

*** BOSS ***

Dogether
 Minotaurus

```

d <--|-----c-----|
      |-----|-----|
      :   :   : |-----b-----|
      :   :   : |-----|-----|
      g   g   g |-----a-----|
                                |-----|
  
```

```

| l | m |
|__|____|
:   | n |
:   |__|... Livello 4*
:
:
...|-----d-----|--> c
: |-----|
:
:   :   :
:   :   :
:   | | i |...
:   | |_____| :
:   | | : : :
:   | h | c c c :
:   | | : : :
:   | | : : :
:   | |_____| :
:   | |_____| :
:
:
:   ...| e | f |
:.....: |_____|_____|... Livello 4
  
```

3A Il primo nemico da affrontare sarà la Spear Guard. Il cavaliere viola è in grado di respingere le Armi Secondarie, perciò per eliminarlo dovrete usare la frusta. Sfruttate l'intera lunghezza della vostra arma poiché gli attacchi del nemico sono rapidi e possiedono un discreto raggio d'azione. Il cavaliere è in grado di attaccarvi con la sua lancia sia quando si trova su

una pedana inferiore, sia quando è situato su una piattaforma superiore perciò siate attenti ai suoi movimenti.

Procedete verso destra, facendovi strada tra i nemici, e demolite il muro alle spalle dei Bone Pillar per trovare un Cuore grande. Salite le scale ed avanzate stavolta in direzione ovest. Prima di proseguire attraverso l'ultima rampa di scale, distruggete la parete sulla sinistra per ottenere un ARROSTO.

3B Una volta qui, scenderanno continuamente dall'alto gli Skeleton, sfruttando alcune liane. Ignorate i nemici e proseguite verso sinistra. Accovacciatevi per qualche secondo all'interno della rientranza nel pavimento, rimanendo voltati verso ovest, e dal suolo comparirà un Cuore grande. Seguite il percorso e colpite il grande crocifisso per ottenere l'Orologio. Eliminate infine i Bone Pillar prima di uscire dalla stanza.

3C Giunti in questa sala, vi verrà subito incontro un Fleaman. La creatura è molto agile e salta continuamente: per eliminarla senza difficoltà colpitela mentre sta atterrando. Salite la rampa di scale sino a trovare alcune pedale gialle: esse ruoteranno sotto il vostro peso, facendovi precipitare.

Qui i percorsi si dividono:

- .BIVIO EPSILON 1 - Attraversare il corridoio senza cadere nei precipizi
- .BIVIO EPSILON 2 - Cadere in un precipizio qualsiasi

Al termine di ogni Bivio si affronterà un boss per poi accedere nel Livello designato.

```
+-----+
| BIVIO EPSILON 1 |-----+
| Attraversare il corridoio senza cadere nei precipizi |
+-----+
```

3C Durante il cammino dovrete fare attenzione alle Medusa Head che compariranno di continuo. Esse avanzano oscillando e possono essere molto insidiose per via della loro traiettoria. Colpite solo quelle che possono ostacolarvi, ignorando le altre. Ricordate che quelle Gialle causano anche status Pietra al contatto. Al termine del tragitto è presente un vaso che contiene un ARROSTO. Per scendere dal gradone, saltate verso sinistra e colpite le statue dorate, usando anche le Armi Secondarie: facendole voltare tutte e tre otterrete un sacco da 1000\$.

Prima di poter uscire dalla stanza dovrete affrontare un grande scheletro dorato, il Paranthropus. Il nemico si sposta camminando o saltando ed è molto aggressivo. Sfruttate al massimo il raggio d'azione della frusta, in modo tale da avere poi la possibilità di allontanarvi subito per evitare le tecniche del Paranthropus. Il momento migliore per colpirlo è quando atterra dopo il balzo poichè lo scheletro rimane immobile per alcuni istanti prima di riprendere l'offensiva.

Una volta eliminato il Paranthropus, il suo corpo svanirà mentre il teschio rimarrà sul pavimento. Colpendolo con le armi, esso rimbalzerà in aria: ogni otto palleggi consecutivi riceverete 100\$. In aggiunta, la campana suonerà e dal suo interno cadrà un ARROSTO. Attaccandola con le armi potrete ricevere il Coltello, un Cuore piccolo oppure far comparire un Fleaman.

3D Così come nella stanza precedente, anche qui, cadendo in un precipizio,

_____ giungerete in un'altra camera. In questo caso arriverete nella sala 3I, situata nella parte finale del Bivio Epsilon 2.

Nella seconda candela che incontrerete è presente l'Ascia, che vi sarà utile più avanti. Procedete verso sinistra e sarete attaccati dai Ghost, che si lanceranno continuamente contro di voi: eliminateli prima di proseguire poichè essi sono in grado di attraversare il pavimento e colpirvi dal basso. Qui sono presenti anche dei grossi candelabri che potrete distruggere colpendoli all'altezza delle fiamme.

Nell'ultima parte del percorso vi verrà incontro una creatura grigia, il Giant Fleaman. Questo nemico è in grado di sottrarvi l'Arma Secondaria che possedete per poi fuggire dal soffitto. Attaccatelo dalla distanza ed eliminatelo prima che possa scappare, nel caso in cui subiate il furto.

Arrivati nel pressi dell'uscita, troverete due cabine. Posizionatevi in quella di sinistra e da qui colpite con le Armi Secondarie il masso situato sul soffitto, in corrispondenza di quella di destra. Cadendo, esso fungerà da contrappeso, permettendovi di accedere nella stanza 3L.

Nel caso in cui non riusciate ad effettuare la procedura con successo o non possediate un'Arma Secondaria adatta per colpire il masso, uscite dalla porta sulla sinistra ed in questo caso arriverete nella sala 3F, situata nella parte finale del Bivio Epsilon 2.

_____ 3L Una volta qui, colpite la parete a sud ovest per trovare l'AUDIO 21 e poi uscite dalla porta sulla destra.

_____ 3M Raccogliete Cuori ed Armi Secondarie dalle candele e, riuscendo ad eliminare il topo, otterrete la Croce. Prima di procedere nella camera inferiore, demolite il muro in basso a destra per trovare un ARROSTO.

_____ 3N Qui affronterete il boss Together.

*** DOGETHER ***

Colpi • 16

ATTACCHI

1. Fiammate [18 PV]

dopo aver fatto comparire un simbolo rosso, Together emette diverse fiamme verso il basso. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitarla è necessario allontanarsi dal mostro oppure posizionarsi sotto di lui poichè le fiamme non cadono in verticale.

2. Raggi luminosi [18 PV]

dopo aver fatto comparire un simbolo verde, Together emette una serie di raggi luminosi in tre direzioni. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitarla è necessario allontanarsi dal nemico oppure posizionarsi sotto di lui poichè i raggi luminosi non vengono emessi in verticale.

3. Pietre fluttuanti [18 PV]

dopo aver fatto comparire un simbolo blu, Together attrae una serie di pietre che poi scaglia contro il personaggio. La tecnica non è molto rapida ma possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla è necessario saltare per oltrepassare le pietre oppure è possibile distruggerle con le armi.

Le pietre non possono danneggiare il personaggio mentre vengono attratte da Together.

4. Cerchio mistico [20 PV] {attacco finale}

Together ruota al centro dello schermo, generando simboli mistici, poi li assorbe e si posiziona in corrispondenza del personaggio. Infine il boss si lascia cadere verticalmente. La tecnica è discretamente rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla è necessario rimanere sempre in movimento, non appena il boss sta per posizionarsi sul personaggio.

. Contatto [20 PV]

Together è un mostro sferico monocolo. Il nemico si sposta fluttuando oppure teletrasportandosi e non è molto aggressivo. Lo scontro si svolge in una piccola stanza dove sono presenti due gradini ai piedi delle pareti e tre pedane sospese al centro. Ogni attacco del boss è annunciato dalla comparsa di un simbolo davanti al suo occhio ed il colore determina la tecnica che Together sta per utilizzare.

Nella prima parte dello scontro, il boss userà principalmente la Fiammata perciò dovrete essere rapidi nel posizionarvi nei punti non coperti dai fuochi, riparandovi anche sotto le pedane, se necessario. Together non è un nemico molto rapido nel reagire quindi potete mettere a segno diversi attacchi prima di pensare alla strategia difensiva. Nella seconda parte della battaglia invece il boss richiamerà continuamente a sé le Pietre fluttuanti, costringendovi a rimanere lontani da lui. In questo caso usate le Armi Secondarie dalla distanza per danneggiarlo.

Una volta sconfitto, Together genererà dei simboli mistici per poi ricadere in corrispondenza del personaggio: rimanete sempre in movimento per evitare il suo attacco finale.

Sconfiggendo Together accederete al Livello 4*.

+-----+

+-----+
| BIVIO EPSILON 2 |-----+
| Cadere in un precipizio qualsiasi |
+-----+

Nella stanza 3C, a seconda del precipizio in cui si cade, si atterrerà in un punto diverso di 3G.

3G In questa camera non sono presenti nè candele nè nemici perciò potete procedere semplicemente in direzione ovest.

3H Durante la scalata, dovrete stare attenti soprattutto agli Skeleton, i quali cercheranno di colpirvi con le loro Ossa. Siate rapidi a muovervi tra un piano e l'altro, in modo tale da schivare i loro assalti. Colpendo le lanterne otterrete oggetti ed attirerete le falene verso di voi. Esse non causano alcun danno o effetto particolare e si allontaneranno solo quando raggiungerete la lanterna successiva. Procedete verso nord, eliminando i vari Bone Pillar e Spear Guard, per entrare nella camera superiore.

3I In questa sala si può accedere pure dal Bivio Epsilon 1, cadendo nei precipizi situati in 3D. Anche in questo caso, a seconda dell'apertura in cui si precipita, si atterrerà in un punto diverso di 3I.

Qui sono presenti nuovamente le falene attratte dalle lanterne e all'interno del primo gradino troverete un ARROSTO. Sulla destra è presente una barriera rossa che chiude l'accesso per la candela contenente l'AUDIO 19. Per poterla distruggere dovete prima aver liberato Tera nel Livello 3*I. Procedete verso destra, facendovi strada tra i nemici. State attenti agli Spear Guard presenti al di sotto alla porta d'uscita.

--> Usando Maria, eseguite la Scivolata per attraversare la strettoia situata prima dell'uscita ed eliminate le Spear Guard. In seguito rompete il vaso presente all'estremità destra per trovare l'AUDIO 20.

3E In questa sala si può accedere anche dal Bivio Epsilon 1 nel caso in cui si esca dal portone situato all'estremità occidentale di 3D. Raccogliete Cuori ed Armi Secondarie dalle candele e nel muro a sud ovest troverete il GRANDE ARROSTO. Nella parte superiore di questa camera è presente sulla destra anche uno scheletro seduto. Attaccandolo oppure venendone a contatto, esso si polverizzerà. Infine uscite da sud est.

3F Qui affronterete il boss Minotaurus.

*** MINOTAURUS ***

Colpi • 23

ATTACCHI

1. Fendente in salto [22 PV]
il Minotaurus compie un balzo per poi attaccare con un fendente verticale della sua ascia. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitarla è necessario allontanarsi dal nemico oppure oltrepassarlo da sotto mentre si trova ancora in aria.
2. Fendente orizzontale [22 PV]
il Minotaurus esegue un fendente orizzontale con la sua ascia. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Per non subire danni bisogna allontanarsi dal nemico.
3. Carica del toro [22 PV]
il Minotaurus si lancia in orizzontale contro il personaggio, per poi rimanere per alcuni istanti incastrato nella parete. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per non subire danni bisogna sfruttare le pedane presenti per oltrepassare il nemico.
4. Lancio di mattonelle [16 PV]
il Minotaurus afferra alcune mattonelle dal pavimento e le lancia in aria. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per non subire danni è necessario allontanarsi dal nemico oppure è possibile distruggere le mattonelle con le armi.
5. Soffio ardente [8 PV]
il Minotaurus emette verso il basso un getto d'aria che causa anche status Pietra. La tecnica è discretamente rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarla è necessario allontanarsi dal nemico.
6. Super Montante [22 PV] {attacco finale}
dopo essere stato sconfitto, il Minotaurus si lancia in orizzontale contro il personaggio per poi eseguire un potente montante verso l'alto. L'attacco è discretamente rapido e copre una vasta area. Per evitarla è necessario

posizionarsi sulle gambe della statua, sul lato destro della stanza.

. Contatto

[22 PV]

Il Minotaurus è una creatura metà umana e metà taurina, che impugna una lunga ascia. Il nemico è discretamente rapido e piuttosto aggressivo. Lo scontro si svolge in una stanza dove sono presenti diverse pedane non allineate più una grande statua sul lato destro. Dovrete essere molto aggressivi durante la battaglia poichè il boss necessita di diversi istanti prima di eseguire ogni attacco, lasciandovi la possibilità di colpirlo facilmente. Non fatevi mai chiudere nell'angolo e sfruttate i momenti in cui il Minotaurus salta per oltrepassarlo da sotto. Per evitare l'attacco finale, cercate di eliminare il boss tenendolo alla vostra sinistra e poi posizionatevi subito sulle ginocchia della statua. In questa maniera il Super Montante del Minotaurus non potrà colpirvi.

Sconfiggendo il Minotaurus accederete al Livello 4.

+-----+

=====
LIVELLO 3* Sollievo dalla sete di sangue [08LB]
=====

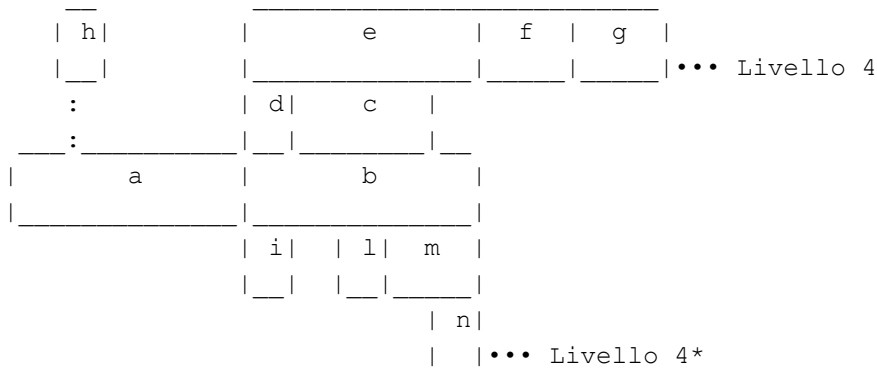
*** OGGETTI ***

*** NEMICI ***

Table with 2 columns: Object Name and Properties. Objects include Acqua santa, Arrosto, Ascia, Audio 22, Bibbia, C. Symphony of the Night, Collana di Tera, Coltello, Croce, Grande Arrosto, Orologio, Vita Bonus. Enemies include Bat, Bone Pillar, Grave Keeper, Mudman, Skeleton, Three Eyed Skull, Tombstone, White Dragon, Zombie Hands.

*** BOSS ***

Dogether
Minotaurus



3*A Iniziativa l'esplorazione di questa localita, troverete subito un tratto con le sabbie mobili, in cui potrete sprofondare. Saltate più volte per uscirne ed intanto state attenti ai Mudman: le creature di fango sono lente e vi verranno incontro camminando, perciò colpitele semplicemente con la

frusta. In seguito distruggete la Tombstone, una lapide scura che si muove saltando, e salite le scale. Spostate verso sinistra la lapide chiara situata in cima per accedere in una stanza segreta.

3*H Una volta qui, troverete sei candele ai lati della stanza. Al loro interno sono presenti diverse Armi Secondarie ed una VITA BONUS. Per tornare in 3*A, lasciatevi cadere nel precipizio. Una volta usciti da questa camera non potrete più rientrarvi.

3*A Procedete verso destra sino a quando non incontrerete il Three Eyed Skull. Questo mostro non possiede attacchi diretti ma si limita a volare lentamente verso di voi. Per eliminarlo, saltate e colpite con le armi i suoi tre occhi. Dopo averlo sconfitto, avanzate in direzione est e raggiungete la piattaforma in alto, sopra le sabbie mobili. All'interno della crepa nella parete rocciosa troverete un ARROSTO. Seguite poi il percorso, rimanendo sempre nella parte inferiore dello schermo. Non uscite dal portone bensì demolite il muro sottostante, colpendolo dall'alto verso il basso, in modo tale da generare un'apertura.

3*B Una volta entrati in questa stanza dall'ingresso inferiore scendete subito le scale.

3*I Qui troverete Tera, una delle ragazze rapite. Da lei riceverete la COLLANA DI TERA che permetterà ad entrambi i personaggi di demolire le barriere rosse.

3*B Tornati in questa stanza, sfruttate il nuovo potere appena ottenuto per abbattere la barriera rossa sulla destra e far abbassare così la zampa del fossile. Saltatevi sopra per raggiungere la zona superiore e trovare il Grave Keeper. Questo nemico è particolarmente agile e veloce e dovrete allontanarvi rapidamente da lui per schivare i suoi attacchi. Sfruttate le Armi Secondarie per abbatterlo in pochi secondi e procedete poi verso destra. Non salite subito sulla rampa di scale bensì continuate ad avanzare per poi eliminare il secondo Grave Keeper. Entrate nella fossa a sud est e colpite la parete sulla sinistra per trovare la Bibbia, un sacco da 700\$ ed un ARROSTO. Ora tornate indietro e salite le scale.

3*C Eliminate subito i Bone Pillar sulla sinistra e poi demolite la grande barriera rossa per trovare l'AUDIO 22 all'interno della candela. Procedete poi verso ovest, stando attenti alle sfere chiodate oscillanti. Colpite gli ingranaggi rossi per farle cadere e rimuoverle dallo schermo.

Qui i percorsi si dividono:

- .BIVIO ZETA 1 - Attraversare il percorso senza cadere nei precipizi
- .BIVIO ZETA 2 - Cadere in un precipizio qualsiasi

Al termine di ogni Bivio si affronterà un boss per poi accedere nel Livello designato.

```
+-----+
| BIVIO ZETA 1 |-----+
| Attraversare il percorso senza cadere nei precipizi |
+-----+
```

3*C Procedete verso sinistra, facendo attenzione allo Skeleton ed infine uscite dal portone.

3*D In questa stanza troverete le Zombie Hands all'interno del precipizio. Questi nemici non possono essere distrutti in alcun modo inoltre, nel caso in cui riescano ad afferrarvi, vi faranno perdere istantaneamente la vita. Oltrepassateli saltando e percorrete le due rampe di scale per entrare nella camera superiore.

3*E Una volta qui, sarete subito attaccati da un White Dragon. Il grande serpente scheletrico aprirà il fuoco verso di voi e cercherà di colpirvi, estendendo al massimo il suo collo. Rimanete oltre la sua portata ed usate le Armi Secondarie per abbatterlo mirando al cranio, il suo unico punto vulnerabile. Dopo averlo eliminato, le sue vertebre si trasformeranno in sacchi da 100\$. In seguito colpite la sfera vegetale situata in alto per generare una pedana e raggiungere così la zona superiore della stanza.

Da qui, muovetevi verso destra, senza cadere sul pavimento, ed eviterete un gran numero di ostacoli e di nemici. Nel caso in cui tornaste nella zona inferiore, dovrete nuovamente salire sulla pedana iniziale e rifare il percorso dal principio. Giunti al termine del tragitto, demolite la lapide chiara per trovare il gioco originale CASTLEVANIA SYMPHONY OF THE NIGHT.

Ora tornate nella zona inferiore e procedete verso destra, facendo attenzione alle Tombstone ed alle Zombie Hands. Eliminate il White Dragon situato nei pressi dell'uscita ed infine attraversate il portone.

3*F Raccogliete Cuori ed Armi Secondarie dalle candele e nel muro a sud ovest troverete il GRANDE ARROSTO. Nella parte superiore di questa camera è presente sulla destra anche uno scheletro seduto. Attaccandolo oppure venendone a contatto, esso si polverizzerà. Infine uscite da sud est.

3*G Qui affronterete il boss Minotaurus.

*** MINOTAURUS ***

Colpi • 23

ATTACCHI

1. Fendente in salto [22 PV]
il Minotaurus compie un balzo per poi attaccare con un fendente verticale della sua ascia. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitarla è necessario allontanarsi dal nemico oppure oltrepassarlo da sotto mentre si trova ancora in aria.
2. Fendente orizzontale [22 PV]
il Minotaurus esegue un fendente orizzontale con la sua ascia. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Per non subire danni bisogna allontanarsi dal nemico.
3. Carica del toro [22 PV]
il Minotaurus si lancia in orizzontale contro il personaggio, per poi rimanere per alcuni istanti incastrato nella parete. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per non subire danni bisogna sfruttare le pedane presenti per oltrepassare il nemico.

4. Lancio di mattonelle [16 PV]
 il Minotaurus afferra alcune mattonelle dal pavimento e le lancia in aria. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per non subire danni è necessario allontanarsi dal nemico oppure è possibile distruggere le mattonelle con le armi.
 5. Soffio ardente [8 PV]
 il Minotaurus emette verso il basso un getto d'aria che causa anche status Pietra. La tecnica è discretamente rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarla è necessario allontanarsi dal nemico.
 6. Super Montante [22 PV] {attacco finale}
 dopo essere stato sconfitto, il Minotaurus si lancia in orizzontale contro il personaggio per poi eseguire un potente montante verso l'alto. L'attacco è discretamente rapido e copre una vasta area. Per evitarla è necessario posizionarsi sulle gambe della statua, sul lato destro della stanza.
- . Contatto [22 PV]

Il Minotaurus è una creatura metà umana e metà taurina, che impugna una lunga ascia. Il nemico è discretamente rapido e piuttosto aggressivo. Lo scontro si svolge in una stanza dove sono presenti diverse pedane non allineate più una grande statua sul lato destro. Dovrete essere molto aggressivi durante la battaglia poichè il boss necessita di diversi istanti prima di eseguire ogni attacco, lasciandovi la possibilità di colpirlo facilmente. Non fatevi mai chiudere nell'angolo e sfruttate i momenti in cui il Minotaurus salta per oltrepassarlo da sotto. Per evitare l'attacco finale, cercate di eliminare il boss tenendolo alla vostra sinistra e poi posizionatevi subito sulle ginocchia della statua. In questa maniera il Super Montante del Minotaurus non potrà colpirvi.

Sconfiggendo il Minotaurus accederete al Livello 4.

-----+

+-----+
 | BIVIO ZETA 2 |-----+
 | Cadere in un precipizio qualsiasi |
 +-----+

 3*B Tornati in questo modo nella stanza dei Grave Keeper, noterete che si è generata un'apertura nel pavimento, alla sinistra delle scale. Lasciatevi cadere al suo interno.

 3*L Durante la caduta, spostatevi lateralmente, in modo tale da non atterrare sulla sfera chiodata situata in corrispondenza del precipizio. Infine uscite da destra.

 3*M Raccogliete Cuori ed Armi Secondarie dalle candele e, riuscendo ad eliminare il topo, otterrete la Croce. Prima di procedere nella camera inferiore, demolite il muro in basso a destra per trovare un ARROSTO.

 3*N Qui affronterete il boss Together.

ATTACCHI

1. Fiammate [18 PV]

dopo aver fatto comparire un simbolo rosso, Dogether emette diverse fiamme verso il basso. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitarla è necessario allontanarsi dal mostro oppure posizionarsi sotto di lui poichè le fiamme non cadono in verticale.

2. Raggi luminosi [18 PV]

dopo aver fatto comparire un simbolo verde, Dogether emette una serie di raggi luminosi in tre direzioni. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitarla è necessario allontanarsi dal nemico oppure posizionarsi sotto di lui poichè i raggi luminosi non vengono emessi in verticale.

3. Pietre fluttuanti [18 PV]

dopo aver fatto comparire un simbolo blu, Dogether attrae una serie di pietre che poi scaglia contro il personaggio. La tecnica non è molto rapida ma possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla è necessario saltare per oltrepassare le pietre oppure è possibile distruggerle con le armi. Le pietre non possono danneggiare il personaggio mentre vengono attratte da Dogether.

4. Cerchio mistico [20 PV] {attacco finale}

Dogether ruota al centro dello schermo, generando simboli mistici, poi li assorbe e si posiziona in corrispondenza del personaggio. Infine il boss si lascia cadere verticalmente. La tecnica è discretamente rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla è necessario rimanere sempre in movimento, non appena il boss sta per posizionarsi sul personaggio.

. Contatto [20 PV]

Dogether è un mostro sferico monocolo. Il nemico si sposta fluttuando oppure teletrasportandosi e non è molto aggressivo. Lo scontro si svolge in una piccola stanza dove sono presenti due gradini ai piedi delle pareti e tre pedane sospese al centro. Ogni attacco del boss è annunciato dalla comparsa di un simbolo davanti al suo occhio ed il colore determina la tecnica che Dogether sta per utilizzare.

Nella prima parte dello scontro, il boss userà principalmente la Fiammata perciò dovrete essere rapidi nel posizionarvi nei punti non coperti dai fuochi, riparandovi anche sotto le pedane, se necessario. Dogether non è un nemico molto rapido nel reagire quindi potete mettere a segno diversi attacchi prima di pensare alla strategia difensiva. Nella seconda parte della battaglia invece il boss richiamerà continuamente a sè le Pietre fluttuanti, costringendovi a rimanere lontani da lui. In questo caso usate le Armi Secondarie dalla distanza per danneggiarlo.

Una volta sconfitto, Dogether genererà dei simboli mistici per poi ricadere in corrispondenza del personaggio: rimanete sempre in movimento per evitare il suo attacco finale.

Sconfiggendo Dogether accederete al Livello 4*.

+-----+

=====
 *** OGGETTI ***

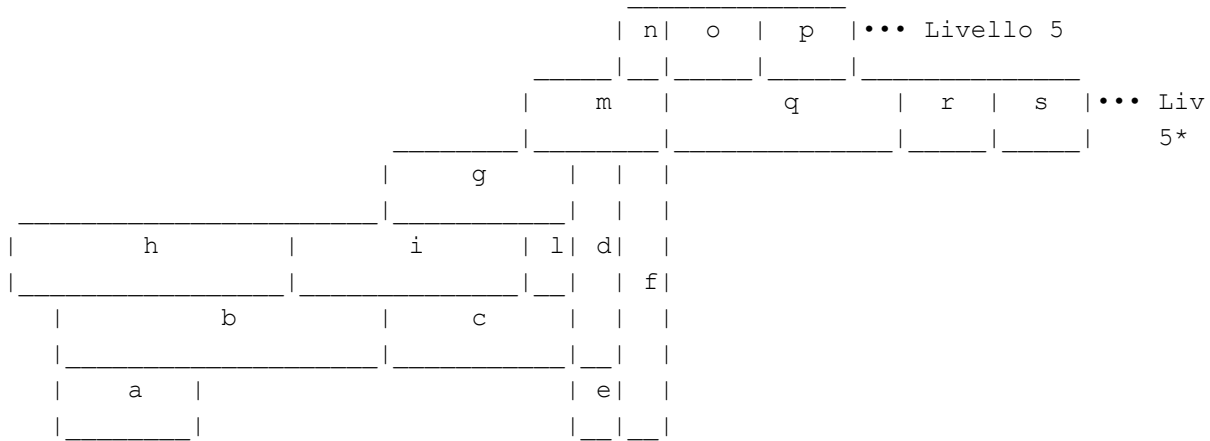
Acqua santa [B, L, O, R]
 Arrosto [B, H, I, M, O]
 Ascia [A, L]
 Audio 23 [E]
 Audio 24 [G]
 Bibbia [H, L, P]
 C. Rondo of Blood [Q]
 Coltello [R]
 Croce [I, L]
 Orologio [L]
 Pozione [D]
 Rosario [C]
 Vita Bonus [F]

=====
 *** NEMICI ***

Axe Armor Blu (7 colpi)
 Axe Armor Marrone (7 colpi)
 Blood Skeleton (1 colpo)
 Bone Pillar (2 colpi)
 Cyclop Worker (nessuno)
 Fleaman (1 colpo)
 Floating Eye (2 colpi)
 Skeleton (1 colpo)
 Spine (1 colpo)
 White Dragon (6 colpi)

*** BOSS ***

Carmilla & Laura
 Dullahan



4A Eliminate subito i Fleaman e fate attenzione alle Ossa scagliate dallo Skeleton in alto. Lungo il tragitto incontrerete un Blood Skeleton: questo nemico vi seguirà costantemente e si rigenererà dopo essere stato colpito. Per eliminarlo in maniera definitiva dovrete aver raccolto la Collana di Tera e poi colpirlo con la frusta. Seguite il percorso, raggiungendo poi la zona superiore ed infine salite le scale sulla sinistra.

4B State attenti al White Dragon che vi attende all'ingresso ed in seguito troverete alcune lame oscillanti. Esse producono scintille quando possono ferire il personaggio, perciò attraversatele con il giusto tempismo. Successivamente oltrepassate le falci rotanti saltando e più avanti noterete due grossi pulsanti sul pavimento. Premendoli causerete lo scoccare di alcune frecce dalla parete sulla destra perciò evitateli e salite le scale. Colpite il Fleaman e premete il pulsante sul quale era situato il nemico. In questo modo genererete una scalinata.

Qui i percorsi si dividono:
 .BIVIO ETA 1 - Procedere verso destra
 .BIVIO ETA 2 - Salire le scale

I due Bivi si ricongiungeranno nella stanza 4G.

```
+-----+
| BIVIO ETA 1 |-----+
| Procedere verso destra |
+-----+
```

4B Superate gli spuntoni oscillanti quando essi si trovano nel punto più alto possibile e distruggete il gradino dal quale scendete per trovare un ARROSTO. Infine eliminate il White Dragon ed uscite dal portone.

4C In questa camera dovrete farvi strada tra i Blood Skeleton e gli Spine. Questi ultimi sono scheletri volanti che compaiono in continuazione e sono in grado di attraversare muri ed ostacoli. Eliminate solo quelli che possono ostacolarvi e proseguite in direzione est.

4D All'interno di questa sala cadono continuamente sfere metalliche lungo le scale. Esse causano danni al contatto solo se ne venite travolti e possono essere accompagnate da un Fleaman. Evitate di salire le scale perchè ad un certo punto non sarete più in grado di proseguire e lasciatevi cadere nell'apertura ai piedi dell'ingresso.

--> Usando Maria, grazie al Doppio Salto, potrete raggiungere facilmente la sommità di questa camera, evitando così di attraversare 4E e 4F.

4E Una volta atterrati, troverete sulla sinistra una barriera di cristallo che chiude l'accesso per la candela contenente l'AUDIO 23. Per poterla distruggere dovete prima aver liberato Iris nel Livello 4*G. Scendete le scale ed uscite da destra.

4F Qui è presente una carrucola che riporta in alto le varie sfere metalliche. Salite su una pedana e procedete verso nord, stando attenti agli Spine che compariranno. Giunti alla terza sporgenza, demolite i mattoni rosa più alti per trovare una VITA BONUS. Risalite sulla carrucola ed in cima incontrerete il Cyclop Worker: non potete eliminare questa creatura, la quale però non vi può neanche danneggiare. Uscite dall'apertura a nord ovest.

4D Giunti in cima alla camera con le sfere metalliche, attraversate il portale sulla sinistra per ricongiungervi con l'altro Bivio.

```
+-----+
| BIVIO ETA 2 |-----+
| Salire le scale |
+-----+
```

4H Giunti in questa camera, procedete verso destra sino a trovare le spine sul pavimento ed un maglio chiodato oscillante sul soffitto. Con il giusto tempismo, saltate una prima volta in corrispondenza del pulsante a sud est, il quale attiverà un carrello con le spine che dovrete evitare saltando nuovamente. Seguite il percorso ed eliminate i Fleaman, accovacciandovi per non farvi colpire dai successivi magli chiodati. Ora dovrete oltrepassare una serie di lame oscillanti ma questa volta non ci saranno le scintille a dettarvi il tempo: attendete che le lame siano quasi orizzontali per poterle superare senza correre rischi. Sconfiggete l'Axe Armor Blu e colpite la parte più bassa della parete, dove è presente il portone d'uscita, per trovare un ARROSTO.

4I Lungo il tragitto raggiungerete una serie di colonne che emergono dal pavimento di spine. Evitando di cadere su di esse, eliminate i tre Floating Eye sino a giungere ad un muretto dove è presente un grosso pulsante. Premendolo, causerete la continua comparsa di Fleaman dal soffitto e renderete più complicato proseguire. Se possibile, cercate di oltrepassare il pulsante senza toccarlo oppure, in caso contrario, saltate rapidamente da una colonna all'altra. Al termine di questo tratto è presente un secondo pulsante che interromperà la comparsa dei Fleaman. Dopo aver sconfitto il primo White Dragon troverete un muretto dove sono situati tre interruttori che determinano in cosa si trasformeranno le vertebre del secondo White Dragon:

nessun pulsante -----> 100\$
pulsante di destra ----> 100\$
pulsante centrale -----> 400\$
pulsante di sinistra --> 700\$

Infine uscite da destra.

4L Giunti all'interno di questa camera, salite sulla piattaforma ad ovest e muovetevi lungo di essa per far comparire dal pavimento le Armi Secondarie. In seguito, rimanendo accovacciati sempre sulla piattaforma, emergeranno dal suolo una serie di sacchi da 400\$. Infine salite le scale per per ricongiungervi con l'altro Bivio.

+-----+

4G Seguite il percorso inferiore, facendovi strada tra gli scheletri e dietro la barriera rossa troverete l'AUDIO 24. Successivamente salite le scale ed avanzate in direzione est per raggiungere le scale che conducono alla stanza superiore.

4M Una volta qui, sarete subito attaccati da un Axe Armor Marrone. Rispetto alla variante Blu, questa versione esegue con più frequenza il Fendente in corsa perciò dovrete essere rapidi nell'oltrepassarlo saltando. In seguito è presente un maglio rotante, del quale potrete modificare la traiettoria colpendo la catena che lo collega alla parete. In questo modo potrete oltrepassarlo facilmente per poi eliminare i sei Bone Pillar. Nella parte finale è situata una pedana oscillante, che si muove assieme ad un maglio oscillante. Salite su di essa, senza farvi danneggiare dalla trappola e raggiungete la parete orientale. Demolite l'angolo di sud est per trovare una bomba: colpendola la farete detonare, causando così il crollo dell'intera parete.

Qui i percorsi si dividono:

- .BIVIO THETA 1 - Salire le scale
- .BIVIO THETA 2 - Procedere verso destra

Al termine di ogni Bivio si affronterà un boss per poi accedere nel Livello designato.

+-----+

| BIVIO THETA 1 |-----+

| Salire le scale |

+-----+

4N All'interno di questa piccola stanza non sono presenti nè candele nè amici, perciò potete uscire direttamente dal portone situato nella zona di nord est.

40 Raccogliete Cuori ed Armi Secondarie dalle candele e demolite l'angolo di sud est della parete, al di sotto del portale di uscita, per trovare un ARROSTO.

4P Qui affronterete il boss Dullahan.

*** DULLAHAN ***

Colpi • 28

ATTACCHI

1. Fendente in salto [22 PV]
Dullahan compie un balzo per poi attaccare con un fendente verticale della sua lancia. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitarla è necessario allontanarsi dal nemico oppure oltrepassarlo da sotto mentre si trova ancora in aria.
 2. Affondo orizzontale [22 PV]
Dullahan esegue un affondo orizzontale con la sua lancia. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Per non subire danni bisogna allontanarsi dal nemico.
 3. Dardi di ghiaccio [18 PV]
Dullahan conficca la sua lancia nel pavimento, generando davanti a sé una serie di dardi celesti che emergono ripetutamente dal suolo. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitarla è necessario allontanarsi dal nemico.
 4. Pioggia di mattoni [18 PV]
Dullahan colpisce il suolo, generando un terremoto che fa ricadere diversi mattoni sul pavimento. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitarla è necessario posizionarsi al di sotto di una pedana inoltre è possibile distruggere i mattoni con le armi.
 5. Testa maledetta [18 PV]
Dullahan scaglia la sua testa contro il personaggio, la quale lo insegue costantemente. La tecnica è discretamente rapida, copre una vasta area e causa anche status Maledizione. Per evitarla bisogna usare il salto per oltrepassare più volte la testa, sfruttando anche le pedane presenti.
 6. Fiamme verdi [8 PV] {attacco finale}
dopo essere stato sconfitto, Dullahan lancia in aria la sua testa, la quale emette una serie di fiamme verdi a raggiera. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitarla è necessario allontanarsi il più possibile dal boss e poi oltrepassare saltando la fiamma che si avvicinerà.
- . Contatto [22 PV]

Dullahan è un grande cavaliere senza testa che combatte con una lunga lancia. Il nemico si sposta camminando oppure compiendo balzi ed è molto aggressivo. Lo scontro si svolge in una stanza che possiede due coppie di pedane lungo le pareti laterali. Durante la battaglia non dovete mai avere un atteggiamento difensivo, nè dovete farvi chiudere in un angolo. Non colpite Dullahan da troppo vicino o sarete feriti dalla sua lancia, ma sfruttate a pieno il raggio

d'azione delle armi.

La tecnica più usata del boss sono i Dardi di ghiaccio, che vi costringeranno spesso alla fuga: sfruttate le pedane per evitarli per poi lanciarvi di nuovo all'attacco. Il boss è molto vulnerabile quando lancia la sua testa in aria, poichè rimane immobile ed indifeso. Sfruttate questi momenti per attaccarlo, possibilmente con le Armi Secondarie. Dopo averlo sconfitto, rimanete lontani da lui, in modo tale da schivare facilmente le sue Fiamme verdi.

Sconfiggendo Dullahan accederete al Livello 5.

+-----+

+-----+

```
| BIVIO THETA 2          |-----+
| Procedere verso destra |
+-----+
```

4Q Dopo aver superato la parete crollata, eliminate l'Axe Armor Blu ed in seguito dovete evitare gli spuntoni oscillanti. Salite su quelli di destra e sfruttateli per raggiungere la cima delle colonne situate accanto. Saltando da una all'altra, arriverete alla parete orientale dove, all'interno della candela, è presente il gioco originale CASTLEVANIA RONDO OF BLOOD. Uscite poi dal portone sottostante.

4R Raccogliete Cuori ed Armi Secondarie dalle candele e procedete in direzione est per entrare nell'ultima stanza.

4S Qui affronterete i boss Carmilla & Laura.

*** CARMILLA & LAURA ***

Colpi • 11 (Carmilla)

4 (Laura)

ATTACCHI

1. Pianto infuocato [8 PV] {Carmilla}
Carmilla rilascia una goccia che, a contatto con il pavimento, si scinde in quattro fiamme che ricadono verso il basso. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitarla è necessario allontanarsi dal nemico oppure posizionarsi nelle zone non colpite dalle fiamme.

2. Frammenti di teschio [16 PV] {Carmilla - attacco finale}
dopo essere stata sconfitta, Carmilla scompare ed il suo teschio si divide in frammenti che ricadono sul pavimento. La tecnica non è molto rapida ma copre una vasta area. Per evitarla è necessario allontanarsi dal nemico.

. Contatto [16 PV] {Carmilla}
il contatto con Carmilla causa anche status Maledizione.

3. Rubacuori [00 PV] {Laura}
quando indossa ancora l'abito rosa, Laura si avvicina rapidamente al personaggio e, dopo averlo afferrato, gli sottrae gradualmente Cuori. La tecnica è discretamente rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarla è necessario posizionarsi su uno dei gradini posti ai lati dello schermo. Una volta stretti nella morsa, premere tutti i pulsanti e le direzioni per liberarsi. I Cuori sottratti ricadranno poi sul pavimento.

4. Calcio [12 PV] {Laura}
dopo aver rivelato l'abito nero, Laura esegue uno scatto seguito da un calcio orizzontale. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Per evitarla è necessario allontanarsi dal nemico oppure è possibile oltrepassarlo saltando. Laura può eseguire consecutivamente più Calci.

. Contatto [12 PV] {Laura}
Laura causa danni al contatto solo quando mostra l'abito nero.

Carmilla è l'essere femminile dai capelli viola che fluttua assieme ad un grosso teschio. Il nemico non è molto rapido nè particolarmente aggressivo. Laura invece è la donna che indossa l'abito rosa. Ella cammina lungo il pavimento, cercando sempre di afferrare il personaggio. Lo scontro si svolge in una grande stanza che possiede gradini ai piedi delle pareti perciò avrete tutto lo spazio necessario per schivare gli assalti dei boss.

All'inizio dello scontro solo Carmilla vi attaccherà con il Pianto infuocato, mentre Laura rimarrà sul pavimento, nel tentativo di afferrarvi e sottrarvi dei Cuori. Rimanete su uno dei gradini laterali e da questa posizione dovrete preoccuparvi solo di Carmilla. Saltate per colpirla, sfruttando tutta la lunghezza dell'arma di base e spostatevi quanto basta per evitare le sue fiamme.

Una volta che Carmilla sarà stata sconfitta, evitate i frammenti del teschio e scendete sul pavimento per affrontare Laura. Colpitela una volta ed il boss rivelerà il suo abito nero. Ora Laura inizierà a saltare da una parte all'altra dello schermo, per poi attaccare con i Calci. Per infliggere danni al boss, il momento migliore è quando sta per atterrare dopo un balzo, perciò calcolate la sua traiettoria e colpite Laura quando sta per toccare il pavimento. Dopo aver sconfitto anche lei, il boss rilascerà 25 Cuori piccoli prima di svanire.

Sconfiggendo Carmilla & Laura accederete al Livello 5*. Tuttavia per poter entrare in questa località è necessario aver già sconfitto Death presso il Livello 5. In caso contrario, il braccio destro di Dracula scambierà la Sfera oscura di Carmilla & Laura con una Sfera rossa, costringendovi così ad entrare nel Livello 5.

+-----+

=====

LIVELLO 4*	Fortezza del demone acquatico	[@08LC]
------------	-------------------------------	---------

=====

*** OGGETTI ***

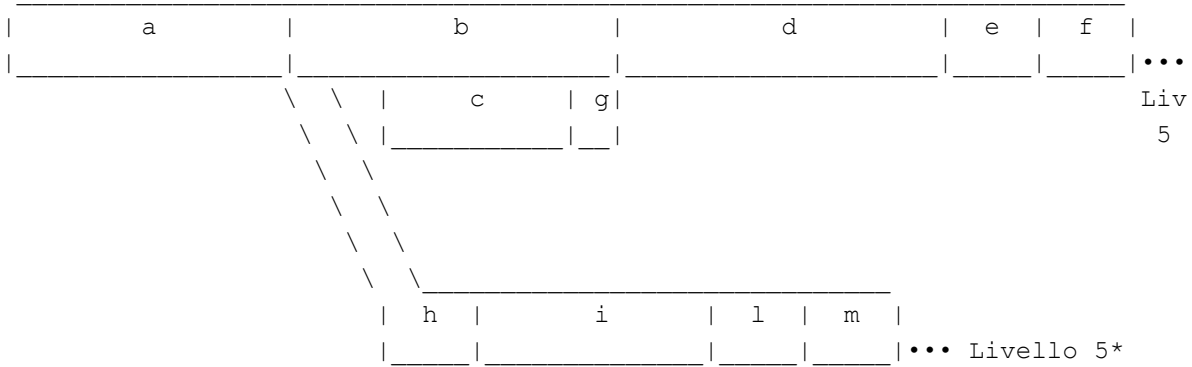
Acqua santa	[E, G, L]
Arrosto	[C, E, I]
Ascia	[B, G]
Audio 25	[C]
Audio 27	[I]
Bibbia	[E, G]
Chiave	[I]
Coltello	[A, G, L]
Croce	[C, G]
Monile di Iris	[G]
Orologio	[G]
Pozione	[I]
Rosario	[C, I]

*** NEMICI ***

Bat	(1 colpo)
Black Crow	(1 colpo)
Bone Spear	(2 colpi)
Fleaman	(1 colpo)
Frog	(1 colpo)
Hawk	(1 colpo)
Merman	(1 colpo)
Skeleton	(1 colpo)

*** BOSS ***

Carmilla & Laura
Dullahan



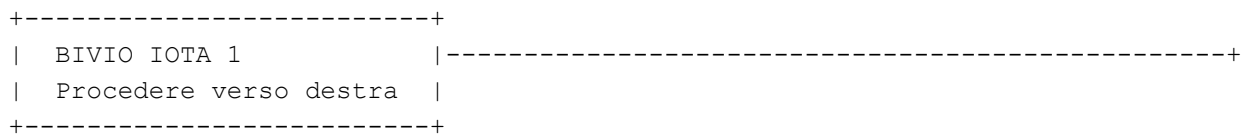
4*A Nella prima stanza di questa località è presente sul fondo dello schermo un fiume dove nuotano molte Frog. Le rane in acqua non si cureranno della vostra posizione e dei vostri spostamenti, mentre quelle lungo il pavimento vi attaccheranno con la loro lingua. Colpitele con la frusta mentre atterrano e fate attenzione a non mancare le scale mentre proseguite verso destra.

4*B Giunti in questa camera, noterete scorrere lungo il fiume una coppia di zattere.

Qui i percorsi si dividono:

- .BIVIO IOTA 1 - Procedere verso destra
- .BIVIO IOTA 2 - Salire su una zattera

Al termine di ogni Bivio si affronterà un boss per poi accedere nel Livello designato.



4*B Eliminate le Frog ed ignorate gli Skeleton che si muovono al di sotto del ponte. Lungo il tragitto troverete una Frog blu. Non eliminate il nemico bensì fatevi seguire da lui nella zona orientale della stanza, sino a raggiungere una serie di statue dorate a forma di rana. La Frog blu si posizionerà automaticamente sul piedistallo libero, scomparendo poi con tutte le statue. In questo modo uno dei ponti di legno cadrà, liberando l'accesso per la zona inferiore. Dopo essere scesi, andate verso sinistra e scendete le scale per entrare nella sala sottostante, 4*C. Nel caso in cui abbiate eliminato la Frog blu invece, dovrete uscire dal cancello sulla destra, che conduce a 4*D.

4*C Una volta qui, demolite il gradino alla sinistra delle scale per trovare un ARROSTO. Procedete in direzione est, stando attenti ai Merman che fuoriescono dall'acqua. Salite sulla pedana mobile e all'interno della candela sospesa è presente una VITA BONUS. Ignorate per ora le barriere di cristallo e seguite il percorso sino ad uscire dal cancello.

4*G Qui troverete Iris, una delle ragazze rapite. Da lei riceverete il MONILE DI IRIS che permetterà ad entrambi i personaggi di demolire le barriere di cristallo.

4*C Tornati in questa stanza, sfruttate il nuovo potere appena ottenuto per abbattere le barriere di cristallo e trovare così l'AUDIO 25. Fate il percorso al contrario e risalite le scale per tornare in 4*B.

4*B Dopo essere ritornati qui, procedete verso destra e saltate sui gradini di pietra situati in fondo al percorso per raggiungere la zona superiore. Uscite poi dal cancello ad est.

4*D All'interno di questa camera gli Skeleton si nasconderanno dietro gli alberi sullo sfondo, per poi giungere in primo piano quando vi avvicinerete a loro: non fatevi sorprendere e colpite i nemici al volo. In aggiunta, i Fleaman verranno continuamente portati sullo schermo dagli Hawk, i grossi rapaci. Non perdetevi tempo ad affrontare tutti i nemici ed avanzate in direzione est sino ad uscire dal cancello.

4*E Raccogliete Cuori ed Armi Secondarie dalle candele e demolite l'angolo di sud est del muro, al di sotto del portale di uscita, per trovare così un ARROSTO.

4*F Qui affronterete il boss Dullahan.

*** DULLAHAN ***

Colpi • 28

ATTACCHI

1. Fendente in salto [22 PV]
Dullahan compie un balzo per poi attaccare con un fendente verticale della sua lancia. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitarla è necessario allontanarsi dal nemico oppure oltrepassarlo da sotto mentre si trova ancora in aria.
2. Affondo orizzontale [22 PV]
Dullahan esegue un affondo orizzontale con la sua lancia. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Per non subire danni bisogna allontanarsi dal nemico.
3. Dardi di ghiaccio [18 PV]
Dullahan conficca la sua lancia nel pavimento, generando davanti a sé una serie di dardi celesti che emergono ripetutamente dal suolo. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitarla è necessario allontanarsi dal nemico.
4. Pioggia di mattoni [18 PV]
Dullahan colpisce il suolo, generando un terremoto che fa ricadere diversi mattoni sul pavimento. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitarla è necessario posizionarsi al di sotto di una pedana inoltre è possibile distruggere i mattoni con le armi.

5. Testa maledetta [18 PV]

Dullahan scaglia la sua testa contro il personaggio, la quale lo insegue costantemente. La tecnica è discretamente rapida, copre una vasta area e causa anche status Maledizione. Per evitarla bisogna usare il salto per oltrepassare più volte la testa, sfruttando anche le pedane presenti.

6. Fiamme verdi [8 PV] {attacco finale}

dopo essere stato sconfitto, Dullahan lancia in aria la sua testa, la quale emette una serie di fiamme verdi a raggiera. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitarla è necessario allontanarsi il più possibile dal boss e poi oltrepassare saltando la fiamma che si avvicinerà.

. Contatto [22 PV]

Dullahan è un grande cavaliere senza testa che combatte con una lunga lancia. Il nemico si sposta camminando oppure compiendo balzi ed è molto aggressivo. Lo scontro si svolge in una stanza che possiede due coppie di pedane lungo le pareti laterali. Durante la battaglia non dovete mai avere un atteggiamento difensivo, nè dovete farvi chiudere in un angolo. Non colpite Dullahan da troppo vicino o sarete feriti dalla sua lancia, ma sfruttate a pieno il raggio d'azione delle armi.

La tecnica più usata del boss sono i Dardi di ghiaccio, che vi costringeranno spesso alla fuga: sfruttate le pedane per evitarli per poi lanciaarvi di nuovo all'attacco. Il boss è molto vulnerabile quando lancia la sua testa in aria, poichè rimane immobile ed indifeso. Sfruttate questi momenti per attaccarlo, possibilmente con le Armi Secondarie. Dopo averlo sconfitto, rimanete lontani da lui, in modo tale da schivare facilmente le sue Fiamme verdi.

Sconfiggendo Dullahan accederete al Livello 5.

```

+-----+
+-----+
| BIVIO IOTA 2          |-----+
| Salire su una zattera |
+-----+

```

4*H Durante la discesa non dovete cadere dal tronco, pena la perdita immediata di una vita. Lungo il fiume arriveranno alcuni Hawk che trasporteranno una cassa: non eliminateli bensì colpite il contenitore più volte per ottenere casualmente Cuori, Denaro ed Armi Secondarie. Durante il tragitto sarete attaccati dai Bone Spear, scheletri a bordo di una zattera. Sfruttate l'intera lunghezza della frusta per colpirli, in modo tale da non farli avvicinare a voi. Al termine della discesa comparirà un Hawk che porta con sè un cartello: è il segnale per prepararvi a saltare verso destra, in modo tale da non cadere nel precipizio. Recatevi poi nella stanza successiva.

4*I Una volta qui, fatevi trasportare dal Barcaiole sull'altra sponda del fiume. Scendete dall'imbarcazione e risalitevi per ricevere dall'uomo un ARROSTO; fatelo nuovamente per ottenere la CHIAVE e dalla terza volta in poi otterrete sempre una POZIONE. Procedete verso destra e demolite la barriera di cristallo per trovare l'AUDIO 27. Seguite poi il percorso, salendo sulla pedana mobile, e state attenti allo stormo di Bat che comparirà. Giunti al termine del tragitto, usate la Chiave per aprire il cancello e proseguire.

4*L Raccogliete Cuori ed Armi Secondarie dalle candele e procedete in

_____ direzione est per entrare nell'ultima stanza.

4*M Qui affronterete i boss Carmilla & Laura.

*** CARMILLA & LAURA ***

Colpi • 11 (Carmilla)

4 (Laura)

ATTACCHI

1. Pianto infuocato [8 PV] {Carmilla}
Carmilla rilascia una goccia che, a contatto con il pavimento, si scinde in quattro fiamme che ricadono verso il basso. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitarla è necessario allontanarsi dal nemico oppure posizionarsi nelle zone non colpite dalle fiamme.

2. Frammenti di teschio [16 PV] {Carmilla - attacco finale}
dopo essere stata sconfitta, Carmilla scompare ed il suo teschio si divide in frammenti che ricadono sul pavimento. La tecnica non è molto rapida ma copre una vasta area. Per evitarla è necessario allontanarsi dal nemico.

- . Contatto [16 PV] {Carmilla}
il contatto con Carmilla causa anche status Maledizione.

-
-
3. Rubacuori [00 PV] {Laura}
quando indossa ancora l'abito rosa, Laura si avvicina rapidamente al personaggio e, dopo averlo afferrato, gli sottrae gradualmente Cuori. La tecnica è discretamente rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarla è necessario posizionarsi su uno dei gradini posti ai lati dello schermo. Una volta stretti nella morsa, premere tutti i pulsanti e le direzioni per liberarsi. I Cuori sottratti ricadranno poi sul pavimento.

 4. Calcio [12 PV] {Laura}
dopo aver rivelato l'abito nero, Laura esegue uno scatto seguito da un calcio orizzontale. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Per evitarla è necessario allontanarsi dal nemico oppure è possibile oltrepassarlo saltando. Laura può eseguire consecutivamente più Calci.

 - . Contatto [12 PV] {Laura}
Laura causa danni al contatto solo quando mostra l'abito nero.

Carmilla è l'essere femminile dai capelli viola che fluttua assieme ad un grosso teschio. Il nemico non è molto rapido nè particolarmente aggressivo. Laura invece è la donna che indossa l'abito rosa. Ella cammina lungo il pavimento, cercando sempre di afferrare il personaggio. Lo scontro si svolge in una grande stanza che possiede gradini ai piedi delle pareti perciò avrete tutto lo spazio necessario per schivare gli assalti dei boss.

All'inizio dello scontro solo Carmilla vi attaccherà con il Pianto infuocato, mentre Laura rimarrà sul pavimento, nel tentativo di afferrarvi e sottrarvi dei Cuori. Rimanete su uno dei gradini laterali e da questa posizione dovrete preoccuparvi solo di Carmilla. Saltate per colpirla, sfruttando tutta la lunghezza dell'arma di base e spostatevi quanto basta per evitare le sue fiamme.

Una volta che Carmilla sarà stata sconfitta, evitate i frammenti del teschio e scendete sul pavimento per affrontare Laura. Colpitela una volta ed il boss

rivelerà il suo abito nero. Ora Laura inizierà a saltare da una parte all'altra dello schermo, per poi attaccare con i Calci. Per infliggere danni al boss, il momento migliore è quando sta per atterrare dopo un balzo, perciò calcolate la sua traiettoria e colpite Laura quando sta per toccare il pavimento. Dopo aver sconfitto anche lei, il boss rilascerà 25 Cuori piccoli prima di svanire.

Sconfiggendo Carmilla & Laura accederete al Livello 5*. Tuttavia per poter entrare in questa località è necessario aver già sconfitto Death presso il Livello 5. In caso contrario, il braccio destro di Dracula scambierà la Sfera oscura di Carmilla & Laura con una Sfera rossa, costringendovi così ad entrare nel Livello 5.

+-----+

```
=====
LIVELLO 5   Il diavolo vola di notte                               [@08L5]
=====
```

*** OGGETTI ***

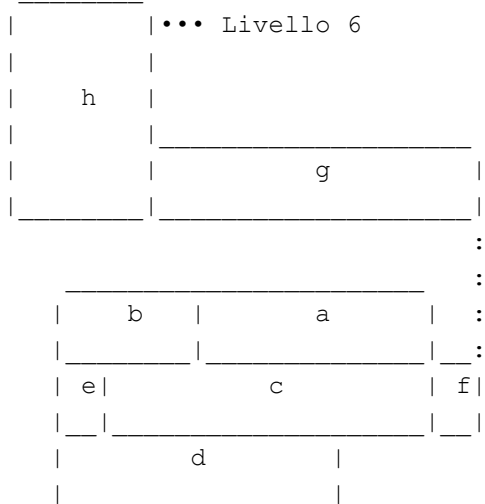
```
Acqua santa [B]
Arrosto     [C, H]
Ascia       [G]
Audio 28    [A]
Audio 29    [B]
Audio 30    [E]
Audio 31    [D]
Coltello    [A, H]
Croce       [C, G, H]
Orologio    [A]
Rosario     [A]
Vita Bonus  [D]
```

*** NEMICI ***

```
Blade Master (1 colpo)
Bone Archer  (3 colpi)
Bone Musket  (1 colpo)
Flail Guard  (3 colpi)
Flea Rider   (1 colpo)
Mace Knight  (5 colpi)
Phantom Skull (1 colpo)
Spectral Sword (1 colpo)
Spinning Picture (8 colpi)
```

*** BOSS ***

Death



5A Durante l'esplorazione di questa stanza sarete inseguiti spesso dai Phantom Skull. I teschi fluttuanti non sono rapidi o particolarmente aggressivi ma sono in grado di attraversare il pavimento, perciò schivate i loro assalti dal basso ed eliminateli con la frusta. Per raggiungere la candela situata sotto l'ingresso, contenente l'Orologio, salite sulla prima pedana e da qui dovrete compiere un preciso salto verso destra, in modo tale da atterrare

sul pavimento inferiore.

Procedete in direzione ovest per affrontare i Flail Guard: eliminateli prima che sferrino il loro attacco, poichè cercheranno di tenervi a distanza con la loro arma, rendendo più difficile proseguire. Lungo il percorso troverete una grossa roccia che emerge dall'acqua, situata tra due pedane. Salite sul masso e da qui colpite l'estremità occidentale della pedana di destra per trovare l'AUDIO 28. In seguito fatevi strada tra i nemici e, giunti nei pressi del portone d'uscita, sarete attaccati da due Blade Master. Eliminate quello di sinistra non appena compare, poi voltatevi per colpire l'altro esemplare.

5B Una volta all'interno di questa piccola camera, dovrete sconfiggere un Bone Archer. Avanzate verso il nemico, distruggendo intanto le Frecce che vi scaglierà contro, e, una volta che non potrà più allontanarsi da voi, colpitelo con la frusta. Prima di scendere le scale, demolite la parete occidentale per accedere così in una zona segreta dove, all'interno della candela di destra, troverete l'AUDIO 29.

5C Giunti nella stiva, recatevi nell'angolo di sud ovest e da qui demolite gli ostacoli sulla destra. In seguito spingete le casse verso est, in modo tale da farne cadere una coppia nell'apertura, liberando così l'accesso per la stanza inferiore.

Qui i percorsi si dividono:

- .BIVIO KAPPA 1 - Procedere verso destra
- .BIVIO KAPPA 2 - Scendere nell'apertura

I due Bivi si ricongiungeranno nella parte centrale di 5C.

```
+-----+
| BIVIO KAPPA 1 |-----+
| Procedere verso destra |
+-----+
```

5C Eliminate il Bone Archer, sfruttando il fatto che non può allontanarsi, e procedete nella sezione accanto, dove sarete attaccati dalla Spectral Sword. Pur non possedendo attacchi diretti, questa spada è un avversario ostico da affrontare per via del gran numero di droni che l'accompagnano. Essi si lanceranno a turno contro di voi e potranno essere eliminati singolarmente. Prima di poter affrontare la Spectral Sword dovrete distruggere tutti i droni, però, se in qualche maniera riuscite a colpirla, quelli superstiti svaniranno. Per questo motivo usate le Armi Secondarie per mirare subito contro la Spectral Sword, prima che inizi l'assalto dei droni. In seguito superate il portone per ricongiungervi con l'altro Bivio.

```
+-----+
| BIVIO KAPPA 2 |-----+
| Scendere nell'apertura |
+-----+
```

5D Dopo essere atterrati sulle casse, distruggete il motore sulla sinistra per ottenere una VITA BONUS. Procedete poi verso destra e saltate subito per evitare il proiettile del Bone Musket: attendete che il fuciliere ricarichi la sua arma per colpirlo con la frusta. Eliminate anche il secondo esemplare e demolite la barriera rossa sulla destra. All'interno della zona

segreta colpite la candela orientale per trovare l'AUDIO 31. Infine salite le scale situate subito a nord ovest della barriera rossa per ricongiungervi con l'altro Bivio.

--> Usando Maria, dopo aver raccolto la Vita Bonus, eseguite il Doppio Salto per oltrepassare il motore ed attraversate la strettoia. Salite le scale, entrando così in 5E e recatevi nella zona superiore per trovare l'AUDIO 30 all'interno della candela di destra.

+-----+

5C Procedete verso destra per raggiungere la sezione dove sono situati tre Bone Archer. Essi vi affronteranno in ordine: per primo l'esemplare situato sul pavimento, poi l'arciere che si trova a nord ovest ed infine quello posizionato in alto a destra. Eliminateli rimanendo accovacciati, in modo tale da distruggere anche le loro Frecce e poi recatevi nella sezione successiva.

Al suo interno troverete la Spinning Picture. Pur non possedendo attacchi diretti, questi è un nemico molto pericoloso poichè il contatto provoca morte immediata. Per questo motivo attaccatelo esclusivamente dalla lunga distanza, sfruttando al massimo la gittata delle armi. Nel caso in cui abbiate problemi nel colpirlo, attaccatelo mentre saltate sul posto. Dopo averlo eliminato potrete accedere nella stanza successiva.

5F Eliminate il Bone Musket mentre ricarica il suo fucile ed in seguito salite le scale per raggiungere il ponte della nave.

5G Una volta qui, dovrete fare attenzione ai Flea Rider, che compariranno in continuazione. Essi non sono molto aggressivi ma possiedono una discreta agilità, perciò dovrete eliminarli il prima possibile, sfruttando le Armi Secondarie se necessario. Avanzate verso sinistra e lungo il tragitto affronterete il Mace Knight. Rimanete oltre la portata della suo maglio ed attendete che il nemico lo tiri a sè, dopo averlo scagliato. In questo lasso di tempo il maglio non potrà danneggiarvi ed il Mace Knight sarà completamente indifeso. Procedete verso sinistra per entrare nell'ultima stanza.

5H Raccogliete Cuori ed Armi Secondarie dalle candele e nella cassa più a sud ovest troverete un ARROSTO. Ora scalate l'albero maestro della nave e sul pennone più alto affronterete il boss Death.

*** DEATH ***

Colpi • 10 (mantello blu)
 12 (tunica verde)
 22 Totale

ATTACCHI

1. Falci oscure [20 PV] (mantello blu)
Death genera continuamente dal nulla piccole falci che si muovono in direzione del personaggio. La tecnica non è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarle è necessario oltrepassarle saltando inoltre è possibile distruggerle con le armi.
2. Raffica di teschi [18 PV] (mantello blu) 'Spirit Skull Attack!'
dopo aver perso circa metà dei PV, Death si posiziona sullo sfondo e lancia cinque teschi in direzione del personaggio. La tecnica è molto rapida e copre una vasta area. Per non subire danni è necessario posizionarsi ad una estremità del pennone ed attraversarlo tutto non appena Death inizia a

scagliare i teschi. Il nemico eseguirà di continuo questo attacco sino a quando non si schiverà un'intera raffica.

- . Contatto [00 PV] (mantello blu)
nella prima dello scontro non si subiscono danni venendo a contatto con Death.

3. Falci oscure [20 PV] (tunica verde)
Death genera continuamente dal nulla piccole falci che si muovono in direzione del personaggio. La tecnica non è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla è necessario oltrepassare le falci saltando inoltre è possibile distruggerle con le armi.

4. Doppio fendente [20 PV] (tunica verde)
Death esegue due fendenti in successione con la sua falce. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarla bisogna allontanarsi dal nemico.

5. Capriola affilata [20 PV] (tunica verde)
Death esegue un balzo e ricade in diagonale compiendo diverse capriole. La tecnica è piuttosto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Per evitarla è necessario allontanarsi dal nemico.

6. Scintille oscure [12 PV] (tunica verde)
proteggendosi dalle Armi Secondarie, Death rilascia alcune scintille contro il personaggio. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla è necessario oltrepassare le scintille saltando inoltre è possibile distruggerle con le armi.

- . Contatto [22 PV] (tunica verde)

Death è un mezzo scheletro che indossa un mantello blu. Il nemico si sposta volando e non è molto aggressivo. Lo scontro si svolge lungo il pennone della nave. Qui sono presenti alcune piccole pedane inoltre, cadendo dai bordi della struttura, finireste in acqua e perdereste la vita all'istante.

Nella prima parte della battaglia, Death si limiterà a volare per la stanza senza compiere alcun attacco diretto. Dovrete stare molto attenti invece alle numerosi Falci oscure che il boss genererà dal nulla e che si lanceranno continuamente contro di voi. Rimanete sempre in movimento e colpite Death dalla distanza, usando anche le Armi Secondarie. Dopo aver perso circa metà dei PV, Death si posizionerà sullo sfondo e scaglierà una raffica di teschi: posizionatevi all'estremità del pennone ed attraversatelo tutto, non appena il boss esegue questo attacco. Nel caso in cui veniate colpiti da un teschio, Death utilizzerà nuovamente la stessa tecnica, fino a quando non riuscirete ad evitare un'intera raffica.

In seguito Death ritornerà sul pennone, questa volta impugnando una grande falce. Il boss continuerà a generare le Falci oscure, ma stavolta in numero minore. In questa seconda fase dello scontro dovrete rimanere sulla difensiva poichè il rischio di cadere dal pennone ora sarà molto più elevato. Non usate le Armi Secondarie perchè Death si proteggerà da esse, emettendo le Scintille oscure. Sfruttate l'intera lunghezza dell'arma di base e colpite il boss quando ha appena terminato di eseguire il Doppio fendente, oppure dopo che è atterrato in seguito alla Capriola affilata. Una volta sconfitto, Death verrà decapitato dalla sua stessa falce.

*** NEMICI ***

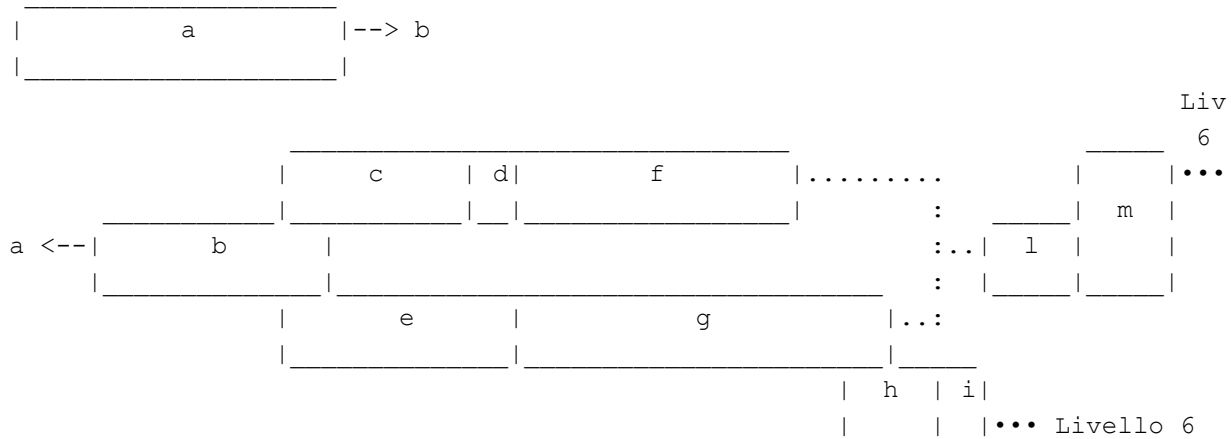
Acqua santa [B, G, H]
 Arrosto [B, F]
 Ascia [F, H]
 Audio 34 [C]
 Audio 35 [G]
 Audio 36 [F]
 Audio 37 [F]
 Bibbia [G]
 Coltello [A, E, F, H, L]
 Croce [C]
 Orologio [B]
 Pozione [A]
 Rosario [F]

*** OGGETTI ***

Armor Lord (12 colpi)
 Axe Armor Blu (7 colpi)
 Axe Armor Marrone (7 colpi)
 Bat (1 colpo)
 Blade Skeleton (3 colpi)
 Blood Skeleton (1 colpo)
 Flail Guard (3 colpi)
 Floating Eye (2 colpi)
 Harpy (1 colpo)
 Medusa Head Blu (1 colpo)
 Medusa Head Gialla (1 colpo)
 Skeleton (1 colpo)
 Spear Guard (4 colpi)
 Spine (1 colpo)

*** BOSS ***

Hydra
 Succubus



Per accedere in questa località è necessario aver già sconfitto Death presso il Livello 5. In caso contrario, provando ad entrare nella località, il braccio destro di Dracula scambierà la Sfera oscura di Carmilla & Laura con una Sfera rossa, costringendo così il personaggio ad entrare poi nel Livello 5.

5*A Giunti in questa località, fate subito attenzione allo stormo di Bat e procedete verso destra. Più avanti è presente un Blade Skeleton: rispetto a quanto accadeva nel Livello 2*, ora dovrete colpire il nemico tre volte per eliminarlo, e non più due. Superate la prima pedana mobile ed in seguito sconfiggete la Flail Guard per salire sulla seconda. Durante il tragitto rimanete accovacciati per non venire danneggiati dalle spine e state attenti ai Bat che potranno comparire. Siate precisi nel saltare da una pedana all'altra ed infine eliminate il Blade Skeleton per raggiungere la statua del cavaliere, entrando così nella camera successiva.

5*B Ai piedi della scalinata iniziale è presente un blocco di pietra ed al suo interno è presente un ARROSTO. Demolendolo però non potrete più sfruttare la struttura per raggiungere il percorso superiore. Eliminate il Floating Eye tenendo conto di questa cosa e poi decidete quale sentiero seguire.

Per raggiungere quello superiore dovrete prima distruggere una sporgenza di pietra, che contiene un Cuore grande, ed affrontare in seguito un Axe Armor Marrone. All'interno delle candele troverete l'Orologio, che successivamente sarà indispensabile per raccogliere una Traccia Audio. Lungo il percorso inferiore invece sono presenti le Spear Guard ed un Axe Armor Blu.

Procedete verso destra sino a raggiungere una scalinata che divide nuovamente il sentiero. Questa volta i due percorsi sono praticamente identici ed in entrambe le situazioni dovrete affrontare un Axe Armor e fare attenzione al Floating Eye ed alla Spear Guard. Al termine della stanza troverete due scalinate.

Qui i percorsi si dividono:

- .BIVIO LAMBDA 1 - Procedere lungo la scalinata superiore
- .BIVIO LAMBDA 2 - Procedere lungo la scalinata inferiore

Al termine di ogni Bivio si potrà affrontare o meno lo stesso boss, a seconda della strada scelta al termine del Bivio Lambda 2 e dall'aver salvato o meno Annette nel Livello 7.

```
+-----+
| BIVIO LAMBDA 1 |-----+
| Procedere lungo la scalinata superiore |
+-----+
```

5*C Superate il Bone Skeleton e salite sulla pedana a nord est, dove è situato un pulsante. Premendolo farete rientrare la parete e liberare così il passaggio, tuttavia questo vi impedirà di raccogliere la Traccia Audio. Oltrepassate il pulsante senza toccarlo e demolite la parete per generare una apertura. Attraversatela e saltate sulla colonna accanto: una volta qui colpite la stalattite sulla destra per trovare l'AUDIO 34. Seguite il percorso, facendovi strada tra i nemici, ed uscite dal portone.

5*D In questa camera affronterete due Armor Lord. Posizionatevi subito all'estremità sinistra dello schermo, in modo tale da ritrovarvi dietro all'Armor Lord che uscirà dal portale occidentale. Il nemico non è in grado di voltarsi perciò potrete eliminarlo facilmente colpendolo più volte alle spalle. Una volta rimasti soli con l'altro Armor Lord usate la strategia del colpire e fuggire per sconfiggerlo senza troppe difficoltà.

5*F Eliminate l'Axe Armor Marrone e procedete verso destra sino ad arrivare alla pedana sospesa, situata sotto il grande arco. Se possedete ancora l'Orologio ed almeno 30 Cuori, potrete raccogliere una Traccia Audio. Prima di salire sulle pedane a sinistra, eseguite l'Attacco Speciale dell'Orologio per rallentare il tempo ed intanto muovetevi rapidamente verso ovest, prima che le pedane precipitino. Al termine del percorso troverete l'AUDIO 36 nella candela di sinistra ed un ARROSTO in quella di destra.

Procedete poi verso est, sfruttando le pedane mobili per oltrepassare le spine, ed eliminate la Spear Guard. Successivamente fatevi strada tra i nemici, stando attenti in modo particolare alle Medusa Head ed agli Axe Armor Blu. Demolite la barriera rossa, che chiude l'accesso all'AUDIO 37, ed infine uscite da nord est.

5*L Raccogliete Cuori ed Armi Secondarie dalle candele e procedete in direzione est per entrare nell'ultima stanza.

5*M Qui affronterete il boss Hydra.

*** HYDRA ***

Colpi • 16 (primo serpente)
23 (corpo principale)
39 Totale

ATTACCHI

1. Carica [22 PV] {primo serpente}
il primo serpente dell'Hydra ritira la testa per poi lanciarsi contro il personaggio in tutta la sua lunghezza. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Per non subire danni è necessario allontanarsi dal nemico non appena ritira la testa.

2. Globo acido [16 PV] {primo serpente}
il primo serpente dell'Hydra emette dalla bocca una sfera verde in direzione del personaggio. La tecnica è discretamente rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla è necessario allontanarsi dal nemico ed oltrepassare il globo saltando.

. Contatto [22 PV] {primo serpente}

3. Impatti [22 PV] {serpente superiore}
il serpente superiore dell'Hydra si lancia verticalmente in corrispondenza del personaggio per tre volte. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Per evitarla è necessario rimanere sempre in movimento.

4. Oscillazione [22 PV] {serpente superiore}
il serpente superiore dell'Hydra esegue un'oscillazione con il suo collo. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitarla è necessario posizionarsi sul corpo pietrificato del primo serpente ed accovacciarsi.

5. Fiammate [16 PV] {serpente orientale}
il serpente orientale dell'Hydra emette dalla bocca una serie di fiammate che ricadono sui pilastri. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitarla è necessario posizionarsi nelle zone non coperte dalle fiamme. Quest'ultime si spegneranno una volta venute a contatto con le Sfere rotolanti.

6. Sfere rotolanti [16 PV] {serpente occidentale}
il serpente occidentale dell'Hydra emette dalla bocca da una sfera che si muove lungo il perimetro della zona superiore, spegnendo le varie Fiammate ancora presenti. La tecnica è discretamente rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla è necessario oltrepassare la sfera saltando. Il serpente può emettere sino a tre sfere consecutivamente.

. Contatto [22 PV] {tutte le teste}

L'Hydra è un gigantesco serpente con quattro teste. Il nemico compare dallo sfondo e non si sposta mai dalla sua zona. Lo scontro si svolge in una grande stanza dove sono presenti quattro colonne che possono essere usate come pedane. All'inizio si affronterà un singolo serpente: rimanete lontani da lui quanto basta per schivare agevolmente il Globo acido e per non venire travolti dalla Carica. Colpite ripetutamente il boss quando esegue quest'ultima tecnica per

sconfiggerlo senza difficoltà.

Una volta eliminato il primo serpente, il suo corpo diverrà di pietra e potrete camminarvi sopra senza subire danni. Dalla parete sullo sfondo comparirà il corpo principale dell'Hydra, il suo punto debole, assieme alle altre tre teste. Esse possono essere stordite temporaneamente, colpendole più volte con le armi, ma non è possibile eliminarle del tutto, perciò dovrete concentrare i vostri sforzi principalmente sul corpo principale. Esso si trova piuttosto in alto e per raggiungerlo dovrete saltare dal pilastro centrale e colpire la macchia rossa.

L'attacco più pericoloso è quello della testa orientale, che emette numerose Fiammate, le quali ridurranno notevolmente il vostro spazio di manovra. Per questo motivo cercate di stordire più volte questo serpente e concentratevi poi sul corpo principale. Rimanete sempre in movimento, in modo tale evitare gli assalti del serpente superiore ed usate principalmente le Armi Secondarie per danneggiare il boss. Una volta sconfitto, tutta l'Hydra diverrà di pietra.

+-----+

+-----+
| BIVIO LAMBDA 2 |-----+
| Procedere lungo la scalinata inferiore |
+-----+

5*E State attenti alle Medusa Head ed alle pedane girevoli, in modo tale da non finire in acqua. Dopo aver eliminato il Floating Eye troverete un pulsante sul pavimento: premendolo farete inclinare temporaneamente le statue situate sulla destra. Saltate rapidamente da una all'altra, prima che si rialzino, ed infine uscite da destra.

5*G Qui sarete attaccati subito da un'Harpy. La creature femminile, dopo avervi scagliato il suo Pugnale, schiverà spesso i vostri assalti perciò colpitela dalla distanza con le Armi Secondarie oppure attaccate mentre sta per eseguire una sua tecnica offensiva. Superate le pedane mobili e fate attenzione specialmente allo Skeleton successivo. Eliminate la seconda Harpy e, giunti alla successiva serie di pedane mobili, dovrete essere precisi nel muovervi da una all'altra, per evitare le spine situate lungo il soffitto. In seguito demolite la barriera di cristallo per trovare l'AUDIO 35 all'interno della candela.

Proseguite poi verso sinistra, facendovi strada tra i nemici, sino ad arrivare nei pressi della scalinata finale. Il percorso superiore si ricollega al termine del Bivio Lambda 1, facendovi accedere nella stanza 5*L. La parete che chiude l'accesso al sentiero inferiore invece svanisce solo dopo aver liberato Annette presso il Livello 7. Scendendo le scale giungerete nella camera 5*H.

5*H Raccogliete Cuori ed Armi Secondarie dalle candele e procedete in direzione est per entrare nell'ultima stanza.

5*I Qui affronterete il boss Succubus.

*** SUCCUBUS ***

Colpi • 16

ATTACCHI

1. Assalto a Dardo [16 PV]
la Succubus rilascia tutti i pipistrelli, i quali poi si lanceranno in verticale contro il personaggio. La tecnica è discretamente rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla è necessario rimanere sempre in movimento.
 2. Assalto a Ventaglio [16 PV]
la Succubus rilascia tutti i pipistrelli, i quali attraversano la stanza verticalmente, disponendosi su linee prospettiche. La tecnica è molto rapida e copre una vasta area. Per non subire danni è necessario stazionare nei tratti non coperte dalle creature, ad esempio il centro del pavimento.
 3. Formazione a Settore [16 PV]
la Succubus ordina ai pipistrelli di disporsi attorno a lei, divisi in tre settori. Quello frontale viene poi lanciato in direzione del personaggio. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Per non subire danni è necessario allontanarsi il più possibile dal nemico.
 4. Formazione a Spirale [16 PV]
la Succubus ordina ai pipistrelli di disporsi attorno a lei descrivendo una spirale. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per non subire danni è necessario stazionare nei tratti non coperte dalle creature, ad esempio il centro del pavimento.
 5. Difesa assoluta [00 PV]
mentre è circondata dai pipistrelli, la Succubus non può subire danni in alcun modo, neanche usando gli Attacchi Speciali delle Armi Secondarie.
- . Contatto [16 PV]

La Succubus è una vampira realizzata da Dracula utilizzando Annette. Il nemico si sposta volando e non è molto aggressivo. La Succubus è costantemente protetta da uno stormo di pipistrelli, in grado di respingere ogni attacco, perciò potrete danneggiarla solo quando questa sua barriera è assente. Lo scontro si svolge in una sala di piccole dimensioni, quindi dovrete essere precisi negli spostamenti.

Rimanete sulla difensiva ed attendete che la Succubus utilizzi i pipistrelli, prima di passare all'attacco. I momenti migliore per colpire il boss sono quando esegue l'Assalto a Dardo oppure nella fase finale della Formazione a Spirale: in entrambi i casi la Succubus rimane priva della barriera difensiva perciò potrete infliggerle diversi danni. Dovete essere però piuttosto rapidi nell'offensiva perchè, al termine ogni tecnica, il boss richiama subito a sè i pipistrelli perciò il lasso di tempo in cui rimane indifeso non è molto lungo.

-----+

=====
LIVELLO 6 Un incubo rinato [08L6]
=====

*** OGGETTI ***	*** NEMICI ***
Acqua santa [A]	nessuno
Arrosto [B]	
Ascia [A]	
Audio 38 [A]	
Bibbia [A]	
Coltello [A]	
Croce [A]	

*** BOSS ***

Medusa
Mummy
Phantom Bat
Shaft
The Creature

| a | b |
|_____||_____|... Livello 7

6A Raccogliete Cuori ed Armi Secondarie dalle candele e nel muro in alto a sinistra troverete l'AUDIO 38. Scendete nella zona inferiore e demolite la colonna alla destra delle scale per ottenere un Cuore grande. Nell'angolo di sud est invece è nascosta la Bibbia. Infine uscite dal portone.

6B In questa stanza troverete Shaft, il quale evocherà in serie alcuni boss. Dopo averli sconfitti tutti, affronterete il prete oscuro.

+-----+
*** PHANTOM BAT ***

Colpi • 16

ATTACCHI

1. Trivella [20 PV]
il Phantom Bat chiude le ali e si lancia contro in personaggio trivellando il pavimento. La tecnica è piuttosto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Per evitarla è necessario allontanarsi dal nemico. I detriti sollevati dal Phantom Bat non causano danni al personaggio.
 2. Fiamma [18 PV]
il Phantom Bat sbatte velocemente le ali ed emette una fiamma che insegue costantemente il personaggio. La tecnica non è molto rapida ma possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla è necessario oltrepassarla saltando oppure è possibile distruggerla con le armi.
- . Contatto [20 PV]

Il Phantom Bat è un grosso pipistrello viola evocato da Shaft. Il nemico si sposta volando ed è piuttosto aggressivo. Durante lo scontro eliminate tutte le Fiamme che il Phantom Bat emetterà, in modo tale da non avere ostacoli ed attendete che il boss esegua la Trivella. Una volta evitata, accovacciatevi e colpite ripetutamente il pipistrello prima che spicchi nuovamente il volo. Dopo essere stato eliminato, il Phantom Bat si scinderà in piccoli pipistrelli che si trasformeranno in 26 Cuori piccoli.

+-----+
*** MEDUSA ***

Colpi • 16

ATTACCHI

1. Colpo di coda [20 PV]
Medusa salta e colpisce verso il basso con la sua coda. La tecnica è piuttosto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Per non subire danni è necessario allontanarsi dal nemico.

2. Anelli di serpente [18 PV]

Medusa lancia frontalmente tre anelli che si muovono in direzione del personaggio. La tecnica non è molto rapida ma copre una vasta area. Per non subire danni è necessario oltrepassarla saltando oppure è possibile distruggere gli anelli con le armi.

3. Raggio pietrificante [14 PV]

Medusa emette orizzontalmente un proiettile luminoso che causa status Pietra. La tecnica è discretamente rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla è necessario accovacciarsi oppure oltrepassarla con un salto. Maria è abbastanza piccola da evitare il raggio anche senza accovacciarsi.

. Contatto [20 PV]

Medusa è un grosso serpente verde dal busto di donna. Il nemico si sposta camminando ed è piuttosto aggressivo. Durante lo scontro siate costantemente all'offensiva: colpite ripetutamente il boss rimanendo accovacciati, in modo tale da non farvi pietrificare dal suo Raggio, ed allontanatevi soltanto quando Medusa salta.

+-----+
*** MUMMY ***
Colpi • 19

ATTACCHI

1. Affondo di bende [20 PV]

Mummy estende orizzontalmente le sue braccia. La tecnica è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarla è necessario allontanarsi dal nemico oppure accovacciarsi.

2. Blocchi di piramide [18 PV]

Mummy evoca tre mattoni che si muovono orizzontalmente. Esse non causano danni al contatto ma cercano di schiacciare il personaggio contro il muro. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitarla bisogna saltare su ogni blocco per oltrepassarlo.

3. Tempesta di bende [16 PV]

Mummy rilascia una serie di piccole bende che attraversano verticalmente lo schermo in entrambe le direzioni. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitarla è necessario allontanarsi dal nemico inoltre è possibile distruggere le bende con le armi.

. Contatto [20 PV]

La Mummy è un essere umanoide ricoperte di bende. Il nemico si sposta camminando ed è piuttosto aggressivo. Mummy evocherà molto spesso i Blocchi di piramide, costringendovi a saltare ripetutamente. Una volta scesi dall'ultimo mattone, passate subito all'offensiva, prima che il boss usi nuovamente lo stesso attacco. Siate molto aggressivi e sfruttate principalmente le Armi Secondarie per danneggiare la Mummy mentre scalate i Blocchi di piramide. Dopo essere stato eliminato, il boss rilascerà un ARROSTO.

+-----+
*** THE CREATURE ***
Colpi • 23

ATTACCHI

1. Presa [22 PV]

The Creature scatta in avanti ed afferra il personaggio per poi scagliarlo via. La tecnica è discretamente rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla bisogna allontanarsi dal nemico non appena questi si ferma e solleva il braccio.

2. Sfera elettrica [18 PV]

The Creature solleva le braccia e scaglia una sfera di elettricità in direzione del personaggio. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla è necessario saltare all'indietro non appena la sfera viene scagliata.

3. Pioggia di mattoni [18 PV]

The Creature salta sul posto, generando un terremoto che fa ricadere diversi mattoni sul pavimento. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitarla è necessario posizionarsi nelle zone non coperte dai mattoni inoltre è possibile distruggere questi ultimi con le armi.

. Contatto [22 PV]

The Creature è una gigantesca creatura umanoide dalla pelle scura. Il nemico si sposta camminando ed è molto aggressivo. The Creature è immune alle Armi Secondarie perciò dovrete attaccarlo con quella di base. Durante lo scontro siate spesso all'offensiva, interrompendo l'assalto solo quando il boss scaglia la Sfera elettrica. Il momento migliore per infliggere notevoli danni a The Creature è quando questi si prepara ad eseguire la Pioggia di mattoni. Quando ciò accade colpitelo sia mentre rimane immobile, sia mentre salta e ricade sul pavimento. Una volta sconfitto, The Creature finirà in polvere.

+-----+
*** SHAFT ***
Colpi • 31

ATTACCHI

1. Globi infiammati [20 PV] 'Shafton Fire!'

Shaft ricopre di fiamme i suoi globi, i quali inseguono costantemente il personaggio. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitarla bisogna usare il salto per oltrepassare più volte i globi, sfruttando anche le pedane presenti.

2. Globi elettrici [20 PV] 'Shafton Lightning!'

Shaft usa i suoi globi per scagliare da ognuno di esso tre serie di fulmini contro il pavimento. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitare le prime due serie di fulmini è necessario posizionarsi tra i globi; per schivare l'ultima bisogna passare al di sotto dei globi e muoversi verso la parete più lontana.

3. Globi intrecciati [20 PV] 'Rolling Thunder!'

Shaft scaglia i suoi globi contro il personaggio ed essi si muovono ruotando uno attorno all'altro. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitarla bisogna usare il salto per oltrepassare più volte i globi, sfruttando anche le pedane presenti.

4. Ultima caduta [20 PV] {attacco finale}

dopo aver sconfitto Shaft, i suoi globi oscilleranno per qualche secondo in corrispondenza del personaggio per poi cadere sul pavimento. La tecnica non è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarla è

necessario rimanere in movimento una volta che i globi si fermano.

. Contatto

[16 PV]

Shaft è lo stregone che ha evocato Dracula. Il nemico si sposta compiendo balzi molto rapidi ed è piuttosto aggressivo. Shaft è sempre accompagnato da una coppia di globi verdi che utilizza come armi contro il personaggio, mentre lui rimane in disparte. Durante lo scontro, occupatevi di schivare gli assalti dei globi ed intanto sfruttate il raggio d'azione delle Armi Secondarie per colpire Shaft. Avvicinandovi troppo a lui lo costringerete a compiere un salto, rischiando quindi di ridurre lo spazio necessario a schivare i due globi. Essi sono innocui quando il boss li richiama a sè per eseguire un nuovo attacco perciò questo è il momento migliore per passare all'offensiva. Una volta sconfitto Shaft, i due globi cercheranno per l'ultima volta di colpirvi, cadendovi addosso in verticale.

=====
LIVELLO 7 Ascolta il requiem del sangue [08L7]
=====

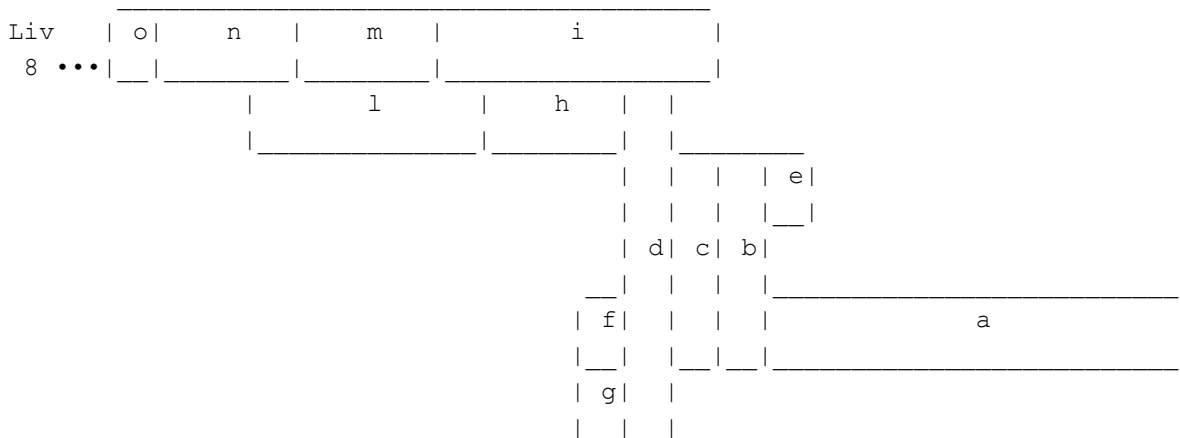
*** OGGETTI ***

*** NEMICI ***

- Acqua santa [L, N]
Arrosto [E, H, N]
Ascia [A, B, I, N]
Audio 39 [C]
Audio 40 [H]
Audio 43 [L]
Audio 44 [I]
Bibbia [D]
Chiave [E]
Coltello [H, N]
Croce [H, N]
Orologio [G, N]
Pozione [D]
Rosario [A]
Vita Bonus [I, L]
Harpy (1 colpo)
Lilith (4 colpi)
Magic Hawk (5 colpi)
Medusa Head Blu (1 colpo)
Medusa Head Gialla (1 colpo)
Mutant Bat (2 colpi)
Skeleton (1 colpo)
Skeleton Panther (1 colpo)
Sword Lord (8 colpi)
Water Skull (1 colpo)
Wereskeleton (3 colpi)

*** BOSS ***

- Shaft's Ghost
Succubus



7A In questa prima stanza della località dovrete attraversare un ponte che crolla, inseguiti dai Mutant Bat, grossi pipistrelli. Senza fermarvi

mai, procedete lungo la struttura ed evitate di colpire i nemici se non è strettamente necessario. Attaccate saltando, in modo tale da non perdere istanti preziosi, ed aiutatevi con le Armi Secondarie. Una volta arrivati al ponte levatoio sarete al sicuro e potrete raggiungere l'uscita.

--> Usando Maria, eseguite di continuo la Scivolata o la Capriola per superare il ponte molto rapidamente e senza correre rischi.

7B Eliminate lo Skeleton e state attenti ai Water Skull. Questi teschi fluttuanti sono generati dall'acqua e lenti nell'inseguirvi perciò attaccateli solo quando ostruiscono il vostro cammino. Nello spigolo di nord est del blocco di mattoni ai piedi dell'ingresso è nascosta l'Ascia. Ora andate verso l'alto, facendovi strada tra gli Skeleton, e demolite la barriera rossa a nord ovest. Premete il pulsante situato dietro di essa e riprendete la scalata, sino ad arrivare in cima. Una volta qui, colpite sei volte l'ingranaggio posizionato nell'angolo in alto a destra per aprire la grata ed infine attraversatela.

7E Qui troverete il Magic Hawk, un grosso rapace che porta con sé la Chiave. Il nemico di solito rimane sempre ad una certa altezza dal suolo, per poi scagliare le sue Piume. Allontanatevi dal Magic Hawk per schivare il suo attacco mentre per attaccarlo dovrete saltare oppure usare le Armi Secondarie. Raccogliete la CHIAVE e colpite il nido sul pavimento per trovare un ARROSTO. Infine tornate nella stanza precedente [7B] ed uscite da nord ovest.

7C All'interno di questa camera sono presenti gli ingranaggi da usare come piattaforme e le Harpy. Le creature femminili, dopo avervi scagliato il loro Pugnale, schiveranno spesso i vostri assalti perciò colpitele dalla distanza con le Armi Secondarie oppure attaccate mentre stanno per eseguire una loro tecnica offensiva. Dopo aver eliminato la prima Harpy, saltate due volte sull'ingranaggio orizzontale per farlo entrare nella sua sede, attivando così il meccanismo. Proseguite verso sud e, giunti sul fondo della sala, demolite la parete destra per trovare l'AUDIO 39, senza cadere dagli ingranaggi. Uscite poi da sinistra.

7D Ignorate per ora il cancello di fronte all'ingresso e procedete verso nord, sfruttando gli ingranaggi come pedane, sino a trovare sulla sinistra una barriera di cristallo. Demolitela, premete il pulsante situato dietro di essa, per ottenere anche una POZIONE, e poi tornate sul fondo della stanza. Noterete che, ai piedi del cancello, si è generata una apertura che conduce ad una zona inferiore della camera, dove è presente un altro cancello, entrambi da aprire usando la Chiave ottenuta dal Magic Hawk in 7E. La grata superiore vi farà accedere alla stanza 7F. Attraversando quella inferiore giungerete nella camera 7G, dove Annette è tenuta prigioniera.

7F Qui troverete la Lilith, una donna che si comporta in maniera identica al boss Laura. Quando indossa ancora l'abito verde, il nemico vi verrà incontro per afferrarvi e sottrarvi i Cuori. Dopo averla colpita una volta, la Lilith rivelerà il suo abito rosso ed inizierà a saltare da una parte all'altra dello schermo, per poi attaccare con i Calci. Il momento migliore per ferirla è quando sta per atterrare dopo un balzo, perciò calcolate la sua traiettoria e colpite la Lilith quando sta per toccare il pavimento. Dopo averla sconfitta, la creatura rilascerà 25 Cuori piccoli prima di svanire.

7G In questa camera è presente Annette, l'ultima ragazza da salvare.

Tornandoci in seguito troverete candele contenenti sacchi da 700\$ e l'Orologio, il quale sarà indispensabile in seguito per raccogliere una Traccia Audio.

7D Tornati nella sala verticale, procedete verso nord, sfruttando gli ingranaggi come piattaforme, e state attenti alle Medusa Head.

Infine uscite da nord ovest.

7H All'interno del corridoio, ignorate per ora la zona superiore ed avanzate lungo il pavimento, dove affronterete la Skeleton Panther e lo

Sword Lord. La prima vi verrà subito incontro correndo perciò attaccatela rimanendo accovacciati oppure oltrepassatela saltando. Lo Sword Lord invece è molto resistente ma non molto rapido nei movimenti. Per eliminarlo dovete sfruttare al massimo il raggio d'azione della frusta, in modo tale da avere poi la possibilità di allontanarvi subito per evitare le tecniche dello Sword Lord. Procedete verso sinistra, facendovi strada tra i nemici, sino a raggiungere l'estremità occidentale, dove sono presenti due grandi statue dorate.

Colpitele più volte per farle ruotare verso l'interno e, dopo averlo fatto, dal centro della sezione emergerà l'AUDIO 40 in cima ad un piedistallo.

Ora tornate alle scalinate situate all'ingresso e procedete verso nord.

7I Una volta in questa stanza, sulla destra saranno presenti alcuni

sbarramenti che si solleveranno premendo il rispettivo pulsante situato sul pavimento. Se possedete ancora l'Orologio ed almeno 30 Cuori potrete raccogliere una Traccia Audio. Spingete il primo pulsante ed eseguite subito l'Attacco Speciale dell'Orologio per rallentare il tempo e poi muovetevi rapidamente verso est, prima che gli sbarramenti si richiudano. All'interno della prima candela troverete una VITA BONUS, mentre la seconda contiene l'AUDIO 44. Nel caso in cui non riusciate a raggiungerla, dovrete premere il pulsante sul pavimento per far rialzare gli sbarramenti di sinistra.

Procedete verso ovest e superate una prima volta l'apertura nel pavimento. Dopo aver incontrato lo Sword Lord, oltrepassatela di nuovo, in modo tale da attirare il nemico verso di voi. Rimanendo alla destra dell'apertura potrete eliminare facilmente lo Sword Lord sfruttando tutta la lunghezza della frusta: in ogni caso state attenti al suo Fendente che potrà danneggiarvi ugualmente. Dopo aver sconfitto il nemico proseguite verso sinistra e, scendendo nella seconda apertura, tornerete in una sezione superiore di 7H dove, nascosto nel muro occidentale, è presente un ARROSTO.

Più avanti è presente un Wereskeleton, in grado di scagliare in aria un gran numero di ossa. Evitate il suo assalto e sfruttate l'apertura per colpire il nemico dalla distanza. In seguito sconfiggete la Skeleton Panther ed un altro Sword Lord prima di uscire scendendo le scale.

7L Così come fatto in 7H, proseguite lungo il pavimento, ignorando per ora le zone superiori e facendovi strada tra i nemici. Giunti all'estremità

occidentale, demolite il muro in basso a sinistra per trovare una VITA BONUS. In seguito salite le scale e sfruttate l'apertura per eliminare lo Sword Lord. Raggiungete poi la sporgenza dove si trovava il nemico e percorrete la rampa di scale.

--> Usando Maria, recatevi presso il camino più a nord ovest ed attraversate la strettoia alla sua sinistra per entrare in una zona segreta. Al suo interno

colpite la candela di destra per trovare l'AUDIO 43.

7M Una volta qui, sconfiggete il Wereskeleton dalla distanza e superate la prima apertura nel pavimento. Cadete invece nella seconda, che vi farà tornare in una sezione superiore di 7L, e salite le scale. Posizionatevi sul muretto e, con il giusto tempismo, atterrate sul primo pendolo. Stando fermi su di esso non cadrete dalla struttura e potrete così salire sul secondo pendolo, raggiungendo così l'uscita.

--> Usando Maria è possibile salire direttamente sul pendolo di sinistra, eseguendo il Doppio Salto una volta entrati in questa stanza.

7N Demolite la parete al di sopra dell'ingresso per trovare un ARROSTO e raccogliete Cuori ed Armi Secondarie dalle candele presenti. In questa stanza sono presenti alcuni blocchi nelle pareti che possono essere distrutti solo colpendoli con una determinata Arma Secondaria e, demolendoli, ne potrete ottenere un'altra. Lo schema è il seguente:

.Acqua santa (candela in alto a destra)
.Ascia (rompendo i blocchi dell'Acqua santa)
.Croce (rompendo i blocchi dell'Ascia)
.Orologio (rompendo i blocchi della Croce)

Infine uscite dal portone orientale.

70 Nell'ultima camera affronterete un determinato boss, a seconda di ciò che avete fatto durante l'avventura:

.non avendo mai salvato Annette --> Succubus
.avendo già salvato Annette -----> Shaft's Ghost

+-----+
*** SUCCUBUS ***

Colpi • 16

ATTACCHI

1. Assalto a Dardo [16 PV]
la Succubus rilascia tutti i pipistrelli, i quali poi si lanceranno in verticale contro il personaggio. La tecnica è discretamente rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla è necessario rimanere sempre in movimento.
2. Assalto a Ventaglio [16 PV]
la Succubus rilascia tutti i pipistrelli, i quali attraversano la stanza verticalmente, disponendosi su linee prospettiche. La tecnica è molto rapida e copre una vasta area. Per non subire danni è necessario stazionare nei tratti non coperte dalle creature, ad esempio il centro del pavimento.
3. Formazione a Settore [16 PV]
la Succubus ordina ai pipistrelli di disporsi attorno a lei, divisi in tre settori. Quello frontale viene poi lanciato in direzione del personaggio. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Per non subire danni è necessario allontanarsi il più possibile dal nemico.
4. Formazione a Spirale [16 PV]
la Succubus ordina ai pipistrelli di disporsi attorno a lei descrivendo una spirale. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per non subire danni è necessario stazionare nei tratti non coperte dalle creature, ad esempio il centro del pavimento.

5. Difesa assoluta [00 PV]
mentre è circondata dai pipistrelli, la Succubus non può subire danni in alcun modo, neanche usando gli Attacchi Speciali delle Armi Secondarie.

. Contatto [16 PV]

La Succubus è una vampira realizzata da Dracula utilizzando Annette. Il nemico si sposta volando e non è molto aggressivo. La Succubus è costantemente protetta da uno stormo di pipistrelli, in grado di respingere ogni attacco, perciò potrete danneggiarla solo quando questa sua barriera è assente. Lo scontro si svolge in una sala di piccole dimensioni, quindi dovrete essere precisi negli spostamenti.

Rimanete sulla difensiva ed attendete che la Succubus utilizzi i pipistrelli, prima di passare all'attacco. I momenti migliore per colpire il boss sono quando esegue l'Assalto a Dardo oppure nella fase finale della Formazione a Spirale: in entrambi i casi la Succubus rimane priva della barriera difensiva perciò potrete infliggerle diversi danni. Dovete essere però piuttosto rapidi nell'offensiva perchè, al termine ogni tecnica, il boss richiama subito a sè i pipistrelli perciò il lasso di tempo in cui rimane indifeso non è molto lungo.

+-----+
*** SHAFT'S GHOST ***
Colpi • 16

ATTACCHI

1. Carica dell'Hell Hound [29 PV]
quando si trova sul lato sinistro dello schermo, lo Shaft's Ghost evoca il cadavere dell'Hell Hound che attraversa il pavimento per poi immergersi nuovamente. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla è necessario posizionarsi sul lato destro dello schermo ed oltrepassare saltando l'Hell Hound.

2. Fiamme del Wyvern [16 PV]
quando si trova sul lato destro dello schermo, lo Shaft's Ghost evoca il cadavere del Wyvern che emette sul pavimento una serie di fiamme viola. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitarla è necessario posizionarsi sul lato sinistro dello schermo ed oltrepassare saltando le eventuali fiamme che si avvicineranno al personaggio.

3. Assalto del Wyvern [14 PV]
+ Presa [14 PV]
quando si trova sul lato destro dello schermo, lo Shaft's Ghost evoca il cadavere del Wyvern che, dopo aver mosso gli artigli, si lancia in picchiata contro il personaggio per poi afferrarlo tra le zampe e causargli danni ulteriori. La tecnica non è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarla bisogna posizionarsi sul lato sinistro dello schermo e muoversi verso destra non appena il Wyvern inizia ad abbassarsi di quota. Una volta stretti nella morsa, premere tutti i pulsanti e le direzioni per liberarsi dalla presa.

4. Stormo di pipistrelli [14 PV]
lo Shaft's Ghost evoca dallo sfondo della stanza una serie di pipistrelli che si lanciano contro il personaggio. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitarla è necessario rimanere sempre in movimento inoltre è possibile distruggere i pipistrelli con le armi.

. Contatto [16 PV]

il contatto con lo Shaft's Ghost causa anche status Maledizione.

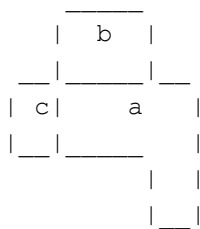
Lo Shaft's Ghost è il mantello di Shaft che ha preso vita per via della magia oscura dello stregone. Il nemico si sposta fluttuando oppure compiendo rapidi scatti e non è molto aggressivo. L'unico punto vulnerabile del nemico è il suo cappuccio perciò dovrete essere precisi nell'attaccare. Lo scontro si svolge in una stanza di piccole dimensioni quindi dovrete schivare con i giusti movimenti gli assalti dello Shaft's Ghost.

Così come lo stregone, anche questo boss non attaccherà direttamente ma lascerà ad altri questo compito. I pipistrelli vengono evocati frequentemente e dovrete distruggere solo quelli che vi possono ostacolare mentre evitate gli assalti dei cadaveri richiamati dallo Shaft's Ghost. La tecnica usata dipende dal lato dello schermo in cui si trova il boss: quando si trova nella zona orientale, lo Shaft's Ghost evocherà il Wyvern, mentre dalla zona occidentale richiamerà l'Hell Hound. In aggiunta, il boss si sposterà da un lato all'altro dello schermo ogni volta che lo colpirete, perciò siate rapidi nell'attaccarlo, sfruttando anche le Armi Secondarie. Dovete farlo rimanere il minor tempo possibile nella parte destra, da cui evoca il Wyvern, poiché gli assalti del drago possono essere complicati da schivare.

=====
LIVELLO 8 Discendenze [@08L8]
=====

*** OGGETTI ***	*** NEMICI ***
Acqua santa [A]	nessuno
Audio 45 [B]	
Audio 48 [B]	
Croce [A]	

*** BOSS ***
Dracula



8A Salite le scale sino a raggiungere l'edificio. Fermatevi sotto il muro d'ingresso, saltate sul posto e tenete premuta la direzione Su, come se stesse atterrando sulle scale. Se fatto in modo corretto, vi fermerete in aria, come se vi trovaste effettivamente su una scalinata invisibile. Salite lungo di essa per accedere in una stanza segreta.

8B Al suo interno demolite i vari vasi presenti per trovare sacchi di denaro mentre nei due candelabri, situati accanto alle rispettive pareti, sono contenuti l'AUDIO 45 e l'AUDIO 48. Tornate nella camera precedente scendendo la scalinata invisibile, in corrispondenza del dislivello del pavimento.

8A Raccogliete Cuori e Armi Secondarie dalle candele ed entrate nella sala

del trono.

8C Qui affronterete Dracula, il boss finale.

*** DRACULA ***

Colpi • 14 (forma umana)
16 (demone)
25 (vampiro)
55 Totale

ATTACCHI

1. Fiamme {forma umana}

dopo essersi teletrasportato, Dracula apre la parte esterna del suo mantello e scaglia frontalmente tre sfere infuocate incolonnate. L'attacco è discretamente rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per non subire danni è necessario distruggere le fiamme con le armi rimanendo accovacciati.

2. Globi oscuri {forma umana}

dopo essersi teletrasportato, Dracula apre la parte interna del suo mantello e scaglia orizzontalmente due grosse sfere di energia ad altezze diverse. La tecnica è discretamente rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per non subire danni è necessario accovacciarsi per schivare la sfera alta e saltare per oltrepassare quella bassa.

3. Meteore {demone}

Dracula emette tre massi incendiati verso il basso ad angolazioni diverse. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitarla è necessario allontanarsi il più possibile dal nemico e poi accovacciarsi oppure oltrepassare le meteore saltando, a seconda della distanza tra il personaggio e Dracula.

4. Lama elettrica {demone}

Dracula si carica di energia ed emette orizzontalmente una grande lama viola. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per non subire danni è necessario accovacciarsi.

5. Onda di pipistrelli {vampiro}

per tutta la durata della battaglia finale: Dracula stende la sua mano, generando uno stormo di pipistrelli che si muove lungo una traiettoria curva, dal basso verso l'alto. La tecnica è discretamente rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per non subire danni è necessario accovacciarsi rimanendo il più lontano possibile oppure il più vicino possibile al boss.

6. Colonne di fuoco {vampiro}

per tutta la durata della battaglia finale: Dracula fa emergere dal suolo una serie di colonne di fuoco in corrispondenza del personaggio. L'attacco è discretamente rapido e copre un'area ridotta. Per evitarla è necessario rimanere sempre in movimento oppure è possibile oltrepassare le colonne saltando.

7. Pioggia di sangue {vampiro}

nella prima fase della battaglia finale: Dracula si posiziona in volo in un'estremità della stanza ed evoca una pioggia scarlatta che ricopre gradualmente l'intero schermo, partendo dalla parete opposta. La tecnica è

discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitarla è necessario posizionarsi sotto Dracula.

8. Carica del lupo {vampiro}
nella prima fase della battaglia finale: dopo aver scagliato l'Onda di pipistrelli, Dracula si trasforma in lupo per poi eseguire uno scatto lungo il pavimento. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla è necessario saltare per oltrepassare il lupo. Può capitare che l'animale eseguirà un balzo all'indietro per poi lanciarsi in diagonale verso l'alto: in questo caso bisogna accovacciarsi per non subire danni.
9. Colpo d'ala {vampiro}
nella seconda fase della battaglia finale: mentre produce le Colonne di fuoco, Dracula usa un'ala per colpire il personaggio. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarla è necessario allontanarsi dal nemico.
10. Ali di sangue {vampiro}
nella seconda fase della battaglia finale: Dracula immerge le ali nel pavimento per poi farle ricomparire in corrispondenza del personaggio. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitare i primi quattro assalti bisogna rimanere in movimento mentre per schivare l'ultimo è necessario restare immobili.
11. Spirali di fuoco {vampiro}
nella seconda fase della battaglia finale: Dracula si allontana volando per poi ricomparire sullo sfondo e rilasciare una serie di spirali infiammate in direzione del personaggio. La tecnica non è molto rapida ma copre una vasta area. Per non subire danni bisogna posizionarsi ad una estremità della stanza ed attraversarla tutta mentre il nemico scaglia le spirali.
12. Goccia di sangue {vampiro}
nell'ultima fase della battaglia finale: Dracula rilascia una grande goccia scarlatta che si muove costantemente in direzione del personaggio. La tecnica non è molto rapida ma possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla è necessario oltrepassarla saltando oppure è possibile distruggere la goccia con le armi.
13. Onda rossa {vampiro}
nell'ultima fase della battaglia finale: mentre produce le Colonne di fuoco, Dracula rilascia un'onda di energia rossa lungo il pavimento. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per non subire danni è necessario oltrepassarla saltando.
14. Stormo di pipistrelli {vampiro}
nell'ultima fase della battaglia finale: Dracula svanisce assumendo la forma di uno stormo di pipistrelli che si disperde e ricompare quando i volatili si radunano. La tecnica non è molto rapida ma copre una vasta area. Per evitarla è necessario allontanarsi dal nemico.

Dracula è il signore del castello, principe del male e comandante dell'esercito demoniaco. La stanza dove si svolge lo scontro è di piccole dimensioni quindi dovrete essere precisi nello schivare gli assalti del boss. Durante tutta la durata della battaglia, l'unica parte vulnerabile di Dracula è il suo volto, perciò dovrete necessariamente saltare per colpirlo.

Quando è in forma umana, il boss si sposta teletrasportandosi ed utilizza sempre lo stesso schema offensivo: teletrasporto, attacco, teletrasporto.

Una colonna di luce indica il punto in cui Dracula apparirà perciò siate pronti a saltare ed a colpire non appena il Conte diventa visibile sullo schermo. Sfruttate tutta la lunghezza dell'arma di base, in modo tale da avere poi l'opportunità di evitare agevolmente gli attacchi del boss, soprattutto i Globi oscuri.

Dopo aver svuotato la sua barra di vita, Dracula assumerà l'aspetto di un grande demone ed inizierà a muoversi compiendo ampi balzi. Non fatevi chiudere nell'angolo e sfruttate i momenti in cui il boss si trova in aria per passare da una parte all'altra dello schermo. In questa forma il boss attaccherà con meno aggressività, perciò avrete tutto il tempo necessario per colpirlo ripetutamente, prima di occuparvi della fase difensiva.

Una volta sconfitto il demone, lo scontro terminerà nel caso in cui non abbiate salvato Annette presso il Livello 7. In caso contrario, il Conte assumerà la sua ultima forma, che gli permetterà di sfruttare a pieno i suoi poteri vampireschi.

Ora Dracula potrà spostarsi sia volando che teletrasportandosi e sarà molto più aggressivo nell'attaccare. Il momento migliore per danneggiare il boss è quando Dracula sta per scagliare l'Onda di pipistrelli oppure mentre genera le Colonne di fuoco. Per questo motivo dovrete posizionarvi nel punto esatto quando siete all'attacco e ciò non sarà sempre semplice perchè le tecniche del Conte vi costringeranno a spostarvi costantemente. Nella parte finale dello scontro, il boss si teletrasporterà tramutandosi in uno stormo di pipistrelli e rilascerà Gocce di sangue che vi inseguiranno. Distruggete subito quest'ultime, prima che diventino numerose, ed allontanatevi subito dal Conte dopo averlo colpito.

=====

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

Il Finale cambierà a seconda se si sia salvato o meno Annette:

FINALE 1 (non avendo salvato Annette)

Il personaggio sta per infliggere il colpo di grazia a Dracula, il quale viene tratto in salvo da Shaft. Grazie alla magia del prete oscuro, i due antagonisti fuggono, lasciando il personaggio contrariato. Al termine dei titoli di coda appare il messaggio di cercare lo Shaft's Ghost.

FINALE 2 (avendo salvato Annette)

Il personaggio dialoga con Dracula prima che quest'ultimo svanisca nel suo stesso sangue. Privato ormai del suo padrone, il castello demoniaco crolla ed un nuovo sole sorge sui monti della Transilvania. Al termine dei titoli di coda appare un'immagine di Richter, assieme alle ragazze. Nel caso in cui si sia salvata Maria, anche lei sarà presente nell'ultima scena.

In seguito si tornerà alla schermata del titolo.

Per completare il gioco al 100% è necessario:

- trovare le quattro ragazze tenute prigioniere
- trovare le 29 tracce audio nascoste nei Livelli
- trovare i tre giochi originali nascosti nei Livelli

- sconfiggere tutti i boss, non importa con quale personaggio: in alcuni Livelli ne sono presenti due perciò bisognerà averli eliminati entrambi
- completare tre volte ognuno dei percorsi Normale, Rapido e Completo della Modalità Anti-Boss

=====

MODALITÀ ANTI-BOSS

[@08MB]

=====

In questa modalità si affronteranno in successione i vari boss del gioco. È possibile affrontare questa sfida singolarmente (Da Solo) oppure con un altro giocatore, ospitando la partita (Host) oppure come ospite (Client).

Esistono tre percorsi differenti: Normale, Rapido e Completo. Il primo si sblocca dopo aver completato tutti i Livelli standard; il secondo si ottiene una volta terminati i Livelli con * e l'ultimo si sblocca dopo aver sconfitto la terza forma di Dracula. È presente anche un percorso casuale dove i boss si affrontano senza un ordine prestabilito.

Per ogni percorso e per ogni modalità sono indicati sulla destra i tempi migliori ottenuti. A seconda del percorso scelto, i boss si affronteranno in questo ordine:

--- COMPLETO ---	--- RAPIDO ---	--- NORMALE ---
Wyvern	Water Serpent	Wyvern
Water Serpent	Bone Golem	Werewolf
Werewolf	Dogether	Minotaurus
Bone Golem	Carmilla & Laura	Dullahan
Minotaurus	Hydra	Death
Dogether	Shaft	Shaft
Dullahan	Shaft's Ghost	Succubus
Carmilla & Laura		
Death		
Hydra		
Shaft		
Succubus		
Shaft's Ghost		
Dracula		

Dopo aver scelto se giocare da soli o in compagnia, si seleziona il percorso ed il personaggio da utilizzare. Il tempo, indicato nella parte superiore dello schermo, inizia a scorrere non appena si inizia la partita e si interrompe solo aver raccolto l'ultima Sfera Boss.

Dopo aver sconfitto un boss apparirà la Sfera Boss, così come accade durante l'avventura, ed un varco luminoso che condurrà alla sala successiva. Non è indispensabile raccogliere la Sfera Boss per accedere al varco. Le varie stanze dei boss sono intervallate da camere dove recuperare Cuori ed Armi Secondarie. Una volta completato un percorso viene chiesto se ricominciare dall'inizio, se cambiare le impostazioni o se uscire.

Per le prime tre volte, completando un percorso si riceverà un premio:

--- COMPLETO ---	--- RAPIDO ---	--- NORMALE ---
1. Audio 49	1. Audio 42	1. Audio 32
2. Audio 47	2. Audio 41	2. Audio 26
3. Audio 46	3. Audio 33	3. Akumajyo Dracula Peke

Nel caso di Castlevania Rondo of Blood venne realizzato un intero livello, chiamato 'Livello X'. Qui si utilizza una versione molto buffa di Richter, usando gli stessi comandi di Rondo of Blood, ed al termine del percorso si incontrerà Maria ed una schermata che dirà di premere Start per uscire da questo Livello (nella versione originale diceva di usare il System Card 3.0 per avviare correttamente il gioco).

DOVE RECUPERARE L'ICONA

Akumajyo Dracula Peke si ottiene in automatico dopo aver completato il percorso Normale della modalità Anti-Boss Normale per la terza volta.

```
+-----+
| SYMPHONY OF THE NIGHT |
+-----+
```

Castlevania Symphony of the Night è il capitolo successivo a Rondo of Blood, uscito nel 1997 per la console Sony Play Station e rilasciato in tutto il mondo. La versione presente su questo disco è quella giapponese, nella quale gli oggetti sono disposti in maniera diversa rispetto a quella americana ed europea. È stata aggiunta la possibilità di impersonare anche Maria, la quale avrà le abilità di Rondo of Blood e non quelle del Sega Saturn, dove era già un personaggio disponibile. La versione presente su questo disco è stata appositamente tradotta per il mercato europeo inoltre è stato cambiato il doppiaggio.

Per quanto riguarda il gioco in sè, esso possiede anche elementi tipici dei giochi di ruolo, come equipaggiamento e parametri del personaggio, inoltre la mappa del castello è molto più complessa ed estesa, rispetto a quella di Dracula X Chronicles.

DOVE RECUPERARE L'ICONA

Livello 3* - E

Una volta arrivati in questa stanza, colpire la grossa sfera vegetale in alto a sinistra per generare una piattaforma. Sfruttarla per arrivare nella zona superiore e procedere verso est, saltando da una pedana all'altra. Al termine del percorso è situata una lapide: demolirla per trovare l'icona del gioco.

```
=====
TRACCE AUDIO [09TA]
=====
```

All'interno delle varie località sono nascosti dei dischi musicali, ognuno dei quali sblocca una determinata traccia audio che poi è possibile ascoltare nella Verifica Audio oppure selezionare alla voce 'Assegna Audio' presso il Menù di Gioco. Le tracce trovate diventano poi disponibili nella Verifica Audio per qualsiasi salvataggio mentre alla voce 'Assegna Audio' saranno presenti solo le musiche sbloccate in quel determinato salvataggio.

Quando si ottiene una nuova traccia audio apparirà sullo schermo un messaggio che indica il suo numero corrispondente. Dopo aver raccolto una traccia, esplorando nuovamente la stessa località, essa verrà sostituita da un sacco da 700\$.

Le tracce fanno riferimento ai tre giochi principali presenti sul disco ma si ottengono solo da Dracula X Chronicles.

<< Tra le musiche da recuperare, stranamente, non sono presenti nè Former Room (traccia audio dell'anticamera dello scontro con i boss e del Livello 6), nè Poison Mind (traccia audio del Livello 8). >>

DRACULA X CHRONICLES

01. LINEE DI SANGUE DIVINE
la Traccia si ottiene automaticamente una volta iniziato il Livello 1.
02. AMMAZZAVAMPIRI
la Traccia si ottiene automaticamente una volta iniziato il Livello 2.
03. CROCEFOBIA
la Traccia si ottiene automaticamente una volta iniziato il Livello 2*.
04. LACRIME ROSSE
la Traccia si ottiene automaticamente una volta iniziato il Livello 3.
05. CIMITERO
la Traccia si ottiene automaticamente una volta iniziato il Livello 3*.
06. SOGNI DI GLORIA
la Traccia si ottiene automaticamente una volta iniziato il Livello 4.
07. SOLCA
la Traccia si ottiene automaticamente una volta iniziato il Livello 4*.
08. LA NAVE FANTASMA
la Traccia si ottiene automaticamente una volta iniziato il Livello 5.
09. ROSSA ALBA
la Traccia si ottiene automaticamente una volta iniziato il Livello 5*.
10. LUNA NERA
la Traccia si ottiene automaticamente una volta iniziato il Livello 7.
11. TUES DEUS MEUS
la Traccia si ottiene automaticamente dopo aver sconfitto un boss.
12. DANZA D'ILLUSIONI
la Traccia si ottiene automaticamente dopo aver sconfitto Dracula.

RONDO OF BLOOD

13. LINEE DI SANGUE DIVINE
: Livello 1 - H
Partendo dalla stanza 1D, scendere le scale e colpire la parte superiore del muro occidentale per accedere così in 1G. Al suo interno lasciarsi cadere nel precipizio sulla sinistra per entrare così in 1H. Una volta qui demolire la parete ad ovest ed eliminare la Stone Rose. Infine colpire la sporgenza rocciosa presente alla sinistra del nemico per trovare la Traccia.
14. AMMAZZAVAMPIRI
: Livello 2 - C
Per ottenere questa Traccia è necessario eliminare l'Hell Hound ed il personaggio consigliato per farlo è Maria. Con la ragazzina raccogliere la Fenice in 2A e recuperare almeno 20 Cuori, in modo tale da poter eseguire poi l'Attacco Speciale. Una volta giunti in 2C e dopo aver fatto comparire l'Hell Hound, avvicinarsi il più possibile a lui ed eseguire subito l'Attacco Speciale della Fenice. Se fatto correttamente, al termine della

tecnica Maria si ritroverà alle spalle dell'Hell Hound, il quale smetterà di avanzare. Da questa posizione colpire più volte il nemico sino ad eliminarlo per ottenere così la Traccia.

15. CROCEFOBIA

: Livello 2 - I

Partendo dalla stanza 2C, cadere in un qualsiasi precipizio per accedere così in 2I. Una volta qui, attraversare il percorso verso destra sino a trovare la Traccia all'interno dell'ultima candela, proprio di fronte al portone di uscita.

16. LACRIME ROSSE

: Livello 2* - A

Partendo dalla stanza 2*B, lasciarsi cadere dalla terza apertura sul ponte per atterrare sull'imbarcazione del Barcaiolo. Farsi trasportare da lui nella zona inferiore di 2*A ed evitare gli assalti dei vari Merman che compariranno dal basso. Giunti all'estremità occidentale della stanza, distruggere l'unica candela presente per trovare così la Traccia.

17. CIMITERO

: Livello 2* - B

Questa Traccia può essere raccolta solo da Maria. Una volta giunti in questa stanza, procedere verso destra sino ad arrivare all'ultima pedana, sulla quale è posizionata una coppia di Bone Pillar. Non eliminare i due nemici bensì salire sulla loro testa, dove non si subiranno danni dal contatto, e da qui eseguire il Doppio Salto verso est, in modo tale da atterrare sulla sporgenza successiva. Una volta a destinazione, colpire il blocco ai piedi della parete per trovare la Traccia.

18. L'INIZIO

: Livello 2* - C

Una volta in questa stanza, raggiungere il precipizio più ad est e lasciarsi cadere al suo interno per scendere nella zona inferiore. Lo stesso risultato si può ottenere anche cadendo attraverso i precipizi precedenti ma in questo caso bisognerà essere precisi e fortunati per atterrare su una pedana. Una volta nella zona inferiore, procedere verso sinistra sino a raggiungere la rampa iniziale. Sotto di essa è presente la candela che contiene la Traccia. Usando Maria è possibile evitare di compiere tutto il percorso, eseguendo direttamente la Scivolata per attraversare la strettoia presente al di sotto della rampa iniziale e raggiungere subito la candela.

19. SOLCA

: Livello 3 - I

Per raccogliere questa Traccia è necessario aver salvato Tera presso 3*I. Partendo dalla stanza 3D, lasciarsi cadere in un qualsiasi precipizio per entrare così in 3I. Una volta qui, raggiungere la zona occidentale per trovare una barriera rossa, oltre la quale è presente la candela che contiene la Traccia.

20. LA NAVE FANTASMA

: Livello 3 - I

Questa Traccia può essere raccolta solo da Maria. Partendo dalla stanza 3D lasciarsi cadere in un qualsiasi precipizio per entrare così in 3I. Una volta qui, raggiungere la zona orientale per trovare una strettoia oltre la quale sono presenti tre Spear Guard. Usare la Scivolata per attraversarla ed eliminare i nemici. In seguito rompere il vaso situato sull'estremità destra per trovare la Traccia.

21. OPUS 13

: Livello 3 - L

Partendo dalla stanza 3D, raggiungere l'estremità sinistra per trovare un ascensore che funziona solo con un contrappeso. Per farlo funzionare, posizionarsi nella cabina di sinistra e da qui colpire il masso agganciato al soffitto. Con Richter è necessario usare l'Ascia, che si ottiene sempre in 3D, mentre con Maria bisogna scagliare la Fenice, che si raccoglie in 3A oppure nella campana in 3C. Una volta fatto, il masso cadrà nella cabina di destra, lanciando l'altra verso l'alto. Giunti così in 3L, demolire la parte inferiore del muro di sinistra per trovare la Traccia.

22. IL NIDO

: Livello 3* - C

Per raccogliere questa Traccia è necessario aver salvato Tera presso 3*I. Una volta giunti in 3*C, demolire la grande barriera rossa sulla destra per raggiungere la candela contenente la Traccia.

23. BUI DESIDERI

: Livello 4 - E

Per raccogliere questa Traccia è necessario aver salvato Iris presso 4*G. Partendo dalla stanza 4D, lasciarsi cadere nel precipizio per accedere così in 4E. Una volta qui, abbattere la barriera di cristallo sulla sinistra per raggiungere la candela contenente la Traccia.

24. DANZA D'ILLUSIONI

: Livello 4 - G

Per raccogliere questa Traccia è necessario aver salvato Tera presso 3*I. Una volta arrivati in 4G, demolire la barriera rossa nella zona ovest per raggiungere la candela contenente la Traccia.

SYMPHONY OF THE NIGHT

25. PROLOGO

: Livello 4* - C

Per raccogliere questa Traccia è necessario aver salvato Iris presso 4*G. Partendo dalla stanza 4*B, procedere verso est sino a trovare una Frog blu. Non eliminare il nemico bensì farsi seguire da lui nella zona orientale della stanza, sino a raggiungere una serie di statue dorate a forma di rana. La Frog blu si posizionerà automaticamente sul piedistallo libero, scomparendo poi con tutte le statue. In questo modo uno dei ponti di legno cadrà, liberando l'accesso per la zona inferiore. Dopo essere scesi, andare verso sinistra e scendere le scale per entrare in 4*C. Al suo interno, superare la pedana mobile e demolire la barriera di cristallo sulla destra per raggiungere la candela contenente la Traccia.

26. DANZA D'ILLUSIONI

la Traccia si ottiene automaticamente dopo aver completato il percorso Normale della modalità Anti-Boss per la seconda volta.

27. CASTELLO DI DRACULA

: Livello 4* - I

Per raccogliere questa Traccia è necessario aver salvato Iris presso 4*G. Partendo dalla stanza 4*B, salire a bordo di una zattera ed attraversare su di essa il fiume in 4*H per poi uscire da destra. Una volta arrivati in 4*I, farsi trasportare dal Barcaiuolo e demolire la barriera di cristallo sulla destra per raggiungere la candela contenente la Traccia.

28. SCALE D'ORO

: Livello 5 - A

Iniziata l'esplorazione di questa località, proseguire verso sinistra sino

a trovare una grossa roccia che emerge dall'acqua, situata tra due pedane. Salire sul masso e da qui colpire l'estremità occidentale della pedana di destra per trovare la Traccia.

29. CORSIA DI MARMO

: Livello 5 - B

Una volta arrivati in questa stanza, raggiungere l'estremità occidentale e demolire la parete sinistra per accedere in una zona segreta. Al suo interno colpire la candela di destra per trovare la Traccia.

30. TORRE DEL DIAVOLO

: Livello 5 - E

Questa Traccia può essere raccolta solo da Maria. Partendo dalla stanza 5C raggiungere l'angolo di sud ovest e demolire gli ostacoli sulla destra. In seguito spingere le casse verso est, in modo tale da farne cadere una coppia nell'apertura, liberando così l'accesso per 5D. Al suo interno, oltrepassare il motore sulla sinistra e poi attraversare la strettoia. Dopo aver salito le scale ed essere giunti in 5E, recarsi nella zona superiore per trovare la Traccia all'interno della candela di destra.

31. SPARTITO INCISO

: Livello 5 - D

Per raccogliere questa Traccia è necessario aver salvato Tera presso 3*I. Partendo dalla stanza 5C, raggiungere l'angolo di sud ovest e demolire gli ostacoli sulla destra. In seguito spingere le casse verso est, in modo tale da farne cadere una coppia nell'apertura, liberando così l'accesso per 5D. Al suo interno procedere verso est e demolire la barriera rossa per trovare la Traccia all'interno della candela di destra.

32. PORTA FATATA

la Traccia si ottiene automaticamente dopo aver completato il percorso Normale della modalità Anti-Boss per la prima volta.

33. FESTIVAL DELL'ORDA

la Traccia si ottiene automaticamente dopo aver completato il percorso Rapido della modalità Anti-Boss per la terza volta.

34. REQUIEM AGLI DEI

: Livello 5* - C

Una volta arrivati in questa stanza, procedere verso destra e non spingere il pulsante situato nella parte alta dello sbarramento. Oltrepassarlo e demolire la parete vicina per poterla attraversare. In seguito saltare sulla colonna e da qui colpire la stalattite sulla destra per trovare la Traccia.

35. SFERA DI CRISTALLO

: Livello 5* - G

Per raccogliere questa Traccia è necessario aver salvato Iris presso 4*G. Una volta arrivati in questa stanza, demolire la barriera di cristallo nella zona est per raggiungere la candela contenente la Traccia.

36. FOSSA OBLIATA

: Livello 5* - F

Questa Traccia può essere raccolta solo da Richter e per farlo bisogna possedere l'Orologio ed almeno 30 Cuori, in modo tale da poter eseguire poi l'Attacco Speciale. All'interno del Livello 5*, l'unico esemplare di questa Arma Secondaria si trova nella stanza 5*B, all'inizio del percorso superiore. Giunti in 5*F, procedere verso destra sino a trovare nella parte superiore della stanza una serie di pedane sospese. Prima di saltare su di esse, eseguire l'Attacco Speciale dell'Orologio per rallentare il

tempo e muoversi rapidamente verso ovest, prima che le pedane precipitino. Al termine del percorso, si troverà la Traccia all'interno del candelabro di sinistra. Nel caso in cui non si riesca a raggiungere l'ultima pedana, sarà necessario uscire e rientrare dalla località per poter riprovare.

37. CIMITERO ARCOBALENO

: Livello 5* - F

Per raccogliere questa Traccia è necessario aver salvato Tera presso 3*I. Una volta arrivati in 5*F, demolire la barriera rossa situata nella zona orientale per raggiungere la candela contenente la Traccia.

38. RITRATTO PERDUTO

: Livello 6 - A

Iniziata l'esplorazione di questa località, recarsi nella zona superiore e demolire la parete sinistra per trovare la Traccia.

39. WALZER DELLE PERLE

: Livello 7 - C

Una volta arrivati in questa stanza, raggiungere l'angolo di sud est, dove sono presenti gli ingranaggi che ruotano e sfruttarli per demolire i mattoni della parete destra, trovando così la Traccia.

40. SANTUARIO FERALE

: Livello 7 - H

Una volta arrivati in questa stanza, raggiungere l'estremità occidentale, dove sono presenti due grandi statue dorate. Colpirle più volte per farle ruotare verso l'interno e, dopo averlo fatto, dal centro della sezione emergerà la Traccia in cima ad un piedistallo.

41. BANCHETTO OSCURO

la Traccia si ottiene automaticamente dopo aver completato il percorso Rapido della modalità Anti-Boss per la seconda volta.

42. ANIME VAGANTI

la Traccia si ottiene automaticamente dopo aver completato il percorso Rapido della modalità Anti-Boss per la prima volta.

43. IL MISERELLO

: Livello 7 - L

Questa Traccia può essere raccolta solo da Maria. Una volta giunti in 7L, recarsi all'estremità occidentale, dove è presente un camino acceso. Attraversare la strettoia alla sua sinistra per entrare in una zona segreta ed al suo interno colpire la candela di destra per trovare la Traccia.

44. CANCELLI CUPI

: Livello 7 - I

Questa Traccia può essere raccolta solo da Richter e per farlo bisogna possedere l'Orologio ed almeno 30 Cuori, in modo tale da poter eseguire poi l'Attacco Speciale. All'interno del Livello 7, l'esemplare più vicino di questa Arma Secondaria si trova nella stanza 7G, dove era tenuta prigioniera Annette. Giunti in 7I, sulla destra saranno presenti alcuni sbarramenti che si solleveranno premendo il rispettivo pulsante situato sul pavimento. Spingere il primo di essi ed eseguire subito l'Attacco Speciale dell'Orologio per rallentare il tempo e muoversi rapidamente verso est, prima che gli sbarramenti si richiudano. All'interno della candela più a destra è presente la Traccia. Nel caso in cui non si riesca a raggiungerla, è necessario premere il pulsante sul pavimento per far rialzare gli sbarramenti di sinistra e raccogliere nuovamente almeno altri 30 Cuori prima di poter riprovare.

45. CANCELLI DORATI

: Livello 8 - B

Partendo dalla stanza 8A, salire le scale sino a raggiungere l'edificio. Fermarsi sotto il muro d'ingresso, saltare sul posto e tenere premuta la direzione Su, come se si stesse atterrando sulle scale. Se fatto in modo corretto, il personaggio si fermerà a mezz'aria come se si trovasse effettivamente su una scalinata invisibile. Salire lungo di essa per entrare in 8B. Al suo interno rompere il candelabro vicino alla parete sinistra per trovare la Traccia.

46. O MORTE

la Traccia si ottiene automaticamente dopo aver completato il percorso Completo della modalità Anti-Boss per la terza volta.

47. I REIETTI

la Traccia si ottiene automaticamente dopo aver completato il percorso Completo della modalità Anti-Boss per la seconda volta.

48. TOCCATA FINALE

: Livello 8 - B

Partendo dalla stanza 8A, salire le scale sino a raggiungere l'edificio. Fermarsi sotto il muro d'ingresso, saltare sul posto e tenere premuta la direzione Su, come se si stesse atterrando sulle scale. Se fatto in modo corretto, il personaggio si fermerà a mezz'aria come se si trovasse effettivamente su una scalinata invisibile. Salire lungo di essa per entrare in 8B. Al suo interno rompere il candelabro vicino alla parete destra per trovare la Traccia.

49. ATRO BANCHETTO

la Traccia si ottiene automaticamente dopo aver completato il percorso Completo della modalità Anti-Boss per la prima volta.

TRACCE BONUS

Le seguenti tracce non appartengono a nessuno dei tre giochi principali presenti sul disco. Nella Modalità Audio queste tracce sono inserite tra quelle del gioco Dracula X Chronicles.

50. OPUS 13

la Traccia si ottiene automaticamente dopo aver raggiunto la percentuale del 100% in un salvataggio e sarà disponibile per tutti i salvataggi.

51. CAVA PROGENIE BUIA

la Traccia si ottiene automaticamente dopo aver raggiunto la percentuale del 100% in un salvataggio e sarà disponibile per tutti i salvataggi.

52. EXTRA

la Traccia si ottiene automaticamente dopo aver raggiunto la percentuale del 100% in un salvataggio e sarà disponibile per tutti i salvataggi.



|//////////

I nemici presenti in Dracula X Chronicles sono:

Armor Lord	Frog	Shaft
Axe Armor Blu	Gargoyle	Shaft's Ghost
Axe Armor Marrone	Ghost	Skeleton
Bat	Giant Fleaman	Skeleton Ape
Black Crow	Giant Rock Fighter	Skeleton Panther
Blade Master	Grave Keeper	Spear Guard
Blade Skeleton	Harpy	Spectral Sword
Blood Skeleton	Hawk	Spider
Bone Archer	Hell Hound	Spine
Bone Golem	Hydra	Spinning Picture
Bone Musket	Lilith	Stone Rose
Bone Pillar	Mace Knight	Succubus
Bone Spear	Magic Hawk	Sword Lord
Carmilla & Laura	Medusa	The Creature
Cyclops Worker	Medusa Head Blu	Three Eyed Skull
Death	Medusa Head Gialla	Tombstone
Dogether	Merman	Water Dragon
Dracula	Minotaurus	Water Skull
Dullahan	Mudman	Wereskeleton
Ectoplasm	Mummy	Werewolf
Flail Guard	Mutant Bat	White Dragon
Flea Rider	Paranthropus	Wyvern
Fleaman	Phantom Bat	Zombie
Floating Eye	Phantom Skull	Zombie Hands

* LEGENDA *

"Descrizione del mostro"

Colpi • numero di colpi necessari per sconfiggere il nemico, usando la frusta di Richter.

Punti • punti ottenuti dopo aver eliminato il nemico

DOVE SI TROVA

luoghi dove si può trovare questo nemico [quantità]

ATTACCHI

attacchi a disposizione del nemico. Per i boss, accanto ad ognuno di essi è indicata la quantità di danni, espressi in PV persi, inflitta a Richter.

ARMOR LORD

"Un guerriero scelto che vede gli intrusi come prede"

Colpi • 12 (nemico)
5 (scudo)

Punti • 1.000 (nemico)
0 (scudo)

DOVE SI TROVA

Livello 2* - C [1]

Livello 5* - D [2]

ATTACCHI

1. Fendente verticale

l'Armor Lord esegue un fendente verticale con la sua spada. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Per evitarla è necessario allontanarsi dal nemico.

2. Affondi multipli

l'Armor Lord esegue una serie di affondi in orizzontale con la sua spada. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Per non subire danni è necessario allontanarsi dal nemico.

3. Onda d'urto

l'Armor Lord rilascia sul pavimento un'onda di energia dalla spada. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Per non subire danni è necessario allontanarsi dal nemico. L'Armor Lord è in grado di scagliare più onde consecutivamente.

4. Difesa

lo scudo dell'Armor Lord è in grado di respingere l'Ascia, il Coltello e la Croce. Dopo aver subito diversi colpi, lo scudo volerà via, lasciando il nemico indifeso. Lo scudo non danneggia il personaggio quando viene rimosso dal nemico.

L'Armor Lord è un grande cavaliere armato di spada e scudo. Il nemico si sposta camminando ed è particolarmente aggressivo. Per via della sua pericolosità è necessario sfruttare al massimo il raggio d'azione delle armi di base e di quelle Secondarie. Attaccare ripetutamente l'Armor Lord ed allontanarsi subito da lui, non appena sta per colpire. Riprendere poi l'offensiva al termine dell'assalto nemico.

AXE ARMOR BLU

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

Colpi • 7 (nemico)

3 (scudo)

1 (scure)

Punti • 500 (nemico)

20 (scure)

DOVE SI TROVA

Livello 2 - A [1]

Livello 4 - G [1] H [1] Q [2]

Livello 5* - B [2] F [3] G [1]

ATTACCHI

1. Lancio frontale

l'Axe Armor Blu lancia orizzontalmente una scure a mezz'altezza. L'arma si comporterà come un boomerang e tornerà poi dal nemico, muovendosi in direzione contraria. La tecnica non è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Per evitarla è necessario oltrepassarla saltando oppure è possibile distruggere la scure con le armi.

2. Lancio rasoterra

l'Axe Armor Blu lancia una scure orizzontalmente e rasoterra. L'arma si comporterà come un boomerang e tornerà poi dal nemico, muovendosi in

direzione contraria. La tecnica non è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Per evitarla è necessario oltrepassarla saltando oppure è possibile distruggere la scure con le armi.

3. Lancio verticale

L'Axe Armor Blu lancia una scure verso l'alto lungo una traiettoria parabolica. La tecnica non è molto rapida ma possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla è necessario allontanarsi dal nemico inoltre è possibile distruggere la scure con le armi.

4. Fendente in corsa

L'Axe Armor Blu si lancia in avanti ed esegue un fendente verticale con la scure che impugna. La tecnica è piuttosto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Per evitarla è necessario allontanarsi dal nemico oppure è possibile oltrepassarlo saltando.

5. Difesa

Lo scudo dell'Axe Armor Blu è in grado di respingere l'Ascia, il Coltello e la Croce. Dopo aver subito diversi colpi, lo scudo volerà via, lasciando il nemico indifeso. Lo scudo non danneggia il personaggio quando viene rimosso dal nemico.

L'Axe Armor Blu è un cavaliere armato di uno scudo e che usa varie scuri. Il nemico si sposta camminando ed è piuttosto aggressivo. L'Axe Armor lancia ripetutamente le sue scuri perciò bisognerà distruggerle per poter poi colpire il nemico. È necessario sfruttare tutta la lunghezza dell'arma per danneggiare l'Axe Armor, in modo tale da avere anche la possibilità di schivare il suo Fendente in corsa. Al contrario di Richter, rimanendo accovacciata, Maria è abbastanza piccola per non essere colpita dall'ascia lanciata a mezz'altezza.

AXE ARMOR MARRONE

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

Colpi • 7 (nemico)	Punti • 500 (nemico)
3 (scudo)	20 (scure)
1 (scure)	

DOVE SI TROVA

Livello 4 - M [1] Q [1]
Livello 5* - B [2] F [1] G [1]

ATTACCHI

1. Lancio frontale

L'Axe Armor Marrone lancia orizzontalmente una scure a mezz'altezza. L'arma si comporterà come un boomerang e tornerà poi dal nemico, muovendosi in direzione contraria. La tecnica non è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Per evitarla è necessario oltrepassarla saltando oppure è possibile distruggere la scure con le armi.

2. Lancio rasoterra

L'Axe Armor Marrone lancia una scure orizzontalmente e rasoterra. L'arma si comporterà come un boomerang e tornerà poi dal nemico, muovendosi in direzione contraria. La tecnica non è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Per evitarla è necessario oltrepassarla saltando oppure è possibile distruggere la scure con le armi.

3. Lancio verticale

l'Axe Armor Marrone lancia una scure verso l'alto lungo una traiettoria parabolica. La tecnica non è molto rapida ma possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla è necessario allontanarsi dal nemico inoltre è possibile distruggere la scure con le armi.

4. Fendente in corsa

l'Axe Armor Marrone si lancia in avanti ed esegue un fendente verticale con la scure che impugna. La tecnica è piuttosto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Per evitarla è necessario allontanarsi dal nemico oppure è possibile oltrepassarlo saltando.

5. Difesa

lo scudo dell'Axe Armor Marrone è in grado di respingere l'Ascia, il Coltello e la Croce. Dopo aver subito diversi colpi, lo scudo volerà via, lasciando il nemico indifeso. Lo scudo non danneggia il personaggio quando viene rimosso dal nemico.

L'Axe Armor Marrone è un cavaliere armato di uno scudo e che usa varie scuri. A differenza di quello Blu, questo Axe Armor esegue con più frequenza il Fendente in corsa, quindi bisogna essere molto più cauti quando ci si avvicina a lui.

BAT

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

Colpi • 1

Punti • 80

DOVE SI TROVA

Livello 1 - E [inf]

Livello 2 - D [inf]

Livello 3* - A [inf] D [inf]

Livello 4* - I [inf]

Livello 5* - A [inf]

ATTACCHI

Nessuno: il Bat si limita solo a volare in direzione del personaggio.

Il Bat è un piccolo pipistrello nero. Il nemico si sposta volando e non è particolarmente aggressivo. Pur non possedendo attacchi diretti, il Bat può risultare ugualmente pericoloso perchè, muovendosi sempre in direzione del personaggio, diventa un ostacolo insidioso soprattutto nelle zone dove bisogna saltare con precisione. In questi casi bisogna eliminarlo sfruttando principalmente le Armi Secondarie a lungo raggio.

BLACK CROW

"Corvo mangiatore di carne"

Colpi • 1

Punti • 120

DOVE SI TROVA

Livello 2 - A [6]

Livello 2* - A [2] C [1]

Livello 4* - A [3]

ATTACCHI

. Attacco in picchiata

il Black Crow si lancia contro il personaggio. La tecnica è piuttosto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Per evitarla è necessario allontanarsi dal nemico non appena sta per eseguirla. Mentre è a riposo, il Black Crow inizia ad attaccare con questa tecnica quando il personaggio gli si avvicina.

Il Black Crow è un grosso volatile scuro. Il nemico si sposta volando ed è molto aggressivo. Una volta che inizia a volare, il Black Crow insegue il personaggio per tutta la stanza, lanciandosi in picchiata contro di lui. Per questo motivo è consigliato attaccarlo mentre è ancora a riposo, usando le Armi Secondarie a lungo raggio.

BLADE MASTER

"Maestro del combattimento a due spade"

Colpi • 1

Punti • 350

DOVE SI TROVA

Livello 1 - C [1]

Livello 5 - A [2]

ATTACCHI

1. Fendente luminoso

il Blade Master fa brillare una lama ed esegue un fendente verso l'alto. La tecnica è discretamente rapida nella sua esecuzione e possiede un raggio d'azione molto breve, perciò per schivarla è sufficiente allontanarsi dal nemico.

2. Fendente in corsa

mentre corre, il Blade Master esegue un rapido fendente verso l'alto. La tecnica è discretamente rapida nella sua esecuzione e possiede un raggio d'azione molto breve, perciò per schivarla è sufficiente allontanarsi dal nemico oppure oltrepassarla saltando.

3. Scivolata

il Blade Master esegue una scivolata sul pavimento. La tecnica non possiede un ampio raggio d'azione ma è discretamente rapida e può cogliere di sorpresa il personaggio. Per schivarla è necessario oltrepassarla saltando.

Il Blade Master è uno scheletro in armatura verde che impugna due lame. Il nemico si sposta correndo oppure saltando e possiede una notevole agilità. Grazie ad essa, il suo stile di combattimento aggressivo può cogliere di sorpresa il personaggio. Per questo motivo è consigliato attaccarlo con le Armi Secondarie a lungo raggio oppure colpirlo quando viene incontro correndo. Nella stanza 1C il Blade Master apparirà lanciandosi fuori dalla vetrata di uno degli ultimi edifici perciò bisognerà evitare di venirvi a contatto.

BLADE SKELETON

"Scheletro di cavaliere rianimato"

Colpi • 2 (Livello 2*) Punti • 200
 3 (Livello 5*)

DOVE SI TROVA

Livello 2* - A [3] C [3]
Livello 5* - A [3]

ATTACCHI

1. Fendente rapido

il Blade Skeleton si lancia in avanti eseguendo un fendente diagonale. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Per non subire danni è necessario allontanarsi dal nemico oppure oltrepassarlo con un salto.

2. Fendente aereo

il Blade Skeleton esegue un balzo in avanti per poi attaccare con un fendente verticale. La tecnica non è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Per evitarla è sufficiente allontanarsi dal nemico.

Il Blade Skeleton è uno scheletro in armatura grigia armato con un grosso spadone. Il nemico si sposta camminando ed è piuttosto aggressivo. I suoi attacchi necessitano di alcuni istanti di caricamento perciò è possibile evitarli entrambi semplicemente allontanandosi da lui. Il Blade Skeleton non è molto pericoloso ma può diventare insidioso per via della sua abilità di saltare da una piattaforma all'altra. È l'unico nemico che può subire un numero diverso di colpi, a seconda del Livello in cui lo si affronta.

BLOOD SKELETON

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

Colpi • 1 Punti • 0

DOVE SI TROVA

Livello 4 - A [2] C [2] G [2]
Livello 5* - C [3]

ATTACCHI

Nessuno: il Blood Skeleton si limita solo a camminare in direzione del personaggio.

Il Blood Skeleton è uno scheletro rosso. Il nemico si sposta camminando e non è molto aggressivo. Il Blood Skeleton, pur non possedendo attacchi diretti, può essere un nemico ostico perchè è immortale. 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. Dopo aver salvato Tera ed aver ricevuto la sua Collana, sarà possibile eliminare il Blood Skeleton colpendolo una volta con l'arma di base.

BONE ARCHER

"Un arciere fatto di ossa"

Colpi • 3 (nemico)	Punti • 200 (nemico)
1 (freccia)	10 (freccia)

DOVE SI TROVA

Livello 5 - B [1] C [4]

ATTACCHI

. Freccia

il Bone Archer scocca frontalmente una freccia. La tecnica è discretamente rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla è necessario oltrepassare la freccia saltando oppure è possibile distruggerla con le armi.

Il Bone Archer è uno scheletro armato di arco. Il nemico si sposta camminando e non è molto aggressivo. Il Bone Archer tende a rimanere lontano dal personaggio per scagliare le sue frecce perciò per eliminarlo bisognerà utilizzare le Armi Secondarie dalla distanza. In alternativa, è necessario sfruttare il lasso di tempo in cui il nemico rimane immobile quando attacca per avvicinarsi a lui e colpirlo con l'arma di base.

BONE GOLEM

"Mostro creato con le ossa dei defunti"

Colpi • 15 (scheletro)	Punti • 2.500 (boss)
15 (volatile)	10 (teschio)
16 (testuggine)	
46 Totale	

DOVE SI TROVA

Livello 2 - M (boss)

Livello 2* - G (boss)

ATTACCHI

1. Lancia ossea [20 PV] {scheletro}

il Bone Golem afferra una delle braccia montate sulla schiena e la estende verso il basso. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Per evitarla è necessario allontanarsi dal boss oppure rimanere accovacciati in corrispondenza della sua testa.

2. Fiammata [20 PV] {scheletro}

il Bone Golem emette una fiammata verso il basso. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Per non subire danni è necessario allontanarsi dal boss oppure rimanere accovacciati in corrispondenza della sua testa.

3. Teschi di fuoco [18 PV] {volatile}

il Bone Golem rilascia una serie di teschi sul pavimento. La tecnica non è molto rapida ma copre una vasta area. Per non subire danni è necessario posizionarsi negli spazi non coperti dai teschi oppure è possibile distruggere i teschi con le armi.

4. Coda malefica [14 PV] {volatile}

il Bone Golem oscilla continuamente la sua coda in verticale, causando lo status Maledizione al contatto. La tecnica non è molto rapida ma copre una vasta area. Per evitarla è necessario oltrepassare il boss quando la coda si trova in posizione orizzontale.

. Contatto [20 PV]

Il Bone Golem è un mostro scheletrico che può assumere diverse forme. Il nemico non è molto rapido ma è piuttosto aggressivo. Lo scontro si svolge in una stanza di grandi dimensioni perciò avrete tutto lo spazio necessario per evitare i suoi attacchi.

Nella prima parte della battaglia, il Bone Golem assume una forma umanoide e la testa è il suo unico punto vulnerabile. Saltate e colpitelo ripetutamente, allontanandovi da lui solo quando si prepara ad attaccare, in modo tale da schivare agevolmente i suoi assalti. Siate molto aggressivi perchè il boss cercherà di chiudervi in un angolo e non potrete oltrepassarlo.

Una volta danneggiato per un terzo della sua barra di vita, il Bone Golem si scomporrà e riapparirà sotto forma di mostro volante. Il suo punto vulnerabile rimarrà la sua testa ed ora dovrete fare molta attenzione alla sua coda. Il contatto con essa vi causerà status Maledizione perciò dovrete essere molto precisi nell'oltrepassare il boss. Attaccate il Bone Golem solo quando il nemico vola oscillando poichè solo in questo caso riuscirete a raggiungerlo con la frusta. In alternativa, usate l'Ascia, se la possedete.

Esaurito anche il secondo terzo della sua energia, il Bone Golem assumerà un aspetto simile ad una testuggine. Ora il boss camminerà continuamente avanti e indietro sul pavimento, variando la sua velocità. In questa ultima fase dello scontro potrete colpire il Bone Golem in qualsiasi parte del suo corpo inoltre potrete posizionarvi sul suo dorso senza subire danni al contatto. Sfruttate al massimo il raggio d'azione delle armi ed attaccate il boss mentre si avvicina a voi. Saltate sul suo dorso per evitare di essere travolti ed attendete che il Bone Golem rallenti, prima di tornare sul pavimento e riprendere a colpirlo. Una volta sconfitto, il boss sprofonderà nel suolo.

BONE MUSKET

"Un guerriero scheletro armato con un vecchio moschetto"

Colpi • 1

Punti • 250

DOVE SI TROVA

Livello 5 - D [3] E [1] F [1]

ATTACCHI

. Colpo di fucile

il Bone Musket apre orizzontalmente il fuoco con il suo fucile sparando un singolo colpo. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio

DOVE SI TROVA

Livello 4* - H [Inf]

ATTACCHI

. Affondo

il Bone Spear attacca verso il basso con un affondo della sua lancia.

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

Il Bone Spear è uno scheletro armato di lancia. Il nemico scende lungo il fiume a bordo di un tronco e non è molto aggressivo. Venendo colpiti da lui quasi sicuramente si cadrà in acqua perciò è consigliato attaccarlo rimanendo il più lontano possibile dal Bone Spear.

CARMILLA & LAURA

"Donne vampiro al servizio di Dracula"

Colpi • 11 (Carmilla)	Punti • 0 (Carmilla)
4 (Laura)	3.000 (Laura)
1 (sedia)	10 (sedia)

DOVE SI TROVA

Livello 4 - S (boss)

Livello 4* - M (boss)

ATTACCHI

1. Pianto infuocato [8 PV] {Carmilla}

Carmilla rilascia una goccia che, a contatto con il pavimento, si scinde in quattro fiamme che ricadono verso il basso. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitarla è necessario allontanarsi dal nemico oppure posizionarsi nelle zone non colpite dalle fiamme.

2. Frammenti di teschio [16 PV] {Carmilla - attacco finale}

dopo essere stata sconfitta, Carmilla scompare ed il suo teschio si divide in frammenti che ricadono sul pavimento. La tecnica non è molto rapida ma copre una vasta area. Per evitarla è necessario allontanarsi dal nemico.

. Contatto [16 PV] {Carmilla}

il contatto con Carmilla causa anche status Maledizione.

3. Rubacuori [00 PV] {Laura}

quando indossa ancora l'abito rosa, Laura si avvicina rapidamente al personaggio e, dopo averlo afferrato, gli sottrae gradualmente Cuori. La tecnica è discretamente rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarla è necessario posizionarsi su uno dei gradini posti ai lati dello schermo. Una volta stretti nella morsa, premere tutti i pulsanti e le direzioni per liberarsi. I Cuori sottratti ricadranno poi sul pavimento.

4. Calcio [12 PV] {Laura}

dopo aver rivelato l'abito nero, Laura esegue uno scatto seguito da un

calcio orizzontale. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Per evitarla è necessario allontanarsi dal nemico oppure è possibile oltrepassarlo saltando. Laura può eseguire consecutivamente più Calci.

. Contatto [12 PV] {Laura}

Laura causa danni al contatto solo quando mostra l'abito nero.

Carmilla è l'essere femminile dai capelli viola che fluttua assieme ad un grosso teschio. Il nemico non è molto rapido nè particolarmente aggressivo. Laura invece è la donna che indossa l'abito rosa. Ella cammina lungo il pavimento, cercando sempre di afferrare il personaggio. Lo scontro si svolge in una grande stanza che possiede gradini ai piedi delle pareti perciò avrete tutto lo spazio necessario per schivare gli assalti dei boss.

All'inizio dello scontro solo Carmilla vi attaccherà con il Pianto infuocato, mentre Laura rimarrà sul pavimento, nel tentativo di afferrarvi e sottrarvi dei Cuori. Rimanete su uno dei gradini laterali e da questa posizione dovrete preoccuparvi solo di Carmilla. Saltate per colpirla, sfruttando tutta la lunghezza dell'arma di base e spostatevi quanto basta per evitare le sue fiamme.

Una volta che Carmilla sarà stata sconfitta, evitate i frammenti del teschio e scendete sul pavimento per affrontare Laura. Colpitela una volta ed il boss rivelerà il suo abito nero. Ora Laura inizierà a saltare da una parte all'altra dello schermo, per poi attaccare con i Calci. Per infliggere danni al boss, il momento migliore è quando sta per atterrare dopo un balzo, perciò calcolate la sua traiettoria e colpite Laura quando sta per toccare il pavimento. Dopo aver sconfitto anche lei, il boss rilascerà 25 Cuori piccoli prima di svanire.

CYCLOPS WORKER

"Ciclope lanciatore di sfere"

Colpi • nessuno

Punti • 0

DOVE SI TROVA

Livello 4 - F [1]

ATTACCHI

Nessuno: il Cyclop Worker si limita a sollevare le sfere di metallo dalla carrucola per poi lanciarle dall'altro lato.

Il Cyclop Worker è un mostro verde che si occupa di scagliare le sfere di metallo trasportate dalle carrucole. Non è possibile interagire con lui in alcun modo tuttavia bisognerà fare ugualmente attenzione alle sfere di metallo che la creatura scaglia poichè si subiranno danni venendone travolti.

DEATH

"Braccio destro di Dracula, conosce molti oscuri segreti"

Colpi • 2 (nemico prologo)

Punti • 0 (nemico prologo)

1 (falce prologo)	0 (falce prologo)
1 (teschio prologo)	0 (teschio prologo)
1 (falce oscura)	50 (falce oscura)
10 (mantello blu)	0 (mantello blu)
12 (tunica verde)	4.000 (tunica verde)
22 Totale	

DOVE SI TROVA

Livello 0 - A

Livello 5 - H (boss)

ATTACCHI

1. Falce boomerang (prologo)

Death lancia la sua falce, la quale si muove come un boomerang. La tecnica non è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Per evitarla è necessario allontanarsi dal nemico inoltre è possibile distruggere la falce con le armi.

2. Teschio oscuro (prologo)

Death scaglia in diagonale verso il basso un grosso teschio. La tecnica è discretamente rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla è necessario posizionarsi all'estremità sinistra del carro ed oltrepassare il teschio saltando oppure è possibile respingerlo con le armi.

. Contatto (prologo)

nel prologo non si subiscono danni venendo a contatto con Death.

3. Falci oscure [20 PV] (mantello blu)

Death genera continuamente dal nulla piccole falci che si muovono in direzione del personaggio. La tecnica non è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarle è necessario oltrepassarle saltando inoltre è possibile distruggerle con le armi.

4. Raffica di teschi [18 PV] (mantello blu) 'Spirit Skull Attack!'

dopo aver perso circa metà dei PV, Death si posiziona sullo sfondo e lancia cinque teschi in direzione del personaggio. La tecnica è molto rapida e copre una vasta area. Per non subire danni è necessario posizionarsi ad una estremità del pennone ed attraversarlo tutto non appena Death inizia a scagliare i teschi. Il nemico eseguirà di continuo questo attacco sino a quando non si schiverà un'intera raffica.

. Contatto [00 PV] (mantello blu)

nella prima dello scontro non si subiscono danni venendo a contatto con Death.

5. Falci oscure [20 PV] (tunica verde)

Death genera continuamente dal nulla piccole falci che si muovono in direzione del personaggio. La tecnica non è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla è necessario oltrepassare le falci saltando inoltre è possibile distruggerle con le armi.

6. Doppio fendente [20 PV] (tunica verde)

Death esegue due fendenti in successione con la sua falce. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarla bisogna allontanarsi dal nemico.

7. Capriola affilata [20 PV] (tunica verde)

Death esegue un balzo e ricade in diagonale compiendo diverse capriole. La tecnica è piuttosto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Per evitarla è necessario allontanarsi dal nemico.

8. Scintille oscure [12 PV] (tunica verde)

proteggendosi dalle Armi Secondarie, Death rilascia alcune scintille contro il personaggio. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla è necessario oltrepassare le scintille saltando inoltre è possibile distruggerle con le armi.

. Contatto [22 PV] (tunica verde)

Death è un mezzo scheletro che indossa un mantello blu. Il nemico si sposta volando e non è molto aggressivo. Il servo di Dracula si affronta sia nel prologo che al termine del Livello 5.

Durante il prologo, non potete cadere dal carro ma neanche muovervi al di fuori di esso, inoltre dovrete fare attenzione al vento, che vi spingerà gradualmente verso sinistra. Il nemico vi scaglierà contro la sua falce, la quale si muoverà come un boomerang. Attendete che torni indietro da Death e colpite il mostro due volte per disarmarlo. In alternativa potete anche distruggere la falce quando è ancora in volo. Una volta privato della sua arma, Death userà la sua magia per generare un grande teschio e scagliarlo contro di voi. Dopo esservi situati all'estremità sinistra del carro, colpite il teschio con la frusta per respingerlo. Al termine di questo assalto, Death fuggirà.

Al termine del Livello 5 invece lo scontro si svolgerà lungo il pennone della nave. Qui sono presenti alcune piccole pedane inoltre, cadendo dai bordi della struttura, finireste in acqua e perdereste la vita all'istante. Nella prima parte della battaglia, Death si limiterà a volare per la stanza senza compiere alcun attacco diretto. Dovrete stare molto attenti invece alle numerosi Falci oscure che il boss genererà dal nulla e che si lanceranno continuamente contro di voi. Rimanete sempre in movimento e colpite Death dalla distanza usando anche le Armi Secondarie. Dopo aver perso circa metà dei PV, Death si posizionerà sullo sfondo e scaglierà una raffica di teschi: posizionatevi alla estremità del pennone ed attraversatelo tutto, non appena il boss esegue questo attacco. Nel caso in cui veniate colpiti da un teschio, Death utilizzerà nuovamente la stessa tecnica, fino a quando non riuscirete ad evitare un'intera raffica.

In seguito Death ritornerà sul pennone, questa volta impugnando una grande falce. Il boss continuerà a generare le Falci oscure, ma stavolta in numero minore. In questa seconda fase dello scontro dovrete rimanere sulla difensiva poichè il rischio di cadere dal pennone ora sarà molto più elevato. Non usate le Armi Secondarie perchè Death si proteggerà da esse, emettendo le Scintille oscure. Sfruttate l'intera lunghezza dell'arma di base e colpite il boss quando ha appena terminato di eseguire il Doppio fendente, oppure dopo che è atterrato in seguito alla Capriola affilata. Una volta sconfitto, Death verrà decapitato dalla sua stessa falce.

DOGETHER

"Una creatura magica creata da un incantesimo proibito"

Colpi • 16 (nemico)
1 (mattonella)

Punti • 3.000 (nemico)
20 (mattonella)

DOVE SI TROVA

Livello 3 - N (boss)

Livello 3* - N (boss)

ATTACCHI

1. Fiammate [18 PV]

dopo aver fatto comparire un simbolo rosso, Together emette diverse fiamme verso il basso. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitarla è necessario allontanarsi dal mostro oppure posizionarsi sotto di lui poichè le fiamme non cadono in verticale.

2. Raggi luminosi [18 PV]

dopo aver fatto comparire un simbolo verde, Together emette una serie di raggi luminosi in tre direzioni. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitarla è necessario allontanarsi dal nemico oppure posizionarsi sotto di lui poichè i raggi luminosi non vengono emessi in verticale.

3. Pietre fluttuanti [18 PV]

dopo aver fatto comparire un simbolo blu, Together attrae una serie di pietre che poi scaglia contro il personaggio. La tecnica non è molto rapida ma possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla è necessario saltare per oltrepassare le pietre oppure è possibile distruggerle con le armi. Le pietre non possono danneggiare il personaggio mentre vengono attratte da Together.

4. Cerchio mistico [20 PV] {attacco finale}

Together ruota al centro dello schermo, generando simboli mistici, poi li assorbe e si posiziona in corrispondenza del personaggio. Infine il boss si lascia cadere verticalmente. La tecnica è discretamente rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla è necessario rimanere sempre in movimento, non appena il boss sta per posizionarsi sul personaggio.

. Contatto [20 PV]

Together è un mostro sferico monocoloro. Il nemico si sposta fluttuando oppure teletrasportandosi e non è molto aggressivo. Lo scontro si svolge in una piccola stanza dove sono presenti due gradini ai piedi delle pareti e tre pedane sospese al centro. Ogni attacco del boss è annunciato dalla comparsa di un simbolo davanti al suo occhio ed il colore determina la tecnica che Together sta per utilizzare.

Nella prima parte dello scontro, il boss userà principalmente la Fiammata perciò dovrete essere rapidi nel posizionarvi nei punti non coperti dai fuochi, riparandovi anche sotto le pedane, se necessario. Together non è un nemico molto rapido nel reagire quindi potete mettere a segno diversi attacchi prima di pensare alla strategia difensiva. Nella seconda parte della battaglia invece il boss richiamerà continuamente a sè le Pietre fluttuanti, costringendovi a rimanere lontani da lui. In questo caso usate le Armi Secondarie dalla distanza per danneggiarlo.

Una volta sconfitto, Together genererà dei simboli mistici per poi ricadere in corrispondenza del personaggio: rimanete sempre in movimento per evitare il suo attacco finale.

"Il vero signore del castello e principe del male"

Colpi • 14 (forma umana)	Punti • 0 (forma umana)
16 (demone)	5.000 (demone)
25 (vampiro)	10.000 (vampiro)
55 Totale	

DOVE SI TROVA

Livello 8 - C (boss)

ATTACCHI

Non è possibile conoscere precisamente i danni inflitti da ogni attacco di Dracula perchè non appare il riepilogo dei punti ottenuti dopo la sua sconfitta.

1. Fiamme {forma umana}
dopo essersi teletrasportato, Dracula apre la parte esterna del suo mantello e scaglia frontalmente tre sfere infuocate incolonnate. L'attacco è discretamente rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per non subire danni è necessario distruggere le fiamme con le armi rimanendo accovacciati.

2. Globi oscuri {forma umana}
dopo essersi teletrasportato, Dracula apre la parte interna del suo mantello e scaglia orizzontalmente due grosse sfere di energia ad altezze diverse. La tecnica è discretamente rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per non subire danni è necessario accovacciarsi per schivare la sfera alta e saltare per oltrepassare quella bassa.

3. Meteore {demone}
Dracula emette tre massi incendiati verso il basso ad angolazioni diverse. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitarla è necessario allontanarsi il più possibile dal nemico e poi accovacciarsi oppure oltrepassare le meteore saltando, a seconda della distanza tra il personaggio e Dracula.

4. Lama elettrica {demone}
Dracula si carica di energia ed emette orizzontalmente una grande lama viola. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per non subire danni è necessario accovacciarsi.

5. Onda di pipistrelli {vampiro}
per tutta la durata della battaglia finale: Dracula stende la sua mano, generando uno stormo di pipistrelli che si muove lungo una traiettoria curva, dal basso verso l'alto. La tecnica è discretamente rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per non subire danni è necessario accovacciarsi rimanendo il più lontano possibile oppure il più vicino possibile al boss.

6. Colonne di fuoco {vampiro}
per tutta la durata della battaglia finale: Dracula fa emergere dal suolo una serie di colonne di fuoco in corrispondenza del personaggio. L'attacco è discretamente rapido e copre un'area ridotta. Per evitarla è necessario rimanere sempre in movimento oppure è possibile oltrepassare le colonne

saltando.

7. Pioggia di sangue {vampiro}
nella prima fase della battaglia finale: Dracula si posiziona in volo in un'estremità della stanza ed evoca una pioggia scarlatta che ricopre gradualmente l'intero schermo, partendo dalla parete opposta. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitarla è necessario posizionarsi sotto Dracula.
8. Carica del lupo {vampiro}
nella prima fase della battaglia finale: dopo aver scagliato l'Onda di pipistrelli, Dracula si trasforma in lupo per poi eseguire uno scatto lungo il pavimento. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla è necessario saltare per oltrepassare il lupo. Può capitare che l'animale eseguirà un balzo all'indietro per poi lanciarsi in diagonale verso l'alto: in questo caso bisogna accovacciarsi per non subire danni.
9. Colpo d'ala {vampiro}
nella seconda fase della battaglia finale: mentre produce le Colonne di fuoco, Dracula usa un'ala per colpire il personaggio. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarla è necessario allontanarsi dal nemico.
10. Ali di sangue {vampiro}
nella seconda fase della battaglia finale: Dracula immerge le ali nel pavimento per poi farle ricomparire in corrispondenza del personaggio. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitare i primi quattro assalti bisogna rimanere in movimento mentre per schivare l'ultimo è necessario restare immobili.
11. Spirali di fuoco {vampiro}
nella seconda fase della battaglia finale: Dracula si allontana volando per poi ricomparire sullo sfondo e rilasciare una serie di spirali infiammate in direzione del personaggio. La tecnica non è molto rapida ma copre una vasta area. Per non subire danni bisogna posizionarsi ad una estremità della stanza ed attraversarla tutta mentre il nemico scaglia le spirali.
12. Goccia di sangue {vampiro}
nell'ultima fase della battaglia finale: Dracula rilascia una grande goccia scarlatta che si muove costantemente in direzione del personaggio. La tecnica non è molto rapida ma possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla è necessario oltrepassarla saltando oppure è possibile distruggere la goccia con le armi.
13. Onda rossa {vampiro}
nell'ultima fase della battaglia finale: mentre produce le Colonne di fuoco, Dracula rilascia un'onda di energia rossa lungo il pavimento. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per non subire danni è necessario oltrepassarla saltando.
14. Stormo di pipistrelli {vampiro}
nell'ultima fase della battaglia finale: Dracula svanisce assumendo la forma di uno stormo di pipistrelli che si disperde e ricompare quando i volatili si radunano. La tecnica non è molto rapida ma copre una vasta area. Per evitarla è necessario allontanarsi dal nemico.

demoniaco. La stanza dove si svolge lo scontro è di piccole dimensioni quindi dovrete essere precisi nello schivare gli assalti del boss. Durante tutta la durata della battaglia, l'unica parte vulnerabile di Dracula è il suo volto, perciò dovrete necessariamente saltare per colpirlo.

Quando è in forma umana, il boss si sposta teletrasportandosi ed utilizza sempre lo stesso schema offensivo: teletrasporto, attacco, teletrasporto. Una colonna di luce indica il punto in cui Dracula apparirà perciò siate pronti a saltare ed a colpire non appena il Conte diventa visibile sullo schermo. Sfruttate tutta la lunghezza dell'arma di base, in modo tale da avere poi l'opportunità di evitare agevolmente gli attacchi del boss, soprattutto i Globi oscuri.

Dopo aver svuotato la sua barra di vita, Dracula assumerà l'aspetto di un grande demone ed inizierà a muoversi compiendo ampi balzi. Non fatevi chiudere nell'angolo e sfruttate i momenti in cui il boss si trova in aria per passare da una parte all'altra dello schermo. In questa forma il boss attaccherà con meno aggressività, perciò avrete tutto il tempo necessario per colpirlo ripetutamente, prima di occuparvi della fase difensiva.

Una volta sconfitto il demone, lo scontro terminerà nel caso in cui non abbiate salvato Annette presso il Livello 7. In caso contrario, il Conte assumerà la sua ultima forma, che gli permetterà di sfruttare a pieno i suoi poteri vampireschi.

Ora Dracula potrà spostarsi sia volando che teletrasportandosi e sarà molto più aggressivo nell'attaccare. Il momento migliore per danneggiare il boss è quando Dracula sta per scagliare l'Onda di pipistrelli oppure mentre genera le Colonne di fuoco. Per questo motivo dovrete posizionarvi nel punto esatto quando siete all'attacco e ciò non sarà sempre semplice perchè le tecniche del Conte vi costringeranno a spostarvi costantemente. Nella parte finale dello scontro, il boss si teletrasporterà tramutandosi in uno stormo di pipistrelli e rilascerà Gocce di sangue che vi inseguiranno. Distruggete subito quest'ultime, prima che diventino numerose, ed allontanatevi subito dal Conte dopo averlo colpito.

DULLAHAN

"A questo cavaliere non serve la testa per decapitare i nemici"

Colpi • 28 (nemico)	Punti • 3.500 (nemico)
1 (mattone)	20 (mattone)

DOVE SI TROVA

Livello 4 - P (boss)

Livello 4* - F (boss)

ATTACCHI

1. Fendente in salto [22 PV]

Dullahan compie un balzo per poi attaccare con un fendente verticale della sua lancia. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area.

Per evitarla è necessario allontanarsi dal nemico oppure oltrepassarlo da sotto mentre si trova ancora in aria.

2. Affondo orizzontale [22 PV]

Dullahan esegue un affondo orizzontale con la sua lancia. La tecnica è

molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Per non subire danni bisogna allontanarsi dal nemico.

3. Dardi di ghiaccio [18 PV]

Dullahan conficca la sua lancia nel pavimento, generando davanti a sè una serie di dardi celesti che emergono ripetutamente dal suolo. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitarla è necessario allontanarsi dal nemico.

4. Pioggia di mattoni [18 PV]

Dullahan colpisce il suolo, generando un terremoto che fa ricadere diversi mattoni sul pavimento. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitarla è necessario posizionarsi al di sotto di una pedana inoltre è possibile distruggere i mattoni con le armi.

5. Testa maledetta [18 PV]

Dullahan scaglia la sua testa contro il personaggio, la quale lo insegue costantemente. La tecnica è discretamente rapida, copre una vasta area e causa anche status Maledizione. Per evitarla bisogna usare il salto per oltrepassare più volte la testa, sfruttando anche le pedane presenti.

6. Fiamme verdi [8 PV] {attacco finale}

dopo essere stato sconfitto, Dullahan lancia in aria la sua testa, la quale emette una serie di fiamme verdi a raggiera. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitarla è necessario allontanarsi il più possibile dal boss e poi oltrepassare saltando la fiamma che si avvicinerà.

. Contatto [22 PV]

Dullahan è un grande cavaliere senza testa che combatte con una lunga lancia. Il nemico si sposta camminando oppure compiendo balzi ed è molto aggressivo. Lo scontro si svolge in una stanza che possiede due coppie di pedane lungo le pareti laterali. Durante la battaglia non dovete mai avere un atteggiamento difensivo, nè dovete farvi chiudere in un angolo. Non colpite Dullahan da troppo vicino o sarete feriti dalla sua lancia, ma sfruttate a pieno il raggio d'azione delle armi.

La tecnica più usata del boss sono i Dardi di ghiaccio, che vi costringeranno spesso alla fuga: sfruttate le pedane per evitarli per poi lanciarvi di nuovo all'attacco. Il boss è molto vulnerabile quando lancia la sua testa in aria, poichè rimane immobile ed indifeso. Sfruttate questi momenti per attaccarlo, possibilmente con le Armi Secondarie. Dopo averlo sconfitto, rimanete lontani da lui, in modo tale da schivare facilmente le sue Fiamme verdi.

ECTOPLASM

"Una sostanza creata dalle anime che non trovano pace"

Colpi • 3

Punti • 250

DOVE SI TROVA

Livello 1 - G [1]

ATTACCHI

Nessuno: l'Ectoplasm si limita a volare in direzione del personaggio.

Il contatto con questo nemico causa anche status Maledizione.

L'Ectoplasm è un agglomerato verde di volti. Il nemico non è molto rapido e si sposta fluttuando, attraversando anche gli ostacoli. L'Ectoplasm è un mostro fastidioso poichè non solo si lancerà sempre contro il personaggio, ma gli infliggerà anche status Maledizione nel caso in cui riesca a toccarlo. Per questo motivo è consigliato attaccarlo dalla distanza principalmente con le Armi Secondarie.

FLAIL GUARD

"Guerriero scheletro armato di mazza"

Colpi • 3

Punti • 200

DOVE SI TROVA

Livello 5 - A [3]

Livello 5* - A [2]

ATTACCHI

. Colpo di maglio

la Flail Guard esegue un fendente verticale con la sua arma, roteando così il maglio che si trova all'estremità. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Solo il maglio è in grado di danneggiare il personaggio perciò, posizionandosi correttamente, è possibile non farsi colpire dalla Flail Guard, pur rimanendole molto vicino. In alternativa, bisogna allontanarsi dal nemico.

La Flail Guard è uno scheletro in armatura rossa che impugna un lungo bastone con un maglio all'estremità. Il nemico si sposta camminando e non è molto aggressivo. La Flail Guard non è un avversario difficile da eliminare, ma lo si incontrerà sempre su piccole piattaforme dove può far valere il suo maggior raggio d'azione. Per questo motivo è consigliato eliminarlo dalla distanza con le Armi Secondarie.

FLEA RIDER

"Con le sue ampie ali, porta in battaglia chi la cavalca"

Colpi • 1

Punti • 100

DOVE SI TROVA

Livello 5 - G [inf]

ATTACCHI

Nessuno: il Flea Rider si limita a volare in direzione del personaggio.

Il Flea Rider è un Fleaman in groppa ad un'aquila. Il nemico si sposta volando ed è piuttosto aggressivo. Pur non possedendo attacchi diretti, il Flea Rider può risultare ugualmente pericoloso perchè, muovendosi sempre in direzione del personaggio, diventa un ostacolo insidioso soprattutto quando bisognerà evitare gli assalti degli altri nemici presenti. In questi casi bisogna eliminarlo

sfruttando principalmente le Armi Secondarie a lungo raggio.

FLEAMAN

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

Colpi • 1

Punti • 100

DOVE SI TROVA

Livello 3 - C [inf] I [2]

Livello 4 - A [3] B [1] D [inf] E [inf] F [inf] H [2] I [inf]

Livello 4* - D [inf]

ATTACCHI

Nessuno: il Fleaman si limita solo a saltare in direzione del personaggio.

Il Fleaman è un piccolo esserino verde molto agile. Il nemico si sposta saltando ed è piuttosto aggressivo. Le ridotte dimensioni e la grande agilità lo rendono un bersaglio abbastanza ostico da colpire. Il momento migliore per attaccarlo è quando si trova in fase discendente dopo un salto.

FLOATING EYE

"Creatura che veglia sul castello"

Colpi • 2

Punti • 250

DOVE SI TROVA

Livello 2 - B [2] D [2] I [4]

Livello 4 - I [3] Q [2]

Livello 5* - B [2] C [1] E [1] G [2]

ATTACCHI

Nessuno: il Floating Eye si limita solo a volare in direzione del personaggio.

Il Floating Eye è un occhio giallo con la coda. Il nemico si sposta volando e non è molto aggressivo. Pur non possedendo attacchi diretti, il Floating Eye può risultare ugualmente pericoloso perchè, muovendosi sempre in direzione del personaggio, diventa un ostacolo insidioso soprattutto quando bisognerà evitare gli assalti degli altri nemici presenti. In questi casi bisogna eliminarlo sfruttando principalmente le Armi Secondarie a lungo raggio.

FROG

"Una rana di cattivo presagio"

Colpi • 1

Punti • 50

DOVE SI TROVA

ATTACCHI

. Colpo di lingua

la Frog attacca estendendo orizzontalmente la sua lingua. La tecnica non è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Per non subire danni bisogna allontanarsi dal nemico.

La Frog è un piccolo anfibio verde. Il nemico si muove saltando e non è molto aggressivo. Per via delle sue piccole dimensioni può essere difficile colpirla perciò è consigliato sfruttare i dislivelli presenti oppure attaccarla con le Armi Secondarie.

Nella stanza 4*A il fondo dello schermo è percorso da un fiume nel quale nuotano le Frog: questi esemplari si limiteranno a proseguire senza attaccare, ma potranno comunque causare danni al contatto. Nella camera 4*B è presente un esemplare blu di Frog che non bisogna eliminare se si vuole accedere alla sala dove si trova Iris.

GARGOYLE

"Mostro volante capace di tramutarsi in pietra"

Colpi • 1 (nemico)
1 (sfera)

Punti • 250 (nemico)
10 (sfera)

DOVE SI TROVA

Livello 2* - B [3]

ATTACCHI

1. Attacco in picchiata

il Gargoyle si lancia contro il personaggio. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Per non subire danni è necessario allontanarsi dal nemico.

2. Fiammata

il Gargoyle emette una fiammata verso il basso. La tecnica è molto rapida ma possiede un raggio d'azione estremamente ridotto. Per non subire danni è sufficiente rimanere lontani dal nemico.

3. Corona di fiamme

il Gargoyle emette sei sfere di fuoco che si muovono a raggiera. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitarla è necessario allontanarsi dal nemico oppure è possibile distruggere le sfere con le armi.

Il Gargoyle è un mostro volante verde che prende vita da una statua di pietra. Il nemico si sposta volando ed è discretamente aggressivo. Il Gargoyle è in grado di schivare facilmente i vari attacchi del personaggio perciò è consigliato colpirlo con le Armi Secondarie dalla lunga distanza oppure quando è lui a farsi avanti per primo.

GHOST

"Fantasma fiammeggiante di basso livello"

Colpi • 3

Punti • 150

DOVE SI TROVA

Livello 3 - D [6]

ATTACCHI

Nessuno: il Ghost si limita solo a volare in direzione del personaggio.

Il Ghost è un teschio rosso fiammeggiante. Il nemico si sposta volando ed è piuttosto aggressivo. Pur non possedendo attacchi diretti, il Ghost può risultare ugualmente pericoloso perchè, muovendosi sempre in direzione del personaggio, diventa un ostacolo insidioso soprattutto quando bisognerà evitare gli assalti degli altri nemici presenti. In questi casi bisogna eliminarlo sfruttando principalmente le Armi Secondarie a lungo raggio.

GIANT FLEAMAN

"Abile ladro che si aggira nel castello"

Colpi • 3

Punti • 250

DOVE SI TROVA

Livello 3 - D [1]

ATTACCHI

. Furto

venendone a contatto, il Giant Fleaman sottrae l'eventuale Arma Secondaria in possesso del personaggio, oppure un Cuore grande, nel caso in cui non se ne equipaggi una. In seguito il Giant Fleaman estende una corda verso il soffitto per poi fuggire dalla stanza. Per recuperare la refurtiva bisogna eliminare il nemico prima che possa scappare.

Il Giant Fleaman è una creatura umanoide vestita di grigio. Il nemico si sposta camminando ed è molto aggressivo. La caratteristica del Giant Fleaman è quella di poter sottrarre l'Arma Secondaria in possesso del personaggio, perciò è necessario evitare di far avvicinare troppo il nemico. Sfruttare il raggio d'azione delle proprie armi per attaccare il nemico dalla distanza e, nel caso si subisca il Furto, colpire ripetutamente il Giant Fleaman prima che riesca a fuggire dalla stanza.

GIANT ROCK FIGHTER

"Un potente golem creato infondendo della vita magica in pietre speciali"

Colpi • 7 (nemico)

Punti • 800 (nemico)

1 (sfera)

10 (sfera)

DOVE SI TROVA

ATTACCHI

1. Pugno

il Giant Rock Fighter sferra un pugno frontalmente. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Per evitarla è sufficiente non saltare in quanto il Pugno passa sopra la testa del personaggio.

2. Sfere di fuoco

il Giant Rock Fighter emette dalla bocca tre globi infuocati in direzioni diverse. La tecnica non è molto rapida ma copre una vasta area. Per non subire danni è necessario allontanarsi dal nemico oppure è possibile distruggere le sfere con le armi.

Il Giant Rock Fighter è un gigantesco mostro di pietra. Il nemico non è molto rapido negli spostamenti, nè particolarmente aggressivo. L'unico attacco pericoloso di questa creatura sono le Sfere di fuoco, poichè il Pugno colpisce troppo in alto per impensierire il personaggio. Il suo punto vulnerabile è il busto, quindi bisognerà saltare e colpirlo con le armi. Allontanarsi quando il nemico si porta le mani alla bocca perchè vuol dire che sta per lanciare le tre Sfere ed evitare di saltare quando sta per sferrare il Pugno.

GRAVE KEEPER

"Maestro del combattimento a mani nude"

Colpi • 4

Punti • 250

DOVE SI TROVA

Livello 3* - B [2] I [1]

ATTACCHI

1. Pugno in corsa

il Grave Keeper si lancia in avanti per poi colpire con un pugno diretto. La tecnica non è molto rapida ma possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla è necessario oltrepassare il nemico saltando.

2. Calcio in corsa

il Grave Keeper si lancia in avanti per poi colpire con un calcio in orizzontale. La tecnica non è molto rapida ma possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla è necessario oltrepassare il nemico saltando.

3. Calcio volante

il Grave Keeper salta per poi attaccare con un calcio volante. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Per non subire danni bisogna allontanarsi dal nemico.

Il Grave Keeper è un cadavere che indossa un cappello ed indumenti verdi. Il nemico si sposta camminando ed è molto aggressivo. Il Grave Keeper usa le arti marziali per attaccare, perciò dovrà necessariamente avvicinarsi al personaggio. Per questo motivo è consigliato rimanere lontani da lui ed usare le Armi Secondarie per eliminarlo.

HARPY

"Bizzarro volatile con il busto di donna"

Colpi • 1 (nemico)
1 (onda)

Punti • 350 (nemico)
10 (onda)

DOVE SI TROVA

Livello 5* - G [3]

Livello 7 - C [2]

ATTACCHI

1. Lancio del pugnale

L'Harpy lancia il pugnale che tiene con gli artigli verso il personaggio. La tecnica non è molto rapida ma possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla è necessario allontanarsi dal nemico oppure oltrepassare il pugnale saltando. Questo è sempre il primo attacco che l'Harpy esegue ed il nemico possiede un solo pugnale da scagliare.

2. Onde di energia

L'Harpy lancia una serie di onde di energia in tre direzioni diverse. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitarla è necessario allontanarsi dal nemico oppure è possibile distruggere le onde con le armi.

3. Attacco in picchiata

L'Harpy si lancia in picchiata contro il personaggio per poi afferrarlo tra le zampe e calciarlo via. La tecnica è discretamente rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarla bisogna allontanarsi dal nemico. Una volta stretti nella morsa non c'è modo di liberarsi.

L'Harpy è una donna con ali ed artigli d'aquila. Il nemico si sposta volando ed è piuttosto aggressivo. L'Harpy è in grado di schivare facilmente i vari attacchi del personaggio, quindi è consigliato colpirla dalla distanza con le Armi Secondarie oppure attaccare quando lei sta per eseguire una tecnica.

HAWK

"Grande rapace trasportatore"

Colpi • 1

Punti • 100

DOVE SI TROVA

Livello 4* - D [inf] H [3]

ATTACCHI

Nessuno: l'Hawk si limita a trasportare i Fleaman o gli scrigni contenenti oggetti vari.

L'Hawk è un grosso rapace marrone. Il nemico si sposta volando e non è affatto aggressivo. L'Hawk non è propriamente un avversario ma si limita a trasportare sul campo di battaglia i Fleaman oppure scrigni del tesoro. Nel primo caso è consigliato ignorarli; nel secondo invece bisogna colpire solo lo scrigno, in modo tale da ottenere oggetti ed evitare di attaccare l'Hawk.

HELL HOUND

"Grosso demone in decomposizione"

Colpi • 12

Punti • 1.000

DOVE SI TROVA

Livello 1 - C [1] D [1]

ATTACCHI

Nessuno: l'Hell Hound si limita solo a camminare in avanti.

L'Hell Hound è un grosso toro dalla pelliccia viola. Il nemico non è molto rapido ma possiede una discreta aggressività. L'Hell Hound non possiede attacchi diretti e si limita ad avanzare lungo il pavimento, costringendo il personaggio alla fuga. Eliminandolo per la prima volta si riceverà l'Audio 14 e per farlo è consigliato usare Maria.

Con la ragazzina bisogna raccogliere la Fenice nella stanza 2A e recuperare almeno 20 Cuori, in modo tale da poter eseguire poi l'Attacco Speciale. Una volta giunti in 2C e dopo aver fatto comparire l'Hell Hound, avvicinarsi il più possibile a lui ed eseguire subito l'Attacco Speciale della Fenice. Se fatto correttamente, al termine della tecnica Maria si ritroverà alle spalle dell'Hell Hound, il quale smetterà di avanzare. Da questa posizione colpire più volte il nemico sino ad eliminarlo per ottenere così la Traccia.

HYDRA

"Leggendario serpente mitologico"

Colpi • 16 (primo serpente)

Punti • 1.000 (primo serpente)

23 (corpo principale)

4.000 (corpo principale)

39 Totale

DOVE SI TROVA

Livello 5* - M (boss)

ATTACCHI

1. Carica [22 PV] {primo serpente}

il primo serpente dell'Hydra ritira la testa per poi lanciarsi contro il personaggio in tutta la sua lunghezza. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Per non subire danni è necessario allontanarsi dal nemico non appena ritira la testa.

2. Globo acido [16 PV] {primo serpente}

il primo serpente dell'Hydra emette dalla bocca una sfera verde in direzione del personaggio. La tecnica è discretamente rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla è necessario allontanarsi dal nemico ed oltrepassare il globo saltando.

. Contatto [22 PV] {primo serpente}

-
-
3. Impatti [22 PV] {serpente superiore}
il serpente superiore dell'Hydra si lancia verticalmente in corrispondenza del personaggio per tre volte. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Per evitarla è necessario rimanere sempre in movimento.
 4. Oscillazione [22 PV] {serpente superiore}
il serpente superiore dell'Hydra esegue un'oscillazione con il suo collo. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitarla è necessario posizionarsi sul corpo pietrificato del primo serpente ed accovacciarsi.
 5. Fiammate [16 PV] {serpente orientale}
il serpente orientale dell'Hydra emette dalla bocca una serie di fiammate che ricadono sui pilastri. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitarla è necessario posizionarsi nelle zone non coperte dalle fiamme. Quest'ultime si spegneranno una volta venute a contatto con le Sfere rotolanti.
 6. Sfere rotolanti [16 PV] {serpente occidentale}
il serpente occidentale dell'Hydra emette dalla bocca da una sfera che si muove lungo il perimetro della zona superiore, spegnendo le varie Fiammate ancora presenti. La tecnica è discretamente rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla è necessario oltrepassare la sfera saltando. Il serpente può emettere sino a tre sfere consecutivamente.
- . Contatto [22 PV] {tutte le teste}

L'Hydra è un gigantesco serpente con quattro teste. Il nemico compare dallo sfondo e non si sposta mai dalla sua zona. Lo scontro si svolge in una grande stanza dove sono presenti quattro colonne che possono essere usate come pedane. All'inizio si affronterà un singolo serpente: rimanete lontani da lui quanto basta per schivare agevolmente il Globo acido e per non venire travolti dalla Carica. Colpite ripetutamente il boss quando esegue quest'ultima tecnica per sconfiggerlo senza difficoltà.

Una volta eliminato il primo serpente, il suo corpo diverrà di pietra e potrete camminarvi sopra senza subire danni. Dalla parete sullo sfondo comparirà il corpo principale dell'Hydra, il suo punto debole, assieme alle altre tre teste. Esse possono essere stordite temporaneamente, colpendole più volte con le armi, ma non è possibile eliminarle del tutto, perciò dovrete concentrare i vostri sforzi principalmente sul corpo principale. Esso si trova piuttosto in alto e per raggiungerlo dovrete saltare dal pilastro centrale e colpire la macchia rossa.

L'attacco più pericoloso è quello della testa orientale, che emette numerose Fiammate, le quali ridurranno notevolmente il vostro spazio di manovra. Per questo motivo cercate di stordire più volte questo serpente e concentratevi poi sul corpo principale. Rimanete sempre in movimento, in modo tale evitare gli assalti del serpente superiore ed usate principalmente le Armi Secondarie per danneggiare il boss. Una volta sconfitto, tutta l'Hydra diverrà di pietra.

LILITH

"Ammaliante demone che attira le sue vittime con la sua incantevole bellezza"

Colpi • 4 (nemico)
1 (sedia)

Punti • 2.000 (nemico)
10 (sedia)

DOVE SI TROVA

Livello 7 - F [1]

ATTACCHI

1. Rubacuori

quando indossa ancora l'abito verde, la Lilith si avvicina rapidamente al personaggio e, dopo averlo afferrato, gli sottrae gradualmente Cuori. La tecnica è discretamente rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Una volta stretti nella morsa, premere tutti i pulsanti e le direzioni per liberarsi. I Cuori sottratti ricadranno poi sul pavimento.

2. Calcio

dopo aver rivelato l'abito nero, la Lilith esegue uno scatto seguito da un calcio orizzontale. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Per evitarla è necessario allontanarsi dal nemico oppure è possibile oltrepassarlo saltando. La Lilith può eseguire consecutivamente più Calci.

La Lilith è una creatura femminile che inizialmente impersona Annette e si comporta come il boss Laura. Quando indossa ancora l'abito verde, il nemico cerca sempre di afferrare il personaggio per sottrargli i Cuori. Dopo averla colpita una volta, la Lilith rivelerà il suo abito rosso ed inizierà a saltare da una parte all'altra dello schermo, per poi attaccare con i Calci. Il momento migliore per infliggere danni al nemico, è quando sta per atterrare dopo un balzo, perciò calcolare la sua traiettoria e colpire la Lilith quando sta per toccare il pavimento. Dopo averla sconfitta, la creatura rilascerà 25 Cuori piccoli prima di svanire.

MACE KNIGHT

"Un potente guerriero zombie corazzato che brandisce una palla d'acciaio"

Colpi • 5

Punti • 450

DOVE SI TROVA

Livello 5 - G [3]

ATTACCHI

. Colpo di maglio

il Mace Knight fa roteare la sua arma e la scaglia in avanti sul pavimento. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Per non subire danni è necessario allontanarsi dal nemico. Dopo aver eseguito l'attacco, il Mace Knight tira a sé il maglio trascinando la catena. In questo caso esso non causa danni.

Il Mace Knight è un grosso cavaliere in armatura verde armato di una sfera con catena. Il nemico si sposta camminando ed è discretamente aggressivo. Per eliminarlo è possibile sfruttare il periodo di tempo in cui il Mace Knight tira a sé il proprio maglio poichè l'arma in questo caso non provocherà danni al contatto.

MAGIC HAWK

"Falco custode della Chiave"

Colpi • 5

Punti • 100

DOVE SI TROVA

Livello 7 - E [1]

ATTACCHI

. Raffica di piume

il Magic Hawk scaglia diagonalmente verso il basso le piume delle sue ali. La tecnica è discretamente rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla è necessario allontanarsi dal nemico oppure posizionarsi sotto di lui.

Il Magic Hawk è un grosso falco marrone che porta con sé la Chiave. Il nemico si sposta volando ed è discretamente aggressivo. Al contrario dell'Hawk semplice, questo esemplare attaccherà il personaggio e sarà necessario eliminarlo, se si vuole salvare Annette. Il Magic Hawk di solito rimane sempre ad una certa altezza dal pavimento, quindi si dovrà saltare per colpirlo oppure sarà necessario usare le Armi Secondarie.

MEDUSA

"Mostro mitologico in grado di pietrificare con lo sguardo"

Colpi • 16 (nemico)
1 (anello)

Punti • 1.200 (nemico)
30 (anello)

DOVE SI TROVA

Livello 6 - B (boss)

ATTACCHI

1. Colpo di coda [20 PV]

Medusa salta e colpisce verso il basso con la sua coda. La tecnica è piuttosto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Per non subire danni è necessario allontanarsi dal nemico.

2. Anelli di serpente [18 PV]

Medusa lancia frontalmente tre anelli che si muovono in direzione del personaggio. La tecnica non è molto rapida ma copre una vasta area. Per non subire danni è necessario oltrepassarla saltando oppure è possibile distruggere gli anelli con le armi.

3. Raggio pietrificante [14 PV]

Medusa emette orizzontalmente un proiettile luminoso che causa status Pietra. La tecnica è discretamente rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla è necessario accovacciarsi oppure oltrepassarla con un salto. Maria è abbastanza piccola da evitare il raggio anche senza accovacciarsi.

Medusa è un grosso serpente verde dal busto di donna. Il nemico si sposta camminando ed è piuttosto aggressivo. Durante lo scontro siate costantemente all'offensiva: colpite ripetutamente il boss rimanendo accovacciati, in modo tale da non farvi pietrificare dal suo Raggio, ed allontanatevi soltanto quando Medusa salta.

MEDUSA HEAD BLU

"Mostri creati in gran numero dalla testa di Medusa"

Colpi • 1

Punti • 80

DOVE SI TROVA

Livello 3 - C [inf]

Livello 5* - E [inf] F [inf]

Livello 7 - D [inf]

ATTACCHI

Nessuno: la Medusa Head Blu si limita solo a volare in direzione del personaggio.

La Medusa Head Blu è una piccola testa di donna con serpenti al posto dei capelli. Il nemico si sposta oscillando verticalmente e non è molto aggressivo. La Medusa Head non è difficile da eliminare ma può diventare molto fastidioso poichè appare di continuo, soprattutto in situazioni critiche. In questi casi bisogna eliminarla tenendola il più lontano possibile dal personaggio.

MEDUSA HEAD GIALLA

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

Colpi • 1

Punti • 80

DOVE SI TROVA

Livello 3 - C [inf]

Livello 5* - E [inf]

Livello 7 - D [inf]

ATTACCHI

Nessuno: la Medusa Head Gialla si limita solo a volare in direzione del personaggio. Il contatto con il nemico causa anche status Pietra.

La Medusa Head Blu è una piccola testa di donna con serpenti al posto dei capelli. A differenza con quella Blu, la Medusa Head Gialla causa anche status Pietra a contatto e perciò è ben più pericolosa.

MERMAN

"Un mostro mezzo uomo e mezzo pesce. Catturalo le sue prede vicino all'acqua"

Colpi • 1 (nemico)
1 (sfera)

Punti • 120 (nemico)
20 (sfera)

DOVE SI TROVA

Livello 2 - E [inf] I [inf]

Livello 2* - A [26]

Livello 4* - C [inf]

ATTACCHI

1. Sfera di fuoco

il Merman emette orizzontalmente una sfera di fuoco. La tecnica possiede un notevole raggio d'azione ed è discretamente rapida. Per evitarla bisogna oltrepassarla saltando oppure accovacciarsi oppure è possibile distruggerla con le armi.

2. Tuffo

il Merman si lancia in avanti, strisciando sul pavimento. Questa tecnica non è molto rapida nè possiede un ampio raggio d'azione. Per schivarla bisogna oltrepassare il mostro con un salto.

Il Merman è una grossa salamandra umanoide. Il nemico si sposta camminando ed è discretamente aggressivo. Caratteristica particolare del Merman è quella di poter saltare fuori dall'acqua, quindi bisognerà fare attenzione a questo mostro nelle zone dove sono presenti piattaforme sulla superficie del mare.

MINOTAURUS

"Una creatura con la testa di toro ed il corpo di un uomo"

Colpi • 23 (nemico)
1 (mattonella)

Punti • 3.000 (nemico)
20 (mattonella)

DOVE SI TROVA

Livello 3 - F (boss)

Livello 3* - G (boss)

ATTACCHI

1. Fendente in salto [22 PV]

il Minotaurus compie un balzo per poi attaccare con un fendente verticale della sua ascia. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitarla è necessario allontanarsi dal nemico oppure oltrepassarlo da sotto mentre si trova ancora in aria.

2. Fendente orizzontale [22 PV]

il Minotaurus esegue un fendente orizzontale con la sua ascia. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Per non subire danni bisogna allontanarsi dal nemico.

3. Carica del toro [22 PV]

il Minotaurus si lancia in orizzontale contro il personaggio, per poi rimanere per alcuni istanti incastrato nella parete. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per non subire danni bisogna

sfruttare le pedane presenti per oltrepassare il nemico.

4. Lancio di mattonelle [16 PV]
il Minotaurus afferra alcune mattonelle dal pavimento e le lancia in aria. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per non subire danni è necessario allontanarsi dal nemico oppure è possibile distruggere le mattonelle con le armi.
5. Soffio ardente [8 PV]
il Minotaurus emette verso il basso un getto d'aria che causa anche status Pietra. La tecnica è discretamente rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarla è necessario allontanarsi dal nemico.
6. Super Montante [22 PV] {attacco finale}
dopo essere stato sconfitto, il Minotaurus si lancia in orizzontale contro il personaggio per poi eseguire un potente montante verso l'alto. L'attacco è discretamente rapido e copre una vasta area. Per evitarla è necessario posizionarsi sulle gambe della statua, sul lato destro della stanza.
- . Contatto [22 PV]

Il Minotaurus è una creatura metà umana e metà taurina, che impugna una lunga ascia. Il nemico è discretamente rapido e piuttosto aggressivo. Lo scontro si svolge in una stanza dove sono presenti diverse pedane non allineate più una grande statua sul lato destro. Dovrete essere molto aggressivi durante la battaglia poichè il boss necessita di diversi istanti prima di eseguire ogni attacco, lasciandovi la possibilità di colpirlo facilmente. Non fatevi mai chiudere nell'angolo e sfruttate i momenti in cui il Minotaurus salta per oltrepassarlo da sotto. Per evitare l'attacco finale, cercate di eliminare il boss tenendolo alla vostra sinistra e poi posizionatevi subito sulle ginocchia della statua. In questa maniera il Super Montante del Minotaurus non potrà colpirvi.

MUDMAN

"Golem di fango"

Colpi • 1

Punti • 100

DOVE SI TROVA

Livello 3* - A [inf] E [inf]

ATTACCHI

Nessuno: il Mudman si limita a camminare in direzione del personaggio.

Il Mudman è una figura umana che si genera dal fango della palude. Il nemico si muove lentamente e non è molto aggressivo. Il Mudman non possiede alcun attacco diretto e si limita a camminare solo nelle zone fangose, in direzione del personaggio. Poichè vengono generati all'infinito, è consigliato ignorare questi nemici ed eliminarli solo quando ostacolano il cammino.

MUMMY

"Un guerriero mummificato, sepolto in una tomba per proteggere il suo re"

Colpi • 19 (nemico)
1 (benda)

Punti • 1.500 (nemico)
20 (benda)

DOVE SI TROVA

Livello 6 - B (boss)

ATTACCHI

1. Affondo di bende [20 PV]

Mummy estende orizzontalmente le sue braccia. La tecnica è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarla è necessario allontanarsi dal nemico oppure accovacciarsi.

2. Blocchi di piramide [18 PV]

Mummy evoca tre mattoni che si muovono orizzontalmente. Esse non causano danni al contatto ma cercano di schiacciare il personaggio contro il muro. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitarla bisogna saltare su ogni blocco per oltrepassarlo.

3. Tempesta di bende [16 PV]

Mummy rilascia una serie di piccole bende che attraversano verticalmente lo schermo in entrambe le direzioni. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitarla è necessario allontanarsi dal nemico inoltre è possibile distruggere le bende con le armi.

. Contatto [20 PV]

La Mummy è un essere umanoide ricoperte di bende. Il nemico si sposta camminando ed è piuttosto aggressivo. Mummy evocherà molto spesso i Blocchi di piramide, costringendovi a saltare ripetutamente. Una volta scesi dall'ultimo mattone, passate subito all'offensiva, prima che il boss usi nuovamente lo stesso attacco. Siate molto aggressivi e sfruttate principalmente le Armi Secondarie per danneggiare la Mummy mentre scalate i Blocchi di piramide. Dopo essere stato eliminato, il boss rilascerà un Arrosto.

MUTANT BAT

"Grosso pipistrello selvatico"

Colpi • 2

Punti • 100

DOVE SI TROVA

Livello 7 - A [inf]

ATTACCHI

Nessuno: il Mutant Bat si limita a volare verso il personaggio.

Il Mutant Bat è un grosso pipistrello nero, capace anche di trasportare un lungo pugnale. Il nemico si sposta volando e non è particolarmente aggressivo. Pur non possedendo attacchi diretti, il Mutant Bat può risultare ugualmente pericoloso perchè appare in una località dove non è agevole combattere. Per questo motivo è consigliato ignorarlo o al limite colpirlo con le Armi Secondarie a lungo raggio.

PARANTHROPUS

"Uno scheletro fatto di un metallo duro e sconosciuto simile all'oro"

Colpi • 24 (nemico)	Punti • 1.000 (nemico)
1 (osso)	30 (osso)

DOVE SI TROVA

Livello 3 - C [1]

ATTACCHI

1. Lancio dell'osso

il Paranthropus scaglia il suo osso lungo una traiettoria parabolica. La tecnica non è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Per evitarla è necessario allontanarsi dal nemico.

2. Fendente in scatto

il Paranthropus si lancia in avanti ed esegue un fendente verticale con il suo osso. La tecnica è piuttosto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Per evitarla è necessario allontanarsi dal nemico.

Il Paranthropus è un grosso scheletro dorato armato di osso. Il nemico si sposta camminando o saltando ed è piuttosto aggressivo. Per eliminarlo bisogna sfruttare al massimo il raggio d'azione dell'arma di base, in modo tale da avere poi la possibilità di allontanarsi subito per evitare le tecniche del Paranthropus. Il momento migliore per colpire il nemico è quando atterra dopo il balzo poichè lo scheletro rimane immobile per alcuni istanti prima di riprendere l'offensiva.

Una volta eliminato il Paranthropus, il suo corpo svanirà mentre il teschio rimarrà sul pavimento. Colpendolo con le armi, esso rimbalzerà in aria: ogni otto palleggi consecutivi si riceveranno 100\$.

PHANTOM BAT

"Pipistrello gigante agli ordini di Shaft"

Colpi • 16 (nemico)	Punti • 1.000 (nemico)
1 (fiamma)	20 (fiamma)

DOVE SI TROVA

Livello 6 - B (boss)

ATTACCHI

1. Trivella [20 PV]

il Phantom Bat chiude le ali e si lancia contro in personaggio trivellando il pavimento. La tecnica è piuttosto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Per evitarla è necessario allontanarsi dal nemico. I detriti sollevati dal Phantom Bat non causano danni al personaggio.

2. Fiamma [18 PV]

il Phantom Bat sbatte velocemente le ali ed emette una fiamma che insegue

costantemente il personaggio. La tecnica non è molto rapida ma possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla è necessario oltrepassarla saltando oppure è possibile distruggerla con le armi.

. Contatto [20 PV]

Il Phantom Bat è un grosso pipistrello viola evocato da Shaft. Il nemico si sposta volando ed è piuttosto aggressivo. Durante lo scontro eliminate tutte le Fiamme che il Phantom Bat emetterà, in modo tale da non avere ostacoli ed attendete che il boss esegua la Trivella. Una volta evitata, accovacciatevi e colpite ripetutamente il pipistrello prima che spicchi nuovamente il volo. Dopo essere stato eliminato, il Phantom Bat si scinderà in piccoli pipistrelli che si trasformeranno in 26 Cuori piccoli.

PHANTOM SKULL

"Testa di un soldato decapitato in cerca di vendetta"

Colpi • 1

Punti • 50

DOVE SI TROVA

Livello 5 - A [inf]

ATTACCHI

Nessuno: il Phantom Skull si limita a volare in direzione del personaggio.

Il Phantom Skull è un teschio bianco fluttuante. Il nemico si sposta volando ed è piuttosto aggressivo. Pur non possedendo attacchi diretti, il Phantom Skull può risultare ugualmente pericoloso perchè, muovendosi sempre in direzione del personaggio, diventa un ostacolo insidioso soprattutto quando bisognerà evitare gli assalti degli altri nemici presenti. In questi casi bisogna eliminarlo sfruttando principalmente le Armi Secondarie a lungo raggio.

SHAFT

"Prete oscuro di Dracula"

Colpi • 31

Punti • 4.000

DOVE SI TROVA

Livello 6 - B (boss)

ATTACCHI

1. Globi infiammati [20 PV] 'Shafton Fire!'

Shaft ricopre di fiamme i suoi globi, i quali inseguono costantemente il personaggio. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitarla bisogna usare il salto per oltrepassare più volte i globi, sfruttando anche le pedane presenti.

2. Globi elettrici [20 PV] 'Shafton Lightning!'

Shaft usa i suoi globi per scagliare da ognuno di esso tre serie di fulmini contro il pavimento. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole

raggio d'azione. Per evitare le prime due serie di fulmini è necessario posizionarsi tra i globi; per schivare l'ultima bisogna passare al di sotto dei globi e muoversi verso la parete più lontana.

3. Globi intrecciati [20 PV] 'Rolling Thunder!'

Shaft scaglia i suoi globi contro il personaggio ed essi si muovono ruotando uno attorno all'altro. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitarla bisogna usare il salto per oltrepassare più volte i globi, sfruttando anche le pedane presenti.

4. Ultima caduta [20 PV] {attacco finale}

dopo aver sconfitto Shaft, i suoi globi oscilleranno per qualche secondo in corrispondenza del personaggio per poi cadere sul pavimento. La tecnica non è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarla è necessario rimanere in movimento una volta che i globi si fermano.

. Contatto [16 PV]

Shaft è lo stregone che ha evocato Dracula. Il nemico si sposta compiendo balzi molto rapidi ed è piuttosto aggressivo. Shaft è sempre accompagnato da una coppia di globi verdi che utilizza come armi contro il personaggio, mentre lui rimane in disparte. Durante lo scontro, occupatevi di schivare gli assalti dei globi ed intanto sfruttate il raggio d'azione delle Armi Secondarie per colpire Shaft. Avvicinandovi troppo a lui lo costringerete a compiere un salto, rischiando quindi di ridurre lo spazio necessario a schivare i due globi. Essi sono innocui quando il boss li richiama a sé per eseguire un nuovo attacco perciò questo è il momento migliore per passare all'offensiva. Una volta sconfitto Shaft, i due globi cercheranno per l'ultima volta di colpirvi, cadendovi addosso in verticale.

SHAFT'S GHOST

"Mantello impregnato del potere residuo di Shaft"

Colpi • 16 (nemico)

1 (pipistrello)

Punti • 3.500 (nemico)

0 (pipistrello)

DOVE SI TROVA

Livello 7 - 0 (boss)

ATTACCHI

1. Carica dell'Hell Hound [29 PV]

quando si trova sul lato sinistro dello schermo, lo Shaft's Ghost evoca il cadavere dell'Hell Hound che attraversa il pavimento per poi immergersi nuovamente. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla è necessario posizionarsi sul lato destro dello schermo ed oltrepassare saltando l'Hell Hound.

2. Fiamme del Wyvern [16 PV]

quando si trova sul lato destro dello schermo, lo Shaft's Ghost evoca il cadavere del Wyvern che emette sul pavimento una serie di fiamme viola. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitarla è necessario posizionarsi sul lato sinistro dello schermo ed oltrepassare saltando le eventuali fiamme che si avvicineranno al personaggio.

3. Assalto del Wyvern [14 PV]

+ Presa [14 PV]

quando si trova sul lato destro dello schermo, lo Shaft's Ghost evoca il cadavere del Wyvern che, dopo aver mosso gli artigli, si lancia in picchiata contro il personaggio per poi afferrarlo tra le zampe e causargli danni ulteriori. La tecnica non è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarla bisogna posizionarsi sul lato sinistro dello schermo e muoversi verso destra non appena il Wyvern inizia ad abbassarsi di quota. Una volta stretti nella morsa, premere tutti i pulsanti e le direzioni per liberarsi dalla presa.

4. Stormo di pipistrelli [14 PV]

lo Shaft's Ghost evoca dallo sfondo della stanza una serie di pipistrelli che si lanciano contro il personaggio. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitarla è necessario rimanere sempre in movimento inoltre è possibile distruggere i pipistrelli con le armi.

. Contatto [16 PV]

il contatto con lo Shaft's Ghost causa anche status Maledizione.

Lo Shaft's Ghost è il mantello di Shaft che ha preso vita per via della magia oscura dello stregone. Il nemico si sposta fluttuando oppure compiendo rapidi scatti e non è molto aggressivo. L'unico punto vulnerabile del nemico è il suo cappuccio perciò dovrete essere precisi nell'attaccare. Lo scontro si svolge in una stanza di piccole dimensioni quindi dovrete schivare con i giusti movimenti gli assalti dello Shaft's Ghost.

Così come lo stregone, anche questo boss non attaccherà direttamente ma lascerà ad altri questo compito. I pipistrelli vengono evocati frequentemente e dovrete distruggere solo quelli che vi possono ostacolare mentre evitate gli assalti dei cadaveri richiamati dallo Shaft's Ghost. La tecnica usata dipende dal lato dello schermo in cui si trova il boss: quando si trova nella zona orientale, lo Shaft's Ghost evocherà il Wyvern, mentre dalla zona occidentale richiamerà l'Hell Hound. In aggiunta, il boss si sposterà da un lato all'altro dello schermo ogni volta che lo colpirete, perciò siate rapidi nell'attaccarlo, sfruttando anche le Armi Secondarie. Dovete farlo rimanere il minor tempo possibile nella parte destra, da cui evoca il Wyvern, poiché gli assalti del drago possono essere complicati da schivare.

SKELETON

"Scheletro animato magicamente"

Colpi • 1 (nemico)
1 (ossa)

Punti • 200 (nemico)
10 (ossa)

DOVE SI TROVA

Livello 2 - A [3]
Livello 3 - B [inf] H [4]
Livello 3* - A [1] B [2] C [1]
Livello 4 - A [2] B [2] G [1]
Livello 4* - B [inf] D [3] I [1]
Livello 5* - C [2] F [1] G [3]
Livello 7 - B [4]

ATTACCHI

. Lancio di ossa

lo Skeleton lancia un osso lungo una traiettoria a parabola. La tecnica non è molto rapida ma possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla è necessario allontanarsi dal nemico oppure è possibile distruggere l'osso con le armi.

Lo Skeleton è un semplice scheletro rianimato. Il nemico è abbastanza agile e piuttosto aggressivo. Nel corpo a corpo è molto facile eliminare lo Skeleton, 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 è consigliato attaccarlo dalla distanza con le Armi Secondarie.

SKELETON APE

"Cadavere scheletrico di gorilla controllato con la magia"

Colpi • 1 (nemico)	Punti • 100 (nemico)
1 (botte)	0 (botte)

DOVE SI TROVA

Livello 1 - A [6] B [1] C [4]

ATTACCHI

1. Botte di legno

non appena il personaggio è a portata di tiro, lo Skeleton Ape lancia frontalmente una botte di legno. La tecnica non è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Per evitarla bisogna oltrepassarla saltando oppure è possibile distruggerla con le armi. Lo Skeleton Ape possiede una sola botte di legno.

2. Colpo d'artiglio

una volta rimasto disarmato, lo Skeleton Ape attacca con una manata quando il personaggio è molto vicino. La tecnica è molto rapida ma possiede un raggio d'azione estremamente ridotto. Per evitarla è sufficiente rimanere lontani dal nemico.

3. Gomitata

se il personaggio è posizionato alle sue spalle, lo Skeleton Ape attacca con una gomitata all'indietro. La tecnica è molto rapida ma possiede un raggio d'azione estremamente ridotto. Per evitarla è sufficiente rimanere lontani dal nemico.

Lo Skeleton Ape è un grosso scheletro dalle braccia lunghe che può portare con sé una botte di legno. Il nemico si sposta camminando lentamente, non è molto aggressivo ed attacca solo quando il personaggio si trova molto vicino a lui. Nella stanza 1C alcuni Skeleton Ape appariranno anche lanciandosi fuori dalle vetrate degli edifici perciò bisognerà evitare di venirvi a contatto. Il grosso scheletro è uno dei mostri più semplici da eliminare e non necessita di particolari strategie per farlo.

SKELETON PANTHER

"Resti di una bestia in grado di correre a grande velocità"

DOVE SI TROVA

Livello 7 - H [2] I [1] L [1]

ATTACCHI

Nessuno: lo Skeleton Panther si limita a correre in direzione del personaggio.

La Skeleton Panther è lo scheletro di un felino. Il nemico si sposta correndo ed è molto aggressivo. Pur non possedendo attacchi diretti, la Skeleton Panther è un nemico piuttosto pericoloso per via della sua notevole velocità. Il modo migliore per eliminarlo consiste nell'avvicinarsi a lui lentamente e colpire, rimanendo abbassati, non appena il nemico inizia a correre.

SPEAR GUARD

"Un guerriero zombie in armatura che brandisce una lancia"

DOVE SI TROVA

Livello 3 - A [5] D [2] H [1] I [4]

Livello 5* - B [3] F [3]

ATTACCHI

1. Affondo frontale

la Spear Guard esegue un affondo orizzontale con la sua lancia. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarla bisogna allontanarsi dal nemico.

2. Affondo superiore

se il personaggio si trova in una zona superiore rispetto alla Spear Guard, quest'ultima eseguirà un affondo verso l'alto con la sua lancia. La tecnica è discretamente rapida, possiede un ridotto raggio d'azione ed è in grado di attraversare le piattaforme. Per evitarla è necessario non posizionarsi in corrispondenza del nemico.

3. Affondo inferiore

se il personaggio si trova in una zona inferiore rispetto alla Spear Guard, quest'ultima eseguirà un affondo verso il basso con la sua lancia. La tecnica è discretamente rapida, possiede un ridotto raggio d'azione ed è in grado di attraversare le piattaforme. Per evitarla è necessario non posizionarsi in corrispondenza del nemico.

4. Fendente verticale

la Spear Guard inclina la sua arma dietro di sé e sferra un fendente verticale, muovendosi in avanti. La tecnica è molto rapida, possiede un discreto raggio d'azione ed è in grado di scagliare via il personaggio nel caso in cui lo colpisca. Per evitarla è necessario allontanarsi dal nemico. Il tempo di preparazione di questa tecnica è più elevato rispetto alle altre della Spear Guard perciò bisogna sfruttare questo lasso di tempo per eliminarla prima che la esegua oppure per allontanarsi da lei.

5. Rotazione

la Spear Guard fa roteare la sua lancia respingendo Armi Secondarie come l'Ascia, la Croce ed il Coltello. Questa tecnica difensiva del mostro non è efficace contro le armi di base.

La Spear Guard è un cavaliere in armatura viola armato di lancia. Il nemico si sposta camminando ed è piuttosto aggressivo. Per via della sua arma, la Spear Guard è in grado di attaccare anche quando non si trova alla stessa altezza del personaggio ed in questi casi è consigliato ignorarla ed allontanarsi subito. Affrontandola sullo stesso piano, bisogna sfruttare al massimo la gittata dell'arma di base del personaggio poichè il nemico non è in grado di respingerla.

SPECTRAL SWORD

"Una spada controllata da una volontà maligna. Causa fenomeni paranormali"

Colpi • 1 (nemico)	Punti • 100 (nemico)
1 (armi)	100 (armi)

DOVE SI TROVA

Livello 5 - C [1]

ATTACCHI

Nessuno: la Spectral Sword si limita a volare in direzione del personaggio. I vari droni possono essere distrutte con le armi, ma sono in grado di respingere la Croce.

La Spectral Sword è una spada dall'impugnatura marrone ed è accompagnata da diverse armi droni. Il nemico si sposta volando e non è molto aggressivo. Pur non possedendo attacchi diretti, la Spectral Sword è un avversario ostico da affrontare per via del gran numero di droni che l'accompagnano. Essi si lanceranno a turno contro il personaggio e potranno essere eliminati singolarmente. Prima di poter affrontare la Spectral Sword sarà necessario distruggere tutti i droni, però se in qualche maniera la si riesce a colpire, quelli superstiti scompariranno. Per questo motivo è consigliato usare le Armi Secondarie per mirare subito contro la Spectral Sword, prima che inizi l'assalto dei droni.

SPIDER

"Un ragno mostruoso con un corpo a forma di teschio"

Colpi • 1	Punti • 50
-----------	------------

DOVE SI TROVA

Livello 2* - C [inf]

ATTACCHI

1. Gas velenoso

lo Spider emette un getto di gas che causa status Maledizione. La tecnica non è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarla è

necessario allontanarsi dal nemico.

2. Colpo di lingua

lo Spider estende orizzontalmente la propria lingua. La tecnica è discretamente rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarla è necessario allontanarsi dal nemico.

Lo Spider è un piccolo teschio che si muove su sei zampe. Il nemico si sposta camminando e non è molto aggressivo. Lo Spider tuttavia rimane un avversario ostico perchè sullo schermo appaiono sempre diversi esemplari, soprattutto in zone dove lo spazio per muoversi può essere ridotto. Per questo motivo è consigliato attaccarlo non appena compare nella stanza oppure oltrepassarlo con un salto, prima che si posizioni in punti critici della camera.

SPINE

"Scheletro di un mitologico serpente volante"

Colpi • 1

Punti • 100

DOVE SI TROVA

Livello 4 - C [inf] D [inf] F [inf]

Livello 5* - C [inf]

ATTACCHI

Nessuno: lo Spine si limita a volare verso il personaggio.

Lo Spine è un teschio volante con colonna vertebrale annessa. Il nemico si sposta volando ed è piuttosto aggressivo. Pur non possedendo attacchi diretti, lo Spine può risultare ugualmente pericoloso perchè, muovendosi sempre in direzione del personaggio, diventa un ostacolo insidioso soprattutto quando bisognerà evitare gli assalti degli altri nemici presenti. In questi casi bisogna eliminarlo sfruttando principalmente le Armi Secondarie a lungo raggio.

SPINNING PICTURE

"Dipinto incantato affamato di anime"

Colpi • 8

Punti • 1.000

DOVE SI TROVA

Livello 5 - C [1]

ATTACCHI

Nessuno: la Spinning Picture si limita a volare verso il personaggio.

Il contatto con il nemico causa morte immediata.

La Spinning Picture è un grande dipinto che raffigura un nobiluomo. Il nemico si sposta volando ed è piuttosto aggressivo. Pur non possedendo attacchi diretti, la Spinning Picture è un nemico molto pericoloso poichè il contatto provoca morte immediata. Per questo motivo bisogna attaccarlo esclusivamente dalla lunga distanza, sfruttando al massimo la gittata delle armi. Nel caso in

cui si abbiano problemi nel colpirlo, è consigliato attaccare mentre si salta sul posto.

STONE ROSE

"Una pianta carnivora che crescendo ha imparato ad apprezzare la carne umana"

Colpi • 8 (nemico)	Punti • 300 (nemico)
1 (teschio)	10 (teschio)
1 (seme)	10 (seme)

DOVE SI TROVA

Livello 1 - H [1]

ATTACCHI

1. Seme di teschio

quando la sua corolla è ancora chiusa, la Stone Rose emette un teschio che rimbalza sulla parete per poi cadere sul pavimento. La tecnica non è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarla è necessario spostarsi verso destra oppure è possibile distruggerla con le armi.

2. Semi volanti

dopo aver aperto la sua corolla, la Stone Rose emette un gran numero di semi che volano. La tecnica non è molto rapida ma copre una vasta area. Per evitarla è necessario allontanarsi dal nemico oppure è possibile distruggere i semi con le armi.

La Stone Rose è una grossa pianta verde che spunta dallo sfondo. Il nemico non si sposta mai dalla sua zona ed è discretamente aggressivo. Il suo unico punto vulnerabile è la corolla, che si muove costantemente, perciò si dovrà essere precisi nell'attaccare. All'inizio dello scontro, la corolla rimane chiusa e la Stone Rose scaglia solamente i Semi di teschio: evitarli scendendo in acqua oppure spostandosi verso destra.

Dopo aver subito alcuni danni, il nemico aprirà la sua corolla ed inizierà a rilasciare molti Semi volanti. Saltare e colpire più volte il punto debole della Stone Rose per danneggiarla e distruggere i Semi contemporaneamente. Una volta sconfitto il nemico, la corolla e lo stelo svaniranno.

SUCCUBUS

"Demone che assume la forma di una bella fanciulla per rubare la vita"

Colpi • 16	Punti • 1.000
------------	---------------

DOVE SI TROVA

Livello 5* - I (boss)
Livello 7 - O (boss)

ATTACCHI

1. Assalto a Dardo [16 PV]
la Succubus rilascia tutti i pipistrelli, i quali poi si lanceranno in

verticale contro il personaggio. La tecnica è discretamente rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla è necessario rimanere sempre in movimento.

2. Assalto a Ventaglio [16 PV]

la Succubus rilascia tutti i pipistrelli, i quali attraversano la stanza verticalmente, disponendosi su linee prospettiche. La tecnica è molto rapida e copre una vasta area. Per non subire danni è necessario stazionare nei tratti non coperte dalle creature, ad esempio il centro del pavimento.

3. Formazione a Settore [16 PV]

la Succubus ordina ai pipistrelli di disporsi attorno a lei, divisi in tre settori. Quello frontale viene poi lanciato in direzione del personaggio. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Per non subire danni è necessario allontanarsi il più possibile dal nemico.

4. Formazione a Spirale [16 PV]

la Succubus ordina ai pipistrelli di disporsi attorno a lei descrivendo una spirale. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per non subire danni è necessario stazionare nei tratti non coperte dalle creature, ad esempio il centro del pavimento.

5. Difesa assoluta [00 PV]

mentre è circondata dai pipistrelli, la Succubus non può subire danni in alcun modo, neanche usando gli Attacchi Speciali delle Armi Secondarie.

. Contatto [16 PV]

La Succubus è una vampira realizzata da Dracula utilizzando Annette. Il nemico si sposta volando e non è molto aggressivo. La Succubus è costantemente protetta da uno stormo di pipistrelli, in grado di respingere ogni attacco, perciò potrete danneggiarla solo quando questa sua barriera è assente. Lo scontro si svolge in una sala di piccole dimensioni, quindi dovrete essere precisi negli spostamenti.

Rimanete sulla difensiva ed attendete che la Succubus utilizzi i pipistrelli, prima di passare all'attacco. I momenti migliore per colpire il boss sono quando esegue l'Assalto a Dardo oppure nella fase finale della Formazione a Spirale: in entrambi i casi la Succubus rimane priva della barriera difensiva perciò potrete infliggerle diversi danni. Dovete essere però piuttosto rapidi nell'offensiva perchè, al termine ogni tecnica, il boss richiama subito a sè i pipistrelli perciò il lasso di tempo in cui rimane indifeso non è molto lungo.

SWORD LORD

"Soldato scelto che sorveglia i corridoi"

Colpi • 8

Punti • 500

DOVE SI TROVA

Livello 7 - H [2] I [2] L [1]

ATTACCHI

1. Fendente verticale

lo Sword Lord sferra un fendente verticale, muovendosi in avanti. L'attacco è molto rapido e possiede un discreto raggio d'azione. Per non subire danni

è necessario allontanarsi dal nemico.

2. Affondo frontale

lo Sword Lord esegue un affondo orizzontale con la sua spada. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarla bisogna allontanarsi dal nemico oppure accovacciarsi, nel caso ci si trovi già sufficientemente lontani.

Lo Sword Lord è un grande cavaliere in armatura verde armato di spadone. Il nemico si sposta camminando ed è piuttosto aggressivo. Lo Sword Lord è un avversario molto resistente e lo si affronterà spesso in zone dove non si avrà molto spazio per schivare i suoi assalti. Per eliminarlo bisogna sfruttare al massimo il raggio d'azione dell'arma di base, in modo tale da avere poi la possibilità di allontanarsi subito per evitare le tecniche dello Sword Lord. Al contrario di Richter, Maria è abbastanza piccola per non essere colpita dal Fendente verticale rimanendo abbassata.

THE CREATURE

"Un essere artificiale creato da uno scienziato pazzo"

Colpi • 23 (nemico)	Punti • 1.800 (nemico)
1 (mattoni)	20 (mattoni)

DOVE SI TROVA

Livello 6 - B (boss)

ATTACCHI

1. Presa [22 PV]

The Creature scatta in avanti ed afferra il personaggio per poi scagliarlo via. La tecnica è discretamente rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla bisogna allontanarsi dal nemico non appena questi si ferma e solleva il braccio.

2. Sfera elettrica [18 PV]

The Creature solleva le braccia e scaglia una sfera di elettricità in direzione del personaggio. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla è necessario saltare all'indietro non appena la sfera viene scagliata.

3. Pioggia di mattoni [18 PV]

The Creature salta sul posto, generando un terremoto che fa ricadere diversi mattoni sul pavimento. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitarla è necessario posizionarsi nelle zone non coperte dai mattoni inoltre è possibile distruggere questi ultimi con le armi.

. Contatto [22 PV]

The Creature è una gigantesca creatura umanoide dalla pelle scura. Il nemico si sposta camminando ed è molto aggressivo. The Creature è immune alle Armi Secondarie perciò dovrete attaccarlo con quella di base. Durante lo scontro siate spesso all'offensiva, interrompendo l'assalto solo quando il boss scaglia la Sfera elettrica. Il momento migliore per infliggere notevoli danni a The Creature è quando questi si prepara ad eseguire la Pioggia di mattoni. Quando ciò accade colpitelo sia mentre rimane immobile, sia mentre salta e

ricade sul pavimento. Una volta sconfitto, The Creature finirà in polvere.

THREE EYED SKULL

"Teschio che veglia sulle anime dei defunti"

Colpi • 3

Punti • 0

DOVE SI TROVA

Livello 3* - A [1]

ATTACCHI

. Teschi fluttuanti

il Three Eyed Skull fa ruotare attorno a sè tre piccoli teschi. La tecnica non è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarla è necessario rimanere lontani dal nemico.

Il Three Eyed Skull è un teschio fiammeggiante con tre occhi. Il nemico si sposta volando e non è molto aggressivo. Il Three Eyed Skull si muove in direzione del personaggio, facendo roteare attorno a sè i teschi. I suoi punti vulnerabili sono i tre occhi incastonati nelle orbite: sfruttare i basamenti di pietra presenti nella stanza per raggiungere l'altezza necessaria per colpire il nemico ed eliminarlo.

TOMBSTONE

"Lapide posseduta dallo spirito malvagio di un morto"

Colpi • 1

Punti • 200

DOVE SI TROVA

Livello 3* - A [2] D [1] E [3]

ATTACCHI

Nessuno: la Tombstone si limita a saltare in direzione del personaggio.

La Tombstone è una grossa lapide grigio. Il nemico si sposta saltando ed è discretamente aggressivo. La Tombstone non possiede attacchi diretti e si limita a saltare in direzione del personaggio. Per eliminarla facilmente è consigliato attaccarla non appena atterra, tra un balzo e l'altro. Non tutte le lapidi presenti sono Tombstone: rispetto a quelle semplici, i nemici tremano prima di attivarsi.

WATER SERPENT

"Grosso serpente di mare"

Colpi • 12

Punti • 2.000

DOVE SI TROVA

Livello 1 - L (boss)

ATTACCHI

1. Balzo [20 PV]
il Water Serpent emerge dal fondo dello schermo per poi rituffarsi subito. La tecnica non è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarla è necessario allontanarsi dal nemico oppure andargli incontro oltrepassando la testa prima che si abbassi troppo.
2. Avvitamento [20 PV]
il Water Serpent avanza orizzontalmente, avvitandosi attorno alla pedana. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitarla è necessario posizionarsi nei punti non toccati dal nemico, eseguendo il salto per non venire a contatto con il boss, se necessario.
3. Getti d'acqua [16 PV]
il Water Serpent emerge dal fondo dello schermo per poi scagliare verso il basso una serie di globi d'acqua. Al termine dell'assalto, il boss si lascia cadere verticalmente. La tecnica è discretamente rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarla è necessario allontanarsi dal nemico oppure posizionarsi al di sotto della sua bocca per poi spostarsi non appena il Water Serpent si lascia cadere.
4. Ultimo salto [20 PV] {attacco finale}
il Water Serpent scompare nella parte bassa dello schermo per poi emergere verticalmente, ridotto ormai ad uno scheletro, in corrispondenza del personaggio. La tecnica è discretamente rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarla è necessario rimanere sempre in movimento.
- . Contatto [20 PV]

Il Water Serpent è un lungo dragone marino. Il nemico si sposta emergendo dal fondo dello schermo e non è molto rapido o particolarmente aggressivo. Il suo punto vulnerabile è la testa perciò dovrete essere precisi nell'attaccarla. La stanza dove si svolge lo scontro è di notevoli dimensioni perciò avrete tutto lo spazio necessario per schivare gli assalti nemici.

Durante la battaglia posizionatevi al centro della camera e rimanete immobili, in modo tale da poter controllare agevolmente gli spostamenti del boss. I momenti migliori per attaccarlo sono quando sta per terminare il Tuffo e quando emerge dal fondo dello schermo, poco prima di emettere i Getti d'acqua. Una volta sconfitto, il Water Serpent tenterà un ultimo attacco comparando improvvisamente dal fondo dello schermo: rimanete sempre in movimento sino a quando il boss non cadrà in pezzi.

WATER SKULL

"Teschio che nasce dalle sorgenti d'acqua"

Colpi • 1

Punti • 50

DOVE SI TROVA

Livello 7 - B [inf] C [inf] D [inf]

ATTACCHI

Nessuno: il Water Skull si limita solo a volare in direzione del personaggio.

Il Water Skull è un teschio blu generato dall'acqua. Il nemico si sposta volando e non è molto aggressivo. Pur non possedendo attacchi diretti, il Water Skull può risultare ugualmente pericoloso perchè, muovendosi sempre in direzione del personaggio, diventa un ostacolo insidioso soprattutto quando bisognerà evitare gli assalti degli altri nemici presenti. In questi casi bisogna eliminarlo sfruttando principalmente le Armi Secondarie a lungo raggio.

WERESKELETON

"Scheletro di una pantera mannara"

Colpi • 3 (nemico)
1 (ossa)

Punti • 250 (nemico)
20 (ossa)

DOVE SI TROVA

Livello 7 - I [1] L [1] M [1]

ATTACCHI

1. Collo estensibile

il Wereskeleton attacca allungando il suo collo diagonalmente verso il basso. La tecnica è discretamente rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarla è necessario allontanarsi dal nemico.

2. Pioggia di ossa

il Wereskeleton lancia in aria un gran numero di ossa che poi ricadono sul pavimento. La tecnica non è molto rapida ma copre una vasta area. Per non subire danni è necessario allontanarsi dal nemico oppure è possibile distruggere le ossa con le armi.

Il Wereskeleton è un grosso scheletro bipede di animale. Il nemico si sposta camminando e non è molto aggressivo. Il suo attacco più pericoloso è la Pioggia di ossa poichè genera un gran numero di ostacoli che non sempre si possono schivare facilmente. Per questo motivo è consigliato eliminare subito il Wereskeleton, specialmente nella stanza 7M, dove sono presenti i pendoli.

WEREWOLF

"Un uomo maledetto che diventa una belva nelle notti di luna piena"

Colpi • 12

Punti • 2.500

DOVE SI TROVA

Livello 2 - G (boss)
Livello 2* - E (boss)

ATTACCHI

1. Carica semplice [18 PV]

dopo aver scalato una parete o il soffitto, il Werewolf si appallottola e si lancia in direzione del personaggio. La tecnica è discretamente rapida e

possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla è necessario rimanere sempre in movimento.

2. Carica continua [18 PV]

il Werewolf si appallottola e rimbalza ripetutamente sulle pareti della stanza. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per non subire danni è necessario rimanere sempre in movimento. Colpendo il nemico invece si interromperà subito la tecnica.

3. Disco infuocato [18 PV]

il Werewolf salta e scaglia contro il personaggio un disco ricoperto di fiamme. La tecnica è discretamente rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla è necessario allontanarsi il più possibile dal nemico ed oltrepassare il disco saltando.

4. Scivolata [18 PV]

il Werewolf si accovaccia e si lancia in scivolata lungo il pavimento. La tecnica è piuttosto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Per non subire danni è necessario allontanarsi dal nemico oppure saltare per oltrepassarlo.

5. Super Carica [18 PV]

il Werewolf accumula energia e si lancia contro la parete più lontana. La tecnica è discretamente rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla è necessario allontanarsi il più possibile dal nemico.

6. Eruzione [18 PV] {attacco finale}

dopo essere stato sconfitto, il Werewolf atterra in corrispondenza del personaggio, colpendo il pavimento con un pugno e generando colonne di energia. La tecnica è discretamente rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarla è necessario muoversi verso la parete più lontana, non appena si dà il colpo di grazia al nemico.

. Contatto [18 PV]

Il Werewolf è un lupo umanoide. Il nemico si sposta camminando oppure compiendo balzi ed è molto aggressivo. Lo scontro si svolge in una stanza di piccole dimensioni perciò dovrete essere precisi nello schivare gli assalti del boss. La caratteristica del Werewolf è quella di potersi aggrappare al soffitto ed alle pareti, dalle quale poi si lancia in direzione del personaggio.

Sfruttate al massimo il raggio d'azione dell'arma di base e siate molto aggressivi durante la battaglia, in modo tale da colpire il Werewolf anche mentre si muove lungo le pareti. Man mano che subisce danni, il boss aumenterà poco alla volta la velocità delle varie Cariche, costringendovi a spostarvi continuamente. Eliminate il Werewolf quando si trova vicino alle pareti della stanza, in modo tale da avere poi la possibilità di schivare agevolmente il suo attacco finale. Una volta sconfitto, il boss tornerà alla sua forma umana prima di scomparire.

WHITE DRAGON

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

Colpi • 6 (nemico)
1 (sfera)

Punti • 500 (nemico)
20 (sfera)

DOVE SI TROVA

Livello 3* - E [2]

Livello 4 - B [2] I [2]

ATTACCHI

1. Pioggia di fuoco

il White Dragon lancia una serie di fiammate dalla sua bocca. La tecnica è discretamente rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla è necessario allontanarsi dal nemico non appena si vede la fiamma risalire lungo il corpo.

2. Carica

il White Dragon si ritira sul punto della parete a cui è agganciato per poi lanciarsi contro il personaggio in tutta la sua lunghezza. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Per non subire danni è necessario allontanarsi dal nemico non appena si ritira sulla parete.

Il White Dragon è lo scheletro di un grosso serpente collegato ad una parete. Il nemico si muove oscillando ed è molto aggressivo. Il suo unico punto debole è la testa inoltre è possibile vedere quando sta per lanciare una sfera di fuoco poichè la si vedrà passare attraverso le diverse vertebre. Quando invece il White Dragon si ritira alla parete, vuol dire che sta per lanciarsi in tutta la sua lunghezza contro il personaggio. Nonostante il suo unico punto debole sia la testa, si verrà danneggiati anche nel caso in cui si venga a contatto con le vertebre. Una volta eliminato il White Dragon, le sue vertebre si trasformeranno in Cuori piccoli o in sacchi di denaro.

WYVERN

"Drago volante sputafuoco"

Colpi • 10

Punti • 2.000

DOVE SI TROVA

Livello 1 - F (boss)

ATTACCHI

1. Fiamma del drago [20 PV]

il Wyvern emette una fiammata verde dalla forma di testa di drago che scende in diagonale e poi avanza lungo il pavimento. La tecnica è discretamente rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla bisogna oltrepassarla con un salto oppure posizionarsi sotto il Wyvern mentre viene emessa.

2. Fiammata [16 PV]

il Wyvern emette diagonalmente una fiammata verso il basso. Una volta a contatto con il pavimento, essa si divide in fiamme più piccole che poi ricadono sul suolo. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitarla bisogna allontanarsi dal Wyvern oppure posizionarsi sotto di lui mentre la emette.

3. Attacco in picchiata [14 PV]

+ Presa [14 PV]

dopo aver mosso gli artigli, il Wyvern si lancia in picchiata contro il personaggio per poi afferrarlo tra le zampe e causargli danni ulteriori.

La tecnica non è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarla bisogna rimanere lontani dal Wyvern non appena muove gli artigli. Una volta stretti nella morsa, premere tutti i pulsanti e le direzioni per liberarsi dalla presa.

. Contatto [14 PV]

Il Wyvern è un grosso drago viola in grado di sputare fiamme. Il nemico si sposta volando lentamente e non è molto aggressivo. La stanza dove si svolge lo scontro è di piccole dimensioni perciò dovrete essere precisi nello schivare i suoi attacchi.

L'Arma Secondaria migliore per colpirlo è l'Ascia, che permette al personaggio di attaccare il boss anche rimanendo ad una distanza di sicurezza. In mancanza dell'Ascia invece bisognerà sfruttare i momenti in cui il Wyvern si lancia in picchiata. Rimanete costantemente sotto il boss, in modo tale da schivare facilmente la Fiammata e, non appena il drago si muove verso il basso, spostatevi alle sue spalle e colpitelo subito con la frusta.

Grazie al Doppio Salto, Maria è in grado di attaccare facilmente il boss, anche senza possedere necessariamente una particolare Arma Secondarie. Tra di esse, la migliore è la Fenice poichè è rapida e colpisce verso l'alto. In fase difensiva invece la strategia da adottare consiste sempre nel rimanere al di sotto del boss.

ZOMBIE

"Cadaveri animati dalla magia"

Colpi • 1

Punti • 100

DOVE SI TROVA

Livello 2 - B [inf] C [inf]

ATTACCHI

Nessuno: lo Zombie si limita solo a camminare in direzione del personaggio.

Lo Zombie è una creatura umanoide che indossa una tunica viola. Il nemico non possiede alcun attacco diretto, ma si limita a camminare sul pavimento. Si genera dal suolo e nel suolo torna dopo diversi secondi se non viene attaccato, perciò è consigliato ignorarlo. Per eliminarlo è sufficiente colpirlo una sola volta.

ZOMBIE HANDS

"Mani dei dannati in grado di portare all'altro mondo chi viene catturato"

Colpi • nessuno

Punti • 0

DOVE SI TROVA

Livello 3* - D [1] E [2]

ATTACCHI

Nessuno: venendo a contatto con il personaggio, le Zombie Hands lo afferrano e lo trascinano in basso, causando morte immediata.

Le Zombie Hands sono mani viola che spuntano dal pavimento. Più che nemici sarebbe corretto considerarle trappole, poichè si attivano solo dopo che il personaggio ne viene a contatto, perdendo istantaneamente la vita. Per questo motivo è necessario oltrepassarle saltando.

.....

+-----+
 | TABELLE RIASSUNTIVE |
 +-----+

[@10TR]

Le seguenti tabelle ordinano i vari nemici a seconda dei Punti che si ottengono dopo averli eliminati ed a seconda del numero di Colpi di frusta necessari per sconfiggerli:

[B] = Boss

PUNTI			COLPI		
=====			=====		
Dracula	15.000	[B]	Dracula	55	[B]
Hydra	5.000	[B]	Bone Golem	46	[B]
Death	4.000	[B]	Hydra	39	[B]
Shaft	4.000	[B]	Shaft	31	[B]
Dullahan	3.500	[B]	Dullahan	28	[B]
Shaft's Ghost	3.500	[B]	Paranthropus	24	
Carmilla & Laura	3.000	[B]	Minotaurus	23	[B]
Dogether	3.000	[B]	The Creature	23	[B]
Minotaurus	3.000	[B]	Death	22	[B]
Bone Golem	2.500	[B]	Mummy	19	[B]
Werewolf	2.500	[B]	Dogether	16	[B]
Lilith	2.000		Medusa	16	[B]
Water Serpent	2.000	[B]	Phantom Bat	16	[B]
Wyvern	2.000	[B]	Shaft's Ghost	16	[B]
The Creature	1.800	[B]	Succubus	16	[B]
Mummy	1.500	[B]	Carmilla & Laura	15	[B]
Medusa	1.200	[B]	Armor Lord	12	
Armor Lord	1.000		Hell Hound	12	
Hell Hound	1.000		Water Serpent	12	[B]
Paranthropus	1.000		Werewolf	12	[B]
Phantom Bat	1.000	[B]	Wyvern	10	[B]
Spinning Picture	1.000		Spinning Picture	8	
Succubus	1.000	[B]	Stone Rose	8	
Giant Rock Fighter	800		Sword Lord	8	
Axe Armor Blu	500		Axe Armor Blu	7	
Axe Armor Marrone	500		Axe Armor Marrone	7	
Sword Lord	500		Giant Rock Fighter	7	
White Dragon	500		White Dragon	6	
Mace Knight	450		Mace Knight	5	
Spear Guard	400		Magic Hawk	5	
Blade Master	350		Grave Keeper	4	
Harpy	350		Lilith	4	
Stone Rose	300		Spear Guard	4	
Bone Musket	250		Bone Archer	3	
Ectoplasm	250		Ectoplasm	3	
Floating Eye	250		Flail Guard	3	
Gargoyle	250		Ghost	3	

IL RAPIMENTO DI ANNETTE

[Livello 1: dopo aver superato 1A]

SHAFT: Proprio deliziosa... Perfetta, per il Conte Dracula. Vieni a me.

ANNETTE: No! Non mi arrenderò mai al tuo padrone. Preferisco morire qui e subito!

SHAFT: Ah! Tanto meglio. D'altronde, dopo aver sposato il mio Signore, "morte" per te sarà solo una vuota parola.

ANNETTE: ... Richter...

DRACULA: Aspetta un attimo, Shaft!

SHAFT: Certo, Padrone. Cosa ti porta qui?

DRACULA: Quella giovane donna è in qualche modo "collegata" ai miei vecchi nemici, i Belmont. Portamela viva. Ho un'idea molto divertente.

SHAFT: Come tu comandi. Il Padrone ti ordina di dormire.

DRACULA: Dobbiamo preparare un adeguato benvenuto. Belmont...

RICHTER SALVA MARIA

[Livello 2 - H]

SHAFT: Quanto potere ha questa ragazza. E che purezza. Sarà un dono perfetto per il Padrone!

RICHTER: Figlio di... Che le stai facendo?

SHAFT: !! Quella frusta... Belmont! Come puoi trovarti qui? Dannazione! Molto bene.

RICHTER: Aspetta!

MARIA: ...

RICHTER: Sei sveglia?

MARIA: S-Signore? Chi sei tu?

RICHTER: Sono Richter Belmont. Non temere. Quell'uomo è andato via. Ha pagato, per il male che ti ha fatto.

MARIA: Io mi chiamo Maria. Maria Renard. ?? Sei l'uomo di cui parlava Annette?

RICHTER: Sai cos'è successo ad Annette? Dove si trova?

MARIA: Eravamo insieme quando ci hanno portato qui, ma ora...

RICHTER: Capisco.

MARIA: Non temere, ti aiuterò io!

RICHTER: A fare cosa?

MARIA: A battere l'uomo malvagio!

RICHTER: Ah! No, no. Tu devi fare la brava e tornare a casa dai tuoi genitori.
Saranno preoccupati per te.

MARIA: No, sanno che sono al sicuro con te.

RICHTER: ??

MARIA: Possono vederlo, lassù dal cielo.

RICHTER: Oh. Mi dispiace.

MARIA: Quindi verrò sicuramente con te!

RICHTER: No, non se ne parla neanche. È troppo pericoloso.

MARIA: Ehi, così ho detto e così sarà!

RICHTER: E quello che cos'era?

MARIA: ??

RICHTER: "Quanto potere ha questa ragazza". Ecco cosa intendeva, allora.

MARIA: Um, va bene! Quindi... Ora io vengo con te!

RICHTER: Non accetterai un rifiuto, vero? D'accordo. Va bene. Vieni con me.

MARIA: Sì!

RICHTER: Promettimi però di fuggire, se le cose si mettessero male.

MARIA: D'accordo. Prometto.

RICHTER ED IL BARCAIOLO

[le frasi sono le stesse anche per Maria]

[Livello 2* - B]

BARCAIOLO: La tua meta ti attende. Sei pronto?

[Livello 4* - I]

BARCAIOLO: La tua meta ti attende.

Ti darò qualcosa di buono.

Ti darò qualcosa di meglio.

Non tornare.

RICHTER SALVA TERA

[Livello 3* - I]

RICHTER: Stai bene?

TERA: Oh, mio Dio che sei nei cieli! Hai risposto alle mie preghiere!

RICHTER: È pericoloso, qui. Scappa, non perdere tempo!

TERA: Quanta maestà. Puoi essere solo la manifestazione di Dio! Oh, Signore!
La tua serva, sorella Tera, ti ringrazia di vero cuore!

RICHTER: Non sono per niente divino, credimi. Mi chiamo Richter Belmont.
Ecco, prendi la mia mano. Andiamo.

TERA: La tua mano? N-Non ne sono degna! Hai già tracciato un sentiero per me.
Mi porterà al sicuro. Oh mio Dio...

RICHTER: Richter.

TERA: P-Perdonami! Mio signore Richter. P-Prendi questa, ti prego...

RICHTER: Che cos'è?

TERA: Qualcosa che ho sempre avuto con me. È una collana. Che possa trovare un
posto nel tuo piano divino.

RICHTER: Sento la sua purezza. Grazie. La userò con gratitudine.

TERA: Abbatti il male, mio Signore.

RICHTER SALVA IRIS

[Livello 4* - G]

IRIS: !! Chi è là?

RICHTER: Calma. Non aver paura. Sono Richter Belmont. Sono qui per salvarti.

IRIS: Belmont... Della famiglia Belmont? Oh, grazie al cielo! Io mi chiamo
Iris.

RICHTER: Stai bene?

IRIS: Sì, sto bene. Oh, non si può dire lo stesso di te! Guarda che ferita!

RICHTER: Eh? Oh, questa? Ah, è solo un graffio.

IRIS: Un graffio del genere in un posto come questo? E se si infetta, eh?
Rilassati. Mio padre è un medico... Ecco. Così dovrebbe andar bene.

RICHTER: Grazie; va decisamente meglio... Ma non abbiamo tempo per queste cose!
Devi allontanarsi, e in fretta. Io devo muovermi.

IRIS: Certo, capisco. Ecco, prendi questo.

RICHTER: Che cos'è?

IRIS: Un piccolo "grazie". È il mio portafortuna.

RICHTER: Uhm, ne avverto il potere. Grazie. Mi sarà d'aiuto.

IRIS: Fai buon viaggio.

RICHTER: Grazie.

RICHTER AFFRONTA SHAFT

[Livello 6 - B]

RICHTER: !! E tu chi sei?

SHAFT: Alla fine sei arrivato, Belmont. Io sono Shaft, il prete oscuro.

RICHTER: Che hai fatto a Maria?

SHAFT: Ho solo sbloccato il suo potenziale. Se solo avessi previsto il tuo arrivo... Ma non importa.

RICHTER: Questo potere... Sei tu responsabile per Dracula?

SHAFT: Proprio così! Servi, io vi evoco dai cancelli degli Inferi! Attaccate! Liberare il castello del mio Padrone da questo flagello!

SHAFT: Uhhh, intrigante. Potente davvero. Molto bene, allora. Affrontami!

RICHTER SALVA ANNETTE

[Livello 7 - G]

RICHTER: !! Annette!

ANNETTE: !! Richter... Richter, sei tu.

RICHTER: Grazie al cielo stai bene.

ANNETTE: Sapevo di poter contare su di te. Sapevo che saresti venuto.

RICHTER: Scusa se ci ho messo tanto.

ANNETTE: Ah, sì! C'è un'altra ragazza qui, tenuta prigioniera. Maria...

non avendo ancora salvato Maria

RICHTER: Un'altra persona da salvare, allora.

ANNETTE: Non l'hai vista, quindi? Spero che stia bene. Sono preoccupata...

RICHTER: Non ti hanno fatto del male, quindi non credo ne abbiano fatto a lei. Però, finché non avrò risolto questa faccenda con Dracula, voglio che tu ti nasconda in un posto sicuro.

avendo già salvato Maria

RICHTER: Maria sta bene. Be'...

ANNETTE: Che c'è?

RICHTER: Ha insistito per venire con me.

ANNETTE: Lei cosa? E non l'hai fermata?

RICHTER: Come se fosse facile. Non hai visto il suo potere.

ANNETTE: Potente, ma pur sempre una ragazzina.

RICHTER: Sarà comunque in pericolo, finchè non risolvo la faccenda con Dracula.
E lo stesso vale per te, Annette... Allontanati da qui più che puoi.

fine del dialogo

ANNETTE: D'accordo. Richter...

RICHTER: Che c'è?

ANNETTE: Ti prego, non morire. Torna tutto intero. Promettimelo.

RICHTER: Certo. Lascia fare a me.

RICHTER AFFRONTA ANNETTE

[Livello 7 - O, non avendo salvato Annette in 7G]

RICHTER: !! Annette!

ANNETTE: R-Richter... Perchè? Perchè non sei venuto prima?

RICHTER: Sono arrivato tardi?

ANNETTE: No. Sei arrivato giusto in tempo. Questo è il primo momento della
nostra nuova vita insieme.

RICHTER: Oh mio Dio, Annette... Mi dispiace di non averti salvata. Ma tu sai
cosa faccio ai vampiri. Non ho scelta.

ANNETTE: No! Ti renderò mio per sempre! Lord Dracula mi ha donato una forza
enorme! Guarda!

RICHTER AFFRONTA DRACULA

[Livello 8 - C]

DRACULA: Belmont, figlio di Belmont. Ti stavo aspettando.

RICHTER: Dracula! Muori ora, e abbandona questo mondo cui non appartieni!

DRACULA: Oh, ma questo mondo mi ha invitato. Quelli della tua razza mi hanno richiamato qui con lodi e omaggi.

RICHTER: Omaggi? Tu sei un ladro. Rubi l'anima agli uomini, rubi loro la libertà...

DRACULA: La libertà viene sempre sacrificata alla fede, mio buon cacciatore. O davvero sei qui per tua scelta?

RICHTER: Sono qui solo per te. Al diavolo le tue eresie! Non sei altro che una piaga per l'umanità.

DRACULA: Ah! L'umanità. Un ricettacolo di odio e bugie. Combatti per loro, allora, e muori per i loro peccati!

FINALE 1

[Livello 8 - C, sconfiggendo Dracula senza aver salvato Annette]

RICHTER: È finita, Dracula!

SHAFT: Non lo permetterò!

RICHTER: Dannazione!

SHAFT: Non posso lasciare che il Conte Dracula venga sconfitto!

RICHTER: No! Sono scappati! Diamine! C'ero così vicino...

FINALE 2

[Livello 8 - C, sconfiggendo Dracula dopo aver salvato Annette]

DRACULA: Impossibile... Mi hai sconfitto?

RICHTER: Sono un Belmont. È il mio lavoro.

DRACULA: Gli umani mi evocheranno di nuovo. Lo fanno sempre. I loro desideri sono insaziabili...

RICHTER: Hai ragione. Non impariamo mai. Un giorno, però, dovremo ben farlo, e fino ad allora, se tornerai, ci sarà qualcuno come me ad aspettarti.

DRACULA: Divertente... Ci rincontreremo, sangue di Belmont!

=====

MARIA

=====

[@11MR]

MARIA SALVA TERA

[Livello 3* - I]

MARIA: Stai bene? Sei al sicuro, ora!

TERA: Oh, mio Signore che sei nei cieli! Hai risposto alle mie preghiere!

MARIA: Ehi, ringrazialo dopo! Forza, ora. Dobbiamo andare!

TERA: Sei davvero un angelo. Posso sapere come ti chiami?

MARIA: Mi chiamo Maria Renard. E tu?

TERA: Maria, la Santa Madre... Io mi chiamo Tera. Sorella Tera.

MARIA: Santa Madre? Ti serve aiuto per andartene da qui?

TERA: Non sono degna di tanta attenzione. Lascia che trovi da sola una via d'uscita e torna alla tua missione.

MARIA: Ma...

TERA: Oh, e ti prego di accettare questa. Non è nulla, rispetto al tuo potere, ma se potrà aiutarti, il mio tempo qui sarà servito a qualcosa.

MARIA: D'accordo, ho capito. Ora fila via prima che le cose si mettano male. Ci vediamo!

TERA: Ti benedico mille volte, santa Maria.

MARIA SALVA IRIS

[Livello 4* - G]

IRIS: !! Chi è là?

MARIA: Va tutto bene! Sono Maria! Maria Renard. Sono qui per salvarti.

IRIS: Salvata da una ragazzina...? M-mi dispiace. Mi chiamo Iris. Grazie per avermi salvata.

MARIA: Figurati. Ci vediamo!

IRIS: Aspetta!

MARIA: ?!

IRIS: Fammi vedere il tuo braccio.

MARIA: D'accordo.

IRIS: Proprio come pensavo. Sei ferita.

MARIA: È una sciocchezza.

IRIS: Oh, credimi. Se non curiamo questa ferita, si infetterà e andrà in cancrena.

MARIA: Cosa?! C-c-che facciamo, allora?

IRIS: Stavo scherzando. Ecco, basterà una fasciatura. Lascia fare a me. Mio padre è un medico. Ecco fatto. Così va meglio.

MARIA: Fiuu. Grazie, signorina Iris.

IRIS: Non c'è problema. Ecco, accetta questo piccolo dono.

MARIA: Che cos'è?

IRIS: Solo un portafortuna. Ti proteggerà.

MARIA: Ne sento il potere! Bene, è ora di andare. Ci vediamo!

MARIA AFFRONTA SHAFT

[Livello 6 - B]

MARIA: !! Che stai facendo?! Ti conosco! Sei l'uomo malvagio!

SHAFT: E io conosco te. E il tuo potere. Se solo quel Belmont non avesse interferito prima...

MARIA: La pagherai per quello che hai fatto! Te la farò vedere io!

SHAFT: Ah, davvero? Servi, io vi evoco dai cancelli degli Inferi! Attaccate! Liberare il castello del mio Padrone da questo flagello!

SHAFT: Uhhh, intrigante. Potente davvero. Molto bene, allora. Affrontami!

MARIA SALVA ANNETTE

[Livello 7 - F]

MARIA: !! Annette!

ANNETTE: !! Maria, che ci fai tu qui?

MARIA: Richter mi ha salvata. È forte, proprio come avevi detto tu!

ANNETTE: Grazie al cielo. Richter sta bene.

MARIA: Eh sì. E io lo sto aiutando!

ANNETTE: Eh? A fare cosa?

MARIA: A combattere quell'uomo malvagio.

ANNETTE: Maria, ma è... Non puoi! È troppo pericoloso!

MARIA: No, no, me la caverò benissimo. Davvero, non c'è problema! È ora di andare, comunque.

ANNETTE: Maria, aspetta! Richter... Ti prego, proteggi quella ragazza.

MARIA AFFRONTA ANNETTE

[Livello 7 - O, non avendo salvato Annette in 7G]

MARIA: !! Annette!

ANNETTE: M-Maria... Sei sana e salva! Perché ci hai messo tanto?

MARIA: Annette... Sei malvagia ora, proprio come loro!

ANNETTE: Non malvagia, Maria, ma meravigliosa! Vieni. Gioca con noi.

MARIA: No! Sono venuta per sconfiggere l'uomo malvagio, non per unirmi a lui come te!

ANNETTE: Mi stai girando le spalle, proprio come Richter! Tu, stupida mocciosa! Benissimo! Ti insegnerò a rispettare chi è più grande di te!

MARIA AFFRONTA DRACULA

[Livello 8 - C]

DRACULA: Ti sei persa, piccolina?

MARIA: So esattamente dove sono! Sono venuta per te!

DRACULA: Quanto potere, scorre nel tuo sangue! Una vera delizia, e proprio alla vigilia di un glorioso banchetto! Vieni, ragazza! Nutri il tuo padrone!

MARIA: No no! Se vuoi del sangue, vieni a prendertelo!

FINALE 1

[Livello 8 - C, sconfiggendo Dracula senza aver salvato Annette]

MARIA: D'accordo, signor uomo malvagio, sei pronto a morire?

SHAFT: Non lo permetterò!

MARIA: Che sta succedendo?

SHAFT: Non posso lasciare che il Conte Dracula venga sconfitto!

MARIA: Sono scappati... Ce l'avevo quasi in pugno!

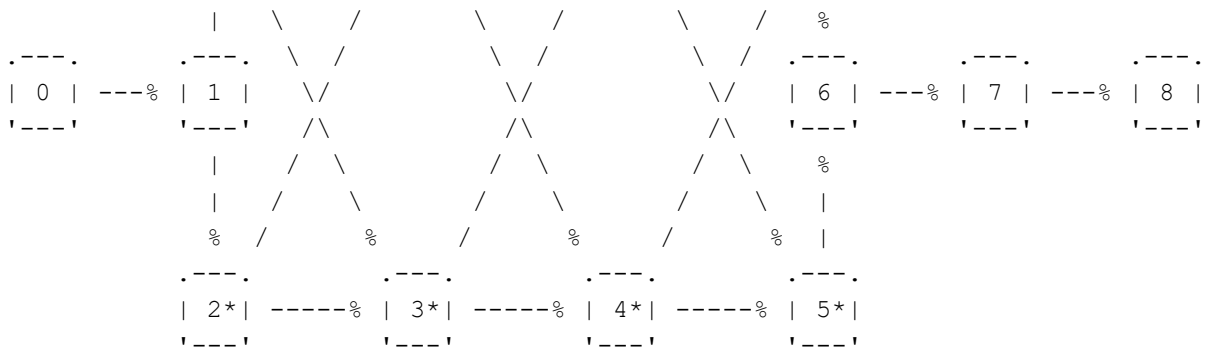
FINALE 2

[Livello 8 - C, sconfiggendo Dracula dopo aver salvato Annette]

DRACULA: Non è possibile! Battuto da una ragazzina!

MARIA: Ah! Non lo sapevi? Il bene trionfa sempre!

DRACULA: Bimba... Il potere trionfa sempre. Male e bene sono solo parole, illusioni create dai potenti.



A seconda del personaggio utilizzato, i Livelli avranno un sottotitolo diverso:

	=== RICHTER ===	=== MARIA ===
Liv 0	Prologo	(no)
Liv 1	Cena di fiamme	Dove nasce il dramma
Liv 2	Dio, dammi la forza	Mio Signore, dammi la forza
Liv 2*	Sfondamento frontale	Odio prendere la strada lunga
Liv 3	Oscura preghiera al Male	Il vendicativo re sanguinario
Liv 3*	Sollievo dalla sete di sangue	Riposa in pace...
Liv 4	Dopo infiniti terrori	Sui corpi dei tuoi fratelli
Liv 4*	Fortezza del demone acquatico	La divergenza finale
Liv 5	Il diavolo vola di notte	Verso la torre della resa dei conti
Liv 5*	Vagabondo	Brivido
Liv 6	Un incubo rinato	Melodia eterna
Liv 7	Ascolta il requiem del sangue	Credi nell'alba
Liv 8	Discendenze	La morte è vicina

La mappa è stata realizzata utilizzando Richter.

Per quanto riguarda Maria:

.i cibi corrispondenti sono scritti tra parentesi

.le corrispondenze tra le varie Armi Secondarie sono

- Acqua santa -> Tartaruga
- Ascia -----> Gatto
- Bibbia -----> Libro di musica
- Chiave -----> Chiave
- Coltello ----> Fenice
- Croce -----> Drago
- Orologio ----> Uovo

La scheda di un Livello presenta la seguente struttura:

- a) il numero di stanze di cui è composto
- b) la musica di sottofondo, riferita alla voce 'Assegna Audio'
- c) una mappa complessiva della località, divisa in blocchi
- d) gli oggetti, i mostri ed i boss presenti [le stanze dove incontrarli]
- e) una mappa ingrandita della località, dove viene mostrata ogni stanza
- f) la struttura che indica i collegamenti tra le varie stanze
- g) l'analisi di ogni singola stanza presente nel Livello

```
=====
LIVELLO 0 'Prologo'                               (Bosco circostante)                [@12L0]
=====
```

Stanze -: una
Musica -: nessuna

Maria non può esplorare questa località.

=== OGGETTI ===

nessuno

=== NEMICI ===

Death [A]

| |
| | a |
| |

_____ [0A]

NEMICI --: Death

CANDELE -: nessuna

Per completare il Prologo bisogna distruggere la falce posseduta da Death e poi respingere o schivare il grosso teschio scagliati dal nemico contro Richter.

=====

LIVELLO 1 'Cena di fiamme' (Città incendiata) [@12L1]

=====

Stanze -: dieci

Musica -: 01. Linee di Sangue Divine

_____ | 1 | _____
| _____ | _____ : _2_ | •• Livello 2
| _____ | _____ | ••
| _____ | _____ | •
| _____ | _____ | •• Livello 2*

=== OGGETTI ===

Acqua santa [I]
Ascia [A, F]
Arrosto [D, I]
Audio 13 [H]
Coltello [A]
Croce [I]
100\$ [A, C, G]
400\$ [C, E, F, I]
700\$ [C]
1000\$ [H]

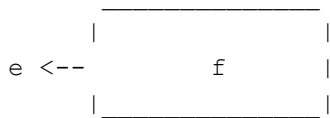
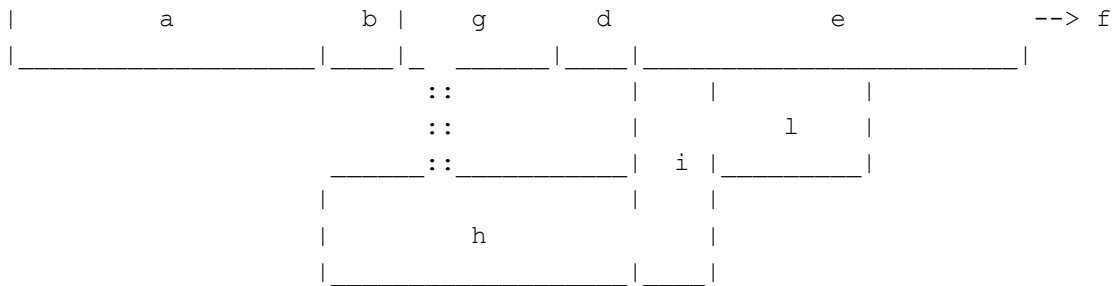
=== NEMICI ===

Bat [E]
Blade Master [C]
Ectoplasm [G]
Giant Rock Fighter [E]
Skeleton Ape [A, B, C]
Stone Rose [H]

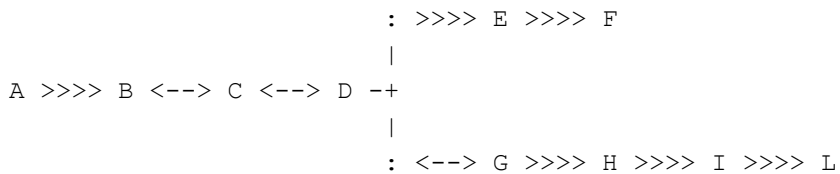
=== BOSS ===

Water Serpent [L]
Wyvern [F]

	c



=== STRUTTURA ===



_____ [1A]

NEMICI --: Skeleton Ape x6

CANDELE -:

Cuore piccolo x2

Cuore grande x1

Ascia

Coltello

100\$

_____ [1B]

NEMICI --: Skeleton Ape x1

CANDELE -: Cuore grande x1

In questa stanza sono presenti i precipizi.

_____ [1C]

NEMICI --:

Blade Master x1

Skeleton Ape x4

CANDELE -:

Cuore piccolo x4

Cuore grande x1

100\$

400\$ x3

700\$ x2 (un esemplare è nascosto nel muro all'estrema sinistra)

_____ [1D]

NEMICI --: nessuno

CANDELE -:

Cuore piccolo x2
Cuore grande x1 (muro in basso a sinistra)
Arrosto (muro in alto a destra; Coppa gelato)

In questa stanza è presente un precipizio.

[1E]

NEMICI --:

Bat xInf
Giant Rock Fighter x2

CANDELE -:

Cuore piccolo x2
Cuore grande x1
400\$

[1F]

NEMICI --: Wyvern (boss)

CANDELE -:

Cuore grande x2
Ascia
400\$

Dopo aver sconfitto questo boss si proseguirà nel Livello 2.

[1G]

NEMICI --: Ectoplasm x1

CANDELE -:

Cuore piccolo x1
Cuore grande x1
100\$

Per accedere in questa stanza bisogna rompere il muro sulla sinistra in 1D.
Qui sono presenti una pedana mobile ed un precipizio che conduce in 1H.

[1H]

NEMICI --: Stone Rose x1

CANDELE -:

Audio 13 (sporgenza di pietra sulla parete ovest)
1000\$ (eliminando la Stone Rose)

Per accedere in questa stanza bisogna cadere nel precipizio presente in 1G.
Qui sono presenti pareti le fragili ad entrambi i lati del punto in cui si atterra.

[1I]

NEMICI --: nessuno

CANDELE -:

Cuore piccolo x2
Cuore grande x3 (vaso)
Acqua santa
Arrosto (muro in basso a destra; Coppa gelato)
Croce
400\$

In questa stanza sono presenti un precipizio, le pedane mobili e le spine lungo il soffitto.

[1L]

NEMICI --: Water Serpent (boss)

CANDELE -: nessuna

Dopo aver sconfitto questo boss si proseguirà nel Livello 2*.

=====

LIVELLO 2 'Dio, dammi la forza' (Entrata del Castello) [@12L2]

=====

Stanze -: undici

Musica -: 02. Ammazzavampiri

| _____ | •• Livello 3
| _____ | 3 | _____ |
| _____ | _____ | •• Livello 3*

=== OGGETTI ===

Acqua santa [B, F]
Arrosto [D, L]
Audio 14 [C]
Audio 15 [I]
Chiave [C]
Coltello [A]
Croce [D, L]
Orologio [H]
Rosario [B]
100\$ [A, B, C, D, E, F, I, L]
400\$ [A, B, C, D, E]
700\$ [C, D]
1000\$ [A]

=== NEMICI ===

Axe Armor Blu [A]
Bat [D]
Black Crow [A]
Floating Eye [B, D, I]
Hell Hound [C, D]
Merman [E, I]
Skeleton [A]
Zombie [B, C]

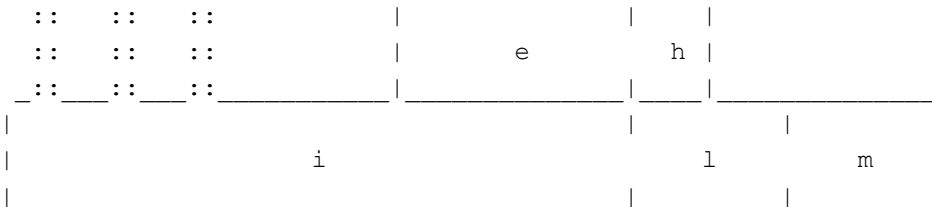
=== BOSS ===

Bone Golem [M]
Werewolf [G]

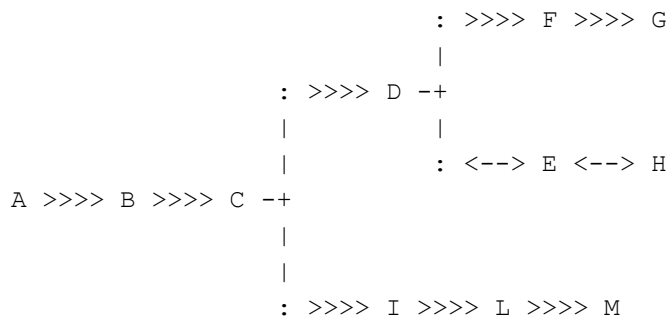
| _____ |
| _____ a _____ --> b _____ |
| _____ |

| _____ |
a <-- _____ b _____ --> c _____ |
| _____ |

| _____ |
b <-- _____ c _____ d _____ f _____ g _____ |
| _____ |



=== STRUTTURA ===



[2A]

NEMICI --:

Axe Armor Blu x1
 Black Crow x6
 Skeleton x3

CANDELE -:

Cuore piccolo x6
 Cuore grande x1
 Coltello
 100\$ x2
 400\$
 1000\$ (appare rimanendo abbassati sotto il Black Crow che non attacca)

[2B]

NEMICI --:

Floating Eye x2
 Zombie xInf

CANDELE -:

Cuore piccolo x6
 Cuore grande x1
 Acqua santa
 Rosario
 100\$ x4
 400\$

In questa stanza sono presenti i lampadari che cadono dal soffitto.

[2C]

NEMICI --:

Hell Hound x1
 Zombie xInf

CANDELE -:

Cuore piccolo x5
Audio 14 (eliminando l'Hell Hound)
Chiave
100\$
400\$
700\$

In questa stanza sono presenti i precipizi.

_____ [2D]

NEMICI --:

Bat xInf
Floating Eye x2
Hell Hound x1

CANDELE --:

Cuore piccolo x5
Cuore grande x1
Arrosto (lato sinistro del secondo blocco; Coppa gelato)
Croce
100\$
400\$
700\$

L'Hell Hound si distruggerà automaticamente una volta raggiunto il blocco centrale.

_____ [2E]

NEMICI --: Merman xInf

CANDELE --:

Cuore piccolo x5
100\$
400\$

In questa stanza sono presenti i precipizi.

_____ [2F]

NEMICI --: nessuno

CANDELE --:

Cuore piccolo x3
Cuore grande x2 (un esemplare è nascosto nella base dei gradini di destra)
Acqua santa
100\$

_____ [2G]

NEMICI --: Werewolf (boss)

CANDELE --: nessuna

Dopo aver sconfitto questo boss si proseguirà nel Livello 3.

_____ [2H]

NEMICI --: nessuno

CANDELE --: Orologio (tornando dopo aver salvato Maria)

In questa stanza si trova Maria. Per accedere in questa stanza bisogna

utilizzare la Chiave ottenuta in 2C.

_____ [2I]

NEMICI --:

Floating Eye x4
Merman xInf

CANDELE -:

Cuore piccolo x4
Cuore grande x1
Audio 15 (ultima candela prima dell'uscita)
100\$ x5

Per accedere in questa stanza bisogna cadere in una delle aperture presenti sul pavimento in 2C. Qui sono presenti i precipizi.

_____ [2L]

NEMICI --: nessuno

CANDELE -:

Cuore piccolo x1
Cuore grande x1
Arrosto (colonna alla destra della scalinata; Lecca lecca)
Croce
100\$

_____ [2M]

NEMICI --: Bone Golem (boss)

CANDELE -: nessuna

Dopo aver sconfitto questo boss si proseguirà nel Livello 3*.

=====

LIVELLO 2* 'Sfondamento frontale' (Ponte sul lago) [@12LA]

=====

Stanze -: sette
Musica -: 03. Crocefobia

Livello 3

Liv _____ | 1 : 2 | 3 | •• Liv
3* •• | : : | •• 3*

=== OGGETTI ===

Acqua santa [C, D]
Arrosto [B, F]
Ascia [A]
Audio 16 [A]
Audio 17 [B]
Audio 18 [C]
Croce [F]
Vita Bonus [C]
100\$ [A, B, C, D, F]
400\$ [A, B, C]

=== NEMICI ===

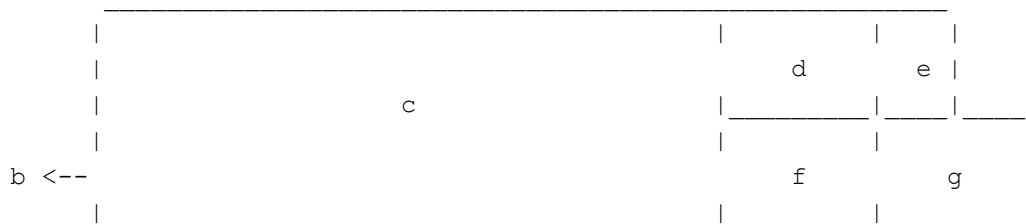
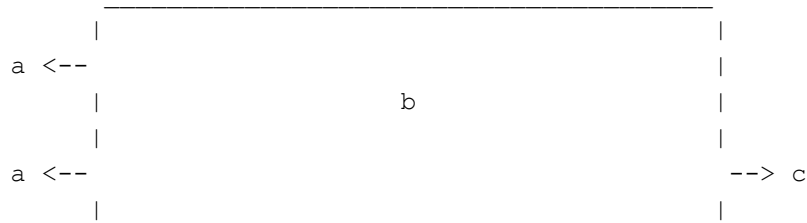
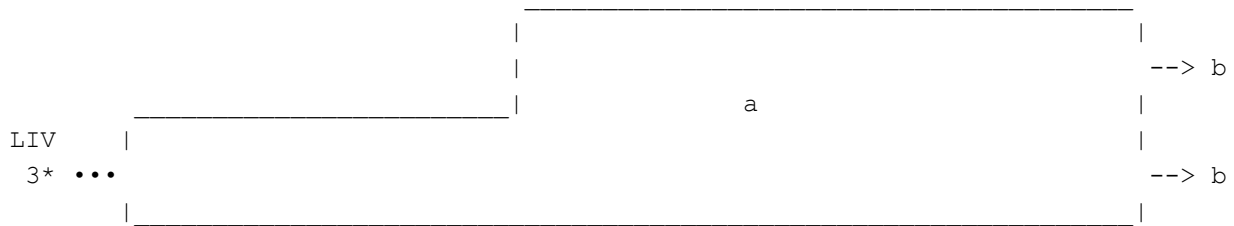
Armor Lord [C]
Black Crow [A, C]
Blade Skeleton [A, C]
Bone Pillar [A, B]
Gargoyle [B]
Merman [A]
Spider [C]

700\$ [A]

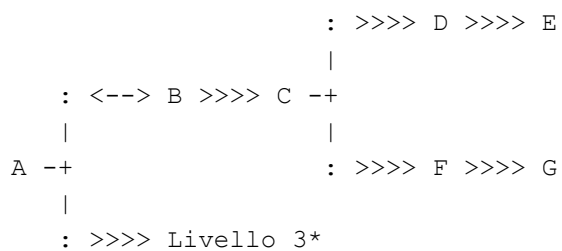
=== BOSS ===

Bone Golem [G]

Werewolf [E]



=== STRUTTURA ===



[2*A]

NEMICI --:

- Black Crow x2
- Blade Skeleton x3
- Bone Pillar x6
- Merman x26

CANDELE -:

- Cuore piccolo x8
- Cuore grande x1
- Ascia
- Audio 16 (candelabro nella zona inferiore)
- 100\$ x3

400\$ x2
700\$

In questa stanza sono presenti i precipizi ed alcuni segmenti del ponte crolleranno sotto il peso del personaggio. Per raggiungere il Livello 3* bisogna salire sull'imbarcazione del Barcaiolo in 2*B e farsi trasportare da lui.

[2*B]

NEMICI --:

Bone Pillar x8
Gargoyle x3

CANDELE -:

Cuore piccolo x7
Cuore grande x2
Arrosto (basamento del primo Gargoyle che si trasforma; Coppa gelato)
Audio 17 (blocco a nord est, solo Maria)
100\$
400\$ x2

In questa stanza sono presenti i precipizi ed alcuni segmenti del ponte crolleranno sotto il peso del personaggio. Cadendo dalla terza apertura sul ponte, si atterrerà sulla barca del Barcaiolo.

[2*C]

NEMICI --:

Armor Lord x1
Black Crow x1
Blade Skeleton x3
Spider xInf

CANDELE -:

Cuore piccolo x7
Cuore grande x2
Acqua santa
Audio 18 (candelabro più a sinistra nella zona inferiore)
Vita Bonus (eliminando l'Armor Lord)
100\$ x3
400\$ x2

In questa stanza sono presenti i precipizi ed i ponti di ossa crolleranno sotto il peso del personaggio. Una volta scesi nella zona inferiore della camera, solo Maria potrà risalire in quella superiore, attraversando la strettoia presente sotto la rampa iniziale.

[2*D]

NEMICI --: nessuno

CANDELE -:

Cuore piccolo x3
Cuore grande x2 (un esemplare è nascosto nella base dei gradini di destra)
Acqua santa
100\$

[2*E]

NEMICI --: Werewolf (boss)

CANDELE -: nessuna

Dopo aver sconfitto questo boss si proseguirà nel Livello 3.

[2*F]

NEMICI --: nessuno

CANDELE -:

Cuore piccolo x1

Cuore grande x1

Arrosto (colonna alla destra della scalinata; Lecca lecca)

Croce

100\$

[2*G]

NEMICI --: Bone Golem (boss)

CANDELE -: nessuna

Dopo aver sconfitto questo boss si proseguirà nel Livello 3*.

=====
LIVELLO 3 'Oscura preghiera al Male' (Cappella) [@12L3]
=====

Stanze -: dodici

Musica -: 04. Lacrime Rosse

| 3 |
: | •• Livello 4*

5 ##| 3 : 2 | 1 |
: : : : :
| 4 | : | 5 | •• Livello 4
| |
| |
| |

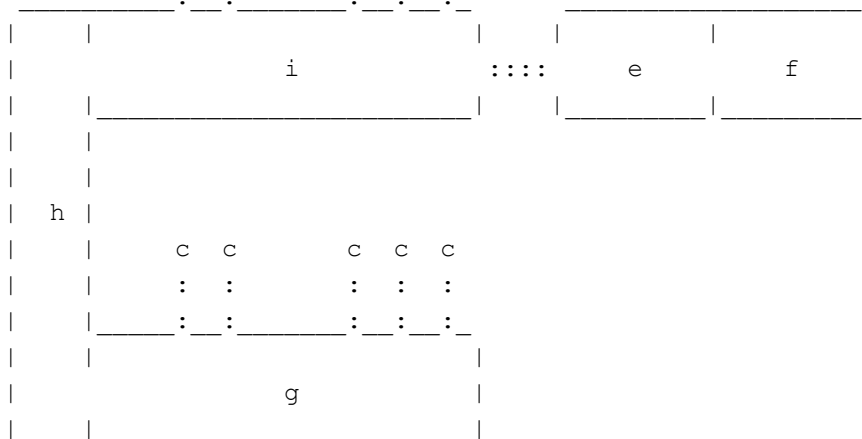
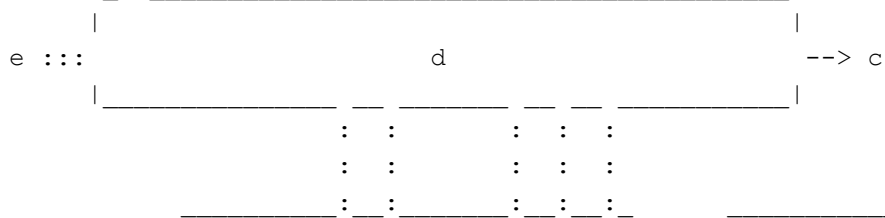
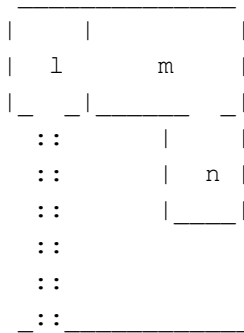
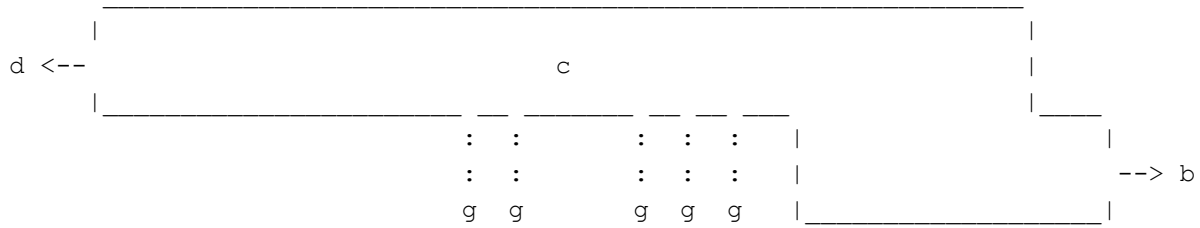
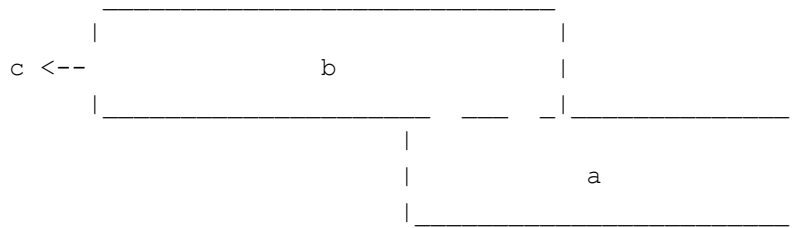
=== OGGETTI ===

=== NEMICI ===

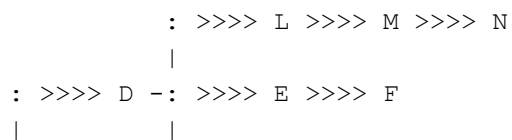
Table with 2 columns: Item Name and Item IDs. Rows include Acqua santa, Arrosto, Ascia, Audio 19, Audio 20, Audio 21, Bibbia, Coltello, Croce, Grande Arrosto, Orologio, Rosario, 100\$, 400\$, 700\$, 1000\$ and Bone Pillar, Fleaman, Ghost, Giant Fleaman, Medusa Head Blu, Medusa Head Gialla, Paranthropus, Skeleton, Spear Guard.

=== BOSS ===

Dogether [N]
Minotaurus [F]



=== STRUTTURA =====



A <--> B >>>> C -+ : >>>> I >>>> E >>>> F
|
: >>>> G >>>> H <--> I >>>> E >>>> F

[3A]

NEMICI --:

Bone Pillar x4
Spear Guard x5

CANDELE -:

Cuore piccolo x3
Cuore grande x1 (muro in basso a destra)
Arrosto (muro in alto a sinistra, lato scala; Coppa gelato)
Coltello
100\$ x2
400\$

Per accedere in questa stanza è possibile anche cadere in una delle aperture presenti sul pavimento in 3B.

[3B]

NEMICI --:

Bone Pillar x3
Skeleton xInf

CANDELE -:

Cuore piccolo x3
Cuore grande x2 (di cui uno ottenibile rimanendo nella rientranza)
Orologio (colpendo il grande crocifisso)
Rosario
100\$ x2
400\$

In questa stanza sono presenti i precipizi che conducono in 3A.

[3C]

NEMICI --:

Bone Pillar x2
Fleaman xInf
Medusa Head Blu xInf
Medusa Head Gialla xInf
Paranthropus x1

CANDELE -:

Cuore piccolo x4
Cuore grande x2
Arrosto x2 (vaso e campana; Coppa gelato)
Bibbia
Coltello (all'interno della campana)
Croce
Rosario
100\$ xInf (ogni otto rimbalzi con il teschio del Paranthropus)
400\$
1000\$ (colpendo tutte le tre statue dorate)

In questa stanza sono presenti le pedane rotanti ed i precipizi che conducono

in 3G. Dopo aver sconfitto il Paranthropus è possibile palleggiare con il suo teschio, usando le armi: ogni otto palleggi consecutivi si riceveranno 100\$. Colpendo la campana si potrà ricevere il Coltello, un Cuore piccolo oppure comparirà un Fleaman.

[3D]

NEMICI --:

Ghost x6 (di cui due esemplari nascosti nei candelabri)

Giant Fleaman x1

Spear Guard x2

CANDELE -:

Cuore piccolo x4

Cuore grande x1

Acqua santa

Ascia

In questa stanza sono presenti i precipizi che conducono in 3I ed un ascensore che si attiva soltanto facendo cadere il masso sul contrappeso.

[3E]

NEMICI --: nessuno

CANDELE -:

Cuore piccolo x4

Cuore grande x2

Croce

Grande Arrosto (muro in basso a sinistra; Torta)

100\$

400\$

Per accedere in questa stanza si può uscire dalla zona occidentale di 3D oppure da quella orientale di 3I. Qui è presente uno scheletro seduto ad una sedia, il quale andrà in polvere colpendolo con le armi oppure venendovi a contatto.

[3F]

NEMICI --: Minotaurus (boss)

CANDELE -: nessuna

Dopo aver sconfitto questo boss si proseguirà nel Livello 4.

[3G]

NEMICI --: nessuno

CANDELE -: nessuna

Per accedere in questa stanza bisogna cadere in una delle aperture presenti sul pavimento in 3C.

[3H]

NEMICI --:

Bone Pillar x5

Skeleton x4

Spear Guard x1

CANDELE -:

Cuore piccolo x3

Cuore grande x1
Acqua santa
Ascia
100\$
400\$

_____ [3I]

NEMICI --:

Bone Pillar x5
Fleaman x2
Spear Guard x4

CANDELE -:

Cuore piccolo x4
Arrosto (gradone vicino all'ingresso; Coppa gelato)
Audio 19 (candela oltre la barriera rossa)
Audio 20 (vaso nella strettoia sotto l'uscita est, solo Maria)
100\$
400\$
700\$ x2

Per accedere in questa stanza è possibile anche cadere in una delle aperture presenti sul pavimento in 3D. Qui sono presenti una barriera rossa che chiude l'accesso all'Audio 19 ed una strettoia oltrepassabile solo da Maria.

_____ [3L]

NEMICI --: nessuno

CANDELE -:

Cuore grande x1
Audio 21 (muro in basso a sinistra)

Per accedere in questa stanza bisogna utilizzare l'ascensore presente in 3D.

_____ [3M]

NEMICI --: nessuno

CANDELE -:

Cuore piccolo x3
Cuore grande x3
Arrosto (muro in basso a destra; Formaggio)
Ascia
Croce (uccidendo il topo)
400\$

_____ [3N]

NEMICI --: Dogether (boss)

CANDELE -: nessuna

Dopo aver sconfitto questo boss si proseguirà nel Livello 4*.

=====

LIVELLO 3* 'Sollievo dalla sete di sangue' (Cimitero) [@12LB]

=====

Stanze -: dodici
Musica -: 05. Cimitero

[3*A]

NEMICI --:

Bat xInf
Mudman xInf
Skeleton x1
Three Eyed Skull x1
Tombstone x2

CANDELE -:

Cuore piccolo x3
Cuore grande x1
Arrosto (mura in alto a sinistra, dopo il Three Eyed Skull; Budino)
Coltello
100\$
400\$

In questa stanza sono presenti le sabbie mobili ed una lapide che chiude l'accesso per 3*H.

[3*B]

NEMICI --:

Grave Keeper x2
Skeleton x2

CANDELE -:

Cuore piccolo x3
Cuore grande x1
Acqua santa
Arrosto (fossa a sud est; Budino)
Bibbia (fossa a sud est)
100\$ x3
400\$
700\$ (fossa a sud est)

È possibile accedere in questa stanza sia attraversando il portone situato al termine di 3*A, sia demolendo, dall'alto verso il basso, la parete presente al di sotto di quello stesso portone. Qui è presente una barriera rossa che, una volta demolita, fa scendere la zampa del fossile, permettendo quindi di passare dalla zona inferiore di 3*B a quella superiore e viceversa.

Il passaggio per 3*L si apre facendo cadere la sfera chiodata centrale in 3*C.

[3*C]

NEMICI --:

Bone Pillar x5
Skeleton x1

CANDELE -:

Cuore piccolo x1
Audio 22 (candela oltre la barriera rossa)
700\$

In questa stanza sono presenti le sfere chiodate oscillanti ed una barriera rossa che conduce all'Audio 22.

[3*D]

NEMICI --:

Bat xInf
Tombstone x1
Zombie Hands x1

CANDELE -:

Croce
100\$

[3*E]

NEMICI --:

Mudman xInf
Tombstone x3
White Dragon x2
Zombie Hands x2

CANDELE -:

Cuore piccolo x4
Cuore grande x1
Castlevania Symphony of the Night (lápide in alto a destra)
100\$
400\$

In questa stanza sono presenti una pedana vegetale, la trivella, le sabbie mobili e le pedane che cadono.

[3*F]

NEMICI --: nessuno

CANDELE -:

Cuore piccolo x4
Cuore grande x2
Croce
Grande Arrosto (muro in basso a sinistra; Torta)
100\$
400\$

In questa stanza è presente uno scheletro seduto ad una sedia, il quale andrà in polvere colpendolo con le armi oppure venendovi a contatto.

[3*G]

NEMICI --: Minotaurus (boss)

CANDELE -: nessuna

Dopo aver sconfitto questo boss si proseguirà nel Livello 4.

[3*H]

NEMICI --: nessuno

CANDELE -:

Cuore grande x1
Acqua santa
Ascia
Croce
Orologio
Vita Bonus (candela centrale tra quelle di destra)

Per accedere in questa stanza bisogna spostare verso sinistra la lapide

presente all'inizio di 3*A, nella zona superiore. Per tornare indietro in 3*A è sufficiente scendere nell'apertura in basso.

_____ [3*I]

NEMICI --: Grave Keeper x1 (nascosto nel candelabro di sud ovest)

CANDELE -:

Cuore grande x3

Collana di Tera (ricevuta trovando Tera)

Orologio

Per accedere in questa stanza bisogna entrare in 3*B rompendo, dall'alto verso il basso, la parete situata al di sotto del portale posto al termine di 3*A e poi scendere le scale. Qui si trova Tera ed i vari oggetti ed il nemico compaiono solo tornandovi dopo aver salvato la ragazza.

_____ [3*L]

NEMICI --: nessuno

CANDELE -: nessuno

Per accedere in questa stanza bisogna far cadere la sfera chiodata centrale presente in 3*C, la quale sfonderà il pavimento in 3*B. Essa poi rimarrà sul pavimento di 3*L.

_____ [3*M]

NEMICI --: nessuno

CANDELE -:

Cuore piccolo x3

Cuore grande x3

Arrosto (muro in basso a destra; Formaggio)

Ascia

Croce (uccidendo il topo)

400\$

_____ [3*N]

NEMICI --: Together (boss)

CANDELE -: nessuna

Dopo aver sconfitto questo boss si proseguirà nel Livello 4*.

=====

LIVELLO 4 'Dopo infiniti terrori' (Prigioni sotterranee) [@12L4]

=====

Stanze -: diciassette

Musica -: 06. Sogni di Gloria

•• Livello 5

•

| : 2 |••

| : 3 |•• Livello 5*

|_ 1

|_ |

=== OGGETTI ===

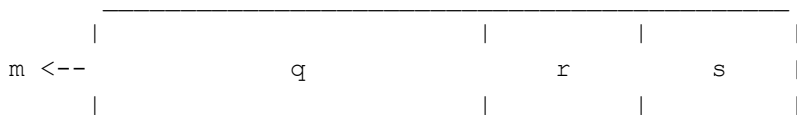
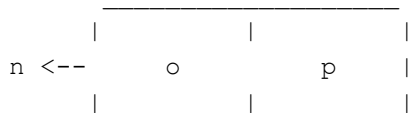
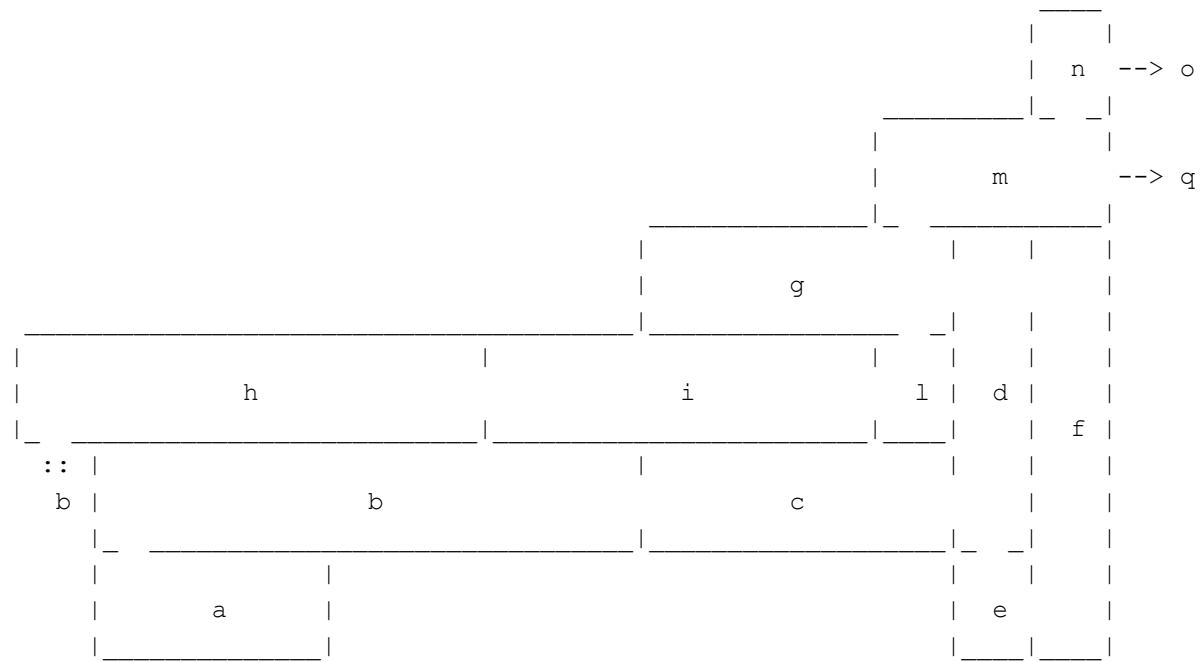
Acqua santa	[B,L,O,R]
Arrosto	[B,H,M,O]
Ascia	[A,L]
Audio 23	[E]
Audio 24	[G]
Bibbia	[H,L,P]
C. Rondo of Blood	[Q]
Coltello	[R]
Croce	[I,L]
Orologio	[L]
Pozione	[D]
Rosario	[C]
Vita Bonus	[F]
100\$	[A,C,F,G,Q]
400\$	[A,B,C,D,F,I,L,O,Q]
700\$	[B,D]

=== NEMICI ===

Axe Armor Blu	[G,H,Q]
Axe Armor Marrone	[M,Q]
Blood Skeleton	[A,C,G]
Bone Pillar	[G,M]
Cyclop Worker	[F]
Fleaman	[A,B,D,E,F,H,I]
Floating Eye	[I,Q]
Skeleton	[A,B,G]
Spine	[C,D,F]
White Dragon	[B,I]

=== BOSS ===

Carmilla & Laura	[S]
Dullahan	[P]



=== STRUTTURA ===

```

      : <--> H >>>> I >>>> L <--> :           : <--> N >>>> O >>>> P
      |                                     |           |
      |                                     +- G <--> M -+
A <--> B -+                               |           |
      |                                     : >>>>>>> :           : <--> Q >>>> R >>>> S
      |                                     |           |
      : >>>> C >>>> D -: <--> F
      |                                     |
      : >>>> E <--> F <--> D

```

[4A]

NEMICI --:

Blood Skeleton x2
 Fleaman x3
 Skeleton x2

CANDELE -:

Cuore piccolo x3
 Ascia
 100\$
 400\$

[4B]

NEMICI --:

Fleaman x1
 Skeleton x2
 White Dragon x2

CANDELE -:

Cuore piccolo x3
 Acqua santa
 Arrosto (gradone dopo aver superato gli spuntoni dal soffitto; Cono gelato)
 400\$
 700\$

In questa stanza sono presenti le lame oscillanti, le falci rotanti, le frecce scagliate dal muro e gli spuntoni oscillanti. Premendo il pulsante situato oltre le falci rotanti si attivano le scale che conducono in 4H.

[4C]

NEMICI --:

Blood Skeleton x2
 Spine xInf

CANDELE -:

Cuore piccolo x3
 Rosario
 100\$
 400\$

[4D]

NEMICI --:

Fleaman xInf
 Spine xInf

CANDELE -:
Cuore piccolo x2
Pozione
400\$
700\$

In questa stanza sono presenti le sfere metalliche che cadono dall'alto.

[4E]

NEMICI --: Fleaman xInf
CANDELE -: Audio 23 (candela oltre la barriera di cristallo)

In questa stanza sono presenti le sfere metalliche che cadono dall'alto e la barriera cristallo che chiude l'accesso all'Audio 23.

[4F]

NEMICI --:
Cyclop Worker x1
Fleaman xInf
Spine xInf

CANDELE -:
Cuore piccolo x2
Vita Bonus (muro di sinistra, terza piattaforma dal basso)
100\$
400\$

In questa stanza sono presenti un precipizio, le pedane mobili e le sfere metalliche che cadono dall'alto.

[4G]

NEMICI --:
Axe Armor Blu x1
Blood Skeleton x2
Bone Pillar x4
Skeleton x1

CANDELE -:
Cuore piccolo x4
Cuore grande x1
Audio 24 (candela oltre la barriera rossa)
100\$

In questa sala è presente la barriera rossa che chiude l'accesso per l'Audio 24

[4H]

NEMICI --:
Axe Armor Blu x1
Fleaman x2

CANDELE -:
Cuore piccolo x1
Cuore grande x1
Arrosto (muro sulla porta; Cono gelato)
Bibbia

In questa stanza sono presenti i magli chiodati e le lame oscillanti, le spine sul pavimento, il carrello con le spine ed il relativo pulsante che lo attiva.

[4I]

NEMICI --:

Fleaman xInf
Floating Eye x3
White Dragon x2

CANDELE -:

Cuore piccolo x3
Cuore grande x1
Croce
400\$

In questa stanza sono presenti le spine sul pavimento, un primo pulsante che attiva la comparsa dei Fleaman ed un secondo che la disattiva. In seguito sono situati tre pulsanti che determinano in cosa si trasformeranno le vertebre del secondo White Dragon:

nessun pulsante -----> 100\$
pulsante di destra ----> 100\$
pulsante centrale ----> 400\$
pulsante di sinistra --> 700\$

[4L]

NEMICI --: nessuno

CANDELE -:

Acqua santa
Ascia
Bibbia
Croce
Orologio
400\$ x5

Le Armi Secondarie compaiono gradualmente solo posizionandosi sulla piattaforma sulla sinistra e muovendosi lungo di essa. Dopo averle fatte apparire, rimanere abbassati sulla piattaforma per far emergere dal pavimento i sacchi da 400\$.

[4M]

NEMICI --:

Axe Armor Marrone x1
Bone Pillar x6

CANDELE -:

Arrosto (piattaforma alla sinistra dei Bone Pillar; Cono gelato)

In questa stanza sono presenti il maglio chiodato rotante, la pedana con il maglio chiodato oscillante e le spine sul pavimento. All'interno della parete orientale, nell'angolo di sud est, è presente una bomba che, dopo essere stata colpita, detonerà e farà crollare l'intera parete, liberando così l'accesso per 4Q.

[4N]

NEMICI --: nessuno

CANDELE -: nessuna

_____ [40]

NEMICI --: nessuno

CANDELE -:

Cuore piccolo x2

Cuore grande x1

Acqua santa

Arrosto (muro in basso a destra; Cono gelato)

400\$

_____ [4P]

NEMICI --: Dullahan (boss)

CANDELE -: Bibbia

Dopo aver sconfitto questo boss si proseguirà nel Livello 5.

_____ [4Q]

NEMICI --:

Axe Armor Blu x2

Axe Armor Marrone x1

Floating Eye x2

CANDELE -:

Cuore piccolo x3

Cuore grande x1

Castlevania Rondo of Blood (candela a nord ovest dell'uscita orientale)

100\$ x2

400\$

Per accedere in questa stanza bisogna distruggere il muro in basso a destra presente in 4M e poi far detonare la bomba colpendola. Qui sono presenti gli spuntoni oscillanti.

_____ [4R]

NEMICI --: nessuno

CANDELE -:

Cuore grande x2

Acqua santa

Coltello

_____ [4S]

NEMICI --: Carmilla & Laura (boss)

CANDELE -: nessuna

Dopo aver sconfitto questo boss si proseguirà nel Livello 5*.

=====
LIVELLO 4* 'Fortezza del demone acquatico' (Fianco della montagna) [@12LC]
=====

Stanze -: undici

Musica -: 07. Solca

=== STRUTTURA ===

```
      : >>>> D >>>> E >>>> F
      |
A >>>> B -: <--> C <--> G
      |
      : >>>> H >>>> I >>>> L >>>> M
```

[4*A]

NEMICI --:

Black Crow x3
Frog xInf

CANDELE -:

Cuore piccolo x1
Cuore grande x1
Coltello
100\$

In questa stanza sono presenti i precipizi e le Frog che nuotano nella zona inferiore dello schermo.

[4*B]

NEMICI --:

Frog x4
Skeleton xInf

CANDELE -:

Cuore piccolo x4
Cuore grande x1
Ascia
100\$
400\$ x2

In questa stanza sono presenti i precipizi, la zattera e le spine lungo il pavimento. Per accedere nella zona inferiore bisogna evitare di eliminare la Frog blu, farsi seguire da lei fino a farla posizionare sul basamento vuoto, situato tra le statue dorate di rana, nella parte orientale della stanza. In questo modo una parte di un ponte di legno cadrà, liberando l'accesso alla zona inferiore. Per tornare in cima bisogna usare i gradini di pietra posti nella parte più orientale della zona inferiore.

[4*C]

NEMICI --: Merman xInf

CANDELE -:

Cuore grande x2
Arrosto (gradino a sinistra delle scale; Sushi)
Audio 25 (candela tra le barriere di cristallo)
Croce
Rosario
Vita Bonus (candela sopra la piattaforma mobile)
400\$

In questa stanza sono presenti i precipizi, le pedane mobili e le barriere di

cristallo che chiudono l'accesso all'Audio 25.

[4*D]

NEMICI --:

Fleaman xInf
Hawk xInf
Skeleton x3

CANDELE -:

Cuore piccolo x2
Cuore grande x1
100\$
400\$
700\$

[4*E]

NEMICI --: nessuno

CANDELE -:

Cuore piccolo x2
Cuore grande x1
Acqua santa
Arrosto (muro in basso a destra; Cono gelato)
400\$

[4*F]

NEMICI --: Dullahan (boss)

CANDELE -: Bibbia

Dopo aver sconfitto questo boss si proseguirà nel Livello 5.

[4*G]

NEMICI --: nessuno

CANDELE -:

Cuore grande x2
Acqua santa
Ascia
Bibbia
Coltello
Croce
Monile di Iris (trovando la ragazza)
Orologio

In questa stanza si trova Iris. I vari oggetti compaiono solo tornandovi dopo aver salvato la ragazza.

[4*H]

NEMICI --:

Bone Spear xInf
Hawk x3

CANDELE -: nessuna

In questa stanza sono presenti i precipizi e la zattera. Colpendo gli scrigni portati dagli Hawk si potranno ricevere oggetti casuali. La comparsa dell'Hawk che trasporta il cartello indica l'imminente termine della discesa.

_____ [4*I]

NEMICI --:

Bat xInf
Skeleton x1

CANDELE -:

Cuore grande x2
Arrosto (ricevuto dal barcaiolo, tornando la prima volta; Sushi)
Audio 27 (candela oltre la barriera di cristallo)
Chiave (ricevuta dal barcaiolo, tornando la seconda volta)
Pozione xInf (ricevuta dal barcaiolo, tornando dalla terza volta in poi)
Rosario
100\$

In questa stanza sono presenti il barcaiolo, il precipizio, la pedana mobile, il cancello che si apre con la Chiave e la barriera di cristallo che chiude l'accesso all'Audio 27. Tornando più volte sull'imbarcazione del barcaiolo si riceveranno da lui, in ordine, l'Arrosto, la Chiave e la Pozione.

_____ [4*L]

NEMICI --: nessuno

CANDELE -:

Cuore grande x2
Acqua santa
Coltello

Per accedere in questa stanza bisogna aprire il cancello situato in 4*I con la Chiave ricevuta dal barcaiolo sempre in 4*I.

_____ [4*M]

NEMICI --: Carmilla & Laura (boss)

CANDELE -: nessuna

Dopo aver sconfitto questo boss si proseguirà nel Livello 5.

=====

LIVELLO 5 'Il diavolo vola di notte' (Nave fantasma) [@12L5]

=====

Stanze -: otto

Musica -: 08. La Nave Fantasma



=== OGGETTI ===

Acqua santa [B]
Arrosto [C, H]

=== NEMICI ===

Blade Master [A]
Bone Archer [B, C]

Cuore piccolo x3
Audio 28 (estremità sinistra della pedana ad est della roccia in acqua)
Coltello
Orologio
Rosario
400\$

In questa stanza sono presenti i precipizi.

_____ [5B]

NEMICI --: Bone Archer x1
CANDELE -:
Cuore piccolo x2
Cuore grande x1
Acqua santa
Audio 29 (candela di destra, nella zona segreta)
100\$

È possibile demolire la parete occidentale, entrando così in una zona segreta, dove, all'interno di una candela, è presente l'Audio 29.

_____ [5C]

NEMICI --:
Bone Archer x4
Spectral Sword x1
Spinning Picture x1

CANDELE -:
Cuore piccolo x2
Arrosto (muro sulle casse; Panino)
Croce
400\$

In questa stanza sono presenti una cassa fragile ed una coppia di casse che si possono spingere per liberare l'accesso a 5D.

_____ [5D]

NEMICI --: Bone Musket x3
CANDELE -:
Cuore grande x1
Audio 31 (candela destra, oltre la barriera rossa)
Vita Bonus (motore)
100\$
700\$ (candela di sinistra, oltre la barriera rossa)

Per accedere in questa stanza, partendo da 5C, bisogna rompere prima la cassa situata a sud ovest e poi spingere le casse scure verso destra, in modo tale che si posizionino sull'apertura e cadano. Qui sono presenti una strettoia che può essere attraversata solo da Maria e la barriera rossa che chiude l'accesso all'Audio 31.

_____ [5E]

NEMICI --: Bone Musket x1
CANDELE -:
Cuore piccolo x1
Cuore grande x2

Audio 30 (candela di destra, al piano più alto)
400\$

In questa stanza può accedere solo Maria. Per farlo bisogna prima distruggere il motore presente in 5D. Poi salirvi sopra con un doppio salto e utilizzare la Scivolata per superare la strettoia in alto a sinistra.

[5F]

NEMICI --: Bone Musket x1
CANDELE -: nessuna

[5G]

NEMICI --:
Flea Rider xInf
Mace Knight x3

CANDELE -:
Cuore piccolo x4
Cuore grande x2
Ascia
Croce
100\$ x2
400\$ x2

[5H]

NEMICI --: Death (boss)
CANDELE -:
Cuore piccolo x1
Cuore grande x2
Arrosto (cassa nell'angolo a sud ovest; Stella)
Coltello
Croce

Una volta iniziato lo scontro con il boss, cadendo dall'albero maestro della nave si finirà inevitabilmente in acqua, perdendo così una vita.

=====

LIVELLO 5* 'Vagabondo' (Vallata nascosta) [@12LD]

=====

Stanze -: undici
Musica -: 09. Rossa Alba

_____ | _____ : _____ 3 _____ | ::::::::::: _____ | 4 |
| 1 : 2 | _____ : ::: | _____ | •• Livello 6
_____ | _____ : _____ 3 | ::::::::::: _____ | _____ | •• Livello 6

Per accedere in questa località è necessario aver già sconfitto Death presso il Livello 5. In caso contrario, provando ad entrare nella località, il braccio destro di Dracula scambierà la Sfera oscura di Carmilla & Laura con una Sfera rossa, costringendo così il personaggio ad entrare poi nel Livello 5.

=== OGGETTI ===

=== NEMICI ===


```

A >>>> B -+                : >>>> L >>>> M
      |                        |
      : <--> E >>>> G -+    :
                        |
                        : >>>> H >>>> I

```

[5*A]

NEMICI --:

```

Bat                xInf
Blade Skeleton    x3
Flail Guard       x2

```

CANDELE -:

```

Cuore piccolo    x3
Cuore grande     x1
Coltello
Pozione
400$
700$

```

In questa stanza sono presenti i precipizi, le pedane mobili e le spine sul soffitto.

[5*B]

NEMICI --:

```

Axe Armor Blu     x2
Axe Armor Marrone x2
Floating Eye       x2
Spear Guard        x3

```

CANDELE -:

```

Cuore piccolo    x6
Cuore grande     x3 (un esemplare è nascosto nel blocco fragile sopra l'Arrosto)
Acqua santa
Arrosto          (blocco di pietra ai piedi della scalinata; Coppa gelato)
Orologio
100$
400$

```

In questa stanza sono presenti i precipizi ed un blocco fragile all'estremità occidentale del percorso superiore.

[5*C]

NEMICI --:

```

Blood Skeleton    x3
Floating Eye       x1
Skeleton           x2
Spine              xInf

```

CANDELE -:

```

Cuore piccolo    x5
Cuore grande     x1
Audio 34         (stalattite alla destra della parete che rientra)
Croce
100$
400$

```

In questa stanza sono presenti le spine sul pavimento, il pulsante che fa rientrare una parete ed un muro fragile situato sopra di essa.

[5*D]

NEMICI --: Armor Lord x2
CANDELE -: nessuna

[5*E]

NEMICI --:
Floating Eye x1
Medusa Head Blu xInf
Medusa Head Gialla xInf

CANDELE -:
Cuore piccolo x2
Cuore grande x1
Coltello
100\$ x2

In questa stanza sono presenti i precipizi, le pedane rotanti ed il pulsante che fa inclinare le statue.

[5*F]

NEMICI --:
Axe Armor Blu x3
Axe Armor Marrone x1
Medusa Head Blu xInf
Skeleton x1
Spear Guard x3

CANDELE -:
Cuore piccolo x3
Cuore grande x1
Arrosto (candela di destra, oltre le pedane che cadono, solo Richter; Coppa)
Ascia
Audio 36 (candela di sinistra, oltre le pedane che cadono, solo Richter)
Audio 37 (candela oltre la barriera rossa)
Coltello
Rosario
100\$
400\$
700\$

In questa stanza sono presenti le spine sul pavimento, la pedana mobile, le pedane che cadono e la barriera rossa che chiude l'accesso per l'Audio 36. Per oltrepassare le pedane che cadono è necessario eseguire l'Attacco Speciale dell'Orologio e nel frattempo attraversarle prima che cadano.

[5*G]

NEMICI --:
Axe Armor Blu x1
Axe Armor Marrone x1
Floating Eye x2
Harpy x3
Skeleton x3

CANDELE -:
Cuore piccolo x2
Cuore grande x1
Acqua santa
Audio 35 (candela oltre la barriera di cristallo)
Bibbia
400\$
700\$

In questa stanza sono presenti i precipizi, le pedane mobili, le spine sul soffitto e la barriera di cristallo che chiude l'accesso all'Audio 35. Dopo aver salvato Annette presso il Livello 7, sarà possibile accedere alle scale che conducono a 5*H.

_____ [5*H]

NEMICI --: nessuno
CANDELE -:
Cuore piccolo x2
Cuore grande x1
Acqua santa
Ascia
Coltello
100\$

Per accedere in questa stanza è necessario aver già salvato Annette presso il Livello 7.

_____ [5*I]

NEMICI --: Succubus (boss)
CANDELE -: nessuna

_____ [5*L]

NEMICI --: nessuno
CANDELE -:
Cuore piccolo x1
Cuore grande x2
Coltello x1

_____ [5*M]

NEMICI --: Hydra (boss)
CANDELE -: nessuna

=====
LIVELLO 6 'Un incubo rinato' (Corridoio di marmo) [@12L6]
=====

Stanze -: due
Musica -: Former Room (non presente tra le Tracce Audio)

| 1 | •• Livello 7

=== OGGETTI ===

=== NEMICI ===

Acqua santa [A] nessuno
Arrosto [B]
Ascia [A]
Audio 38 [A]
Bibbia [A]
Coltello [A]
Croce [A]

=== BOSS ===

Medusa [B]
Mummy [B]
Phantom Bat [B]
Shaft [B]
The Creature [B]

```
_____
|           |           |
|           a           b           |
|_____ |_____ |
```

=== STRUTTURA ===

A >>>> B

_____ [6A]

NEMICI --: nessuno

CANDELE -:

Cuore piccolo x2
Cuore grande x3 (un esemplare nella colonna sotto la scala)
Acqua santa
Ascia
Audio 38 (muro in alto a sinistra)
Bibbia (muro in basso a destra)
Coltello
Croce

In questa stanza sono presenti i precipizi.

_____ [6B]

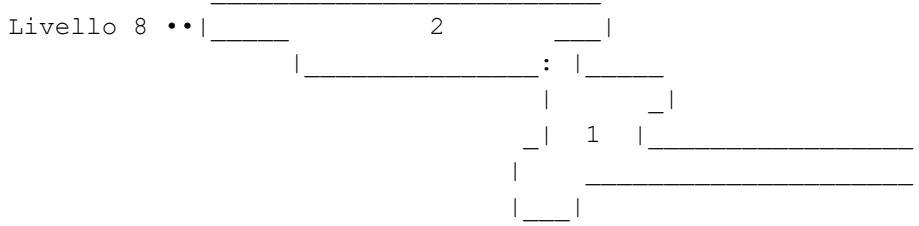
NEMICI --:

Medusa (boss)
Mummy (boss)
Phantom Bat (boss)
Shaft (boss)
The Creature (boss)

CANDELE -:

Cuore piccolo x16 (sconfiggendo Phantom Bat)
Arrosto (sconfiggendo Mummy; Coppa gelato)

=====
Stanze -: tredici
Musica -: 10. Luna Nera



=== OGGETTI ===

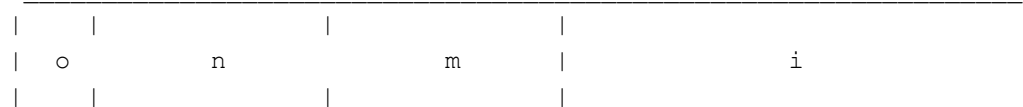
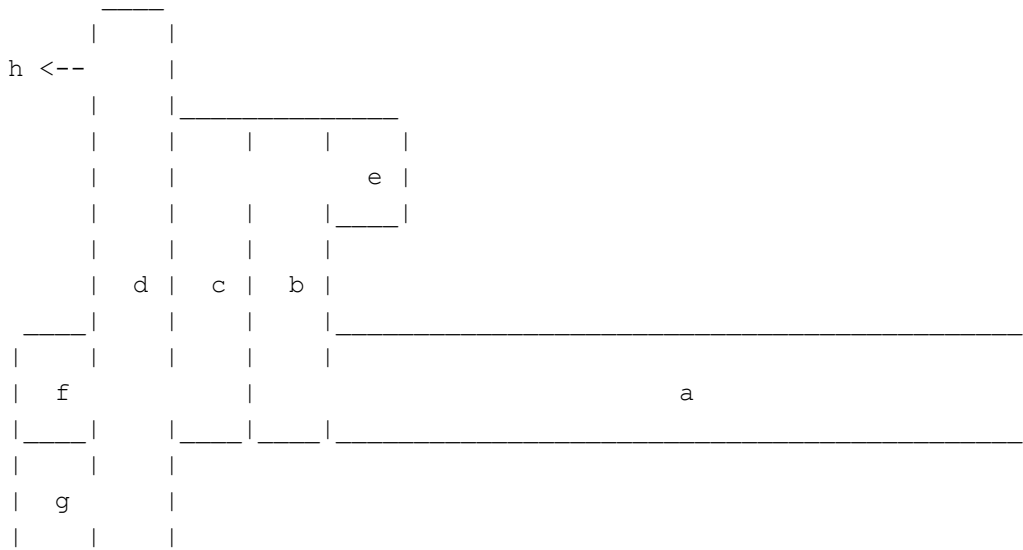
- Acqua santa [L, N]
- Arrosto [E, H, N]
- Ascia [A, B, I, N]
- Audio 39 [C]
- Audio 40 [H]
- Audio 43 [L]
- Audio 44 [I]
- Bibbia [D]
- Chiave [E]
- Coltello [H, N]
- Croce [H, N]
- Orologio [G, N]
- Pozione [D]
- Rosario [A]
- Vita Bonus [I, L]
- 100\$ [A, B, D, I, L, N]
- 400\$ [A, B, C, H, L]
- 700\$ [A, D, G, H, I]

=== NEMICI ===

- Harpy [C]
- Lilith [F]
- Magic Hawk [E]
- Medusa Head Blu [D]
- Medusa Head Gialla [D]
- Mutant Bat [A]
- Skeleton [B]
- Skeleton Panther [H, I, L]
- Sword Lord [H, I, L]
- Water Skull [B, C, D]
- Wereskeleton [I, L, M]

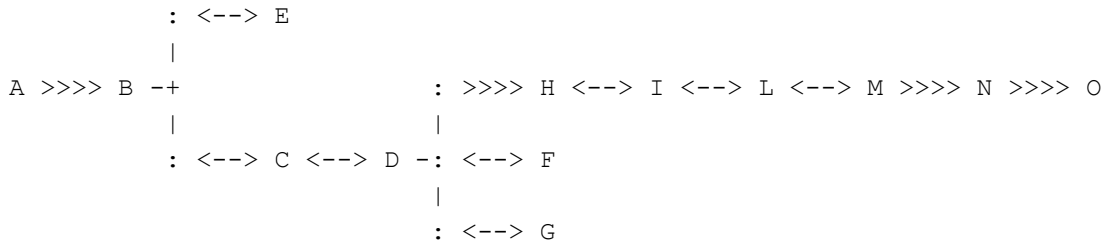
=== BOSS ===

- Shaft's Ghost [O]
- Succubus [O]





=== STRUTTURA ===



[7A]

NEMICI --: Mutant Bat xInf

CANDELE -:

Cuore piccolo x7
 Cuore grande x3
 Ascia
 Rosario
 100\$ x5
 400\$ x2
 700\$ x2

In questa stanza sono presenti il ponte che crolla ed un precipizio.

[7B]

NEMICI --:

Skeleton x4
 Water Skull xInf

CANDELE -:

Cuore piccolo x4
 Ascia (blocchi in basso, vicino all'entrata)
 100\$
 400\$

In questa stanza sono presenti un precipizio, una barriera rossa, le pedane ingranaggio ed un ingranaggio che apre il cancello a nord est.

[7C]

NEMICI --:

Harpy x2
 Water Skull xInf

CANDELE -:

Cuore piccolo x1
 Audio 39 (mura accanto alla doppia cascata in basso)
 400\$

In questa stanza sono presenti un precipizio, le pedane ingranaggio e le spine sul pavimento.

[7D]

NEMICI --:

Medusa Head Blu xInf
Medusa Head Gialla xInf
Water Skull xInf

CANDELE -:

Cuore piccolo x1
Cuore grande x1
Bibbia
Pozione (premendo il pulsante oltre la barriera di cristallo)
100\$
700\$

In questa stanza sono presenti le pedane ingranaggio, due cancelli che si aprono con la Chiave e la barriera di cristallo. Per accedere nella zona segreta inferiore è necessario distruggere la barriera rossa situata in 7B e la barriera di cristallo presente in 7D e premere i relativi pulsanti.

[7E]

NEMICI --: Magic Hawk x1

CANDELE -:

Arrosto (nido; Zuppa)
Chiave

Per accedere in questa stanza bisogna colpire sei volte l'ingranaggio presente in alto a destra in 7B per aprire il cancello.

[7F]

NEMICI --: Lilith x1

CANDELE -: nessuno

Per accedere in questa stanza bisogna raccogliere la Chiave sconfiggendo il Magic Hawk in 7E e poi utilizzarla sul cancello situato sul pavimento di 7D.

[7G]

NEMICI --: nessuno

CANDELE -:

Orologio
700\$ x7

In questa stanza si trova Annette ed i vari oggetti compaiono solo tornandoci dopo aver salvato la ragazza. Per accedere in questa camera bisogna distruggere la barriera rossa situata in 7B e la barriera di cristallo presente in 7D e premere i relativi pulsanti. Accedere nella zona inferiore segreta di 7D ed aprire il cancello presente con la Chiave ottenuta sconfiggendo il Magic Hawk in 7E.

[7H]

NEMICI --:

Skeleton Panther x2
Sword Lord x2

CANDELE -:

Cuore piccolo x3

Cuore grande x1 (gradino sotto l'ingresso)
Arrosto (muro sulla sinistra, cadendo da 7I; Zuppa)
Audio 40 (facendo ruotare entrambe le statue verso l'interno)
Coltello
Croce
400\$
700\$

In questa stanza sono presenti le statue che ruotano.

[7I]

NEMICI --:

Skeleton Panther x1
Sword Lord x2
Wereskeleton x1

CANDELE -:

Cuore piccolo x3
Cuore grande x1
Ascia
Audio 44 (seconda candela oltre gli sbarramenti, solo Richter)
Vita Bonus (prima candela oltre gli sbarramenti, solo Richter)
100\$
700\$ x2

In questa stanza sono presenti i pulsanti per sollevare gli sbarramenti.
Per superarli è necessario possedere l'Orologio, eseguirne l'Attacco Speciale
ed oltrepassarli prima che richiudano.

[7L]

NEMICI --:

Skeleton Panther x1
Sword Lord x1
Wereskeleton x1

CANDELE -:

Cuore grande x1 (candela di sinistra oltre la strettoia)
Cuore piccolo x4
Acqua santa
Audio 43 (candela di destra oltre la strettoia, solo Maria)
Vita Bonus (muro a sud ovest del camino più a sinistra)
100\$
400\$

In questa stanza è presente alla sinistra del camino più occidentale una
strettoia che può essere attraversata solo da Maria.

[7M]

NEMICI --: Wereskeleton x1

CANDELE -: Cuore piccolo x1

In questa stanza sono presenti i pendoli.

[7N]

NEMICI --: nessuno

CANDELE -:

Per conoscere l'esatta posizione delle varie Tracce Audio e dei tre giochi originali, consultare la Sezione 9 - Versioni Originali & Audio.

=== SALVARE LE RAGAZZE ===

Nel Castello di Dracula sono presenti quattro ragazze da trovare:

Maria

Livello 2H

Nella terza stanza del Livello 2 [2C] rompendo la terza candela dopo la comparsa dell'Hell Hound, apparirà la Chiave. Dopo averla raccolta avanzare lungo la stanza senza cadere nelle aperture del pavimento. In seguito [2D] scendere le scale e successivamente usare la Chiave sulla porta presente in fondo a destra, nel corridoio dei Merman [2E]. All'interno della piccola stanza accanto [2H] si troverà Maria. Ora il personaggio potrà essere utilizzato.

Tera

Livello 3*I

Iniziata l'esplorazione della località [3*A] accedere nella stanza successiva rompendo, dall'alto verso il basso, la parete situata al di sotto del portale posto al termine della stanza. Successivamente [3*B] scendere le scale per giungere nella camera dove si trova Tera [3*I]. Da lei si riceverà la Collana di Tera, che permetterà ai personaggi di demolire le barriere rosse.

Iris

Livello 4*G

Iniziata l'esplorazione della località [4*A] accedere nella stanza successiva e qui [4*B] procedere verso est sino a trovare una Frog blu. Non eliminare il nemico bensì farsi seguire da lui nella zona orientale della stanza, sino a raggiungere una serie di statue dorate a forma di rana. La Frog blu si posizionerà automaticamente sul piedistallo libero, scomparendo poi con tutte le statue. In questo modo uno dei ponti di legno cadrà, liberando l'accesso per la zona inferiore. Dopo essere scesi, andare verso sinistra e scendere le scale per entrare nella sala sottostante. Al suo interno [4*C] procedere verso destra e nella camera accanto [4*G] si troverà Iris. Da lei si riceverà il Monile di Iris, che permetterà ai personaggi di demolire le barriere di cristallo.

Annette

Livello 7G

Per liberare Annette bisognerà aver già salvato sia Tera che Iris.

Iniziata l'esplorazione della località [7A] superare il ponte che crolla ed in seguito [7B] distruggere la barriera rossa e premere il pulsante situato dietro di essa. Successivamente colpire più volte l'ingranaggio a nord est per aprire il cancello ed accedere nella camera accanto. Qui [7E] eliminare il Magic Hawk e raccogliere la Chiave. Tornare indietro [7B] ed uscire da nord ovest. Superare la stanza successiva [7C] ed in quella accanto [7D] demolire la barriera di cristallo e premere il pulsante situato dietro di essa. Tornare nella parte inferiore, dove ora sarà accessibile una zona segreta sotterranea ed aprire il cancello con la Chiave per entrare nella camera [7G] dove si troverà Annette.

=== RACCOGLIERE RAPIDAMENTE CREDITI ===

Un metodo per ottenere in poco tempo molti crediti consiste nel visitare più volte la stanza segreta del Livello 8, dopo aver raccolto sia l'Audio 45 che l'Audio 48.

Una volta iniziata l'esplorazione della località [8A], salire le scale sino a

raggiungere l'edificio. Fermarsi sotto il muro d'ingresso, saltare sul posto e tenere premuta la direzione Su, come se si stesse atterrando sulle scale. Se fatto in modo corretto, il personaggio si fermerà a mezz'aria come se si trovasse effettivamente su una scalinata invisibile. Salire lungo di essa per entrare nella stanza segreta [8B]. Al suo interno rompere tutte le candele presenti e raccogliere i vari sacchi di denaro per ottenere 40 crediti in totale.

Dopo averlo fatto, tornare alla schermata del titolo, ricaricare il salvataggio e ripetere il procedimento. Per acquistare tutti i filmati presenti alla voce 'Demo Boss' è necessario possedere almeno 3.950 crediti.

=== SELEZIONARE IL LIVELLO === (Rondo of Blood)

All'inizio del gioco non è possibile scegliere autonomamente da quale livello iniziare la partita. Tramite codice però è possibile farlo: iniziate un nuovo salvataggio e mettete come nome X-X!V''Q

=== CODICI SYMPHONY OF THE NIGHT === (Symphony of the Night)

Dopo aver completato una prima volta l'avventura con Alucard, è possibile inserire i seguenti codici come nome del salvataggio:

AXEARMOR --> possedere l'armatura dell'Axe Armor
MARIA --> comandare Maria
RICHTER --> comandare Richter
X-X!V''Q --> iniziare l'avventura con Alucard possedendo il valore 99 di Fortuna e l'accessorio Lapis Lazuli (Fortuna +20). In questo caso è possibile inserire il codice anche senza aver già completato una prima volta l'avventura.

* CODICI CWCHEAT *

Per utilizzare i seguenti codici è necessario possedere il CwCheat, un piccolo programma che permette di inserire codici per sbloccare oppure utilizzare cose che nel gioco non sempre sono ottenibili.

ID del gioco: ULES-00841

CODICE	EFFETTO
0x003F9A28 0x0000005C	Si ottiene una quantità infinita di PV
0x003F9A2A 0x00000063	Si ottiene una quantità infinita di Cuori

+-----+
| CURIOSITÀ | [013CS]
+-----+

=== DIFFERENZE CON LA VERSIONE ORIGINALE ===

Rispetto all'originale Castlevania Rondo of Blood per PC Engine questa versione contiene alcune novità:

- grafica poligonale
- nuovi dialoghi, nuovo doppiaggio e tracce audio remixate

Tutto il documento è stato progettato e realizzato dal sottoscritto.

PDpWriter

Copyright 2015 Spanettone Inc

<http://spanettone.altervista.org>

spanettone@yahoo.it

ALL RIGHTS RESERVED

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