

Comix Zone FAQ/Walkthrough (Italian)

by Spanettone

Updated on Aug 23, 2016

GUIDA A COMIX ZONE versione 1.0

gioco : COMIX ZONE
sistema : Sega Mega Drive
tipo : Azione
prodotto: SEGA

03/08/2016 ---> inizio stesura del documento
22/08/2016 ---> fine stesura del documento

123456789 123456789 123456789 123456789 123456789 123456789 123456789 123456789

```
+-----+
| PDPWriter |
| Copyright 2016 Spanettone Inc |
| |
| http://spanettone.altervista.org |
| spanettone@yahoo.it |
| |
| ALL RIGHTS RESERVED |
+-----+
```

Contenuto del documento GUIDA A COMIX ZONE

=====	1) IL GIOCO.	[@1IG]
=====	2) LA STORIA	[@2ST]
=====	3) NOZIONI DI BASE	
Comandi	[@3CM]	
Azioni	[@3ZN]	
Tecniche d'attacco	[@3TC]	
Oggetti	[@3GG]	
Consigli vari	[@3CV]	
=====	4) SOLUZIONE	
Introduzione	[@4SL]	
Episodio 1: La notte dei mutanti.	[@4E1]	
Episodio 2: Benvenuto al tempio	[@4E2]	
Episodio 3: La maledizione delle navi fantasma	[@4E3]	
=====	5) NEMICI	[@5NM]
=====	6) MAPPA	
Introduzione	[@6MP]	
Episodio 1: La notte dei mutanti.	[@6E1]	
Episodio 2: Benvenuto al tempio	[@6E2]	
Episodio 3: La maledizione delle navi fantasma	[@6E3]	
=====	7) TRUCCHI & CURIOSITÀ	
Trucchi	[@7TR]	
Curiosità	[@7CS]	

CREDITS

--- TUTTI I RIFERIMENTI GEOGRAFICI DEL GIOCO SI BASANO SULLA SEZIONE 6 ---

SPOSTARSI

[direzioni Destra e Sinistra]

Sketch è molto agile nei movimenti e si sposta sempre nella direzione verso cui è rivolto. I nemici non lo danneggiano con il semplice contatto perciò ci potrà muovere liberamente all'interno delle singole vignette. Per scendere da una pedana è necessario lasciarsi cadere dal bordo. Una volta sconfitti tutti i nemici, oppure risolvendo gli enigmi presenti, premere la direzione indicata dalle frecce gialle lampeggianti per spostarsi nella vignetta successiva.

ACCOVACCIARSI

[direzione Giù oppure Su]

Per schivare gli attacchi nemici o le trappole, Sketch è in grado di accovacciarsi sul pavimento. Una volta abbassatosi, il personaggio può spostarsi solo rotolando ed è sempre in grado di attaccare. Per rialzarsi è sufficiente rilasciare la direzione premuta. Accovacciandosi con la direzione Su invece, Sketch non potrà rotolare ed userà una posa diversa, per eseguire poi un Montante. Tenendo premuta la direzione Giù per diversi secondi, la telecamera si sposterà temporaneamente verso il basso, in modo tale da poter visualizzare ciò che si trova al di sotto del personaggio.

ROTOLARE

[direzione Giù + direzione Avanti]

Sketch esegue una capriola sul pavimento. La tecnica è utile per avvicinarsi al nemico mentre si schiva un suo assalto oppure per superare una trappola. Più tempo si tengono premute assieme le due direzioni, più capriole verranno eseguite. Durante il rotolamento si rimane comunque vulnerabili perciò bisognerà stare attenti a ciò che avviene nelle immediate vicinanze.

SALTARE

[pulsante B]

Sketch possiede una buona capacità di salto che gli consente di superare gli ostacoli, tuttavia il personaggio rimane sempre vulnerabile durante il volo perciò bisogna calcolare bene la traiettoria da eseguire. Mentre si è in aria, non importa come, si può sempre modificare la traiettoria del salto premendo Destra o Sinistra a seconda dei casi. Più tempo si tiene premuto il pulsante B, maggiore sarà l'altezza massima raggiunta da Sketch. Durante il salto è sempre possibile attaccare.

AGGRAPPARSI

[pulsante B, in corrispondenza di appigli]

Per superare gli ostacoli, il personaggio è in grado di appendersi a supporti orizzontali. Per fare questo è necessario saltare in corrispondenza di queste strutture e Sketch le afferrerà automaticamente. Una volta aggrappati ad un supporto, è possibile:

- spostarsi (direzione Destra o Sinistra)
- tirarsi su (direzione Su)
- lasciare la presa (pulsante B)
- attaccare frontalmente (pulsante A)
- attaccare verso il basso (Giù + pulsante A)
- attaccare verso entrambi i lati (Su + pulsante A)

Il personaggio potrà perdere la presa dopo aver subito diversi attacchi nemici.

ATTACCARE

[pulsante A]

Sketch possiede diverse tecniche offensive che si eseguono premendo il tasto A assieme ai vari tasti direzionali. Il personaggio può attaccare sia i nemici che gli elementi fragili presenti all'interno delle vignette. In quest'ultimo caso bisogna ricordarsi che, colpendo questi oggetti, Sketch potrà perdere una piccola quantità di energia vitale.

TECNICA SPECIALE

[pulsante C]

Dal Menù Control, presso la schermata Options, è possibile assegnare al tasto C una determinata abilità. La tecnica speciale predefinita è la Difesa ma è possibile selezionare una qualsiasi delle cinque abilità presenti.

INTERAGIRE CON L'AMBIENTE

Sketch è in grado di spostare alcuni elementi delle vignette, come i barili e le casse di legno. Per fare questo, bisogna posizionarsi a contatto con l'elemento e premere la direzione Destra o Sinistra per spingerlo nella zona desiderata. È permesso spingere i barili e le casse, anche più di una contemporaneamente, ma non è consentito tirarli. Per utilizzare le leve invece, è necessario posizionarsi a contatto con loro e premere il pulsante A per alzarle oppure abbassarle.

RACCOGLIERE GLI OGGETTI

Per raccogliere un oggetto presente nelle vignette bisogna premere la direzione Giù in sua corrispondenza ed esso andrà ad occupare una delle caselle in alto a destra. Una volta riempito completamente l'inventario, composto da tre spazi, raccogliendo un ulteriore oggetto:

- esso andrà ad occupare lo spazio sinistro dell'inventario
- l'oggetto dello spazio sinistro si sposterà nello spazio centrale
- l'oggetto dello spazio centrale si sposterà nello spazio destro
- l'oggetto dello spazio destro cadrà sul pavimento e potrà essere nuovamente raccolto

USARE GLI OGGETTI

Ogni spazio dell'inventario è associato ad uno dei tre pulsanti X, Y e Z. Premendo uno di essi, si utilizzerà l'oggetto contenuto nella rispettiva casella, la quale poi risulterà vuota:

- spazio sinistro (pulsante X)
- spazio centrale (pulsante Y)
- spazio destro (pulsante Z)

* usando un controller con tre pulsanti, premere il tasto C per accedere all'inventario e spingere il pulsante A per usare l'oggetto selezionato.

* è possibile utilizzare un oggetto solo quando il personaggio si trova sul pavimento oppure è aggrappato ad un supporto orizzontale.

=== LEGENDA ===

Le otto direzioni del controller:

```

O   O   O
 \  |  /
  \ | /
O--  --O
 /  |  \
 /  |  \
O   O   O

```

A --> pulsante A (Attacco)
 B --> pulsante B (Salto)

Il personaggio possiede:

- Attacchi multipli
- Attacchi singoli
- Attacchi aerei
- Attacchi speciali

```

#                                     #
###  Le tecniche si riferiscono a quando Sketch è rivolto verso destra  ###
#                                     #

```

```

+-----+
| ATTACCHI MULTIPLI |
+-----+
SERIAL DOUBLE PUNCH      (Pugni)
  A, A, A...

```

Rimanendo fermo sul posto, Sketch colpisce in avanti con una serie di pugni. La tecnica è piuttosto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Dopo aver colpito tre volte un nemico con i pugni, Sketch eseguirà un potente calcio verso l'alto che lancerà via il bersaglio.

```

SERIAL HIGH KICK TORNADO  (Calci rotanti)
  O
 /  + A, A, A...
 /

```

Sketch esegue prima due rapidi calci alti per poi avanzare lungo il pavimento compiendo una serie di calci rotanti. La tecnica è piuttosto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Dopo aver colpito tre volte un nemico con i calci alti, Sketch eseguirà un rapido calcio volante che lancerà via il bersaglio.

```

SERIAL LOW KICK          (Calci agli stinchi)
 \
  \  + A, A, A...
  O

```

Avanzando lungo il pavimento, Sketch esegue una serie di calci bassi. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un discreto raggio d'azione. Dopo aver colpito tre volte un nemico con i calci agli stinchi, Sketch eseguirà una rapida semirovesciata che lancerà via il bersaglio.

+-----+
| ATTACCHI SINGOLI |
+-----+

BACK KICK (Calcio all'indietro)
O-- + A

Sketch esegue un veloce calcio all'indietro. La tecnica è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Il Back Kick non possiede una grande potenza offensiva ma risulta utile quando si viene circondati dai nemici e si vuole colpire il bersaglio alle proprie spalle.

FLOOR SWEEP (Calcio basso)

|
| + A
O

Rimanendo accovacciato, Sketch attacca con un calcio in avanti. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Il Floor Sweep non possiede una grande potenza offensiva ma è utile per colpire i bersagli bassi e per variare la propria sequenza di attacchi.

UPPERCUT (Montante)

O
| + A
|

Dopo essersi abbassato, Sketch attacca con un poderoso montante. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Dopo aver colpito tre volte un nemico con un attacco qualsiasi, è possibile lanciare via il bersaglio con un Uppercut.

SHOULDER SMASH (Spallata)

O-- --O + A

Sketch colpisce in avanti con un colpo di spalla. La tecnica è molto rapida ma possiede un raggio d'azione estremamente ridotto. Lo Shoulder Smash non è una tecnica d'attacco efficace e serve essenzialmente per distruggere gli elementi fragili presenti nelle vignette. Venendo a contatto con uno di essi, si può eseguire la spallata anche tenendo premuta la rispettiva direzione e spingendo il pulsante A.

GRAB-A-MUTANT + KICK (Presa con calcio)

a contatto con un nemico, tenere premuto il pulsante A per afferrarlo e poi premere di nuovo il pulsante A per colpirlo.

Sketch afferra il nemico per poi eseguire un potente calcio verso l'alto che lancerà via il bersaglio. È sconsigliato usare questa tecnica per diversi motivi: per afferrare un nemico bisogna necessariamente avvicinarsi molto a lui, rimanendo così vulnerabili ai suoi attacchi; una volta afferrato, bisogna subito colpirlo perchè il nemico si libererà in pochi istanti dalla presa, contrattaccando; la tecnica può andare spesso a vuoto perchè il gioco non legge sempre correttamente il comando inoltre non tutti i nemici possono essere afferrati. Il momento migliore per usare questo attacco è quando il mostro è stato già chiuso in un angolo.

GRAB-A-MUTANT + TOSS (Presca con lancio)

a contatto con un nemico, tenere premuto il pulsante A per afferrarlo e poi prendere la direzione Sinistra + il pulsante A per lanciarlo.

Sketch afferra il nemico per poi lanciarlo alle sue spalle. È sconsigliato usare questa tecnica per diversi motivi: per afferrare un nemico bisogna necessariamente avvicinarsi molto a lui, rimanendo così vulnerabili ai suoi attacchi; una volta afferrato, bisogna subito colpirlo perchè il nemico si libererà in pochi istanti dalla presa, contrattaccando; la tecnica può andare spesso a vuoto perchè il gioco non legge sempre correttamente il comando inoltre non tutti i nemici possono essere afferrati. Il momento migliore per usare questo attacco è quando il mostro è stato già chiuso in un angolo.

PAPER PLANE (Aeroplanino di carta)

tenere premuto il pulsante A sino a quando Sketch non strapperà completamente un pezzo di carta dallo sfondo.

Sketch strappa un pezzo di carta dallo sfondo e lo usa per farne un aeroplanino di carta. Il personaggio scaglia frontalmente l'oggetto, il quale attraversa due volte lo schermo in orizzontale. La tecnica è discretamente rapida, possiede un notevole raggio d'azione e causa danni ingenti. Il Paper Plane è un'arma a doppio taglio: è in grado di eliminare i nemici con un solo colpo ma in cambio sottrae l'energia vitale a Sketch, mentre questi strappa la carta. In aggiunta l'aeroplanino stesso può colpire anche il personaggio e gli causa danni elevati. È possibile interrompere la tecnica prima del lancio dell'oggetto, compiendo una qualsiasi azione oppure venendo colpiti da un nemico.

+-----+
| ATTACCHI AEREI |
+-----+

WHIRLWIND JUMP KICK (Calcio tornado)

pulsante A, saltando sul posto oppure saltando all'indietro

Sketch esegue in aria un doppio calcio rotante. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Il Whirlwind Jump Kick è in grado di colpire contemporaneamente sia in avanti che all'indietro, perciò è utile quando si viene circondati dai nemici. Questo attacco aereo viene eseguito in automatico come mossa finale al termine dei Serial High Kick Tornado.

FLYING DRAGON KICK (Calcio volante)

pulsante A, saltando in avanti

Sketch esegue un calcio volante in avanti. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Il Flying Dragon Kick non è molto potente ma è utile principalmente per sfuggire agli assalti nemici mentre ci si sposta in una zona più favorevole.

+-----+
| ATTACCHI SPECIALI |
+-----+

Queste sono le tecniche che si possono assegnare al pulsante C. Ogni volta che vengono utilizzate, sia che vadano a segno, sia che vengano bloccate dal nemico, Sketch perderà una piccola quantità di energia vitale. Questa penalità

non si applica al Block ed al Macho Yell e non viene inflitta nel caso in cui la tecnica non colpisca alcun bersaglio.

MACHO YELL (Grido)

Sketch incita l'avversario a farsi avanti. La tecnica non causa danni al nemico e non possiede alcuna reale utilità se non quella coreografica.

SHAOLIN KICK (Semirovesciata)

Sketch esegue in avanti una rapida semirovesciata che lancerà via il bersaglio. Questo è lo stesso attacco finale compiuto al termine dei Serial Low Kick.

SCISSOR KICK (Calcio alto)

Sketch esegue un potente calcio verso l'alto che lancerà via il bersaglio. Questo è lo stesso attacco finale compiuto al termine dei Serial Double Punch.

SHOULDER SMASH (Spallata)

Sketch colpisce in avanti con un colpo di spalla. La tecnica è molto rapida ma possiede un raggio d'azione estremamente ridotto. Lo Shoulder Smash non è una tecnica d'attacco efficace e serve essenzialmente per distruggere gli elementi fragili presenti nelle vignette.

BLOCK (Difesa)

Sketch si mette in posizione di difesa, parando gli attacchi nemici senza subire danni. Il personaggio può difendersi mentre è in piedi, accovacciato, oppure quando è aggrappato ad una struttura ma non quando salta. Questa è la tecnica speciale predefinita all'avvio del gioco. Nel caso in cui se ne selezioni un'altra da assegnare al pulsante C, Sketch parerà automaticamente gli attacchi nemici, ma ciò sarà possibile soltanto mentre il personaggio sarà immobile e non starà attaccando. In ogni caso, la Difesa non può bloccare gli assalti che colpiscono Sketch alle spalle.

OGGETTI

[@3GG]

Oltre alle varie tecniche d'attacco, Sketch può utilizzare diversi oggetti per farsi strada tra i nemici e le trappole presenti all'interno delle vignette. Gli oggetti raccolti vengono conservati passando da una Pagina all'altra; l'inventario invece verrà completamente svuotato al termine di ogni Episodio.

- Coltello
- Dinamite
- Granata
- Roadkill
- Super Pugno
- Thè freddo
- Punto interrogativo

- = l'oggetto non è subito visibile nella stanza e può essere ottenuto solo facendolo trovare da Roadkill

COLTELLO

Sketch scaglia orizzontalmente un coltello. La tecnica è discretamente rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Il Coltello è in grado di danneggiare i nemici e può anche attivare le leve situate oltre la portata di Sketch.

Si trova in:

Episodio 1: pagina 1 - 1A 1E•
Episodio 2: pagina 1 - 2D 2G
Episodio 2: pagina 2 - 2Q• 2R
Episodio 3: pagina 1 - 3D 3I•
Episodio 3: pagina 2 - 3U•

DINAMITE

Sketch rilascia sul pavimento un grosso esplosivo che detonerà dopo pochi istanti. La tecnica non è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. La Dinamite può eliminare qualsiasi nemico comune, può distruggere qualunque ostacolo ed è in grado di danneggiare anche Sketch, se questi viene coinvolto nell'esplosione.

Si trova in:

Episodio 1: pagina 1 - 1A
Episodio 1: pagina 2 - 1L• 1P
Episodio 2: pagina 1 - 2C•
Episodio 2: pagina 2 - 2P 2S•
Episodio 3: pagina 1 - 3B

GRANATA

Sketch lancia frontalmente una bomba che detona al contatto con il bersaglio. La tecnica è piuttosto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. La Granata può danneggiare i nemici, distruggere gli ostacoli ed è in grado di danneggiare anche Sketch, se questi viene coinvolto nell'esplosione. L'oggetto può essere distrutto dai proiettili nemici.

Si trova in:

Episodio 1: pagina 2 - 1O
Episodio 2: pagina 1 - 2K•
Episodio 2: pagina 2 - 2O
Episodio 3: pagina 1 - 3D 3J

ROADKILL

Sketch rilascia sul pavimento Roadkill, il suo topo domestico. Una volta comparso, l'animale attiverà le leve presenti oppure stordirà temporaneamente i nemici presenti oppure cercherà eventuali oggetti nascosti. Dopo averlo rilasciato, è sempre possibile raccogliere nuovamente il topo. Roadkill può essere ferito dai mostri presenti e, subendo diversi danni, cadrà nella vignetta sottostante. Nel caso in cui si lasci l'animale indietro, esso poi ricomparirà automaticamente in uno dei riquadri successivi. Roadkill è in grado anche di far fuggire via all'istante le Mongoria, le quali scapperanno alla vista del topo.

Si trova in:

Episodio 1: pagina 1 - 1D 1G
Episodio 2: pagina 1 - 2A
Episodio 3: pagina 1 - 3A

SUPER PUGNO

Sketch si trasforma temporaneamente in un super eroe e colpisce con violenza il pavimento, generando un'ondata d'urto. Essa è così potente da strappare in orizzontale tutta la vignetta, distruggendo qualsiasi nemico o trappola sul suo cammino. Il personaggio non può essere danneggiato durante tutta la sequenza di esecuzione del Super Pugno.

Si trova in:

- Episodio 1: pagina 1 - 1F
- Episodio 1: pagina 2 - 1R
- Episodio 2: pagina 1 - 2A• 2G
- Episodio 3: pagina 1 - 3C•

THE FREDDO

Sketch beve il contenuto della bottiglia, ripristinando poco più della metà della sua energia vitale. La quantità di vita in eccesso tuttavia non verrà accumulata, bensì andrà sprecata, perciò è bene usare questo oggetto solo quando si possiede poca energia vitale.

Si trova in:

- Episodio 1: pagina 1 - 1A
- Episodio 1: pagina 2 - 1T•
- Episodio 2: pagina 1 - 2C 2G
- Episodio 2: pagina 2 - 2N 2U
- Episodio 3: pagina 1 - 3C 3F
- Episodio 3: pagina 2 - 3M 3P

PUNTO INTERROGATIVO

Ad eccezione di Roadkill, questo oggetto può essere uno qualsiasi dei precedenti e la sua natura viene rivelata solo dopo essere stato raccolto. Può capitare che il Punto interrogativo sia un esplosivo che detona non appena lo si raccoglie, danneggiando il personaggio.

<< Per quanto possa sembrare totalmente casuale, la natura del Punto interrogativo in realtà pare dipenda dagli oggetti che già si possiedono e dalla loro posizione all'interno dell'inventario. >>

Si trova in:

- Episodio 2: pagina 1 - 2I
- Episodio 2: pagina 2 - 2N•
- Episodio 3: pagina 1 - 3E (x2)
- Episodio 3: pagina 2 - 3L (x2) 3V

.....

+-----+
 | CONSIGLI VARI |
 +-----+

[@3CV]

- Il gioco non prevede limiti di tempo perciò non fatevi prendere dalla fretta: affrontate con calma i vari nemici presenti, pianificando le vostre mosse ed i vostri spostamenti. Una volta entrati in una vignetta, non sarà più possibile tornare in quella precedente: per questo motivo esplorate bene ogni singolo riquadro, facendovi aiutare da Roadkill per trovare oggetti nascosti.
- Al termine di ogni Pagina l'energia vitale non verrà ripristinata, cosa che invece accadrà all'inizio di un nuovo Episodio. Dopo aver completato una Pagina, apparirà una schermata che mostrerà la percentuale di avventura svolta assieme al punteggio ottenuto: ogni pagina rappresenta un 15% mentre per guadagnare il 10% rimanente bisogna ottenere il Finale 3.
- Una volta esaurita l'energia vitale di Sketch, la partita avrà termine e

- 9. Episodio 3: pagina 1 (traccia 1)
- 10. Episodio 2: pagina 2 (traccia 2)
- 11. Episodio 3: pagina 1 (traccia 3)
- 12. Episodio 2: pagina 2 (traccia 1)
- 13. Risultati di fine pagina
- 14. Episodio 2: pagina 1 (traccia 3)
- 15. Schermata del titolo
- 16. Cattura di Alyssa
- 17. Episodio 3: pagina 1 (traccia 2)
- 18. Episodio 3: pagina 2 (traccia 1)
- 19. Scontro con Mortus
- 20. Epilogo

- Exit
tornare alla schermata del titolo

Per ogni Episodio sono presenti:

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

EPISODIO 1: LA NOTTE DEI MUTANTI

[@4E1]

"Le fogne sono piene di mutanti, trappole e vicoli ciechi. I loro abitanti stanno proteggendo l'area a costo delle loro vite... Ma perchè?? Scopri cosa si nasconde."

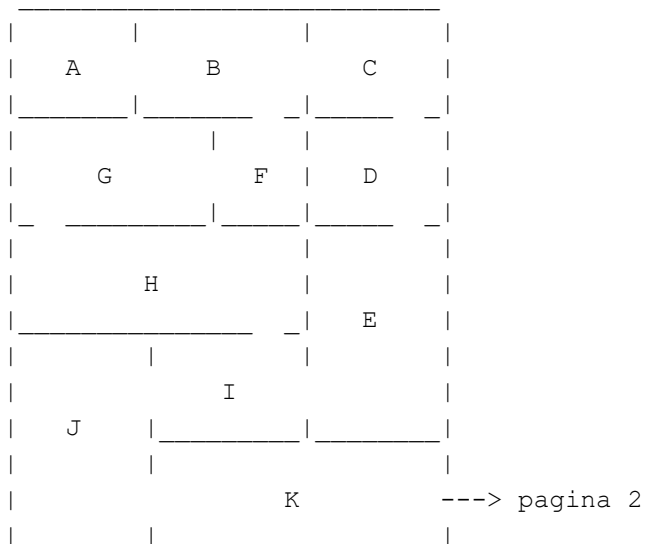
*** NEMICI ***

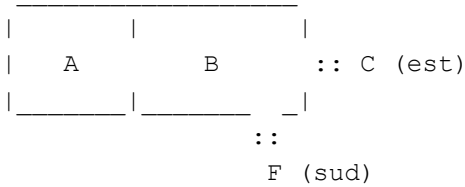
Cocoon Crawler
Flying Creature
Gravis the Bully
Spawn Mutant
Strigil the Assassin
(boss) Dragon

*** OGGETTI ***

Coltello [A, E]
Dinamite [A, L, P]
Granata [O]
Roadkill [D, G]
Super Pugno [F, R]
Thè freddo [A, T]

--- Pagina 1: mappa completa ---





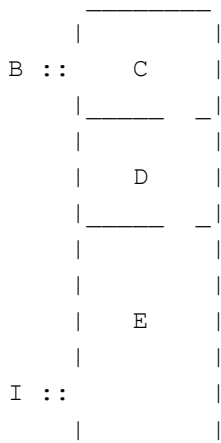
[1A] Una volta iniziata l'avventura, vi ritroverete in una vignetta dove è presente anche Alyssa. Raccogliete dal pavimento il COLTELLO, la DINAMITE ed il THÈ FREDDO ed entrate nel riquadro successivo.

[1B] Qui affronterete un Gravis, un androide di colore rosso: sfruttate questo scontro per fare pratica con il sistema di combattimento del gioco. Dopo aver eliminato il nemico, comparirà un altro esemplare che dovrete sconfiggere.

In seguito potrete scegliere quale percorso intraprendere:

- est: vignetta 1C
- sud: vignetta 1F

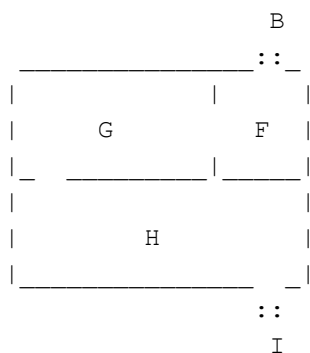
Entrambi i percorsi si riuniranno poi nella vignetta 1I.



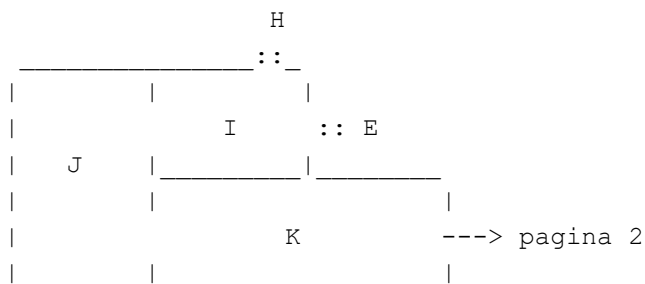
[1C] All'interno di questa vignetta, avvicinatevi al barile, senza però toccarlo, ed usate la Dinamite: se fatto in modo corretto, riuscirete ad eliminare il Gravis, a distruggere il barile ed a demolire il tombino contemporaneamente. In caso contrario, sconfiggete il nemico ed usate i calci bassi per distruggere il coperchio. Infine scendete nella vignetta sottostante.

[1D] Una volta qui, usate i pugni per distruggere la gabbia e potrete raccogliere ROADKILL dalla pedana. Salendo su di essa, si attiverà un meccanismo che strapperà il bordo inferiore della vignetta e vi farà raggiungere automaticamente quella situata al di sotto.

[1E] Usate la leva sulla sinistra per aprire la botola e continuare la discesa. Nella zona inferiore, rilasciate Roadkill ed il topo troverà per voi un COLTELLO. Demolite i barili situati sulla sinistra e da uno di essi comparirà una Flying Creature. Il nemico non è molto pericoloso, nè è in grado di difendersi perciò potrete eliminarlo rapidamente usando gli attacchi aerei oppure i Montanti. Infine entrate nella vignetta successiva per riunirvi con l'altro percorso.

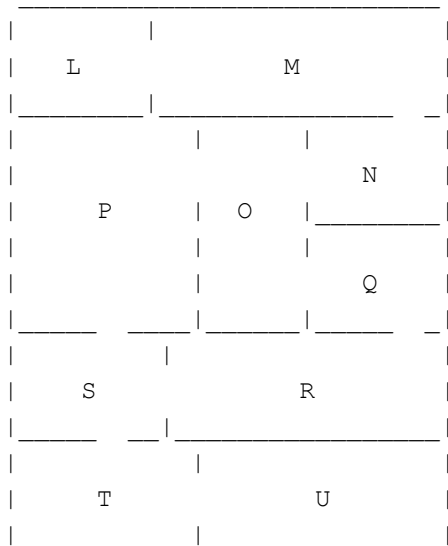


- [1F] Demolite i barili presenti e, all'interno di uno di essi, troverete il SUPER PUGNO. Successivamente entrate nella vignetta a sinistra.
- [1G] Al suo interno troverete un Gravis, assieme ad una gabbia e ad un tombino. Avvicinatevi al nemico e rilasciate la Dinamite: con un po' di fortuna, riuscirete ad eliminare il Gravis, a demolire la gabbia ed a rimuovere il tombino contemporaneamente. In caso contrario, sconfiggete il nemico e distruggete gli ostacoli. Raccogliete ROADKILL ed infine scendete nella vignetta successiva.
- [1H] Giunti nelle fogne, sarete attaccati da uno Strigil. Questo guerriero armato con una coppia di arpioni è piuttosto agile ed è anche in grado di teletrasportarsi. Per eliminarlo potete aggrapparvi al tubo orizzontale ed attaccare il nemico con i calci. Dopo aver sconfitto anche il secondo esemplare, scendete nell'apertura a sud est per riunirvi con l'altro percorso.

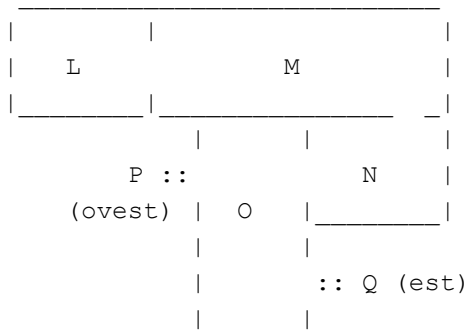


- [1I] Eliminate lo Strigil presente, sfruttando anche il tubo orizzontale, se necessario, ed entrate nella vignetta a sinistra.
- [1J] Una volta qui, spingete la cassa verso la parete sinistra quanto basta per salirvi sopra ed usare la leva. Lasciate un po' di spazio tra la cassa ed il muro, in modo tale che in seguito possiate spostarla verso destra. Abbassate la leva per aprire la botola e successivamente spingete la cassa nell'apertura: cadendo sui barili incendiati, essa esploderà demolendoli, rendendo sicuro il passaggio. Scendete nella zona inferiore e distruggete la grata sulla destra per proseguire.
- [1K] All'interno di questa vignetta, usate subito una Presa per calciare via il Gravis ed il corpo del nemico romperà i bordi verticali bianchi. Una volta giunti all'interruzione del ponte, eliminate le Flying Creature e siate precisi nel superare il precipizio saltando: nel caso in cui cadiate nel vuoto, la partita avrà termine istantaneamente. Proseguendo verso destra arriverete alla fine della pagina.

--- Pagina 2: mappa completa ---



Pagina 2: ingresso



- [1L] Una volta giunti nella seconda pagina, non demolite subito la porta di metallo. Rilasciate Roadkill sul pavimento ed il topo troverà per voi la DINAMITE. Usate l'esplosivo per distruggere l'ostacolo ed entrare nella vignetta successiva.
- [1M] Al suo interno, dopo alcuni secondi caleranno dal soffitto alcuni bozzoli che rilasceranno i Cocoon Crawler. Questi insetti sono semplici da eliminare perciò usate i calci bassi per farlo: in alternativa potrete evitare di affrontarli, distruggendo i bozzoli prima che compaiano i Cocoon Crawler. Successivamente, avvicinatevi alle ventole sul lato destro della vignetta e rilasciate Roadkill: il topo supererà gli ostacoli ed abbasserà una leva che li fermerà. In seguito, eliminate lo Strigil, demolite la ventola ed uscite da sud est.
- [1N] In questa vignetta troverete subito una cassa esplosiva ed una coppia di ventole attive. Spingete la prima contro le seconde ed essa esploderà in pochi istanti, liberando così il passaggio. Recatevi poi nel riquadro successivo.
- [1O] Una volta qui, non distruggete la cassa ma eliminate invece le due Flying Creature. Grazie al contenitore, al cui interno è presente una GRANATA, sarete in grado di aggrapparvi alla sbarra in alto a sinistra.

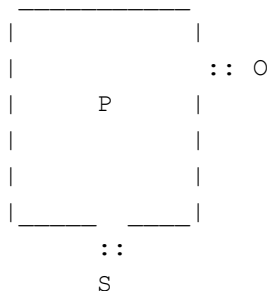
In seguito potrete scegliere quale percorso intraprendere:

- ovest: vignetta 1P

- est : vignetta 1Q

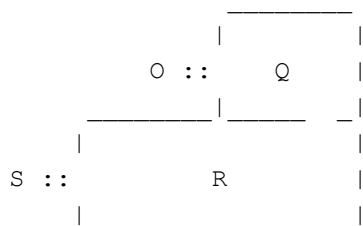
Entrambi i percorsi si riuniranno poi nella vignetta 1S.

Pagina 2: percorso ovest



[1P] Eliminate la Flying Creature e salite sul tubo a nord ovest per trovare la DINAMITE. In seguito, con il giusto tempismo, scendete nella zona a sud quando il Gravis ritira la sua molla. Dopo aver sconfitto l'androide, attraversate il passaggio a sud per riunirvi con l'altro percorso.

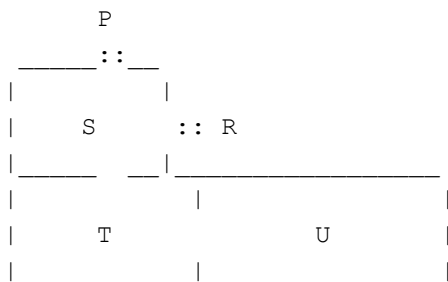
Pagina 2: percorso est



[1Q] All'interno di questa vignetta, distruggete i bozzoli prima che rilascino i Cocoon Crawler e poi scendete attraverso il passaggio a sud est.

[1R] Una volta qui, troverete un Gravis che vi lancerà contro i bozzoli dei Cocoon Crawler. Demolite i vari ostacoli, man mano che avanzate verso sinistra, e, dopo aver sconfitto l'androide, otterrete un SUPER PUGNO. Raggiungete infine la vignetta successiva per riunirvi con l'altro percorso.

Pagina 2: uscita



[1S] Giunti al suo interno, troverete una leva sulla parete sinistra e due prese sullo sfondo che ruotano ognuna nella propria casella. Abbassando la leva, si fermerà prima la presa di sinistra e poi quella di destra: per risolvere l'enigma dovrete arrestarle entrambe quando sono disposte orizzontalmente, in corrispondenza della sbarra azzurra situata tra le due caselle. Successivamente scendete nella vignetta inferiore.

[1T] Dopo essere atterrati, eliminate subito i due Cocoon Crawler e, dopo pochi istanti, compariranno gli Spawn Mutant. Queste creature, se afferrate, hanno la caratteristica di potersi trasformare in un Gravis oppure in uno Strigil: per questo motivo evitate di eseguire la Presa, e colpiteli senza rimanere eccessivamente vicini. Dopo aver sconfitto gli otto Spawn Mutant, rilasciate Roadkill sul pavimento ed il topo troverà un THE FREDDO. Infine recatevi nell'ultimo riquadro.

[1U] Qui affronterete il boss Dragon.

DRAGON \

1. Artiglio

il Dragon estende orizzontalmente il suo artiglio. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Per non subire danni bisogna allontanarsi dal nemico oppure accovacciarsi.

2. Morso

il Dragon morde frontalmente. La tecnica è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarla bisogna allontanarsi dal nemico oppure saltare.

3. Sfera infuocata

il Dragon emette frontalmente un globo di fuoco. La tecnica è discretamente rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla è necessario oltrepassarla saltando.

Il Dragon è una creatura verde che pende dal soffitto e che possiede il volto di un drago. Il boss non si sposta mai dalla sua zona ed è molto aggressivo. Sin dall'inizio della battaglia, il Dragon vi scaglierà contro le sue Sfere infuocate perciò dovrete evitarle saltando oppure pararle man mano che vi muovete verso di lui. Una volta che siete abbastanza vicini, colpitelo ed accovacciatevi subito, in modo tale da schivare il suo Artiglio. In seguito attaccatelo ed abbassatevi in maniera alternata e, dopo aver subito cinque colpi, il Dragon si tirerà su per qualche secondo.

Sfruttate questo breve lasso di tempo per rotolare sotto di lui e raggiungere la zona orientale della vignetta. Qui è presente un barile: non distruggetelo bensì posizionatevi alla sua destra. Le diverse Sfere infuocate del Dragon lo incendieranno ma non saranno in grado di distruggerlo. Spingete il barile sin sotto al boss e la sua fiamma lo danneggerà ripetutamente, sino ad eliminarlo. È possibile sconfiggere il Dragon anche colpendolo normalmente, ma in questo caso sarà necessario molto più tempo per farlo.

EPISODIO 2: BENVENUTO AL TEMPIO

[@4E2]

"Combatti per la tua vita, mentre una folla rumorosa reclama la tua testa. È forse questo il luogo di addestramento dell'esercito di Mortus?"

*** NEMICI ***

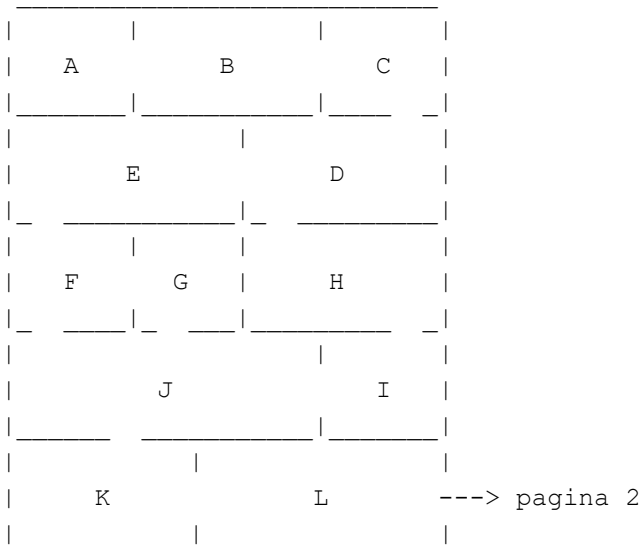
Cocoon Crawler
Flying Creature

*** OGGETTI ***

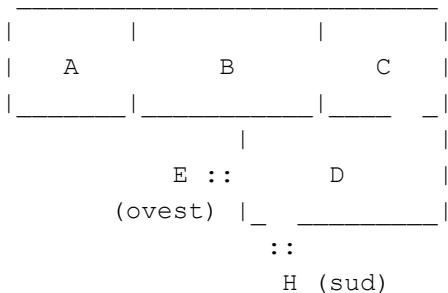
Coltello [D, G, Q, R]
Dinamite [C, P, S]

Gravis the Bully	Granata	[K, O]
Mongoria	Punto interrogativo	[I, N]
Strigil the Assassin	Roadkill	[A]
Styx the Monk	Super Pugno	[A, G]
(boss) Old Fung	Thè freddo	[C, G, N, U]

--- Pagina 1: mappa completa ---



Pagina 1: ingresso



- [2A] Una volta iniziato il secondo Episodio, raccogliete ROADKILL e poi rilasciatelo di nuovo: il topo troverà per voi un SUPER PUGNO. In seguito entrate nella vignetta successiva.
- [2B] Al suo interno affronterete Styx. Questo guerriero armato di bastone possiede attacchi di ogni tipo, perciò non lasciategli l'iniziativa ed eliminatelo dopo averlo bloccato in un angolo. Sconfiggete anche il secondo esemplare per proseguire.
- [2C] Usate gli attacchi aerei per distruggere la cassa in cima, senza far detonare quelle più in basso. All'interno del contenitore troverete un THÈ FREDDO. Rilasciate Roadkill sul pavimento ed il topo vi procurerà una DINAMITE. Infine scendete nella vignetta sottostante.
- [2D] Dopo essere atterrati, noterete sulla destra una buca dalla quale emergono continuamente le Flying Creature. Salite sul masso più basso e tenete premuta la direzione Sinistra per separarlo dagli altri. Spingetelo poi in corrispondenza della buca, in modo tale da ostruirla ed impedire così la comparsa di nuovi nemici. State attenti mentre spostate il masso poichè le Flying Creature potranno distruggerlo con i loro attacchi. Una volta chiusa la tana nemica, distruggete i rimanenti massi: nel caso in cui non

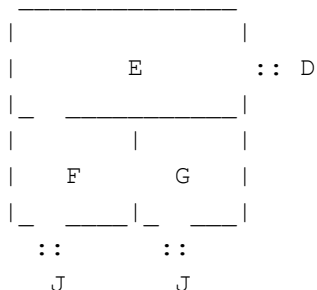
siate riusciti ad ostruire la buca, all'interno di una delle rocce troverete un COLTELLLO.

In seguito potrete scegliere quale percorso intraprendere:

- ovest: vignetta 2E
- sud : vignetta 2H

Entrambi i percorsi si riuniranno poi nella vignetta 2J.

Pagina 1: percorso ovest

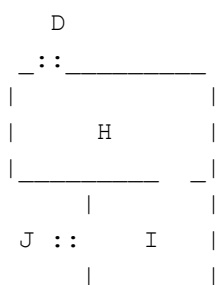


[2E] Una volta qui, distruggete il cuneo poi spingete le due casse esplosive verso sinistra, accovacciandovi per evitare le sfere infuocate scagliate dal teschio. Se la possedete ancora, usate la Dinamite per far detonare le casse oppure colpitele sino a quando non esplodono: in questo modo i due contenitori ed il teschio svaniranno, permettendovi così di accedere nella vignetta inferiore.

[2F] Eliminate il Cocoon Crawler e, in seguito, non scendete subito. Colpite il muro sulla destra per demolirlo per entrare in un riquadro segreto.

[2G] Al suo interno sono presenti un COLTELLLO, un THÈ FREDDO ed un SUPER PUGNO. Recatevi poi nella vignetta inferiore per riunirvi con l'altro percorso.

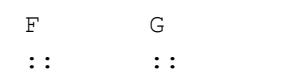
Pagina 1: percorso sud

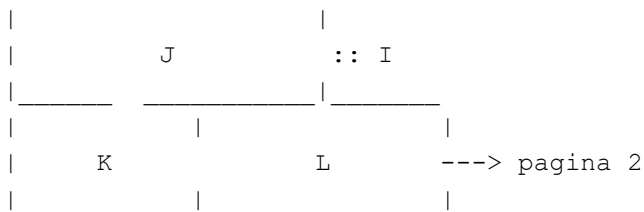


[2H] Dopo essere atterrati, colpite la parete sinistra per trovare un masso nascosto. Salitevi sopra e tenete premuta la direzione Sinistra per staccarlo dal muro. Spingetelo poi verso il cuneo mobile ed i due si distruggeranno a vicenda, liberando così il percorso. Infine eliminate lo Strigil e scendete nella vignetta sottostante.

[2I] Una volta qui troverete un PUNTO INTERROGATIVO sul pavimento. Uscite da sinistra per riunirvi con l'altro percorso.

Pagina 1: uscita



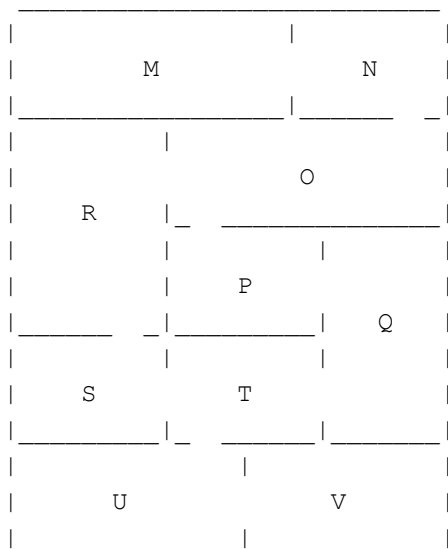


[2J] Giunti nell'arena, dovrete affrontare una serie di scontri: prima due Strigil, poi un Gravis, uno Styx ed infine una Mongoria. La ragazza è un nemico molto agile e può attaccare sia dalla lunga che dalla breve distanza. Per tale motivo, bloccatela in un angolo per non darle la possibilità di muoversi. In alternativa, potete sconfiggere questo tipo di nemici rilasciando Roadkill sul pavimento: alla vista del topo, la ragazza fuggirà istantaneamente dalla vignetta. Una volta eliminati tutti i guerrieri potrete proseguire verso sud.

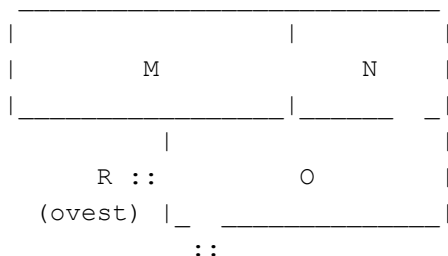
[2K] Dopo essere arrivati in questo riquadro, rilasciate Roadkill ed il topo vi procurerà una GRANATA. Usate quest'ultima per eliminare lo Strigil situato sulla destra, poi raggiungete la sua posizione e procedete nella vignetta seguente.

[2L] Ora dovrete avanzare verso destra rimanendo aggrappati alla fune. Cadendo nel vuoto, Sketch perderà automaticamente la vita, perciò siate prudenti e difendetevi dagli assalti delle Flying Creature. Demolite il bordo bianco e, mentre procedete, tiratevi su per schivare le Fiamme scagliate da Styx. Scendete poi sul pavimento e da qui potrete eliminare facilmente tutti i nemici presenti. Una volta fatto, recatevi nella Pagina successiva.

--- Pagina 2: mappa completa ---



Pagina 2: ingresso



[2M] Una volta iniziata la seconda Pagina, verrete subito attaccati da due Flying Creature. Per eliminarle potete anche aggrapparvi alla sbarra orizzontale e da qui colpirle con i calci. Infine demolite i due cunei per proseguire.

[2N] Sconfiggete lo Styx per ottenere un THÈ FREDDO poi rilasciate Roadkill sul pavimento per trovare un PUNTO INTERROGATIVO. Infine scendete nella vignetta sottostante.

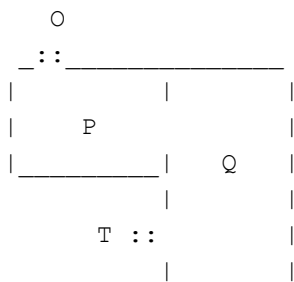
[2O] Sfruttate Roadkill per far fuggire rapidamente le tre Mongoria e demolite i vari bordi bianchi mentre proseguite verso sinistra. Nella zona ovest troverete una GRANATA.

In seguito potrete scegliere quale percorso intraprendere:

- ovest: vignetta 2R
- sud : vignetta 2P

Entrambi i percorsi si riuniranno poi nella vignetta 2T.

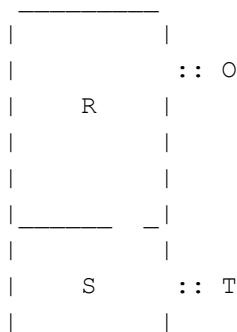
Pagina 2: percorso sud



[2P] Nella parte occidentale di questa vignetta è presente una cassa. Salite su di essa e tenete premuta la direzione Sinistra per staccarla dalla parete. Spingetela poi verso il pozzo e salite di nuovo sul contenitore: da qui usate la Granata per eliminare lo Strigil presente. Fate in modo che l'esplosivo non colpisca le Fiamme scagliate dal nemico perchè in questo caso potrebbe detonare ancor prima di colpirlo. Prima di accedere nel riquadro successivo, distruggete la cassa per trovare una DINAMITE.

[2Q] Giunti nel pozzo, verrete calati rimanendo aggrappati ad una piccola sbarra. Appena entrati, usate subito la Dinamite, la quale distruggerà la trappola situata in fondo al percorso. Da entrambe le pareti compariranno una serie di lucertole che vi colpiranno con le loro lingue: usate i calci per eliminarle prima di subire danni da esse. Infine, uscendo da sinistra, vi riunirete con l'altro percorso.

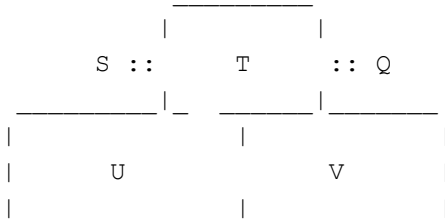
Pagina 2: percorso ovest



[2R] Una volta entrati in questa vignetta, il soffitto prenderà fuoco ed inizierà ad abbassarsi gradualmente: venendo a contatto con esso perderete istantaneamente la vita. Distruggete subito il primo braciere e la botola sottostante per scendere al piano inferiore. Demolite anche la seconda botola e, all'interno del secondo braciere, troverete un COLTELLO. Infine distruggete le assi di legno situate nell'angolo di sud est per aprire il passaggio che vi porterà nel riquadro sottostante.

[2S] Dopo essere atterrati, rotolate verso sinistra per avvicinarvi al teschio e contemporaneamente evitare le sue sfere infuocate. Demolite la trappola e, uscendo da destra, vi riunirete con l'altro percorso.

Pagina 2: uscita



[2T] All'interno di questa vignetta è presente uno Styx che vi attaccherà, facendosi scudo con tre sacchi da boxe. Distruggete gli ostacoli e saltate per evitare le Fiamme scagliate dal nemico. Successivamente eliminate il guerriero e recatevi nella vignetta sottostante.

[2U] Una volta qui, demolite la cassa per trovare un THÈ FREDDO ed in seguito avvicinatevi al sacco da boxe chiodato. Rilasciate Roadkill sul pavimento ed accovacciatevi: il topo abbasserà la leva situata sulla parete est, che solleverà temporaneamente l'ostacolo. Non appena ciò accade rotolate subito verso destra per raggiungere l'uscita.

[2V] Qui affronterete il boss Old Fung.

OLD FUNG \

1. Sfere esplosive
mentre rimane sullo sfondo, Old Fung scaglia in maniera alternata a destra ed a sinistra una serie di globi luminosi. Essi poi avanzano lungo il perimetro della stanza generando una serie di esplosioni in acqua. L'attacco è molto rapido e possiede un raggio d'azione notevole. Per non subire danni è necessario oltrepassare saltando ogni singola sfera.
2. Unghie
Old Fung scaglia frontalmente una coppia di unghie. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Il boss è in grado di lanciarle a due altezze diverse: nel primo caso bisogna schivare le unghie accovacciandosi mentre nel secondo è necessario evitarle saltando.

Old Fung è un vecchio monaco che possiede dita molto lunghe. Il boss è molto aggressivo e possiede una discreta velocità nei movimenti. Old Fung alterna sempre i suoi attacchi: all'inizio, rimanendo sullo sfondo, il boss vi lancerà contro le Sfere esplosive, in seguito scenderà sul campo di battaglia per colpirvi con le sue Unghie.

```

|
| Evitate i suoi attacchi saltando e, quando Old Fung sarà in primo piano,
| attendete che il boss scagli una prima coppia di Unghie ed oltrepassate
| il monaco con un salto. Una volta fatto, colpitelo subito per lanciarlo
| contro la parete, dove verrà danneggiato dalle sue stesse Unghie,
| le quali rimarranno conficcate nel muro. Ripetete la strategia altre
| due volte per sconfiggere il boss. È possibile sconfiggere Old Fung
| anche colpendolo normalmente, senza sfruttare le sue Unghie, ma in
| questo caso sarà necessario molto più tempo per farlo.
|

```

=====

EPISODIO 3: LA MALEDIZIONE DELLE NAVI FANTASMA

=====

[@4E3]

"Questa discarica di navi in disuso nasconde un terribile segreto. La storia finirà qui???"

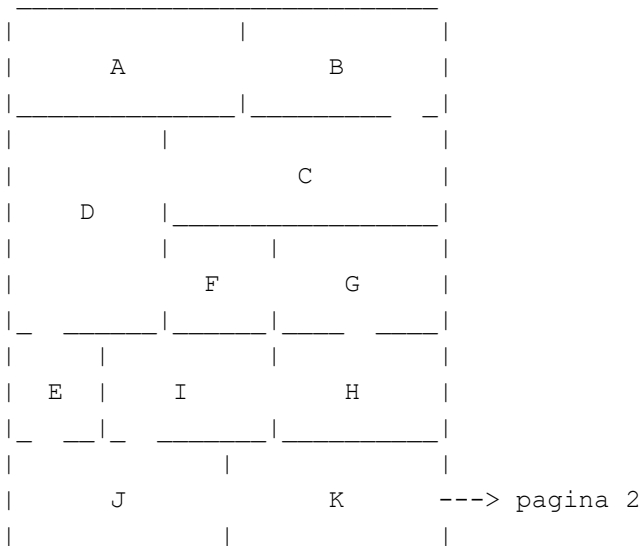
*** NEMICI ***

Cocoon Crawler
 Flying Creature
 Gravis the Bully
 Mongoria
 Pelagus
 Spawn Mutant
 Strigil the Assassin
 Styx the Monk
 (boss) Mortus

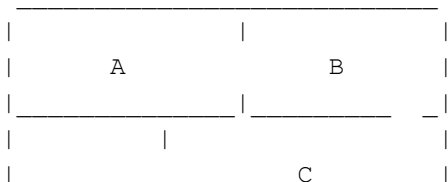
*** OGGETTI ***

Coltello [D, I, U]
 Dinamite [B]
 Granata [D, J]
 Punto interrogativo [E, L, V]
 Roadkill [A]
 Super Pugno [C]
 Thè freddo [C, F, M, P]

--- Pagina 1: mappa completa ---



Pagina 1: ingresso



```

|   D   | _____ |
|       |               |
|       |               |
|       |               |
|_ _____|
  ::
  E (sud)

```

[3A] Raccogliete subito ROADKILL e dopo alcuni istanti dovrete affrontare una serie di Spawn Mutant. Eliminate tutti i nemici e proseguite verso destra.

[3B] In questa vignetta attendete qualche secondo e sconfiggete lo Spawn Mutant che apparirà. Successivamente, rilasciate Roadkill sul pavimento ed il topo entrerà nella trappola a forma di bocca. Essa si chiuderà di continuo lasciandovi così la possibilità di distruggerla. Una volta fatto, raccogliete la DINAMITE e scendete nel riquadro sottostante.

[3C] Al suo interno troverete una serie di mine che esploderanno al semplice contatto. Saltate sulla roccia in corrispondenza della seconda mina da destra ed eliminate la Flying Creature che comparirà a breve. In seguito saltate sulla roccia successiva e da qui rilasciate la Dinamite verso destra, nello spazio vuoto tra le due mine finali. Nel frattempo allontanatevi il più possibile in direzione est: se il tutto è stato fatto correttamente, la Dinamite farà esplodere l'intera serie di mine, liberando così il passaggio. Sconfiggete la Mongoria che comparirà a breve per ricevere un THÈ FREDDO ed usate Roadkill per trovare un SUPER PUGNO nascosto. Infine uscite da sinistra.

[3D] Giunti nella grotta, procedete lungo la sbarra. In seguito spingete la cassa esplosiva verso destra, facendola atterrare sulla pedana inferiore. Raggiungetela ed abbassate la leva per far comparire un COLTELLO ed una GRANATA. Saltate sulla cassa esplosiva per tornare sulla pedana superiore e raccogliete almeno il Coltello perchè potrà essere utile più avanti. Successivamente, spingete la cassa verso sinistra e, atterrando sulle stalagmiti, essa detonerà distruggendo gli ostacoli. Raggiungete il piano più basso e rilasciate Roadkill sul pavimento: il topo troverà per voi una uscita segreta.

Ora potrete scegliere quale percorso intraprendere:

- sud : vignetta 3E
- ovest: vignetta 3F

Entrambi i percorsi si riuniranno poi nella vignetta 3J.

Pagina 1: percorso sud

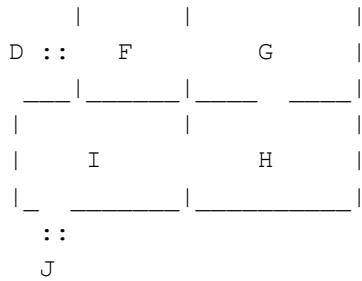
```

  D
  _::_
  |   |
  | E |
  |_ _|
  ::
  J

```

[3E] All'interno di questa vignetta sono presenti due PUNTI INTERROGATIVI. Successivamente proseguite verso sud per riunirvi con l'altro percorso.

Pagina 1: percorso est



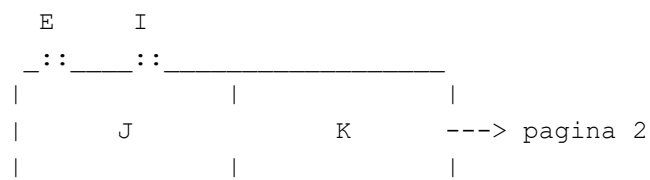
[3F] Qui troverete subito un THÈ FREDDO sul pavimento. Eliminate la Flying Creature e farete emergere una pedana mobile dalla lava: sfruttatela per raggiungere l'uscita. Cadendo nella lava non perderete la vita ma subirete danni ingenti.

[3G] In questo riquadro affronterete un Pelagus. Questo nemico si sposta esclusivamente lungo i soffitti perciò dovrete fare attenzione a non cadere nella lava mentre lo colpite con gli attacchi aerei e con i Montanti. Dopo aver sconfitto il nemico, scagliate il Coltello verso destra per abbassare una leva e far emergere una pedana mobile. Salitevi subito sopra e tenete subito premuta la direzione Giù per entrare nella vignetta inferiore, senza venire danneggiati dalla lava.

[3H] Ora dovrete affrontare due Pelagus, rimanendo aggrappati alla sbarra. Difendetevi dagli assalti nemici e fate in modo che la creature si colpiscano con i loro stessi proiettili. Dopo averle eliminate entrambe, uscite da sinistra.

[3I] Una volta entrati in questa vignetta, accovacciatevi subito per non venire feriti dalle stalattiti. Usate i calci bassi per distruggere le stalagmiti e per eliminare i Cocoon Crawler e rotolate per proseguire verso sinistra. Infine uscendo da sud est vi riunirete con l'altro percorso.

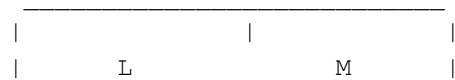
Pagina 1: uscita

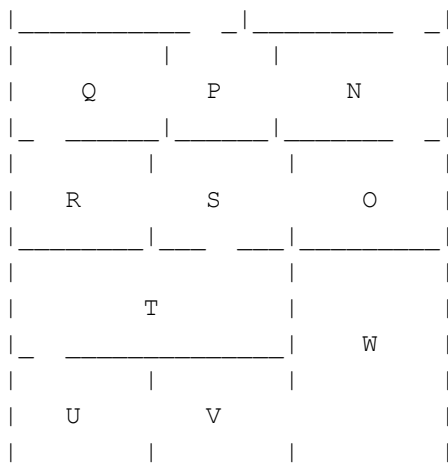


[3J] All'interno di questa vignetta troverete una GRANATA sul pavimento ed un Pelagus. Fate attenzione al nemico perchè le sue Molle verdi potranno trasformarsi in mine una volta toccato il suolo, perciò siate molto aggressivi e non dategli il tempo di attaccare. In seguito eliminate i due Strigil e recatevi nel riquadro successivo.

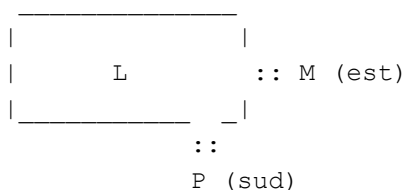
[3K] Una volta qui, sconfiggete lo Spawn Mutant ed oltrepassate saltando il primo pilone chiodato, facendo attenzione a non atterrare sulla mina. Successivamente rilasciate Roadkill sul pavimento ed attendete che il topo utilizzi due volte la leva, in modo tale da far scendere i piloni successivi. Infine oltrepassateli saltando per arrivare al termine della Pagina.

--- Pagina 2: mappa completa ---





Pagina 2: ingresso



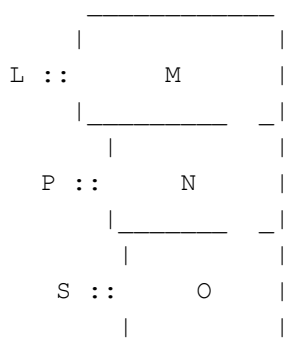
[3L] Una volta iniziata la Pagina 2, vi ritroverete automaticamente aggrappati ad una fune. Nella zona inferiore della vignetta sono presenti le mine e due PUNTI INTERROGATIVI.

In seguito potrete scegliere quale percorso intraprendere:

- est: vignetta 3M
- sud: vignetta 3P

Entrambi i percorsi si riuniranno poi nella vignetta 3S.

Pagina 2: percorso est



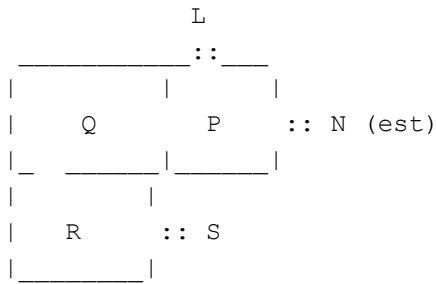
[3M] In questa vignetta aggrappatevi alla sbarra che sporge dalla nave e da qui colpite la passerella con i calci per distruggerla. Dopo averla demolita, potrete raccogliere un THÈ FREDDO e dovrete affrontare una serie di scontri: prima due Cocoon Crawler, poi uno Styx ed infine uno Strigil. Infine uscite da sud est.

[3N] Una volta atterrati, compariranno continuamente dall'alto i bozzoli dei Cocoon Crawler. Distruggetene tre prima che rilascino gli insetti e potrete accedere alla vignetta sottostante.

[3O] Al suo interno troverete un Gravis davanti alla porta, una mina attaccata ad un elettromagnete e la leva che lo fa calare. Attendete che la mina

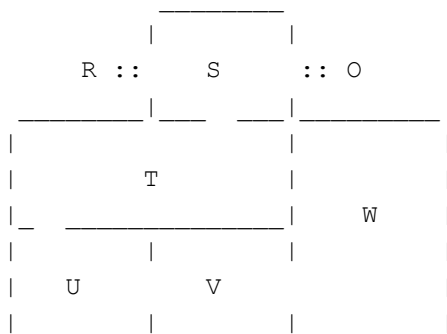
arrivi in corrispondenza del nemico ed abbassate la leva: se fatto con il giusto tempismo, la mina colpirà il Gravis e, detonando, demolirà anche la porta. Uscita da sinistra per riunirvi con l'altro percorso.

Pagina 2: percorso sud



- [3P] In questa vignetta troverete una cassa normale ed una esplosiva. Demolite la prima, senza far detonare la seconda, per trovare un THE FREDDO. Dopo averlo fatto potete decidere se proseguire normalmente verso sinistra oppure recarvi nel percorso est, superando la porta a destra.
- [3Q] Una volta qui, sarete attaccati da una serie di Cocoon Crawler che usciranno dal boccaporto. Accovacciatevi ed sconfiggeteli tutti usando i calci bassi per poi scendere nella vignetta inferiore.
- [3R] Al suo interno abbassate la leva sulla sinistra per attivare il pistone ed eliminare così il Cocoon Crawler presente sul pavimento. Alzatela per disattivare il dispositivo e colpite la mina più volte, sino a sganciarla dall'elettromagnete. Spingete la sfera contro il pistone e riattivatelo: la mina verrà lanciata contro la porta metallica e, detonando, la aprirà. Procedete verso destra per riunirvi con l'altro percorso.

Pagina 2: uscita



- [3S] Dopo essere entrati in questo riquadro, abbassate la leva sulla sinistra per calare l'elettromagnete ed afferrare la mina che ostruisce il passaggio. Proseguite poi nella vignetta sottostante.
- [3T] Al suo interno troverete una serie di missili appesi alla sbarra. Colpiteli con la Spallata, in modo tale che urtino uno contro l'altro, distruggendosi a vicenda. Successivamente eliminate i due Strigil ed entrate nel riquadro successivo.
- [3U] Qui compariranno tre Gravis, uno dopo l'altro. Lanciate i nemici contro il pistone sulla destra, in modo tale da distruggerlo. In seguito rilasciate Roadkill ed il topo troverà per voi un COLTELLO. Recatevi poi nella vignetta accanto.

[3V] Una volta qui, eliminate la Flying Creature e salite sulla cassa a nord ovest. Tenete premuta la direzione Sinistra per staccarla dalla parete e fatela cadere sul pavimento. Rimanendo sulla pedana, lanciate il Coltello verso destra, in modo tale da colpire la leva che, abbassandosi, aprirà la porta. Prima di procedere nell'ultima vignetta, all'interno della cassa troverete un PUNTO INTERROGATIVO.

[3W] Qui affronterete il boss finale Mortus.

|| Temendo che Sketch e Alyssa possano distruggere l'arsenale dei Rinnegati,
|| Mortus entra nel fumetto per affrontare la sua nemesi. Il cyborg imprigiona
|| la ragazza in una capsula che si riempie lentamente di liquido e sfida
|| Sketch a salvarla prima che lei affoghi.

MORTUS

1. Fendenti

Mortus avanza sul pavimento eseguendo una serie di fendenti con la sua falce. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un discreto raggio d'azione. Per evitarlo è necessario allontanarsi dal nemico oppure accovacciarsi.

2. Scivolata

Mortus avanza sul pavimento eseguendo una scivolata. La tecnica è piuttosto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Per non subire danni bisogna allontanarsi dal nemico oppure oltrepassarlo con un salto.

3. Sfera infuocata

Mortus emette frontalmente un globo di fuoco. La tecnica è piuttosto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla bisogna accovacciarsi.

.. Difesa

Mortus si mette in posizione di difesa, parando gli attacchi di Sketch. Nonostante il nemico rimanga in piedi, questa abilità è in grado di bloccare anche gli attacchi bassi del personaggio.

.. Generazione Flying Creature

ogni volta che viene colpito dalla fiamma del reattore, Mortus è in grado di generare una Flying Creature dal suo corpo.

.. Teletrasporto

Mortus è in grado di svanire per poi ricomparire in un altro punto della vignetta. Il boss eseguirà questa tecnica anche nel caso in cui venga afferrato dal personaggio.

Mortus è un cyborg armato di falce. Il boss è piuttosto rapido e molto aggressivo. All'interno della stanza è presente la capsula dove è imprigionata Alyssa assieme ad una leva che attiva temporaneamente il reattore nella parte bassa della vignetta. Avete 1 minuto e 10 secondi per sconfiggere Mortus e salvare la ragazza prima che affoghi.

Per eliminare il boss dovrete farlo colpire cinque volte dalla fiamma emessa dal reattore, la quale però copre un'area piuttosto ridotta. Rimanete nella zona di sud est della vignetta, in modo tale da attirare Mortus e, non appena il boss sta per raggiungervi, saltate subito sulla piccola pedana sulla destra ed abbassate la leva per attivare il reattore. In alternativa, potete ferire Mortus anche usando la Dinamite,

| il Super Pugno oppure l'aeroplanino di carta. Dopo aver sconfitto il |
| boss, eliminate le rimanenti Flying Creature e, una volta fatto, |
| comparirà vicino alla capsula di Alyssa una leva che vi permetterà di |
| salvare la ragazza. |
|

=====
|\\\\\\\\|
| |
| EPILOGO |
| |
|/\\/\\/\\/|

FINALE 1 #####

• perdendo la vita durante l'Episodio 1 #

Mortus: "Finalmente sono libero! Con questo corpo di carne ed ossa #
dominerò questo mondo! È stato bello conoscerti, Sketch Turner!". #

#####

FINALE 2 #####

• sconfiggendo Mortus senza salvare Alyssa #

Sketch è riuscito nella sua impresa, Mortus è deceduto... così come #
Alyssa. Il suo fumetto è andato distrutto: questa conclusione non è #
proprio delle migliori. Sketch realizzerà un nuovo fumetto per rivivere #
la sua avventura, nella speranza di ottenere un finale migliore? #
Buona fortuna!" #

#####

FINALE 3 #####

• sconfiggendo Mortus e salvando Alyssa #

Sketch è riuscito nella sua impresa, e la sua partner Alyssa decise di #
rimanere nel nostro mondo. Per Sketch, Alyssa e Roadkill fu l'inizio di #
una nuova vita e che vita! #

Comix Zone divenne un incredibile successo commerciale. Il volume di #
Sketch andò esaurito nel primo giorno di pubblicazione, divenendo il #
fumetto più venduto di sempre... #

Alyssa Cyan si arruolò nell'esercito e divenne ben presto il capo della #
sicurezza degli Stati Uniti. #

Roadkill ricevette 100 libbre di mozzarella e, quando non riposava #
sotto una pila di calzini sporchi di Sketch, passò gran parte del suo #
tempo esplorando il nuovo sistema fognario della città. #

Tutti vissero felici e contenti fino a quando..." #
#

colpirlo con i calci bassi per eliminarlo rapidamente. In generale, il Cocoon Crawler fuoriesce da un bozzolo che viene calato dall'alto. È possibile eliminare il nemico prima che compaia sullo schermo, distruggendone il bozzolo. Non è possibile afferrare il Cocoon Crawler.

DRAGON

"Nucleo della creatura che genera i mutanti"

DOVE SI TROVA

Episodio 1: pagina 2 - 1U (boss)

ATTACCHI

1. Artiglio

il Dragon estende orizzontalmente il suo artiglio. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Per non subire danni bisogna allontanarsi dal nemico oppure accovacciarsi.

2. Morso

il Dragon morde frontalmente. La tecnica è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Per non subire danni bisogna allontanarsi dal nemico oppure saltare.

3. Sfera infuocata

il Dragon emette frontalmente un globo di fuoco. La tecnica è discretamente rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla è necessario oltrepassarla saltando.

Il Dragon è una creatura verde che pende dal soffitto e che possiede il volto di un drago. Il boss non si sposta mai dalla sua zona ed è molto aggressivo. Sin dall'inizio della battaglia, il Dragon vi scaglierà contro le sue Sfere infuocate perciò dovrete evitarle saltando oppure pararle man mano che vi muovete verso di lui. Una volta che siete abbastanza vicini, colpitelo ed accovacciatevi subito, in modo tale da schivare il suo Artiglio. In seguito attaccatelo ed abbassatevi in maniera alternata e, dopo aver subito cinque colpi, il Dragon si tirerà su per qualche secondo.

Sfruttate questo breve lasso di tempo per rotolare sotto di lui e raggiungere la zona orientale della vignetta. Qui è presente un barile: non distruggetelo bensì posizionatevi alla sua destra. Le Sfere infuocate del Dragon lo incendieranno ma non saranno in grado di distruggerlo. Spingete il barile sin sotto al boss e la sua fiamma lo danneggerà ripetutamente, sino ad eliminarlo. È possibile sconfiggere il Dragon anche colpendolo normalmente, ma in questo caso sarà necessario molto più tempo per farlo.

FLYING CREATURE

"Non sono molto resistenti: sono sufficienti pochi calci volanti o montanti per abatterli. Ma, fate attenzione: queste creature sono solo parti di un'entità più grande..."

DOVE SI TROVA

Episodio 1: pagina 1 - 1E [1] 1K [2]

Episodio 1: pagina 2 - 1O [2] 1P [1]

Episodio 2: pagina 1 - 2D [inf] 2L [7]

Episodio 2: pagina 2 - 2M [2]
Episodio 3: pagina 1 - 3C [1] 3F [1]
Episodio 3: pagina 2 - 3V [1] 3W [5]

ATTACCHI

. Puntura

la Flying Creature attacca estendendo la sua coda. La tecnica è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarla bisogna allontanarsi dal nemico.

La Flying Creature è una sorta di lombrico alato grigio. Il nemico non è molto rapido nel muoversi, nè particolarmente aggressivo. La Flying Creature possiede un solo attacco e non è in grado di difendersi perciò è sufficiente colpirla con i montanti oppure con i calci volanti per eliminarla rapidamente. Non è possibile afferrare questo nemico.

GRAVIS THE BULLY

"Questo brutale androide sembra solo stupido e lento. Bisogna stare attenti ai suoi attacchi improvvisi..."

DOVE SI TROVA

Episodio 1: pagina 1 - 1B [2] 1C [1] 1G [1] 1K [1]
Episodio 1: pagina 2 - 1P [1] 1R [1]
Episodio 2: pagina 1 - 2J [1]
Episodio 3: pagina 2 - 3O [1] 3U [3]

ATTACCHI

1. Affondo verticale

quando il personaggio salta, Gravis estende le sue braccia verso l'alto. La tecnica è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Per non subire danni è necessario allontanarsi dal nemico. Non è possibile parare questo attacco.

2. Calcio basso

accovacciandosi, Gravis attacca con un calcio. La tecnica è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarla bisogna allontanarsi dal nemico oppure saltare.

3. Doppio artiglio

Gravis attacca con una doppia manata orizzontale. La tecnica è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarla bisogna allontanarsi dal nemico oppure accovacciarsi.

4. Doppio palmo

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

5. Molla estesa

Gravis estende orizzontalmente una molla bianca. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Per non subire danni è necessario allontanarsi dal nemico oppure accovacciarsi.

6. Molla aerea

Gravis scaglia orizzontalmente una molla bianca, la quale può rimbalzare

dopo aver urtato contro un ostacolo. La tecnica è discretamente rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per non subire danni è necessario accovacciarsi oppure oltrepassarla saltando.

7. Molla terrena

Gravis posiziona sul pavimento una molla bianca che avanza orizzontalmente. La tecnica non è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla è necessario oltrepassarla saltando.

.. Difesa

Gravis si mette in posizione di difesa, parando gli attacchi di Sketch. Nonostante il nemico rimanga in piedi, questa abilità è in grado di bloccare anche gli attacchi bassi del personaggio.

Gravis the Bully è un androide in armatura rossa. Il nemico non è molto rapido nello spostarsi ma è piuttosto agile ed aggressivo nell'attaccare. Il suo arsenale di tecniche è molto ampio e prevede attacchi per ogni circostanza perciò non bisogna mai lasciargli l'iniziativa. Per eliminarlo rapidamente è consigliato chiuderlo in un angolo e colpirlo di continuo, usando anche la Presa per infliggergli rapidamente danni ingenti.

MONGORIA

"Anche Mortus teme queste agilissime guerriere. Tra di loro scorre dell'odio... perciò sfruttatelo a vostro vantaggio"

DOVE SI TROVA

- Episodio 2: pagina 1 - 2J [1]
- Episodio 2: pagina 2 - 2O [3]
- Episodio 3: pagina 1 - 3C [1]

ATTACCHI

1. Calcio alto

quando il personaggio salta, Mongoria attacca con un calcio alto. L'attacco è molto rapido e possiede un ridotto raggio d'azione. Per non subire danni è necessario allontanarsi dal nemico. Non è possibile parare questo attacco.

2. Calcio rotante

Mongoria attacca con una serie di calci rotanti. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Per non subire danni è necessario allontanarsi dal nemico oppure accovacciarsi.

3. Capriola

Mongoria si lancia in avanti eseguendo una capriola in aria. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Per evitarla è necessario allontanarsi dal nemico oppure accovacciarsi.

4. Gancio

Mongoria estende orizzontalmente il suo gancio. La tecnica è discretamente rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla è necessario allontanarsi dal nemico oppure accovacciarsi.

5. Oscillazione

Mongoria aggancia la sua arma al soffitto ed oscilla per eseguire poi un calcio volante. La tecnica è discretamente rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla è necessario accovacciarsi.

6. Rovesciata

Mongoria esegue una piroetta all'indietro. La tecnica è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarla è necessario allontanarsi dal nemico. Mongoria è in grado di eseguire questo attacco anche in avanti.

7. Spaccata

accovacciandosi, Mongoria esegue una spaccata sul pavimento. La tecnica è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarla bisogna allontanarsi dal nemico oppure saltare.

.. Difesa

Mongoria si mette in posizione di difesa, parando gli attacchi di Sketch. Nonostante il nemico rimanga in piedi, questa abilità è in grado di bloccare anche gli attacchi bassi del personaggio.

Mongoria è una guerriera armata con una fune munita di gancio. Il nemico è molto rapido nello spostarsi e possiede una notevole aggressività. Per via della sua grande mobilità, bisogna sempre prendere l'iniziativa e bloccare Mongoria all'angolo, in modo tale che non possa fuggire. In alternativa, è possibile far fuggire istantaneamente la donna rilasciando Roadkill sul pavimento: alla vista del topo, Mongoria si spaventerà, uscendo subito dalla vignetta.

MORTUS

"Leader del gruppo criminale dei Rinnegati"

DOVE SI TROVA

Episodio 3: pagina 2 - 3W (boss)

ATTACCHI

1. Fendenti

Mortus avanza sul pavimento eseguendo una serie di fendenti con la sua falce. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un discreto raggio d'azione. Per evitarlo è necessario allontanarsi dal nemico oppure accovacciarsi.

2. Scivolata

Mortus avanza sul pavimento eseguendo una scivolata. La tecnica è piuttosto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Per evitarla è necessario allontanarsi dal nemico oppure oltrepassarlo con un salto.

3. Sfera infuocata

Mortus emette frontalmente un globo di fuoco. La tecnica è discretamente rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla è necessario accovacciarsi.

.. Difesa

Mortus si mette in posizione di difesa, parando gli attacchi di Sketch. Nonostante il nemico rimanga in piedi, questa abilità è in grado di bloccare anche gli attacchi bassi del personaggio.

.. Generazione Flying Creature

ogni volta che viene colpito dalla fiamma del reattore, Mortus genera una Flying Creature dal suo corpo.

.. Teletrasporto

Mortus è in grado di svanire per poi ricomparire in un altro punto della vignetta. Il boss eseguirà questa tecnica anche nel caso in cui venga afferrato dal personaggio.

Mortus è un cyborg armato di falce. Il boss è piuttosto rapido e molto aggressivo. All'interno della stanza è presente la capsula dove è imprigionata Alyssa assieme ad una leva che attiva temporaneamente il reattore nella parte bassa della vignetta. Avete 1 minuto e 10 secondi per sconfiggere Mortus e salvare la ragazza prima che affoghi.

Per eliminare il boss dovrete farlo colpire cinque volte dalla fiamma emessa dal reattore, la quale però copre un'area piuttosto ridotta. Rimanete nella zona di sud est della vignetta, in modo tale da attirare Mortus e, non appena il boss sta per raggiungervi, saltate subito sulla piccola pedana sulla destra ed abbassate la leva per attivare il reattore. In alternativa, potete ferire Mortus anche usando l'aeroplanino di carta, la Dinamite oppure il Super Pugno. Dopo aver sconfitto il boss, eliminate le rimanenti Flying Creature presenti e, una volta fatto, comparirà vicino alla capsula di Alyssa una leva che vi permetterà di salvare la ragazza.

OLD FUNG

"Gran maestro del tempio sulle montagne"

DOVE SI TROVA

Episodio 2: pagina 2 - 2V (boss)

ATTACCHI

1. Sfere esplosive

mentre rimane sullo sfondo, Old Fung scaglia in maniera alternata a destra ed a sinistra una serie di globi luminosi. Essi poi avanzano lungo il perimetro della stanza generando una serie di esplosioni in acqua.

L'attacco è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per non subire danni è necessario oltrepassare saltando ogni singola sfera.

2. Unghie

Old Fung scaglia frontalmente una coppia di unghie. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Il boss è in grado di lanciarle a due altezze diverse: nel primo caso bisogna schivare le unghie accovacciandosi mentre nel secondo è necessario evitarle saltando.

Old Fung è un vecchio monaco che possiede dita molto lunghe. Il boss è molto aggressivo e possiede una discreta velocità nei movimenti. Old Fung alterna sempre i suoi attacchi: all'inizio, rimanendo sullo sfondo, il boss vi lancerà contro le Sfere esplosive, successivamente scenderà sul campo di battaglia per colpirvi con le sue Unghie.

Evitate i suoi attacchi saltando e, quando Old Fung sarà in primo piano, attendete che il boss scagli una prima coppia di Unghie ed oltrepassate il monaco con un salto. Una volta fatto, colpitelo subito per lanciarlo contro la parete, dove verrà danneggiato dalle sue stesse Unghie, le quali rimarranno conficcate nel muro. Ripetete la strategia altre due volte per sconfiggere il boss. È possibile sconfiggere Old Fung anche colpendolo normalmente, senza sfruttare le sue Unghie, ma in questo caso sarà necessario molto più tempo per farlo.

PELAGUS

"Un calamaro? Un uomo? Il diavolo? State attenti alla sua sfera rimbalzante ed alla sua coda!"

DOVE SI TROVA

Episodio 3: pagina 1 - 3G [1] 3H [2] 3J [1]

ATTACCHI

1. Colpo di coda diagonale
il Pelagus estende la sua coda in diagonale verso il basso. La tecnica è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarla bisogna allontanarsi dal nemico oppure accovacciarsi.
 2. Colpo di coda frontale
il Pelagus estende la sua coda orizzontalmente. La tecnica è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarla bisogna allontanarsi dal nemico.
 3. Getto acido
il Pelagus scaglia un getto di acido che rimbalza dopo aver urtato contro un ostacolo. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per non subire danni bisogna calcolare bene la traiettoria del Getto d'acido ed oltrepassarlo saltando, se necessario.
 4. Molla
il Pelagus rilascia una molla verde che rimbalza di continuo sul pavimento. La tecnica è piuttosto rapida e copre una vasta area. Per evitarla bisogna oltrepassarla saltando. Atterrando sul pavimento, la Molla può trasformarsi anche in una mina che esplose al semplice contatto.
- .. Difesa
il Pelagus si mette in posizione di difesa, parando gli attacchi di Sketch.

Il Pelagus è una sorta di calamaro verde che si sposta lungo i soffitti delle vignette. Il nemico è piuttosto agile e molto aggressivo. Per via della sua caratteristica di muoversi esclusivamente nella parte alta dello schermo, è necessario usare gli attacchi aerei oppure i Montanti per colpirlo, mentre si schivano i suoi proiettili. Non è possibile afferrare questo nemico.

SPAWN MUTANT

"Qual è la vera natura del mutante? Non provate ad afferrarlo o lo scoprirete!"

DOVE SI TROVA

Episodio 1: pagina 1 - 1T [8]
Episodio 3: pagina 1 - 3A [5] 3B [1] 3K [1]

ATTACCHI

1. Colpo di mandibola
lo Spawn Mutant attacca frontalmente sporgendo la sua mascella. La tecnica è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarla bisogna allontanarsi dal nemico oppure saltare.
2. Corno estensibile

lo Spawn Mutant estende frontalmente il suo corno superiore. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Per evitarla bisogna allontanarsi dal nemico, saltare oppure accovacciarsi.

3. Getto acido

lo Spawn Mutant emette dalla bocca un getto di acido con traiettoria parabolica. La tecnica è discretamente rapida e copre un'area discreta. Per non subire danni bisogna allontanarsi dal nemico oppure accovacciarsi.

.. Difesa

lo Spawn Mutant si mette in posizione di difesa, parando gli attacchi di Sketch.

.. Evoluzione

nel caso in cui venga afferrato, lo Spawn Mutant è in grado di trasformarsi in Gravis oppure in Strigil, rimanendo in questa forma fino a quando non viene sconfitto.

Lo Spawn Mutant è una creatura verde con due artigli. Il nemico è abbastanza rapido e possiede una notevole aggressività. A differenza degli altri mostri, lo Spawn Mutant si difende con meno frequenza perciò per eliminarlo facilmente è sufficiente attaccarlo senza dargli tregua. La particolarità di questo nemico è quella di potersi trasformare in Gravis oppure in Strigil, nel caso in cui venga afferrato. Per questo motivo non bisogna rimanere troppo vicini mentre lo si colpisce, in modo tale da non eseguire involontariamente la Presa su di lui.

STRIGIL THE ASSASSIN

"Questi assassini silenziosi sono letali con i loro arpioni..."

DOVE SI TROVA

Episodio 1: pagina 1 - 1H [2] 1I [1]
Episodio 1: pagina 2 - 1M [1]
Episodio 2: pagina 1 - 2H [1] 2J [2] 2K [1]
Episodio 2: pagina 2 - 2P [1]
Episodio 3: pagina 1 - 3J [2]
Episodio 3: pagina 2 - 3M [1] 3T [2]

ATTACCHI

1. Affondo rapido

Strigil attacca frontalmente con entrambi i suoi arpioni. L'attacco è molto rapido e possiede un ridotto raggio d'azione. Per non subire danni bisogna allontanarsi dal nemico oppure oltrepassarlo saltando.

2. Affondo verticale

quando il personaggio salta, Strigil attacca verso l'alto con i suoi arpioni. La tecnica è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Per non subire danni è necessario allontanarsi dal nemico. Non è possibile parare questo attacco.

3. Calcio

mentre è aggrappato ad una sbarra, Strigil attacca con un calcio verso il basso. La tecnica è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Per non subire danni è necessario allontanarsi dal nemico.

4. Doppio affondo

Strigil attacca in diagonale con entrambi i suoi arpioni. L'attacco è molto

rapido e possiede un ridotto raggio d'azione. Per non subire danni bisogna allontanarsi dal nemico oppure oltrepassarlo saltando.

5. Fendente appeso

mentre è aggrappato ad una sbarra, Strigil attacca con un arpione.

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

6. Fendente basso

accovacciandosi, Strigil attacca con un arpione. La tecnica è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarla bisogna allontanarsi dal nemico oppure saltare.

7. Fiamme

Strigil scaglia frontalmente una coppia di lingue di fuoco. La tecnica è discretamente rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per non subire danni è necessario oltrepassarla saltando. Il nemico può utilizzare questo attacco anche mentre è aggrappato ad una sbarra.

8. Trottola

Strigil avanza lungo il pavimento ruotando su sè stesso. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Per non subire danni bisogna allontanarsi dal nemico oppure oltrepassarlo saltando.

.. Difesa

Strigil si mette in posizione di difesa, parando gli attacchi di Sketch.

.. Teletrasporto

Strigil è in grado di svanire per poi ricomparire in un altro punto della vignetta.

Strigil è un guerriero che indossa un cappuccio verde ed è armato con due arpioni. Il nemico è abbastanza rapido e possiede una notevole aggressività. Per via delle sue ridotte dimensioni alcuni attacchi alti di Sketch non potranno danneggiarlo perciò è consigliato colpirlo alternando pugni e calci bassi. Il nemico è in grado anche di aggrapparsi alle sbarre per poi attaccare mentre si muove lungo di esse.

STYX THE MONK

"Vi darà una dimostrazione di acrobazie mentre vi farà a pezzi usando il suo bastone allungabile. Le vostre capacità di salto saranno molto utili!"

DOVE SI TROVA

Episodio 2: pagina 2 - 2B [2] 2J [1] 2L [1]

Episodio 2: pagina 2 - 2N [1] 2T [1]

Episodio 3: pagina 2 - 3M [1]

ATTACCHI

1. Affondo alto

Styx attacca con l'estremità superiore del suo bastone. La tecnica è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarla è necessario allontanarsi dal nemico oppure accovacciarsi.

2. Affondo basso

Styx attacca con l'estremità inferiore del suo bastone. La tecnica è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarla è necessario

allontanarsi dal nemico oppure saltare.

3. Affondo inferiore

accovacciandosi, Styx attacca con il suo bastone. La tecnica è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarla bisogna allontanarsi dal nemico oppure saltare.

4. Affondi multipli

Styx avanza lungo il pavimento eseguendo ripetuti affondi con il suo bastone. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Per non subire danni bisogna allontanarsi dal nemico oppure oltrepassarlo saltando.

5. Affondo verticale

quando il personaggio salta, Styx attacca verso l'alto con il suo bastone. La tecnica è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Per non subire danni è necessario allontanarsi dal nemico. Non è possibile parare questo attacco.

6. Calcio pogo

rimanendo issato sul suo bastone, Styx attacca con un calcio. La tecnica è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Per non subire danni bisogna allontanarsi dal nemico oppure accovacciarsi.

7. Fiamme alte

Styx scaglia frontalmente una coppia di lingue di fuoco dall'estremità superiore del suo bastone. La tecnica è discretamente rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per non subire danni è necessario accovacciarsi.

8. Fiamme basse

Styx scaglia frontalmente una coppia di lingue di fuoco dall'estremità inferiore del suo bastone. La tecnica è discretamente rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per non subire danni è necessario oltrepassarla saltando.

9. Pogo

Styx esegue diversi salti consecutivi sfruttando il suo bastone estensibile e rilasciando scariche di energia lungo di esso. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitarla è necessario allontanarsi dal nemico. È possibile interrompere l'assalto colpendo Styx con un attacco aereo.

.. Difesa

Styx si mette in posizione di difesa, parando gli attacchi di Sketch. Nonostante il nemico rimanga in piedi, questa abilità è in grado di bloccare anche gli attacchi bassi del personaggio.

.. Salto multiplo

Styx è in grado di eseguire diversi salti consecutivi sfruttando il suo bastone estensibile.

Styx the Monk è un guerriero armato di bastone. Il nemico non è molto rapido nello spostarsi ma è piuttosto agile e aggressivo nell'attaccare. Il suo arsenale di tecniche è molto ampio e prevede attacchi per ogni circostanza perciò non bisogna mai lasciargli l'iniziativa. Per eliminarlo rapidamente è consigliato chiuderlo in un angolo e colpirlo di continuo, usando anche la Presa per infliggergli rapidamente danni ingenti.

```
|_ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ |
|\\|\\|\\|\\|\\|\\|
|6) MAPPA:|
|/|/|/|/|/|/|/|/|/|/|/|/|/|/|/|/|/|/|/|/|/|/|/|/|/|/|/|/|/|/|/|/|
```

[@6MP]

Qui ho riprodotto abbastanza fedelmente i vari Livelli di cui è composto il gioco. La Struttura della Pagina indica come sono disposti i bivi.

L'avventura è divisa in tre Episodi, ognuno dei quali composto da due Pagine.

La scheda di ogni Episodio presenta la seguente struttura:

- a) il numero di vignette di cui è composto
- b) il boss che la presiede
- c) il numero delle tracce musicali presenti, come appaiono nel Jukebox
- d) gli oggetti, i nemici presenti e le vignette dove trovarli
- e) la struttura della Pagina
- c) una mappa complessiva della Pagina, divisa in vignette
- d) l'analisi di ogni singola vignetta

```
=====
EPISODIO 1: LA NOTTE DEI MUTANTI
=====
```

[@6E1]

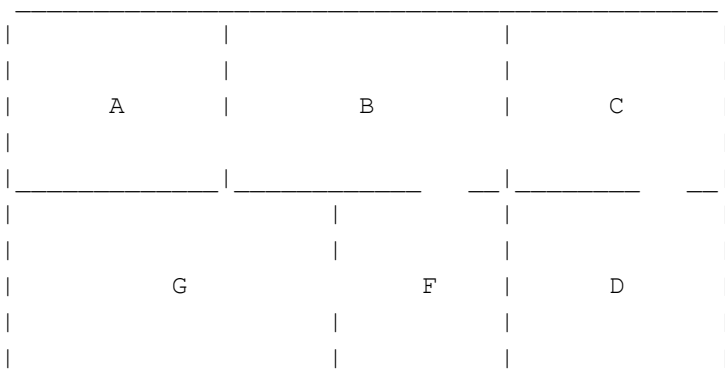
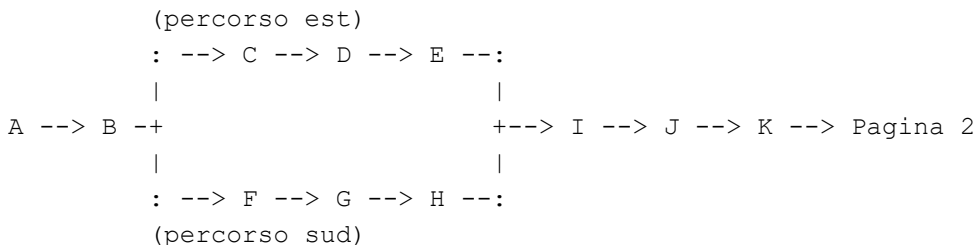
```
Stanze : ventuno                      Tracce : Pagina 1 --> 1 & 2
Boss   : Dragon [1U]                  Pagina 2 --> 4 & 5
```

*** OGGETTI ***

*** NEMICI ***

- | | |
|---------------------|--------------------------------------|
| Coltello [1A, E] | Cocoon Crawler [1M, Q, R, T] |
| Dinamite [1A, L, P] | Flying Creature [1E, K, O, P] |
| Granata [1O] | Gravis the Bully [1B, C, G, K, P, R] |
| Roadkill [1D, G] | Spawn Mutant [1T] |
| Super Pugno [1F, R] | Strigil the Assassin [1H, I, M] |
| Thè freddo [1A, T] | |

=== PAGINA 1 ===



[1G]

NEMICI --: Gravis the Bully x1
OGGETTI -: Roadkill (nella gabbia)

In questa vignetta sono presenti una gabbia ed un tombino.

[1H]

NEMICI --: Strigil the Assassin x2
OGGETTI -: nessuno

In questa vignetta è possibile aggrapparsi al tubo.

[1I]

NEMICI --: Strigil the Assassin x1
OGGETTI -: nessuno

In questa vignetta è possibile aggrapparsi al tubo.

[1J]

NEMICI --: nessuno
OGGETTI -: nessuno

In questa vignetta sono presenti una botola, la leva che la apre, una cassa esplosiva, i barili infiammati ed una grata.

[1K]

NEMICI --:
Flying Creature x2
Gravis the Bully x1

OGGETTI -: nessuno

In questa vignetta sono presenti i bordi bianchi fragili ed un precipizio.

=== PAGINA 2 ===

(percorso ovest)

:---- P ----:

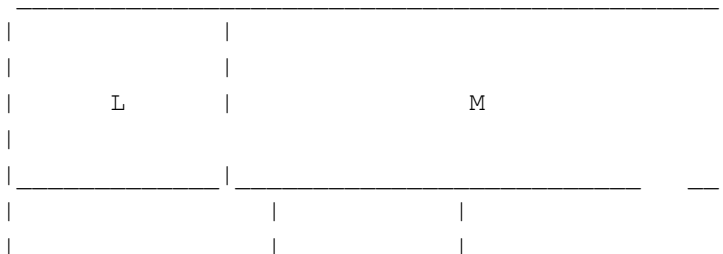
| | Boss

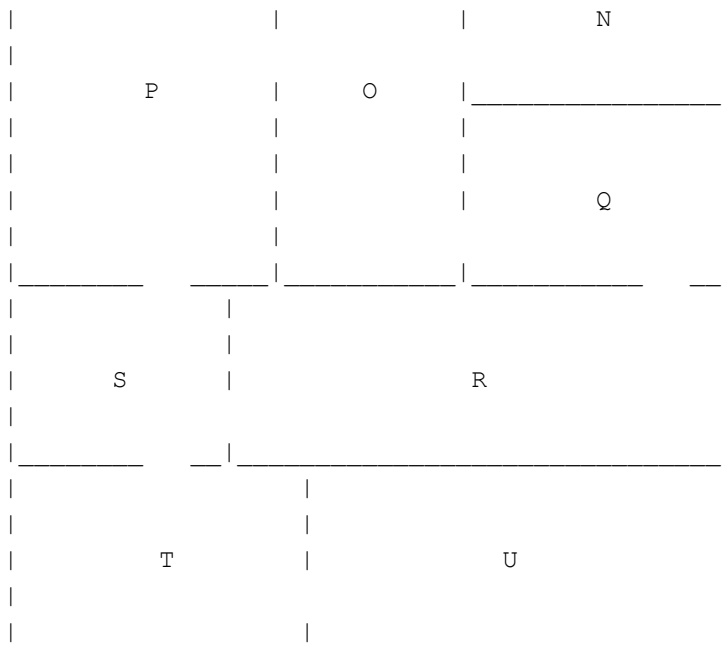
L --> M --> N --> O + +--> S --> T --> U

| |

:- Q --> R -:

(percorso est)





[1L]

NEMICI --: nessuno

OGGETTI -: Dinamite (trovata da Roadkill)

In questa vignetta è presente una porta.

[1M]

NEMICI --:

Cocoon Crawler x4

Strigil the Assassin x1

OGGETTI -: nessuno

In questa vignetta sono presenti le ventole e la leva che le disattiva.

[1N]

NEMICI --: nessuno

OGGETTI -: nessuno

In questa vignetta sono presenti le ventole ed una cassa esplosiva.

[10]

NEMICI --: Flying Creature x2

OGGETTI -: Granata (all'interno della cassa)

In questa vignetta è presente una cassa inoltre è possibile aggrapparsi alla sbarra.

[1P]

NEMICI --:

Flying Creature x1

Gravis the Bully x1

OGGETTI -: Dinamite

Per accedere in questa vignetta, non bisogna distruggere la cassa in 10 ma è necessario utilizzarla come pedana per aggrapparsi alla sbarra ed uscire così da sinistra.

_____ [1Q]

NEMICI --: Cocoon Crawler x3

OGGETTI -: nessuno

In questa vignetta è possibile aggrapparsi alla sbarra.

_____ [1R]

NEMICI --:

Cocoon Crawler xInf

Gravis the Bully x1

OGGETTI -: Super Pugno (sconfiggendo Gravis the Bully)

In questa vignetta è possibile aggrapparsi alla sbarra.

_____ [1S]

NEMICI --: nessuno

OGGETTI -: nessuno

In questa vignetta sono presenti le prese rotanti e la leva per fermarle.

_____ [1T]

NEMICI --:

Cocoon Crawler x2

Spawn Mutant x8

OGGETTI -: Thè freddo (trovato da Roadkill)

_____ [1U]

NEMICI --: Dragon (boss)

OGGETTI -: nessuno

In questa vignetta è presente un barile.

=====
EPISODIO 2: BENVENUTO AL TEMPIO

[@6E2]

Stanze : ventidue

Tracce : Pagina 1 --> 6, 3 & 14

Boss : Old Fung [2V]

Pagina 2 --> 12 & 10

*** OGGETTI ***

*** NEMICI ***

Coltello [2D, G, Q, R]

Cocoon Crawler [2F]

Dinamite [2C, P, S]

Flying Creature [2D, L, M]

Granata [2K, O]

Gravis the Bully [2J]

Punto interrogativo [2I, N]

Mongoria [2J, O]

Roadkill [2A]

Strigil the Assassin [2H, J, K, P]

Super Pugno [2A, G]

Styx the Monk [2B, J, L, N, T]

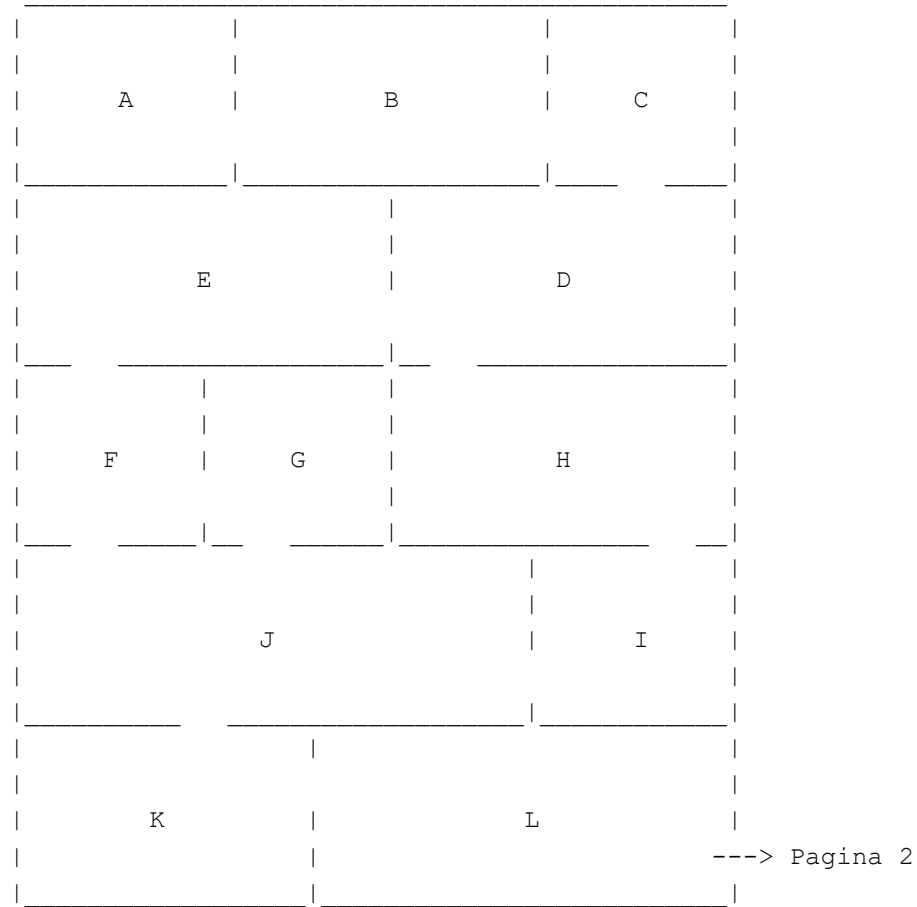
Thè freddo [2C, G, N, U]

=== PAGINA 1 ===

```

                                     : --> G --:
(percorso ovest) |                   |
                 : --> E --> F --+   |
                 |                   |
                 |                   |
A --> B --> C --> D --+               |
                 |                   |
                 |                   |
                 : -----> H -----> I -----:
(percorso sud)

```



_____ [2A]
NEMICI --: nessuno
OGGETTI -:
Roadkill
Super Pugno (trovato da Roadkill)

_____ [2B]
NEMICI --: Styx the Monk x2
OGGETTI -: nessuno

_____ [2C]
NEMICI --: nessuno
OGGETTI -:
Dynamite (trovata da Roadkill)

Thè freddo (nella cassa più in alto)

In questa vignetta sono presenti la cassa semplice e le casse esplosive.

_____ [2D]

NEMICI --: Flying Creature xInf

OGGETTI -: Coltello (nel masso in basso a sinistra)

In questa vignetta sono presenti i massi e la tana dal quale compaiono le Flying Creature. Il Coltello non compare nel caso in cui si blocchi la tana spingendovi sopra un masso.

_____ [2E]

NEMICI --: nessuno

OGGETTI -: nessuno

In questa vignetta sono presenti un cuneo fisso, le casse esplosive ed il teschio lanciafiamme.

_____ [2F]

NEMICI --: Cocoon Crawler x1

OGGETTI -: nessuno

In questa vignetta è possibile demolire il muro sulla destra, dopo aver eliminato il Cocoon Crawler.

_____ [2G] VIGNETTA SEGRETA

NEMICI --: nessuno

OGGETTI -:

Coltello

Super Pugno

Thè freddo

Per accedere in questa vignetta, bisogna eliminare il Cocoon Crawler in 2F e poi demolire il muro sulla destra.

_____ [2H]

NEMICI --: Strigil the Assassin x1

OGGETTI -: nessuno

In questa vignetta sono presenti un cuneo mobile ed un masso nascosto nel ghiaccio della parete sinistra.

_____ [2I]

NEMICI --: nessuno

OGGETTI -: Punto interrogativo

_____ [2J]

NEMICI --:

Gravis the Bully x1

Mongoria x1

Strigil the Assassin x2

Styx the Monk x1

OGGETTI -: nessuno

[2K]

NEMICI --: Strigil the Assassin x1

OGGETTI -: Granata (trovata da Roadkill)

In questa vignetta è presente un precipizio.

[2L]

NEMICI --:

Flying Creature x7

Styx the Monk x1

OGGETTI -: nessuno

In questa vignetta sono presenti un precipizio ed un bordo bianco fragile inoltre è possibile aggrapparsi alla fune.

=== PAGINA 2 ===

(percorso sud)

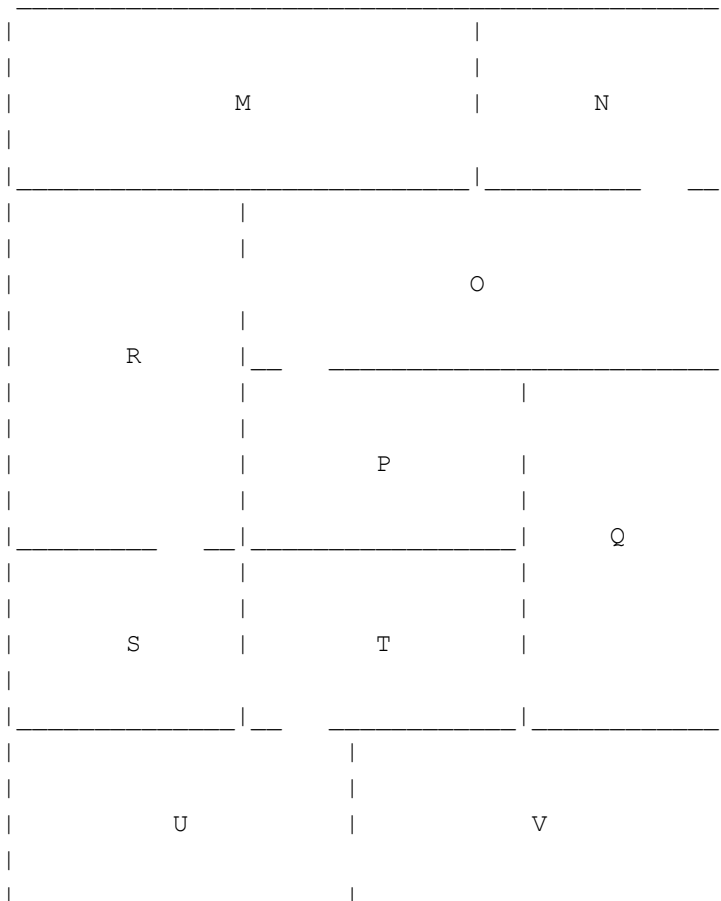
:- P --> Q -:

Boss

M --> N --> O -+ +--> T --> U --> V

:- R --> S -:

(percorso ovest)



_____ [2M]

NEMICI --: Flying Creature x2
OGGETTI -: nessuno

In questa vignetta sono presenti i cunei fissi inoltre è possibile aggrapparsi alla sbarra.

_____ [2N]

NEMICI --: Styx the Monk x1
OGGETTI -:
Punto interrogativo (trovato da Roadkill)
Thè freddo (sconfiggendo Styx)

_____ [2O]

NEMICI --: Mongoria x3
OGGETTI -: Granata

In questa vignetta sono presenti i bordi bianchi fragili.

_____ [2P]

NEMICI --: Strigil the Assassin x1
OGGETTI -: Dinamite (nella cassa)

In questa vignetta è presente una cassa inoltre è possibile aggrapparsi ad un breve tratto del soffitto occidentale. La Dinamite non comparirà nel caso in cui sia Strigil a distruggere la cassa.

_____ [2Q]

NEMICI --: nessuno
OGGETTI -: Coltello (trovato da Roadkill)

In questa vignetta sono presenti una sbarra che scende, le lucertole che emergono dalle pareti ed una trappola uncinata sul fondo.

_____ [2R]

NEMICI --: nessuno
OGGETTI -: Coltello (nel braciere più basso)

In questa vignetta sono presenti i bracieri, le botole ed una tavola di legno nell'angolo di sud est. Una volta entrati nella vignetta, il soffitto prenderà fuoco e si abbasserà gradualmente: venendo a contatto con esso si causerà la morte istantanea del personaggio.

_____ [2S]

NEMICI --: nessuno
OGGETTI -: Dinamite (trovata da Roadkill)

In questa vignetta è presente un teschio lanciafiamme.

_____ [2T]

NEMICI --: Styx the Monk x1

OGGETTI -: nessuno

In questa vignetta sono presenti i sacchi da boxe.

[2U]

NEMICI --: nessuno

OGGETTI -: Thè freddo (nella cassa)

In questa vignetta sono presenti una cassa, un sacco da boxe chiodato e la leva che lo tira su.

[2V]

NEMICI --: Old Fung (boss)

OGGETTI -: nessuno

EPISODIO 3: LA MALEDIZIONE DELLE NAVI FANTASMA

[@6E3]

Stanze : ventitre

Tracce : Pagina 1 --> 9, 11 & 17

Boss : Mortus [3W]

Pagina 2 --> 8 & 18

*** OGGETTI ***

*** NEMICI ***

Coltello	[3D, I, U]	Cocoon Crawler	[3D, I, M, N, Q, R]
Dynamite	[3B]	Flying Creature	[3C, F, V, W]
Granata	[3D, J]	Gravis the Bully	[3O, U]
Punto interrogativo	[3E, L, V]	Mongoria	[3C]
Roadkill	[3A]	Pelagus	[3G, H, J]
Super Pugno	[3C]	Spawn Mutant	[3A, B, K]
Thè freddo	[3C, F, M, P]	Strigil the Assassin	[3J, M, T]
		Styx the Monk	[3M]

=== PAGINA 1 ===

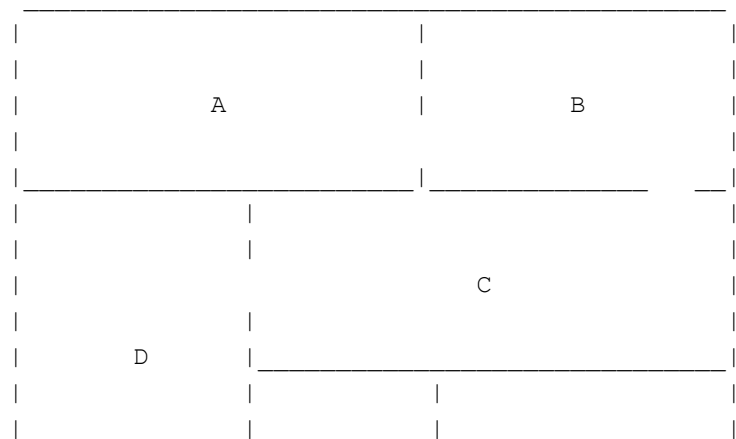
(percorso sud)

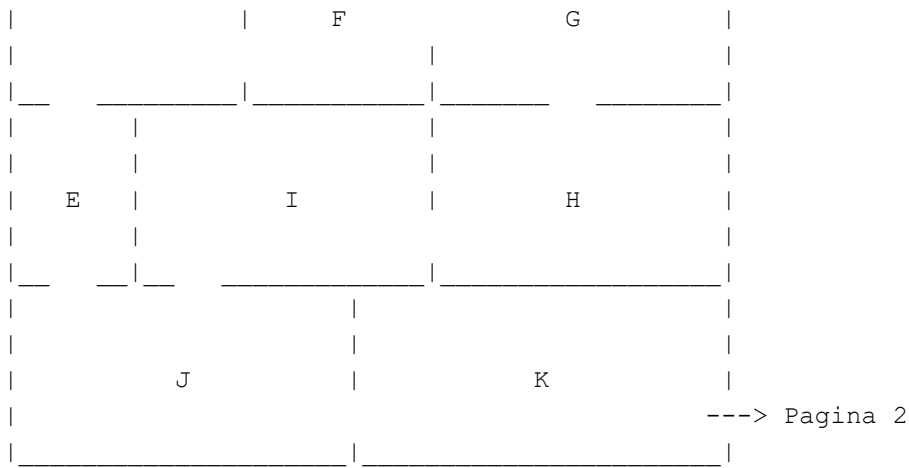
:----- E -----:

A --> B --> C --> D +- +--> J --> K --> Pagina 2

:- F --> G --> H --> I -:

(percorso est)





_____ [3A]
 NEMICI --: Spawn Mutant x5
 OGGETTI -: Roadkill

_____ [3B]
 NEMICI --: Spawn Mutant x1
 OGGETTI -: Dinamite (nella trappola)

In questa vignetta è presente una trappola a forma di bocca.

_____ [3C]
 NEMICI --:
 Flying Creature x1
 Mongoria x1
 OGGETTI -:
 Super Pugno (trovato da Roadkill)
 Thè freddo (sconfiggendo Mongoria)

In questa vignetta sono presenti le mine.

_____ [3D]
 NEMICI --: Cocoon Crawler x1
 OGGETTI -:
 Coltello (usando la leva)
 Granata (usando la leva)

In questa vignetta sono presenti una cassa esplosiva, una leva che fa comparire gli oggetti, le stalagmiti fragili inoltre è possibile aggrapparsi alla sbarra.

_____ [3E] VIGNETTA SEGRETA
 NEMICI --: nessuno
 OGGETTI -: Punto interrogativo x2

Per accedere in questa vignetta, bisogna distruggere le stalagmiti fragili in 3D e poi usare Roadkill, il quale aprirà il passaggio nell'angolo di sud ovest.

_____ [3F]
 NEMICI --: Flying Creature x1

OGGETTI -: Thè freddo

In questa vignetta sono presenti la lava ed una pedana mobile che compare solo dopo aver sconfitto la Flying Creature.

_____ [3G]

NEMICI --: Pelagus x1

OGGETTI -: nessuno

In questa vignetta sono presenti la lava, una pedana mobile e la leva che la fa comparire.

_____ [3H]

NEMICI --: Pelagus x2

OGGETTI -: nessuno

In questa vignetta è presente la lava inoltre è possibile aggrapparsi alla sbarra.

_____ [3I]

NEMICI --: Cocoon Crawler x2

OGGETTI -: Coltello (trovato da Roadkill)

In questa vignetta sono presenti le stalattiti e le stalagmiti fragili.

_____ [3J]

NEMICI --:

Pelagus x1

Strigil the Assassin x2

OGGETTI -: Granata

_____ [3K]

NEMICI --: Spawn Mutant x1

OGGETTI -: nessuno

In questa vignetta sono presenti una mina, i piloni chiodati e la leva per abbassarli.

=== PAGINA 2 ===

(percorso est)

:-- M --> N ----> O ----:

L -+

:-- P ----+ +--> S --> T --> U --> V --> W

Boss

:--> Q --> R -:

(percorso sud)

L	M
Q	P N
R	S O
T	W
U	V

[3L]

NEMICI --: nessuno

OGGETTI -: Punto interrogativo x2

In questa vignetta è possibile aggrapparsi alla fune.

[3M]

NEMICI --:

Cocoon Crawler x2

Strigil the Assassin x1

Styx the Monk x1

OGGETTI -: Thè freddo (nella passerella)

In questa vignetta è presente una passerella alzata inoltre è possibile aggrapparsi alla sbarra.

[3N]

NEMICI --: Cocoon Crawler xInf

OGGETTI -: nessuno

Per interrompere la comparsa dei Cocoon Crawler è necessario distruggere tre bozzoli.

[30]

NEMICI --: Gravis the Bully x1

OGGETTI -: nessuno

In questa vignetta sono presenti una mina, una porta, un elettromagnete e la leva che lo fa abbassare.

_____ [3P]

NEMICI --: nessuno

OGGETTI -: Thè freddo (nella cassa)

In questa vignetta sono presenti una cassa normale ed una cassa esplosiva. Il Thè freddo non comparirà se si distrugge la cassa normale facendo detonare quella esplosiva.

_____ [3Q]

NEMICI --: Cocoon Crawler x8

OGGETTI -: nessuno

In questa vignetta è possibile aggrapparsi alla fune.

_____ [3R]

NEMICI --: Cocoon Crawler x1

OGGETTI -: nessuno

In questa vignetta sono presenti una mina, una porta, un elettromagnete e la leva che attiva il pistone.

_____ [3S]

NEMICI --: nessuno

OGGETTI -: nessuno

In questa vignetta sono presenti una mina, un elettromagnete e la leva che lo fa abbassare. Facendo detonare la mina esploderanno anche i due missili presenti sullo sfondo.

_____ [3T]

NEMICI --: Strigil the Assassin x2

OGGETTI -: nessuno

In questa vignetta sono presenti i missili inoltre è possibile aggrapparsi alla sbarra.

_____ [3U]

NEMICI --: Gravis the Bully x3

OGGETTI -: Coltello (trovato da Roadkill)

In questa vignetta è presente un pistone mobile.

_____ [3V]

NEMICI --: Flying Creature x1

OGGETTI -: Punto interrogativo (nella cassa)

In questa vignetta sono presenti una cassa, una porta e la leva che la apre.

_____ [3W]

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

CODICE	EFFETTO
<hr/>	
ENERGIA	
AJCV-4A56	Non si subiscono danni dai nemici e dalle trappole
AJDV-4A4L	Non si subiscono danni colpendo gli elementi fragili
AJBV-4A2W	Non si perde energia vitale realizzando l'aeroplanino
SABV-5ETW	Si recupera un po' di energia vitale realizzando l'aeroplanino
SABV-5YTW	Si recupera molta energia vitale realizzando l'aeroplanino
AJCV-4A56	Non si subiscono danni venendo colpiti dall'aeroplanino
SABV-5NTW	Tenere premuto il pulsante Attacco per recuperare energia vitale
SABV-5CTE	gradualmente. Questo codice impedisce di realizzare l'aeroplanino
9TCB-5CJW	
96CB-4JAY	Si ottiene una quantità infinita di energia vitale
ATCB-59J0	

SELEZIONE LIVELLO

HVDV-7AAT	L'avventura inizia dall'Episodio 1 - Pagina 2
AFDV-6AAW	
HVDV-7AAT	L'avventura inizia dall'Episodio 2 - Pagina 1
AKDV-6AAW	
HVDV-7AAT	L'avventura inizia dall'Episodio 2 - Pagina 2
APDV-6AAW	
HVDV-7AAT	L'avventura inizia dall'Episodio 3 - Pagina 1
AVDV-6AAW	
HVDV-7AAT	L'avventura inizia dall'Episodio 3 - Pagina 2
AZDV-6AAW	

ALTRO

JBDV-6CB2	Si comincia l'avventura possedendo il 25% dell'energia vitale
TBDV-6EB2	Si comincia l'avventura possedendo il 50% dell'energia vitale
2BDV-6GB2	Si comincia l'avventura possedendo il 75% dell'energia vitale
REGB-46T0	È possibile saltare più volte a mezz'aria

RE2A-A6XN I nemici possiedono meno energia vitale

HA2A-BAMC I nemici vengono eliminati con un solo colpo

963B-4JAC Il Thè freddo ripristina tutta l'energia vitale di Sketch

REBV-46V2 Tenendo premuto il pulsante Attacco, Sketch colpisce senza fermarsi. Questo codice impedisce di realizzare l'aeroplanino

+-----+
| CURIOSITÀ |
+-----+

[@7CS]

=== INTERVISTA A SKETCH ===

Questa scheda, presente sul manuale del gioco, fa da prologo alla trama, assieme ad un mini fumetto.

NOME:

Sketch Turner

OCCUPAZIONE:

Disegnatore/realizzatore di Comix Zone, musicista rock freelance.

RESIDENZA ATTUALE:

Una sorta di soffitta, utilizzata anche come studio fumettistico, situata nel quartiere Bowery (si trova a New York!).

IL MIO MIGLIOR AMICO:

Roadkill, il mio topo domestico, che trovai in un camion dei rifiuti, salvandolo da una brutta fine -- Adoro questo mostriciattolo!

COSA MI PIACE FARE QUANDO NON LAVORO:

Mi piace suonare la chitarra ad altissimo volume, mangiare pizza scaldata al microonde, leggere libri di fantascienza, giocare a Sonic Spinball ed addestrare Roadkill -- Ho bisogno di una vacanza!

LA COSA DI CUI SONO PIÙ ORGOGLIOSO:

Il numero di Comix Zone sul quale sto lavorando, dove il New World Empire finalmente affronta Mortus!

LA COSA CHE MI HA INFLUENZATO MAGGIORMENTE NELLA REALIZZAZIONE DI COMIX ZONE:

Ho fatto diversi incubi, alcuni davvero spaventosi, ed ho pensato: "Ehi, questa roba potrebbe essere un fantastico fumetto!".

MIGLIORE/PEGGIOR COSA NEL REALIZZARE COMIX ZONE:

La cosa migliore è indubbiamente sentire le reazioni dei fan che hanno letto il fumetto in maniera approfondita. La cosa peggiore è che qualche volta ho la strana sensazione che in Comix Zone ci sia più di quello che sembra. È come se tutto ciò che disegno stia accadendo davvero in un'altra dimensione o in qualcosa di simile. La cosa mi spaventa sul serio...

=== RIASSUNTO DEL FUMETTO ===

Nel 1998 un meteorite ha quasi spazzato via l'intera civiltà umana. Coloro che sono sopravvissuti si sono riuniti sotto la bandiera del New World Empire, in lotta contro i Rinnegati, un gruppo criminale guidato dal perfido Mortus. Durante una missione di ricognizione, il generale Alyssa Cyan del New World

