

Castlevania Chronicles FAQ/Walkthrough (Italian)

by Spanettone

Updated on Sep 12, 2016

GUIDA A CASTLEVANIA CHRONICLES versione 1.0

gioco : CASTLEVANIA CHRONICLES
sistema : Play Station
tipo : Azione
prodotto: KONAMI

23/08/2016 ---> inizio stesura del documento

11/09/2016 ---> 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 CASTLEVANIA CHRONICLES

| | | |
|-----------------------------------|--------------------|--------|
| ===== | 1) IL GIOCO. | [@1IG] |
| ===== | 2) LA STORIA | [@2ST] |
| ===== | 3) NOZIONI DI BASE | |
| Comandi | [@3CM] | |
| Azioni | [@3ZN] | |
| Armi Secondarie | [@3SC] | |
| Oggetti | [@3GG] | |
| Consigli vari | [@3CV] | |
| ===== | 4) SOLUZIONE | |
| Introduzione | [@4SL] | |
| Livello A: Rovine del monastero | [@4LA] | |
| Livello B: Acquedotto sotterraneo | [@4LB] | |
| Livello C: Giardino demoniaco. | [@4LC] | |
| Livello D: Cattedrale scarlatta | [@4LD] | |
| Livello E: Torre dell'orologio | [@4LE] | |
| Livello F: Corridoio fluttuante | [@4LF] | |
| Livello G: Prigione infernale. | [@4LG] | |
| Livello H: Torre di Dracula | [@4LH] | |
| ===== | 5) MOSTRI | |
| Creature. | [@5MS] | |
| Altri pericoli. | [@5PR] | |
| Punti. | [@5PN] | |
| ===== | 6) MAPPA | |
| Introduzione | [@6MP] | |
| Livello A: Rovine del monastero | [@6LA] | |

Livello B: Acquedotto sotterraneo [06LB]
Livello C: Giardino demoniaco. [06LC]
Livello D: Cattedrale scarlatta [06LD]
Livello E: Torre dell'orologio [06LE]
Livello F: Corridoio fluttuante [06LF]
Livello G: Prigione infernale. [06LG]
Livello H: Torre di Dracula [06LH]

===== 7) TRUCCHI & CURIOSITÀ

Trucchi [07TR]
Curiosità [07CR]

CREDITS

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

|\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\

|1) IL GIOCO:| [01IG]

|\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\

CASTLEVANIA CHRONICLES è il remake di Akuma jo Dracula, realizzato per la console Sharp X68000. Rispetto all'originale sono presenti una nuova modalità ed altre migliorie.

|\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\

|2) LA STORIA:| [02ST]

|\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\

Transilvania, una piccola e pacifica regione nel cuore dell'Europa medievale. Le persone del luogo raccontano ai loro bambini la leggenda di Dracula per farli addormentare, pensando che sia solo una favola.

"Le forze del bene posano il loro sguardo su queste terre, proteggendo i loro abitanti. Ma nonostante questo, il male riesce a prevalere una volta ogni secolo. Quando ciò accade, gli uomini dal cuore malvagio iniziano a compiere riti proibiti e fanno risorgere Dracula, il Principe delle Tenebre, su questa Terra. Ad ogni sua comparsa, il potere del Conte diventa sempre più vasto".

Tanto tempo fa, Dracula tornò in vita proprio in questo modo ma il suo desiderio di far sprofondare il mondo nell'oscurità per instaurare un regno del terrore fu vanificato per mano dell'eroe Christopher Belmont. Grazie agli sforzi del guerriero, la regione della Transilvania dormì sonni tranquilli per altri 100 anni.

Durante una notte di Pasqua, la popolazione stava celebrando l'evento con una grande festa. Nel frattempo, nascosti tra le rovine di un vecchio monastero ai confini della città, i seguaci dell'oscurità stavano compiendo una messa nera per far risorgere il Conte e donargli la vita eterna, versando sangue umano sui suoi resti demoniaci. Al termine del rito, una minacciosa nube coprì tutta la città ed un potente fulmine attraversò il monastero. In quello stesso istante, Dracula, il Principe delle Tenebre, fece ritorno in questo mondo per instaurare un nuovo regno del terrore.

Non tutto era perduto. Il successore del clan Belmont, un giovane di nome

SALTARE

[pulsante B]

Simon possiede una discreta capacità di salto che gli consente di superare gli ostacoli, tuttavia rimane sempre vulnerabile durante il volo perciò bisogna calcolare bene la traiettoria da eseguire. Durante il salto è sempre possibile attaccare sia con la frusta che con le Armi Secondarie. Mentre si è in volo, non importa come, si può sempre modificare la traiettoria del salto premendo Destra o Sinistra a seconda dei casi.

SALIRE LE SCALE

[direzioni Su e Giù]

Per percorrere una rampa di scale premere le direzioni Su o Giù una volta nei pressi del primo gradino. Mentre si è su di esse non è consentito saltare ma è possibile attaccare in ogni momento sia con la frusta che con le Armi Secondarie. Non è consentito nè salire a metà strada, nè lasciarsi cadere dalla rampa prima di averla percorsa tutta.

ATTACCARE CON LA FRUSTA

[pulsante Quadrato oppure pulsante Cerchio]

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

Stando in piedi, accovacciato oppure lungo le scale, Simon può attaccare solo in orizzontale. Quando si è in volo invece, si può colpire in orizzontale, in verticale verso il basso ed in diagonale verso il basso.

ARMI SECONDARIE

[direzione Su + Quadrato]

Il personaggio è in grado di utilizzare anche le armi proprie dei cacciatori di vampiri. Dopo averne raccolta una rompendo un candelabro oppure eliminando i nemici, Simon può scagliarla in ogni momento, tranne quando è accovacciato, ed ogni arma consuma una determinata quantità di Cuori. Se si possiede un'Arma Secondaria e si demolisce una candela che conterrebbe quella stessa Arma Secondaria, si otterrà un Cuore piccolo al suo posto. Dopo aver raccolto un'Arma Secondaria, quella equipaggiata in precedenza andrà perduta e verrà sostituita dalla nuova.

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

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

```
|
| SCORE- 001900          TIME  243   STAGE 01 |
| PLAYER #####..... |____| C=16   ___ |
| ENEMY  #####          | Or | P=03  |II| |
|                                     |____|   ___ |
|_____
```

- il punteggio in tempo reale [Score]
- il tempo rimasto [Time]
- la stanza dove ci si trova [Stage]
- i Punti Vita (PV) del personaggio [Player]

- i Punti Vita del boss [Enemy]
- l'Arma Secondaria posseduta [immagine nel riquadro]
- il numero di Cuori posseduti [C = icona del Cuore]
- il numero di Vite possedute [P]
- eventuale Bonus posseduto [icona 'II']

ARMI SECONDARIE

[@3SC]

Distruggendo i candelabri che si trovano nelle varie stanze oppure eliminando i nemici sarà possibile ottenere le Armi Secondarie. Ognuna di esse consuma un determinato numero di Cuori per essere utilizzata e viene scagliata premendo Su + Quadrato. Possedendo un'Arma Secondaria e rompendo una candela che fa cadere quella stessa Arma Secondaria, comparirà un Cuore piccolo al suo posto. Se invece si raccoglie un'altra Arma Secondaria quando se ne possiede già una, quest'ultima verrà sostituita dalla prima.

ACQUA SANTA (1 Cuore)

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

Dove si trova

- Livello D: D-11 D-12a
- Livello E: E-15a
- Livello G: G-19a
- Livello H: H-22a H-24e

ASCIA (1 Cuore)

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

Dove si trova

- Livello A: A-3a
- Livello B: B-4
- Livello D: D-11
- Livello E: E-13 E-15a
- Livello F: F-17b
- Livello G: G-20a
- Livello H: H-22b H-23

COLTELLO (1 Cuore)

L'arma più veloce del gioco: viene lanciata velocemente e frontalmente una lama che proseguirà dritta lungo la sua traiettoria. Ad una grande velocità però corrisponde anche una bassa potenza offensiva. Il Coltello è utile soprattutto per attaccare i mostri dalla lunga distanza.

si possiede già il Bonus II.

- A-3b Il Bonus II è nascosto nell'estremità destra della piccola pedana ai piedi della scalinata.
- D-11 (1) Un primo Bonus II è contenuto nel candelabro più a nord est, tra quelli situati nella zona segreta della stanza.
- D-11 (2) Un secondo Bonus II è nascosto nello spigolo di nord ovest della rientranza con le pedane mobili.
- E-15a Il Bonus II è contenuto nel candelabro centrale, tra quelli disposti ad 'X'.
- G-19b Il Bonus II è nascosto nello spigolo nord, in corrispondenza della scalinata di destra.
- G-20b Il Bonus II è nascosto nel lato sinistro della parete a nord della terza scalinata.

+-----+
| CLASSIFICA DELLE TECNICHE |
+-----+

La potenza offensiva di ogni tecnica non è quantificata precisamente, così per cercare di avere un'idea di massima di quanto sia potente ogni attacco è stata realizzata una classifica secondo questi criteri:

- viene indicato il numero di attacchi che vanno a segno e non quelli eseguiti. L'Acqua Santa, l'Ascia e la Croce possono colpire più volte un nemico con un singolo utilizzo: nella tabella viene indicato il numero di colpi necessari per eliminare il bersaglio e non il numero di volte in cui si è scagliata l'Arma Secondaria.
- l'obiettivo scelto è stato il boss del Livello D, Medusa, che può essere colpito facilmente da ogni tecnica.

| TECNICA | COLPI |
|-------------------|-------|
| Acqua Santa | 16 |
| Ascia | 16 |
| Croce | 16 |
| Frusta potenziata | 16 |
| Coltello | 22 |
| Frusta iniziale | 22 |

OGGETTI

[@3GG]

Distruggendo i candelabri che si trovano nelle varie stanze oppure eliminando i nemici sarà possibile ottenere anche alcuni oggetti utili. Entrando ed uscendo da una stanza, lo stesso candelabro farà cadere lo stesso oggetto, inoltre si rigenereranno i nemici. Generalmente è sufficiente camminare su un oggetto per raccogliarlo ma, nel caso in cui esso sprofondi nel pavimento, sarà necessario accovacciarsi su di esso per ottenerlo.

+-----+
| CUORI GRANDI e CUORI PICCOLI |
+-----+

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

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

Questi oggetti, che assomigliano a delle mazze ferrate dorate, migliorano le caratteristiche della frusta di Simon. Il personaggio può raccogliere sino ad un massimo di due Potenzimenti: il primo incrementa la potenza offensiva della sua arma, il secondo aumenta invece la sua lunghezza.

Così come per i Bonus II e III, anche i Potenzimenti non hanno luoghi fissi dove essere raccolti: il primo appare automaticamente distruggendo un qualsiasi candelabro che di norma farebbe comparire un Cuore piccolo; per ottenere il secondo invece bisogna possedere almeno otto Cuori ed il primo Potenzimento, poi distruggere un altro candelabro che normalmente conterrebbe un Cuore piccolo.

+-----+
| ARROSTO |
+-----+

Ripristina 8 PV del personaggio. A differenza di altri oggetti l'Arrosto è generalmente nascosto all'interno delle pareti. Raccogliendolo quando si possiede già il massimo di PV, non si ottiene alcun effetto bonus o punti aggiuntivi.

Dove si trova

- A-2a L'Arrosto è nascosto nella parete in basso a sinistra, nella zona ovest della stanza.
- C-7 L'Arrosto è nascosto al centro della piccola pedana dove si trova il secondo Stone Archer.
- D-11 L'Arrosto è contenuto nel candelabro più a nord ovest, tra quelli situati nella zona segreta della stanza.
- D-12b L'Arrosto è nascosto all'interno dell'estremità sinistra del pavimento della stanza, subito prima di affrontare Medusa.
- E-15a L'Arrosto è nascosto nel piccolo muro sulla destra, proprio al di sopra delle due viti allineate.
- F-17b L'Arrosto è nascosto all'interno dell'unica parete sinistra presente, situata circa a metà stanza.
- F-18a L'Arrosto è nascosto nel gradino ai piedi della scalinata più orientale, poco prima di affrontare Doppelganger.
- G-20a L'Arrosto è nascosto nel lato sinistro della parete bassa, subito dopo le corde di ossa.
- G-21a L'Arrosto è nascosto nel muro di nord est, accanto alle scale che

conducono alla stanza successiva.

G-22c L'Arrosto è nascosto nel lato sinistro della parete orientale.

+-----+

| POZIONE |

+-----+

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

Dove si trova

Livello B: B-5

+-----+

| ROSARIO |

+-----+

Distrugge all'istante tutti i mostri presenti sullo schermo.

Dove si trova

Livello A: A-1b A-2a

Livello D: D-12b

Livello F: F-17b

Livello H: H-24b

+-----+

| DENARO |

+-----+

Aumenta il punteggio, necessario per ottenere Vite Bonus.

100\$ (sacco arancione)

Livello A: A-1b A-2a A-2b A-3a

Livello B: B-5

Livello C: C-7 C-9a

Livello E: E-13 E-14

Livello G: G-19b G-20a G-20b G-21c

Livello H: H-22a H-22e H-23 H-24e

400\$ (sacco blu)

Livello A: A-1b A-2b

Livello B: B-4 B-5

Livello C: C-7 C-8 C-9a

Livello D: D-10 D-11 D-12b

Livello E: E-14 E-15a

Livello G: G-19a G-19b G-20b G-21a

Livello H: H-22b H-24a

700\$ (sacco grigio)

Livello A: A-1b A-2a A-2b

Livello B: B-4 B-5

Livello C: C-7 C-9a

Livello D: D-10 D-11

Livello E: E-14 E-15a

Livello F: F-16

Livello G: G-19a G-20a G-20b

Livello H: H-22b H-24a

+-----+
| TESORI |
+-----+

Così come i sacchi di denaro, anche i seguenti oggetti aumentano il punteggio ma si possono trovare solo compiendo determinate azioni all'interno dei Livelli. Dopo essere comparsi, i Tesori spariscono nell'arco di pochi secondi perciò bisogna essere molto rapidi nel raccogliarli. È possibile aiutarsi con l'Orologio per raggiungere i Tesori prima che svaniscano.

Essi sono:

| | |
|------------------|------------|
| Sacco arcobaleno | -- 1.000\$ |
| Corona | -- 2.000\$ |
| Scrigno | -- 2.000\$ |
| Moai | -- 4.000\$ |

- A-1a {CORONA} Per far apparire il Tesoro, rimanere accovacciati per alcuni istanti all'estremità orientale della pavimentazione, subito prima del ponte levatoio. La Corona emergerà alla destra della statua.
- A-2b {CORONA} Per far apparire il Tesoro, raggiungere l'estremità orientale della stanza e distruggere l'estremità destra della pavimentazione dove inizia la scalinata più bassa: in questo modo diventa possibile arrivare sulla pedana situata sottacqua. Accovacciarsi sulla sua estremità sinistra per alcuni istanti per far emergere la Corona sulla pavimentazione della scalinata più bassa.
- A-3a {SCRIGNO} Per far apparire il Tesoro, raggiungere l'angolo di sud ovest e rimanere immobili per alcuni istanti, a contatto con il muro. Lo Scrigno emergerà dal pavimento sulla destra.
- B-4 {CORONA} Per far apparire il Tesoro, superare le tre stalattiti che cadono ed accovacciarsi per alcuni istanti quasi al di sotto della pedana successiva. La Corona emergerà proprio da essa.
- B-5 {SCRIGNO} Per far apparire il Tesoro, raggiungere il candelabro più a sud ovest e da qui posizionarsi tra la cascata e la parete occidentale per poi rimanere immobili per alcuni istanti. Lo Scrigno apparirà sulla roccia a destra.
- C-7 {SACCO} Per far apparire il Tesoro, raggiungere la pedana dove sono situati gli ultimi due Stone Archer e rimanere immobili per alcuni istanti sulla sua estremità sinistra. Il Sacco arcobaleno emergerà dal pavimento, sulla destra.
- C-9a {CORONA} Per far apparire il Tesoro, raggiungere la colonna di ghiaccio più orientale ed accovacciarsi per alcuni istanti subito alla sua destra. La Corona emergerà da un mattone sospeso a nord.
- D-10 {MOAI} Per far apparire il Tesoro, raggiungere la pedana centrale più a nord e lasciarsi cadere verticalmente dall'estremità sinistra. Il Moai emergerà dall'estremità destra della pedana centrale sottostante.
- D-11 {MOAI} Questo Tesoro appare solo nell'Original Mode, ricominciando il gioco dopo averlo finito una prima volta. Per ottenerlo, recarsi nella zona di nord ovest, dove è presente un Knight all'interno di una stretta rientranza nel pavimento. Eliminare il nemico, posizionarsi in cima, sul lato est della rientranza, e lasciarsi cadere verticalmente

in essa. Il Moai emergerà dalla pavimentazione a nord est.

- E-14 {CORONA} Per far apparire il Tesoro, raggiungere la terza pedana collegata con le carrucole ed accovacciarsi su di essa per alcuni istanti. La Corona emergerà dalla pavimentazione sulla destra.
- F-16 {SACCO} Per far apparire il Tesoro, raggiungere la scalinata più lunga tra quelle di destra e posizionarsi al centro della pedana composta da sei mattoni, situata subito sotto i gradini. Il Sacco arcobaleno emergerà dalla cima della scalinata stessa.
- G-20b {MOAI} Per far apparire il Tesoro, salire sulla scalinata situata subito dopo The Creature. Posizionarsi sull'estremità orientale della pedana superiore e da qui saltare verso destra, atterrando ai piedi della scalinata. Il Moai emergerà dall'estremità orientale della pedana superiore.
- H-23 {MOAI} Per far apparire il Tesoro, salire sulle scale presenti all'ingresso. Posizionarsi sull'estremità orientale della pedana superiore e da qui saltare verso destra, atterrando ai piedi della scalinata. Il Moai emergerà dall'estremità occidentale della pavimentazione iniziale.

+-----+
| MUSICISTA |
+-----+

Nella stanza B-5, dopo che i due percorsi si riuniscono, saltare sulle pedane di pietra e proseguire verso nord est. Demolire la parete rocciosa ed avanzare verso destra sino a trovare una creatura che indossa un manto nero e che suona il flauto. Essa farà comparire un gruppo composto da quattro oggetti, di cui se ne potrà raccogliere solo uno, dopo averlo colpito. Attaccando il Musicista con la frusta cambieranno gli oggetti offerti dalla creatura. I vari gruppi che appaiono sono, in ordine:

| | | | | | | |
|------------------|----|---------------|----|---------------|----|---------------|
| 1. Coltello | -- | Cuore grande | -- | Cuore piccolo | -- | 100\$ |
| 2. Ascia | -- | Bonus II | -- | Cuore grande | -- | 400\$ |
| 3. Acqua santa | -- | Croce | -- | Rosario | -- | 700\$ |
| 4. Arrosto | -- | Cuore grande | -- | Orologio | -- | Pozione |
| 5. Bonus III | -- | Coltello | -- | Cuore piccolo | -- | Rosario |
| 6. Acqua santa | -- | Cuore grande | -- | Erba | -- | 700\$ |
| 7. Acqua santa | -- | Ascia | -- | Croce | -- | Orologio |
| 8. Cuore piccolo | -- | Cuore piccolo | -- | Cuore piccolo | -- | Cuore piccolo |

Dopo la comparsa del gruppo formato da quattro Cuori piccoli, colpendo ancora il Musicista, esso scomparirà nel pavimento.

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

Questo oggetto 'lup' aumenta di una unità le vite a disposizione di Simon. Esso si trova solo in due Livelli:

- E-14 Far abbassare la pedana che solleva la gabbia dei Fleaman e demolire la parete subito sulla sinistra. Entrare nell'apertura generata e rimanere immobili al suo interno per alcuni istanti. Se fatto correttamente, dal pavimento sulla destra, emergerà la Vita Bonus.
- H-22d Una volta in questa stanza, procedere verso sinistra e demolire la

parete per accedere in una zona segreta. Al suo interno posizionarsi tra il leggio ed il gradino e rimanere immobili per alcuni istanti. Se fatto correttamente la Vita Bonus comparirà ai piedi del crocifisso.

In aggiunta, si ottiene automaticamente una vita bonus prima raggiungendo i 30.000 punti e poi ogni 70.000 punti ottenuti (100.000, 170.000, 240.000 e così via).

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

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

.....

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

[@3CV]

- Non perdetevi tempo. Ogni Livello ha un tempo massimo per essere completato, indicato nella parte alta dello schermo. Per quanto questo periodo sia sufficiente per completare l'esplorazione, è meglio non ridursi all'ultimo secondo, in modo tale da avere tutto il tempo necessario per affrontare il boss. Un modo semplice per risparmiare secondi preziosi consiste nel colpire i candelabri mentre saltate in avanti: in questa maniera non sarete costretti a fermarvi ogni volta per farlo. Una volta che il timer segnerà meno di 46 secondi, verrete avvisati da un costante segnale acustico.
- Non posizionatevi sotto i candelabri che state per distruggere. In questo modo potrete controllare il loro contenuto in tutta sicurezza ed evitare di raccogliere un'Arma Secondaria che non volevate, magari perdendo quella a cui avevate ottenuto il Bonus II o III.
- Ricordatevi che il personaggio non sale, o non scende, automaticamente lungo le scale, neanche quando sono posizionate al termine di una pavimentazione. Premete sempre la direzione Su, oppure Giù, per percorrere i gradini, in modo tale da evitare di cadere accidentalmente nei precipizi.
- Il personaggio muore istantaneamente cadendo nei precipizi, venendo a contatto con spine di qualsiasi genere oppure allo scadere del tempo perciò siate rapidi e precisi nei movimenti.
- In caso di bivi, muovetevi sempre dall'alto verso il basso e mai viceversa. Simon possiede una capacità di salto piuttosto ridotta e può capitare che, cadendo da una pedana, poi non siate più un grado di risalirvi sopra. Il personaggio inoltre può scendere o salire su una piattaforma soltanto dai bordi.
- Conservate i Cuori. Usare le Armi Secondarie contro i nemici minori è uno spreco, a meno che non sia proprio necessario o serva per ottenere i Bonus II o III.
- Memorizzate le posizioni dei nemici e degli oggetti. Sarà utile sia per pianificare una strategia che per risparmiare tempo ed energia nelle situazioni di emergenza.

- salvare i dati correnti [Save]
- modificare le opzioni dell'Arrange Mode [Arrange Option]
 - .la difficoltà del gioco [Game Level: Easy, Normal, Hard]
 - .il numero di vite iniziali [Max Players: 1, 3, 5]
 - .la presenza o meno del timer [Time limit: On, Off]
- spostare la schermata di gioco [Adjust Display]
 - (cursori per muoverla, X per confermare, O per annullare)

- visualizzare i bonus presenti [Special option]
 - .Illustration gallery by Ayami Kojima
 - una galleria di immagini ufficiali di Castlevania Chronicles e di Castlevania Symphony of the Night

 - .Interview with Producer
 - un'intervista sottotitolata in inglese a Koji Igarashi, uno dei più importanti produttori della saga di Castlevania

- tornare alla schermata del titolo [Exit]

Durante l'avventura, per passare da una modalità all'altra, premere assieme i tasti Start + Select per tornare alla schermata iniziale della modalità e poi spingere il pulsante Cerchio per tornare alla schermata iniziale del gioco.

=== ORIGINAL MODE ===

Una volta selezionata questa modalità è possibile:

- . iniziare l'avventura [Game Start]
- . accedere alla modalità audio [Sound Mode]
 - 01. Black Mass [introduzione]
 - 02. Something Loopy [inserimento del nome]
 - 03. Vampire Killer [Livello A]
 - 04. Thrashard in the Cave [Livello B]
 - 05. Wicked Child [Livello C]
 - 06. Bloody Tears [Livello D]
 - 07. The Tower of Gears [Livello E]
 - 08. Moon Fight [Livello F: F-16 ; F-17a]
 - 09. The Tower of Dolls [Livello F: F-17b; F-18a]
 - 10. Etude for the Killer [Livello G]
 - 11. Theme of Simon [Livello H]
 - 12. Creatures in the Depth [scontro con i boss]
 - 13. You Goddamned Bat Head [scontro con Dracula]
 - 14. Load BGM [traccia bonus]
 - 15. Game Over [game over]

=== ARRANGE MODE ===

Una volta selezionata questa modalità è possibile:

- . iniziare l'avventura [Game Start]
- . iniziare la modalità a tempo [Time Attack]
- . visualizzare i tempi migliori [Ranking]

Iniziando un'avventura in una qualsiasi modalità, apparirà la seguente schermata:

| | name | stage | |
|--|-------------------|-------|--|
| | | | |
| | PLAYER-1 SIMON... | 01 00 | |
| | | | |

| | |
|---------------------|--|
| PLAYER-2 | |
| | |
| PLAYER-3 | |
| | |
| NAME ENTRY | |
| | |
| NAME DELETE | |
| | |
| TRIGGER FLIP NORMAL | |
| | |
| START/SELECT ENABLE | |

- . Player 1, 2, 3 sono le eventuali avventure precedentemente salvate ed accanto ad esse è indicato il nome [name], la stanza raggiunta [stage] e quante volte si è continuata l'avventura dopo aver perso tutte le vite [00]
- . Name Entry permette di iniziare una nuova avventura
- . Name Delete consente di cancellare un'avventura precedentemente salvata
- . Trigger Flip modifica i comandi del gioco:
 - Normal --> pulsante X per saltare
 pulsante O oppure Quadrato per attaccare
 - Reverse --> pulsante Quadrato per saltare
 pulsante O oppure X per attaccare
- . Start/Select attiva o meno la combinazione di tasti Start + Select per tornare alla schermata iniziale della modalità.

=== DIFFERENZE TRA ORIGINAL MODE ED ARRANGE MODE ===

- Simon e Dracula sono realizzati in maniera diversa in entrambe le modalità
- la mappa introduttiva di ogni Livello è più dettagliata nell'Arrange Mode
- nell'Original Mode si subiscono danni maggiori rispetto all'Arrange Mode
- il finale dell'Arrange Mode è diverso da quello dell'Original Mode
- dopo aver completato l'avventura, l'Original Mode ricomincia dall'inizio
- le musiche dell'Arrange Mode sono una versione remixata di quelle dell'Original Mode

All'interno della soluzione, per ogni Livello sono presenti:

- i nemici che si incontrano con il numero di colpi necessari per eliminarli
- il boss che si affronta
- gli oggetti presenti e le stanze dove trovarli
- il tempo disponibile per completarlo
- una piccola mappa, divisa per stanze

La seguente soluzione si riferisce ad un'avventura giocata nell'Arrange Mode, a difficoltà Normal.

=====

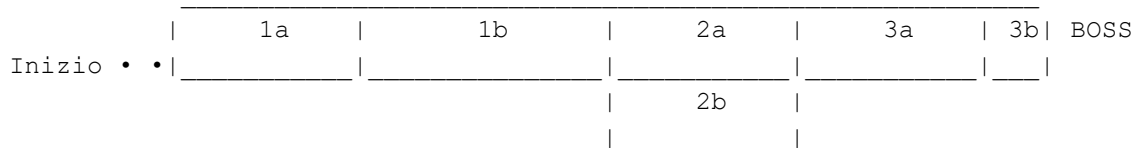
LIVELLO A: Rovine del monastero [@4LA]

=====

| | | |
|----------------|-----------|-----------------|
| *** NEMICI *** | | *** OGGETTI *** |
| Bat | (1 colpo) | Arrosto [2a] |
| Fishman | (1 colpo) | Ascia [3a] |
| Fleaman | (1 colpo) | Bonus II [3b] |
| Floating Eye | (2 colpi) | Coltello [1a] |

| | | | |
|---------|---------------|----------|----------|
| Leopard | (1 colpo) | Corona | [1a, 2b] |
| Zombie | (1 colpo) | Orologio | [2b] |
| boss | - Phantom Bat | Rosario | [1b, 2a] |
| | | Scrigno | [3a] |

Tempo: 400 secondi



A-1a Nella prima stanza del gioco potrete prendere confidenza con i comandi del personaggio. Colpite i candelabri per ottenere Cuori e Potenziamenti sino arrivare nei pressi del ponte levatoio. Per far apparire un Tesoro, accovacciatevi per alcuni istanti all'estremità orientale della pavimentazione, subito prima del ponte levatoio: la CORONA emergerà alla destra della statua. Recatevi poi nella stanza successiva.

A-1b Qui verrete subito attaccati dagli Zombie. Questi nemici si limitano a camminare sul pavimento perciò potrete eliminarli facilmente con la frusta. Fate attenzioni ai pipistrelli, i Bat, perchè cercheranno di venirvi addosso. Lungo il corridoio affronterete anche i Leopard: questi grossi felini neri vi verranno incontro correndo perciò siate rapidi nel colpirli oppure oltrepassateli saltando. In seguito colpite l'estremità destra della pedana ai piedi della terza scalinata per trovare un sacco da 700\$. Seguite il percorso ed infine procedete verso nord est per entrare nella camera seguente.

A-2a Al suo interno troverete un Floating Eye. L'occhio volante vi verrà incontro e sarà in grado anche di attraversare le pedane. Usate tutta la lunghezza della frusta per eliminarlo e raggiungete la zona inferiore della stanza. Una volta qui, demolendo il muro sulla destra, farete comparire un gran numero di Fleaman, creature saltellanti. Distruggete invece la parete sulla sinistra per trovare un ARROSTO. Infine scendete le scale.

A-2b In questo corridoio compariranno i Fishman dal fiume. I nemici non sono molto aggressivi ma sono in grado di scagliare una Sfera di fuoco, perciò distruggetela con la frusta oppure accovacciatevi. Una volta raggiunta la pavimentazione, distruggete i gradini sospesi sulla sinistra e potrete raggiungere il Cuore grande, contenuto nel candelabro situato più ad ovest. Procedete poi verso destra, facendo attenzione ai Fishman ed ai precipizi, e salite sulla pedana posizionata più ad est.

Da qui distruggete l'estremità destra della pavimentazione dove inizia la scalinata più bassa ed in questo modo potrete raggiungere la pedana situata sottacqua. Accovacciatevi sulla sua estremità sinistra per alcuni istanti per far emergere la CORONA sulla pavimentazione della scalinata più bassa. Successivamente salite le scale per tornare in superficie.

A-2a Ora vi ritroverete nella zona orientale della stanza dove erano nascosti l'Arrostato ed i Fleaman. Per tornare nella sezione ovest, potrete distruggere il mattone situato in cima alla parete di sinistra e per poi scalare il muro e procedere verso sinistra. Andate invece a nord est e superate la porta.

A-3a Giunti in questa camera, recatevi nell'angolo di sud ovest e rimanete immobili per alcuni istanti, a contatto con il muro: lo SCRIGNO emergerà dal pavimento sulla destra. Procedete verso est, facendovi strada tra i nemici, sino a raggiungere l'ultima stanza.

A-3b Qui affronterete il boss del Livello. Prima di iniziare lo scontro, demolite l'estremità destra della piccola pedana ai piedi della scalinata per trovare un BONUS II.

/ PHANTOM BAT \

Colpi • 8

Punti • 10.000

1. Attacco in picchiata [1 PV]

il Phantom Bat si lancia contro il personaggio. Questo è un attacco rapido nella sua esecuzione e possiede un discreto raggio d'azione. Per schivarlo è necessario allontanarsi dal Phantom Bat non appena sta per eseguirlo.

2. Sfera di energia [1 PV]

il Phantom Bat scaglia uno o più globi di energia in direzione del personaggio. La tecnica non è molto rapida ma possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla è necessario rimanere sempre in movimento inoltre è possibile distruggere la sfera con la frusta e con le Armi Secondarie.

. Contatto [1 PV]

Il Phantom Bat è un gigantesco pipistrello nero. Il boss non è molto rapido nel volare, nè particolarmente aggressivo. All'interno della stanza dove si svolge lo scontro sono presenti una piccola pedana sulla destra, collegata con una scalinata ad una sporgenza a nord est. Poichè il Phantom Bat è un nemico volante, si troverà spesso nella zona superiore della stanza perciò dovrete sfruttare sia la pedana che la sporgenza per saltare e colpire il boss con la frusta.

Dopo aver subito un danno, il Phantom Bat si allontanerà per alcuni istanti, scindendosi in pipistrelli più piccoli. Essi non possono essere colpiti, nè possono danneggiare il personaggio al contatto. In alternativa rimanete nella parte bassa dello schermo per costringere il boss ad usare spesso l'Attacco in picchiata: in questo modo dovrà avvicinarsi a voi e potrete sfruttare l'occasione per colpirlo con la frusta mentre saltate. Una volta sconfitto, il Phantom Bat svanirà tra le fiamme.

=====

LIVELLO B: Acquedotto sotterraneo

[@4LB]

=====

*** NEMICI ***

*** OGGETTI ***

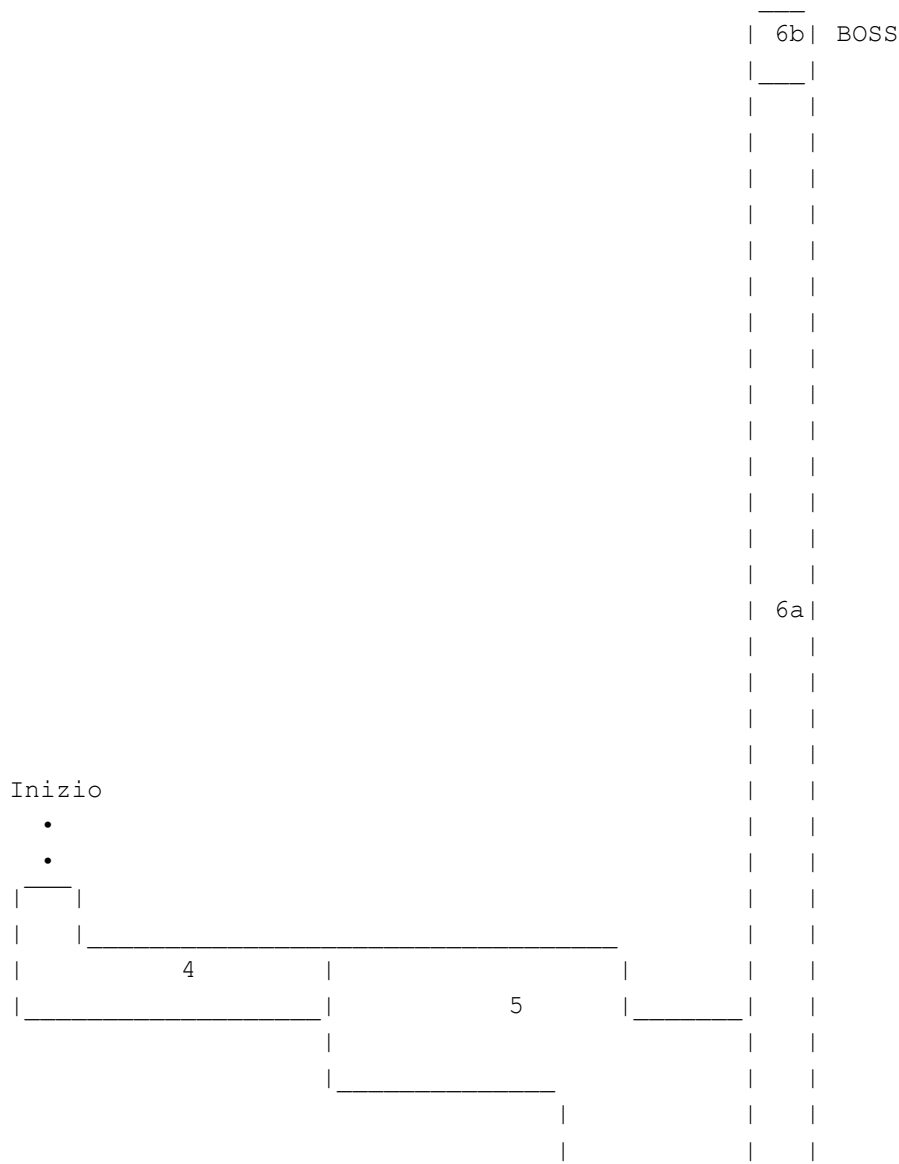
Bat (1 colpo)
Fishman (1 colpo)
Floating Eye (2 colpi)
Gargoyle (1 colpo)

Ascia [4]
Coltello [5, 6a]
Corona [4]
Croce [5, 6a]

White Dragon (6 colpi)
Wyrm (4 colpi)
| boss |- Skeleton Dragon

Pozione [5]
Scrigno [5]

Tempo: 400 secondi



B-4 Seguite il percorso verso sud e poi andate verso destra, all'interno della caverna. Colpite ripetutamente le membrane verdi per demolirle e fate attenzione ai vari Bat presenti. Più avanti troverete tre stalattiti che cadranno dal soffitto ma che non potranno danneggiarvi. Per far apparire un Tesoro, superatele ed accovacciatevi per alcuni istanti quasi al di sotto della pedana successiva: proprio da essa emergerà la CORONA. Sfruttate le tre stalattiti come pedane per proseguire e saltate da una piattaforma all'altra, evitando di cadere sulle spine. Infine uscite dalla porta a destra.

B-5 Una volta qui, il percorso si potrà dividere in due: un sentiero a nord, raggiungibile saltando sulle varie pedane, ed uno a sud che si imbecca lasciandosi cadere verso il basso. È possibile spostarsi dal sentiero nord a quello sud, ma non viceversa.

Sentiero Nord

In questa zona della stanza sarete attaccati spesso dai Gargoyle. Le creature verdi appariranno prima sullo sfondo e poi si avvicineranno a voi: dopo aver

compiuto un breve affondo con la loro arma, i nemici fuggiranno via. Per questo motivo, attaccateli con la frusta non appena compaiono nelle vostre vicinanze. Lungo il percorso, eliminate anche i Floating Eye e scendete attraverso i gradini di pietra per ricongiungervi con il Sentiero Sud.

Sentiero Sud

Proseguite verso il basso e raggiungete il candelabro più a sud ovest. Da qui posizionatevi tra la cascata e la parete occidentale e rimanete immobili per alcuni istanti: lo SCRIGNO apparirà sulla roccia a destra. Procedete poi verso est e, lungo il cammino, troverete i Wyrms, grossi serpenti sotterranei. La prima coppia di questi nemici attenderà che vi posizionate tra le loro due tane per fuoriuscirne e lanciarsi contro di voi: non appena ciò accade, saltate sul posto ed i Wyrms si elimineranno a vicenda.

Il terzo ed ultimo esemplare invece attenderà che vi avviciniate abbastanza per potervi attaccare. Avanzate lentamente e colpitelo con la frusta non appena si lancia contro di voi. Se invece decidete di non eliminarlo, otterrete 10 punti ogni volta che oltrepasserete saltando la sua tana. In seguito demolite i blocchi rocciosi che ostruiscono il passaggio e più avanti noterete anche la fine del Sentiero Nord.

Dopo aver superato il bivio, troverete sulla destra un White Dragon: l'unico punto debole di questo serpente osseo è il suo cranio perciò siate precisi nel colpirlo. Una volta sconfitto, procedete verso nord est e demolire il blocco di pietra per accedere in una zona segreta. Qui troverete il Musicista che potrà offrirvi diversi oggetti: attaccate con la frusta la creatura per farle cambiare gli oggetti offerti e colpite quello che vi interessa. In seguito tornate nella zona inferiore della stanza ed attendete l'arrivo della zattera. Salite su di essa e rimanete accovacciati per non farvi spingere in acqua dalle stalattiti. Entrate poi nella camera successiva.

B-6a Salite sulla grande zattera e demolite la fontana a forma di leone per far alzare il livello dell'acqua. Durante la risalita dovrete fare attenzione sia ai Fishman, che emergeranno e che potranno colpirvi con i loro proiettili, sia alle pedane di roccia. Esse danneggeranno la zattera, riducendola man mano di dimensioni e facendola inclinare. Per evitare di cadere in acqua, cercate di rimanere accovacciati sempre sul tronco centrale dell'imbarcazione, in modo tale da schivare più facilmente i proiettili dei Fishman.

Una volta terminati i nemici, la velocità di risalita rallenterà ed arriverete in una zona dove sono presenti alcune pedane di pietra. Saltate rapidamente da una all'altra, poichè la vostra zattera andrà in frantumi, ed infine salite sulla seconda imbarcazione per proseguire ed entrare così nell'ultima stanza.

B-6b Qui affronterete il boss del Livello.

/ SKELETON DRAGON \

| | |
|--|----------------|
| Colpi • 8 | Punti • 10.000 |
| 1. Colpo di coda [no] | |
| lo Skeleton Dragon colpisce la zattera con la sua coda facendola ruotare parzialmente in senso orario. La tecnica è discretamente rapida, non causa danni in maniera diretta ma può far cadere il personaggio in acqua. Per non essere sbalzati dall'imbarcazione, | |

| è necessario posizionarsi sull'estremità sinistra della zattera. |
| |
| 2. Fiammata [1 PV] |
| lo Skeleton Dragon emette una fiammata verso il basso. La tecnica è |
| molto rapida e copre un'area discreta. Per evitarla è necessario |
| posizionarsi sull'estremità sinistra della zattera e saltare sul |
| posto. |
| |
| . Contatto [1 PV] |
| |
| Lo Skeleton Dragon è un enorme scheletro volante. Il boss non si sposta |
| mai dalla sua posizione, non è molto aggressivo ed il suo unico punto |
| vulnerabile è il cranio. Lo scontro si svolge in una stanza dove la |
| parte inferiore è interamente occupata dall'acqua e potrete muovervi |
| solo a bordo della zattera. |
| |
| Posizionatevi sull'estremità sinistra dell'imbarcazione e da qui |
| saltate e colpite il cranio, sfruttando l'intera lunghezza della frusta. |
| Siate molto aggressivi durante la battaglia, in modo tale da non dare |
| allo Skeleton Dragon la possibilità di attaccare. Una volta sconfitto, |
| il boss cadrà a pezzi in acqua. |
| |

=====

LIVELLO C: Giardino demoniaco

[@4LC]

*** NEMICI ***

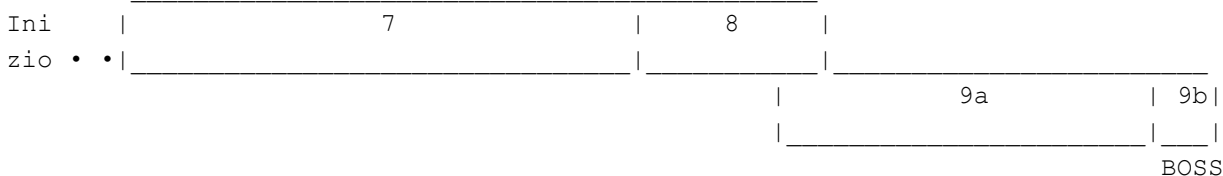
Anaconda (3 colpi)
Bat (1 colpo)
Centipod (1 colpo)
Eagle (1 colpo)
Fleaman (1 colpo)
Frog (1 colpo)
Ice Skeleton (1 colpo)
Mud Woman (8 colpi)
Raven (1 colpo)
Stone Archer (5 colpi)
Wall Widow (3 colpi)
Water Blob (1 colpo)

*** OGGETTI ***

1.000\$ [7]
Arrosto [7]
Coltello [7 , 9a]
Corona [9a]
Croce [8 , 9a]
Erba [8]
Orologio [9a]

| boss |- Ice Lord

Tempo: 500 secondi



C-7 Procedete verso destra e, arrivati nei pressi degli alberi, verrete attaccati dalle Wall Widow: queste creature emergeranno dai tronchi, perciò avanzate lentamente e colpitele con la frusta. Poco più avanti invece troverete dei grossi lombrichi, i Centipod. I nemici verdi si alzeranno sulle loro zampe inferiori per attaccarvi con la lingua: accovacciatevi subito e colpite il ventre dei Centipod per eliminarli facilmente.

Successivamente sarete raggiunti dalle Eagle, che rilasceranno i Fleaman sul pavimento. I nemici compaiono all'infinito perciò procedete in direzione est senza fermarvi, eliminando solo i mostri che sbarreranno la vostra avanzata. L'arrivo dei Fleaman terminerà solo quando giungerete nei pressi di una grande fontana. Da essa ora si innalzeranno dei grossi globi d'acqua, i Water Blob. Essi non possiedono attacchi diretti e cercheranno solamente di venire a contatto con voi: ignorateli e continuate a seguire il percorso.

Nella zona seguente sono presenti gli Stone Archer, statue di pietra in grado di scagliare frecce: avanzate solo quando i nemici non stanno attaccando e sfruttate l'intera lunghezza della frusta per eliminarli. Distruggete il secondo esemplare, situato sulla piccola pedana, e demolite il centro della pedana stessa per trovare un ARROSTO. In seguito salite sulla piattaforma dove sono presenti gli ultimi due Stone Archer e rimanete immobili per alcuni istanti sulla sua estremità sinistra: il SACCO ARCOBALENO emergerà dal pavimento, sulla destra. Infine uscite dal cancello ad est.

C-8 Il fondo di questa stanza è quasi del tutto ricoperto di fango, il quale vi farà sprofondare: saltate ripetutamente per guadagnare quota ed evitare di precipitare. Fate attenzione alle grosse rane, le Frog, che vi verranno addosso saltando e sfruttate le pedane mobili per avanzare senza cadere nel fango. In questa camera affronterete anche i Black Crow. Questi corvi neri inizialmente rimangono fermi sullo sfondo per poi lanciarsi contro di voi non appena vi avvicinate: usate maggiormente le Armi Secondarie per attaccarli, senza dare loro l'opportunità di muoversi.

Più avanti invece troverete le Mud Woman, creature di fango che vi verranno incontro lentamente: colpitele di continuo, sfruttando tutta la lunghezza della frusta, in modo tale che non arrivino a contatto con voi. Al di sotto della pedana dove appaiono le Mud Woman, è presente un candelabro. Per raggiungerlo, scendete i gradini sulla destra, lasciatevi sprofondare nel fango per aggirare l'ultimo di essi e saltate subito per risalire verso sinistra. All'interno del candelabro è presente l'ERBA. Procedete poi verso est e, giunti al termine di questa camera, la parete orientale si solleverà, rivelando una scalinata che condurrà alla sala sottostante.

C-9a Il pavimento di questo corridoio è ricoperto dal ghiaccio, che vi farà scivolare leggermente mentre vi camminate sopra. Demolite i due mattoni di colore diverso per poter scendere nella zona inferiore e proseguite verso destra. Più avanti troverete una grossa colonna mobile ed una coppia di pedane sospese. Salite sulla prima e scendete subito verso sinistra: mentre la struttura verticale si abbassa, salitevi sopra nuovamente e potrete raggiungere le pedane senza correre il rischio di venire schiacciati.

Da qui, andate verso est ed arriverete sull'imboccatura della tana dell'Anaconda. Scendete lungo la rampa e saltate subito per evitare di venire a contatto col nemico, risalendo poi dal lato opposto. Successivamente troverete una serie di mattoni fragili, all'interno dei quali sono imprigionati alcuni Fleaman. Demolite gli ostacoli lungo il cammino, eliminando i nemici, e più avanti sarete attaccati da un Ice Skeleton. Questo nemico vi scaglierà dal basso le sue ossa perciò procedete con cautela e raggiungete il prima possibile la zona inferiore della stanza per poterlo eliminare.

Sconfiggete anche l'esemplare successivo e potrete avanzare lungo le pedane superiori successive, senza difficoltà. Per far apparire un Tesoro raggiungete la colonna di ghiaccio più orientale ed accovacciatevi per alcuni istanti subito alla sua destra: la CORONA emergerà da un mattone sospeso a nord.

Infine procedete in direzione est per raggiungere l'ultima camera.

C-9b Qui affronterete il boss del Livello.

/ ICE LORD \

Colpi • 8

Punti • 20.000

1. Demone dell'oscurità [2 PV]

l'Ice Lord evoca una creatura che, ruotando leggermente, emette un potente getto di energia verso il basso. La tecnica è piuttosto rapida e copre una vasta area. Per evitarla bisogna posizionarsi al centro della stanza e spostarsi verso i lati, non appena il Demone apre il fuoco.

2. Lame evocate [2 PV]

l'Ice Lord evoca tre spade che si lanciano assieme in direzione del personaggio. La tecnica è molto rapida e possiede un ampio raggio d'azione. Per evitarla è necessario rimanere sempre in movimento oppure è possibile distruggere le Lame usando la frusta e le Armi Secondarie.

3. Colonne di ghiaccio [no]

l'Ice Lord genera dal pavimento una serie di colonne di ghiaccio che poi sprofondano lentamente nel suolo. La tecnica non causa alcun danno al personaggio inoltre è possibile salire in cima alle colonne stesse.

4. Draghi verdi [no]

l'Ice Lord evoca tre draghi che si lanciano assieme in direzione del personaggio. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla è necessario rimanere sempre in movimento oppure oltrepassare i draghi saltando. Essi non causano danni ma ognuno di essi sottrae un Cuore al personaggio, che non può essere poi recuperato. Usando la frusta e le Armi Secondarie è possibile respingere i draghi.

. Contatto [2 PV]

L'Ice Lord è un mago vestito di viola. Il nemico si sposta tramite il teletrasporto ed è piuttosto aggressivo. All'interno della stanza dove si svolge lo scontro sono presenti due gradini sul pavimento. Siate molto aggressivi durante la battaglia perchè, colpendo il boss, interromperete ogni suo attacco, tranne il Demone dell'oscurità. Sfruttate le Armi Secondarie, specialmente l'Ascia, per colpirlo e potrete utilizzare a vostro vantaggio anche le Colonne di ghiaccio per arrivare all'altezza dell'Ice Lord. Una volta eliminato, il boss andrà in frantumi.

=====

LIVELLO D: Cattedrale scarlatta

[@4LD]

=====

*** NEMICI ***

*** OGGETTI ***

Bat (1 colpo)

Acqua santa [11 , 12a]

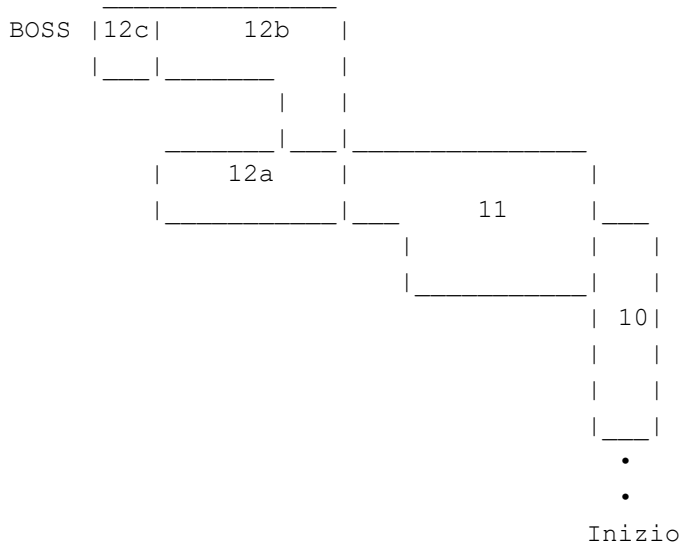
Blood Skeleton (1 colpo)

Arrosto [11 , 12b]

| | | | |
|-------------------|-----------|----------|------------|
| Bone Pillar | (5 colpi) | Ascia | [11] |
| Floating Eye | (2 colpi) | Bonus II | [11] |
| Ghost | (1 colpo) | Coltello | [10 , 11] |
| Knight | (2 colpi) | Croce | [11] |
| Medusa Head | (1 colpo) | Moai | [10 , 11] |
| Skeleton | (1 colpo) | Rosario | [12b] |
| Stain Glass Ghost | (8 colpi) | | |
| White Dragon | (6 colpi) | | |

| boss |- Medusa

Tempo: 500 secondi



D-10 Eliminate subito il White Dragon sulla destra ed iniziate a salire tramite le varie scalinate. Lungo il cammino troverete i Knight e le Medusa Head. I primi sono cavalieri in armatura viola che si limitano a camminare avanti e indietro, senza curarsi della vostra posizione; le seconde invece sono molto più pericolose perchè avanzano oscillando e sono in grado di attraversare le pedane.

Più a nord è presente anche il Bone Pillar, un nemico composto da due teschi impilati: attaccatelo rimanendo accovacciati, in modo tale da schivare i suoi proiettili. Raggiungete la pedana centrale più a nord, dove è presente un Knight, e lasciatevi cadere verticalmente dall'estremità sinistra: il MOAI emergerà dall'estremità destra della pedana centrale sottostante. Per accedere alla stanza successiva, attraversate il colonnato a nord ovest.

D-11 Una volta qui, andate subito verso sinistra e, arrivati alla parete, saltate all'interno di essa per trovare un passaggio segreto che vi condurrà nella zona accanto. In questa sezione troverete diversi Cuori grandi, le Armi Secondarie, un BONUS II ed un ARROSTO. Per tornare nella zona orientale potete attraversare lo stesso passaggio iniziale oppure un altro situato proprio in corrispondenza dei candelabri che contengono le Armi Secondarie.

Salite le varie rampe di scale, facendo attenzione ai Blood Skeleton generati dalla statua. Questi scheletri rossi sono immortali, tuttavia potrete distruggerli temporaneamente e superarli prima che si ricompongano. Procedete in direzione nord ovest ed oltrepassate il Knight situato nella rientranza nel pavimento.

<< Il Tesoro presente in questa stanza appare solo nell'Original Mode,

ricominciando il gioco dopo averlo finito una prima volta. Per ottenerlo, eliminate questo Knight, posizionatevi in cima, sul lato destro della rientranza, e lasciatevi cadere verticalmente in essa: il MOAI emergerà dalla pavimentazione a nord est. >>

In seguito sconfiggete i due Knight successivi e demolite lo spigolo di nord ovest della rientranza per trovare un BONUS II. Infine sfruttate le due pedane mobili per salire sulla pavimentazione occidentale e superare il portone.

D-12a Nella zona inferiore di questa camera sono presenti alcune trappole con le spine: attraversatele con il giusto tempismo mentre risalgono e più avanti sarete attaccati da un piccolo spirito fiammeggiante, il Ghost. Salite le scale e, procedendo verso destra, dovrete fare attenzione alle lame rotanti: saltate per evitare quelle basse ed accovacciatevi per non farvi colpire da quelle alte. In seguito uscite da nord est.

D-12b Qui troverete subito gli Skeleton, simili agli scheletri già affrontati nel Livello precedente. Eliminateli con le Armi Secondarie mentre schivate le loro ossa e proseguite verso nord. Arrivati in cima alla stanza comparirà lo Stain Glass Ghost, un nemico composto da frammenti di vetro. La creatura cercherà di rimanere sempre lontana da voi e vi scaglierà contro il suo scudo. Evitate il suo assalto e colpite ripetutamente il nemico per infrangerlo. Dopo averlo fatto, schivate i frammenti di vetro che verranno lanciati contro di voi e distruggete l'estremità sinistra della pavimentazione per trovare un ARROSTO. Infine entrate nell'ultima camera.

D-12c Qui affronterete il boss del Livello.

/ MEDUSA \

Colpi • 16

Punti • 20.000

1. Anelli di serpente [2 PV]

Medusa salta e scaglia quattro serpenti ad angolazioni diverse.

La tecnica è molto rapida e copre una vasta area. Per evitarla bisogna allontanarsi il più possibile dal boss e posizionarsi negli spazi vuoti tra un serpente e l'altro. È possibile distruggere gli Anelli usando la frusta e le Armi Secondarie.

2. Colpo di coda [2 PV]

Medusa attacca con un colpo di coda in avanti. La tecnica è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarla bisogna allontanarsi dal boss.

3. Raggio pietrificante [no]

Medusa scaglia orizzontalmente un fascio luminoso viola. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Il Raggio pietrificante non causa danni al personaggio ma lo paralizza temporaneamente, lasciandolo poi indifeso agli assalti del boss. Per evitare la tecnica è necessario accovacciarsi.

. Contatto [2 PV]

Medusa è un grosso serpente dal busto di donna. Il boss è piuttosto rapido e molto aggressivo. La stanza dove si svolge lo scontro è completamente libera e non sono presenti ostacoli o pedane. Siate molto

| aggressivi durante la battaglia, attaccando Medusa sia con le Armi
| Secondarie a lungo raggio che con la frusta.
|
| Rimanete accovacciati durante la vostra offensiva, in modo tale da
| schivare facilmente sia il Raggio pietrificante che gli Anelli di
| serpente. L'unico attacco pericoloso del boss è il Colpa di coda:
| allontanatevi da Medusa quando inizia a lampeggiare oppure avanza verso
| di voi, per evitarlo senza difficoltà. Una volta sconfitto, il boss si
| tramuterà in pietra prima di frantumarsi.

=====

LIVELLO E: Torre dell'orologio

[@4LE]

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

*** OGGETTI ***

Bone Pillar (5 colpi)

Acqua santa [15a]

Bone Scimitar (1 colpo)

Arrosto [15a]

Fleaman (1 colpo)

Ascia [13 , 15a]

Floating Eye (2 colpi)

Bonus II [15a]

Medusa Head (1 colpo)

Coltello [15a]

| boss |- She Wolf

Corona [14]

Croce [13 , 14 , 15a]

Orologio [13 , 15a]

Vita Bonus [14]

Tempo: 500 secondi

|15b| BOSS

|____|

| |

| |

| |

| |

|15a|

| |

| |

| |

| 14 |

|____|

| |

| |

| |

| |

| |

| 13 |

| |

| |

| |

| |

|____|

•

•

Inizio

E-13 In questa stanza potrete trovare subito un'Ascia, all'interno della parete alle spalle del Bone Scimitar. Questo nemico non è molto pericoloso tuttavia si trova sempre in zone cruciali della camera. Salite le scale e sfruttate la pedana girevole per proseguire, stando attenti a non cadere quando essa ruota su sè stessa. Successivamente saltate sul grande ingranaggio e raggiungete la pedana in alto a destra, dove è situato un Bone Scimitar.

Proseguite la scalata e potrete scegliere se sfruttare le varie pedane girevoli oppure rimanere nella zona orientale della stanza. Qui è presente una trave che ruota in un verso o nell'altro, a seconda di dove vi posizionate su di essa. Fatela inclinare verso nord ovest e continuate la risalita, sino a raggiungere la trave successiva. In questo caso direzionatela verso nord est per salire sulla pedana in alto e, arrivati in cima alla camera, troverete un secondo grande ingranaggio. Saltatevi sopra, camminate verso destra e raggiungere l'ultima pedana, dove è presente la scalinata che conduce alla camera successiva.

E-14 Accovacciatevi per eliminare facilmente i tre Bone Pillar che cadranno dall'alto e procedete verso destra. Più avanti troverete due ingranaggi che ruotano piuttosto rapidamente: salite su di essi e saltate con il giusto tempismo per raggiungere la pedana a nord est, evitando di cadere nel precipizio oppure sulle spine.

Subito dopo, salite sul pendolo e più avanti troverete una serie di pedane collegate tra di loro dalle carrucole. Per far apparire un Tesoro raggiungete la terza pedana ed accovacciatevi su di essa per alcuni istanti: la CORONA emergerà dalla pavimentazione sulla destra. In seguito procedete verso est e troverete due lunghe viti che funzioneranno come nastri trasportatori. Rimanendo su di esse, accovacciatevi per schivare la sfera chiodata e saltate con il giusto tempismo da una vite all'altra per non cadere sulle spine.

Successivamente è presente una pedana collegata ad una gabbia dove sono imprigionati i Fleaman. Salite su di essa per liberare i nemici e demolite la parete subito sulla sinistra. Entrate nell'apertura generata e rimanete immobili al suo interno per alcuni istanti: dal pavimento sulla destra emergerà la VITA BONUS. Seguite il percorso verso est ed attraversate il colonnato per accedere nella stanza successiva.

E-15a Anche in questa camera dovrete percorrere una lunga risalita. Durante il percorso potranno staccarsi alcuni piccoli ingranaggi dallo sfondo, i quali poi cercheranno di travolgervi: colpiteli con la frusta per respingerli. Raggiungete la prima trave rotante ed inclinatela verso nord est per raggiungere la vite orientale. Demolite il muro sulla destra per trovare un ARROSTO. Tornate sulla trave e questa volta direzionatela verso nord est per raggiungere l'altra vite e continuare la risalita.

Fate lo stesso anche con la seconda trave e più a nord fate attenzione ai vari ingranaggi che cadono. Eliminate il Bone Pillar e saltate da una vite all'altra per proseguire. In seguito percorrete le varie rampe di scale, inclinate la trave verso est e raggiungete l'ultima pedana, dove sono presenti un Bone Pillar e la scalinata che conduce alla sala superiore.

E-15b Qui affronterete il boss del Livello.

Colpi • 8

Punti • 30.000

1. Macerie della torre [3 PV]

la She Wolf è in grado di staccare pezzi dallo sfondo per poi scagliarli contro il personaggio. Il boss può utilizzare i mattoni del muro, le cifre ed il cerchio di pietra dell'orologio. L'attacco è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario allontanarsi dal boss e saltare per schivare le macerie scagliate oppure è possibile anche respingerle usando la frusta e le Armi Secondarie.

2. Fendente di lancetta [3 PV]

dopo essere rimasta con pochi PV, oppure dopo aver esaurito le Macerie da scagliare, la She Wolf stacca la lancetta dei minuti dall'orologio e la utilizza come arma. Il boss è in grado di eseguire un fendente verticale con la lancetta. La tecnica è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarla bisogna allontanarsi dal boss.

. Contatto [3 PV]

La She Wolf è una donna trasformata in lupo mannaro. Il nemico è molto rapido ed aggressivo nell'attaccare. La stanza dove si svolge lo scontro è completamente libera e non sono presenti ostacoli o pedane. L'abilità speciale della She Wolf le permette di staccare dei pezzi dello sfondo per poi scagliarveli contro: per questo motivo sarete costretti ad essere molto aggressivi durante la battaglia, per non dare al boss l'opportunità di saltare da un lato all'altro dello schermo e lanciare le macerie. Sfruttate le Armi Secondarie per colpire la She Wolf dalla distanza ed usate la frusta quando invece il boss atterra dopo un balzo.

Dopo essere rimasto con pochi PV, il boss smetterà di muoversi in modo rapido ed inizierà ad attaccarvi con la lancetta dei minuti dell'orologio. In questo caso attendete che la She Wolf esegua un fendente, evitatelo e poi attaccatela mentre la sua arma è ancora abbassata. Dopo essere stato sconfitto, il boss tornerà in forma umana e verrà coperto da un telo che calerà dall'alto.

=====

LIVELLO F: Corridoio fluttuante

[@4LF]

*** NEMICI ***

*** OGGETTI ***

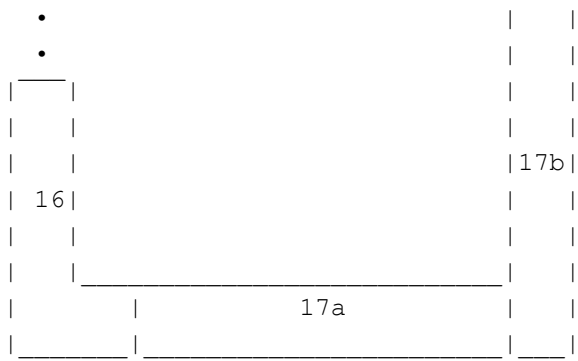
| | | | |
|----------------------|------------|----------|------------|
| Axe Knight | (10 colpi) | 1.000\$ | [16] |
| Bone Scimitar | (1 colpo) | Arrosto | [17b, 18a] |
| Deadly Toy Box | (nessuno) | Ascia | [17b] |
| Medusa Head | (1 colpo) | Coltello | [18a] |
| Rolling Mirror | (1 colpo) | Croce | [16] |
| Winged Guard | (1 colpo) | Orologio | [16] |
| boss - Doppelganger | | Rosario | [17b] |

Tempo: 500 secondi

Inizio

| 18a |18b| BOSS

_____|____|



F-16 Scendete le scale e rimanete sul lato orientale della stanza.

Durante il percorso affronterete i Bone Scimitar e le Winged Guard: queste ultime volano oscillando perciò fate attenzione ai loro movimenti. Per far apparire un Tesoro, raggiungete la scalinata più lunga tra quelle di destra e posizionatevi al centro della pedana composta da sei mattoni, situata subito sotto i gradini: il SACCO ARCOBALENO emergerà dalla cima della scalinata stessa. Recatevi poi nella parte più bassa della stanza e procedete verso destra per accedere nella camera successiva.

F-17a Ora dovrete attraversare un lungo ponte che andrà gradualmente a pezzi, man mano che vi camminerete sopra. Durante il cammino non

fermatevi mai e fate attenzione alle Medusa Head: evitatele oppure colpitele mentre saltate, in modo tale da non arrestare la vostra avanzata. Una volta raggiunta la pavimentazione marrone, sarete in salvo. Attraversate il colonnato per entrare nella stanza accanto.

F-17b All'interno di questa sala dovrete procedere costantemente verso nord, facendo attenzione ai mostri che compaiono dalle Deadly Toy

Box: esse sono le scatole che compongono le varie pavimentazioni e non possono essere distrutte. Le Bambole, i Palloncini ed i Pipistrelli sono in grado di attraversare le pedane perciò dovete stare attenti soprattutto quando vi attaccheranno dal basso; i Clown invece si limitano a camminare sui pavimenti e dovrete eliminarli rimanendo accovacciati.

Arrivati circa a metà percorso, troverete sulla sinistra una parete composta da due colonne di mattoni: demolitela per trovare un ARROSTO e scendete per raccogliertelo. Riprendete la risalita, facendovi strada tra i nemici, ed infine percorrete l'ultima rampa di scale per entrare nella camera superiore.

F-18a Una volta qui, troverete un gran numero di specchi sullo sfondo.

Alcuni di essi potranno staccarsi dalla parete e danneggiarvi, oppure essere Rolling Mirror e venirvi incontro a gran velocità. In questo ultimo caso colpiteli da accovacciati oppure oltrepassateli saltando.

All'interno del corridoio affronterete anche gli Axe Knight, cavalieri che scagliano asce e che si proteggono con lo scudo. Questi nemici sono piuttosto ostici da eliminare poichè tendono a rimanere lontani da voi e sono in grado di bloccare le Armi Secondarie. Spingeteli verso l'estremità della pedana oppure contro un ostacolo, in modo tale da arrestare la loro fuga e colpiteli con la frusta, rimanendo accovacciati. Giunti all'ultima scalinata, demolite il gradino ai suoi piedi per trovare un ARROSTO. Infine procedete verso destra per raggiungere l'ultima sala.

DOPPELGANGER

Colpi • 8

Punti • 30.000

1. Colpo di frusta [3 PV]

il Doppelganger attacca con un colpo di frusta. Stando in piedi oppure accovacciato, il nemico può attaccare solo in orizzontale. Quando è in volo invece, il Doppelganger può colpire in orizzontale, in verticale verso il basso ed in diagonale verso il basso. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Per evitarla è necessario allontanarsi dal nemico.

2. Arma Secondaria [3 PV]

ad eccezione dell'Erba e dell'Orologio, il Doppelganger può usare la stessa Arma Secondaria che possiede il personaggio durante la battaglia, eventuale Bonus compreso. L'Acqua santa, l'Ascia, il Coltello e la Croce possiedono le stesse proprietà di quelle che può utilizzare Simon.

. Contatto [3 PV]

Il Doppelganger è una sorta di clone malvagio di Simon. Il nemico è molto rapido ed aggressivo e possiede le stesse abilità del personaggio. La stanza dove si svolge lo scontro possiede ai lati due gradini e due piccole pedane sospese. L'attacco più pericoloso del Doppelganger è il Colpo di frusta perciò non dovrete mai rimanere troppo vicini al boss.

Per colpire il clone malvagio dovrete sfruttare molto i gradini e le pedane. Posizionatevi su una di queste e, non appena il boss sta per salire sul gradino accanto, accovacciatevi e colpitelo con la frusta. Dopo aver subito un danno, anche il Doppelganger godrà di un breve periodo di invulnerabilità, durante il quale dovrete costantemente fuggire da lui, girando sempre attorno alla pedana. Una volta terminata la sua invulnerabilità, riprendete questa strategia dal principio. Dopo essere stato sconfitto, il boss perderà frammenti di specchio dal suo corpo per poi svanire.

LIVELLO G: Prigione infernale

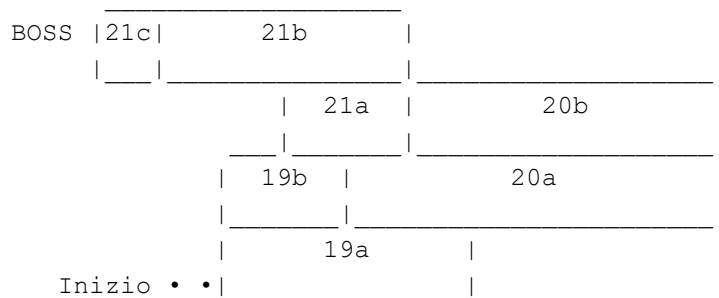
[@4LG]

*** NEMICI ***

*** OGGETTI ***

| | | | |
|--------------------|------------|-------------|------------|
| Axe Knight | (10 colpi) | Acqua santa | [19a] |
| Blood Skeleton | (1 colpo) | Arrosto | [20a, 21a] |
| Bone Pillar | (5 colpi) | Ascia | [20a] |
| Exploding Skeleton | (2 colpi) | Bonus II | [19b, 20b] |
| Fleaman | (1 colpo) | Croce | [21a] |
| Medusa Head | (1 colpo) | Moai | [20b] |
| Skeleton | (1 colpo) | | |
| Spider Skeleton | (4 colpi) | | |
| Test Tube Zombie | (1 colpo) | | |
| The Creature | (24 colpi) | | |
| Two Headed Beast | (5 colpi) | | |
| boss - Death | | | |

Tempo: 500 secondi



G-19a Eliminate subito il Fleaman che vi verrà incontro e, se possedete l'Ascia, colpite lo Skeleton situato al piano superiore, in modo tale da poter proseguire più facilmente. Procedete verso destra e, dal fondo della stanza comparirà uno scheletro, l'Exploding Skeleton: il nemico rimane immobile per qualche istante per poi autodistruggersi, scagliando cinque ossa in varie direzioni. La strategia migliore consiste nell'accovacciarsi e colpire il nemico con la frusta, eliminandolo prima che esploda.

Arrivati nella zona orientale, una grossa creatura a due teste, la Two Headed Beast, evaderà dalla sua cella. Questo nemico è molto resistente e si limita a venirvi incontro saltando, perciò sfruttate tutta la lunghezza della frusta e tenetelo lontano da voi. Successivamente salite le scale e muovetevi verso sinistra, facendovi strada tra gli Skeleton e gli Exploding Skeleton.

Nel tratto finale incontrerete una grande creatura ossea, lo Spider Skeleton. L'unico punto vulnerabile del nemico è il suo cranio inoltre non subirete danni venendo a contatto con le sue zampe: colpitelo tre volte e, quando lo Spider Skeleton si lancerà contro di voi, accovacciatevi, lasciando che la creatura passi sopra la testa del personaggio. Infine salite lungo l'ultima rampa di scale.

G-19b Eliminate i due Skeleton presenti in questa zona e, dopo aver percorso la scalinata sulla destra, colpite lo spigolo della pavimentazione superiore per trovare un BONUS II. Successivamente sconfiggete i Fleaman, lo Skeleton ed il Bloody Skeleton e superate il portone ad est.

G-20a Arrivati nei pressi delle trappole con le spine, state attenti al Fleaman che comparirà dall'alto e poi superate gli ostacoli con il giusto tempismo. In seguito troverete due coppie di scheletri che fanno ruotare continuamente una corda spinosa: potete oltrepassarla sia camminando sul pavimento che saltando sulle pedane in alto. Successivamente fate attenzione sia alle spine lungo il soffitto che all'asse con le spine situata sul pavimento. Quest'ultima si solleverà rapidamente non appena vi avvicinerete e per superarla senza subire danni dovrete saltare mentre si riposiziona nel suolo.

Una volta tornati nella parte inferiore della stanza, dovrete proseguire evitando di essere colpiti da una serie di lame oscillanti: accovacciatevi per schivare quella alta ed oltrepassate saltando quella più bassa; per superare quella più grande invece, muovetevi assieme ad essa quando oscilla verso destra poi accovacciatevi subito, lasciando che passi sopra le vostre teste, prima di riprendere il cammino. Infine eliminate i due Axe Knight e proseguite lungo le scalinate per accedere nella camera successiva.

G-20b Raggiungete la zona superiore della stanza ed attirare i Blood Skeleton sul lato destro della pavimentazione, prima di colpirli.

Una volta fatto, proseguite rapidamente verso ovest e demolite il secondo gruppo di scheletri rossi, in modo tale da poter scendere le scale mentre essi sono ancora in frantumi. Seguite il percorso e salite le scale che conducono ad una piccola sporgenza in alto: distruggete la parete alla vostra destra per ottenere un BONUS II.

Più avanti troverete The Creature, un nemico risvegliato da una potente scarica elettrica. The Creature possiede una gran quantità di vita e per eliminarlo dovrete rimanere il più possibile lontani da lui, sfruttando maggiormente le Armi Secondarie ed attaccandolo con la frusta rimanendo accovacciati. Se non volete affrontarlo, potrete sacrificare 3 PV per oltrepassarlo, dopo esserne venuti a contatto, e fuggire via. In alternativa, tornate indietro e salite in cima alla scalinata: non appena The Creature si troverà alla vostra destra, saltate dalla sporgenza e muovetevi subito verso ovest.

Successivamente, per far apparire un Tesoro, salite sulla scalinata situata subito dopo The Creature. Posizionatevi sull'estremità orientale della pedana superiore e da qui saltate verso destra, atterrando ai piedi della scalinata: il MOAI emergerà dall'estremità orientale della pedana superiore. Procedete poi in direzione ovest e sarete attaccati dai Test Tube Zombie, piccole creature che vi lanceranno contro i loro proiettili, in grado di attraversare gli ostacoli: accovacciatevi per colpire i nemici, prima che possano aprire il fuoco. Infine attraversate il portone a sud ovest.

G-21a Eliminate i Bone Pillar e, giunti al piano superiore, fatevi strada tra i Blood Skeleton, proseguendo verso destra. Una volta arrivati alla parete orientale, demolitela per trovare un ARROSTO. Infine salite le scale per accedere alla stanza successiva.

G-21b All'interno di questo corridoio dovrete fare attenzione agli Axe Knight e soprattutto alle Medusa Head. Procedete con cautela sino ad entrare nella camera accanto.

G-21c Qui affronterete il boss del Livello.

/ DEATH \

Colpi • 16

Punti • 40.000

1. Falci oscure [3 PV]

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

2. Fendente [3 PV]

Death esegue un fendente verticale con la sua falce. La tecnica è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarla è necessario allontanarsi dal nemico.

3. Grande falce [3 PV]

Death scaglia la sua falce come un boomerang. La tecnica è molto

| | |
|-----|------------|
| 22c | 22d |
| 22b | |
| 22a | |
| | • • Inizio |

H-22a Procedete verso sinistra ed incontrerete un soldato in armatura che impugna un'alabarda, il Long Axe Knight. Schivate il suo assalto e, mentre la sua arma è ancora conficcata nel pavimento, colpitelo più volte con la frusta. In seguito, accovacciatevi per schivare le frecce dei Crossbow Knight e salite le scale per raggiungere la stanza superiore.

H-22b Una volta qui, procedete verso destra e sarete subito attaccati da un soldato armato di spada e scudo, lo Sword Knight: per eliminarlo rapidamente, accovacciatevi e colpitelo con la frusta. Salite la rampa di scale ed ora potrete scegliere se proseguire verso destra oppure verso sinistra. Andate prima verso destra, facendovi strada tra i nemici e, ai piedi della scalinata troverete un Mace Knight. Questo nemico attacca dalla distanza con la sua frusta chiodata: accovacciatevi per evitarla e poi colpitelo con la frusta. Infine salite le scale.

H-22d Arrivati in questa stanza, demolite la parete di sud ovest per accedere in una zona segreta. Al suo interno posizionatevi tra il leggio ed il gradino e rimanete immobili per alcuni istanti: se fatto in modo corretto, la VITA BONUS comparirà ai piedi del crocifisso. Ora scendete le scale per tornare nella camera precedente.

H-22b Adesso muovetevi verso sinistra, rimanendo nella zona superiore del corridoio e salite le scale presenti all'estremità occidentale.

H-22c All'interno di questa stanza, procedete sul pavimento in direzione est e demolite la parete orientale per trovare un ARROSTO. Successivamente salite lungo la scalinata situata a sinistra e saltate da una pedana all'altra, sino a raggiungere la rampa di scale che conduce alla sala successiva.

H-22e Una volta qui, dovrete fare attenzione ai lampadari che cadono dal soffitto, i quali causeranno anche un incendio. Le fiamme non vi potranno danneggiare ma trasformeranno gli Sword Knight in Flame Knight. I cavalieri fiammeggianti sono in grado di attaccarvi sia con i Fendenti che con le Onde di fuoco. Per eliminare questi nemici dovrete attendere un loro assalto e poi colpirli ripetutamente con la frusta, prima che si mettano in posizione di difesa.

H-23 Giunti all'aperto, per far apparire un Tesoro, salite sulle scale presenti all'ingresso. Posizionatevi sull'estremità orientale della pedana superiore e da qui saltate verso destra, atterrando ai piedi della scalinata: il MOAI emergerà dall'estremità occidentale della pavimentazione iniziale.

Ora dovrete procedere lungo un ponte interrotto, evitando gli assalti dei

Mutant Bat. Questi enormi pipistrelli rimangono immobili per diversi secondi prima di riprendere a volare, perciò sfruttate questi loro periodi di pausa per saltare da una pedana all'altra. Dopo aver raggiunto la piattaforma lunga, potrete fermarvi ed eliminare più facilmente i nemici, prima di riprendere il cammino. Infine entrate nel passaggio a forma di cranio per accedere alla sala successiva.

H-24a All'interno di questo corridoio affronterete le Zombie Maid, creature femminili in grado di scagliare cinque lame in varie direzioni. Non date loro l'opportunità di saltare e colpitele dalla distanza con le Armi Secondaria. In questa camera saranno presenti anche i Leopard, perciò state attenti alla loro velocità. Recatevi nella zona occidentale e salite le scale per raggiungere le pedane in alto. Successivamente muovetevi verso destra ed uscite attraverso la scalinata ad est.

H-24b Qui troverete nuovamente le Zombie Maid, ma questa volta in modalità folle. I nemici ora vi scaglieranno contro Comete che poi si scinderanno in piccole scintille. Questo attacco è piuttosto complicato da schivare, per via della sua gran velocità, perciò anticipate l'assalto nemico ed eliminate le Zombie Maid il prima possibile. Raggiungete l'estremità ovest per accedere nella camera accanto.

H-24c All'interno di questa camera non sono presenti nè candelabri nè nemici, perciò salite semplicemente lungo la rampa di scale per proseguire il cammino.

H-24d Procedete verso destra, raccogliendo Cuori dalle candele, ed entrate infine nell'ultima stanza.

H-24e Qui affronterete il boss finale del gioco.

/ DRACULA \

| | |
|--|-------------------|
| Colpi • 16 (umano) | Punti • 0 (umano) |
| 32 (demone) | 50.005 (demone) |
| 1. Tripla fiamma [3 PV] (umano) | |
| Dracula scaglia frontalmente tre fiamme. La tecnica è piuttosto rapida e copre una vasta area. Per evitarla bisogna allontanarsi dal boss, accovacciarsi e distruggere con la frusta le fiamme che si avvicinano. | |
| 2. Quintupla fiamma [3 PV] (umano) | |
| Dracula scaglia frontalmente cinque fiamme. La tecnica è piuttosto rapida e copre una vasta area. Per evitarla bisogna allontanarsi dal boss, accovacciarsi e distruggere con la frusta le fiamme che si avvicinano. | |
| . Contatto [3 PV] (umano) | |
| 3. Colpo d'artiglio [3 PV] (demone) | |
| Dracula attacca con i suoi artigli. La tecnica non è molto rapida e copre un'area discreta. Per evitarla è necessario allontanarsi dal | |

boss oppure è possibile anche accovacciarsi rimanendo vicini a Dracula.

4. Globi di fuoco [3 PV] (demone)

Dracula emette una serie di sfere infuocate che rimbalzano una volta sul pavimento per poi uscire dallo schermo. La tecnica è piuttosto rapida e copre una vasta area. Per evitarla è necessario allontanarsi dal boss, accovacciarsi e colpire con la frusta le sfere che si avvicinano.

5. Comete azzurre [3 PV] (demone)

+ Sfere verdi [3 PV]

Dracula rilascia una serie di comete che, a contatto con il suolo, generano sfere verdi che si muovono lungo il pavimento in entrambe le direzioni. La tecnica è piuttosto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Per evitare sia le comete che le sfere verdi è necessario allontanarsi il più possibile dal boss.

. Contatto [3 PV] (demone)

Dracula è il signore del castello, principe del male e comandante dell'esercito demoniaco. La stanza dove si svolge la battaglia è del tutto libera e non sono presenti ostacoli o pedane. Durante tutta la durata dello scontro, l'unica parte vulnerabile di Dracula è il suo volto, perciò dovrete saltare per colpirlo.

Quando è in forma umana, il boss si sposta teletrasportandosi ed usa costantemente lo stesso schema offensivo: teletrasporto, attacco, teletrasporto. Una colonna di luce indica il punto in cui Dracula apparirà perciò siate pronti a saltare ed a colpire non appena il Conte diventa visibile sullo schermo. Sfruttate tutta la lunghezza della frusta, in modo tale da danneggiare il boss e distruggere le sue fiamme con un solo attacco. Inizialmente Dracula scaglierà tre fiamme alla volta, che diventeranno cinque dopo che il Conte avrà perso diversi PV.

Dopo aver svuotato la sua barra di vita, il sangue di Dracula si riaggregherà, il boss apparirà sotto forma di demone e si sposterà compiendo ampi balzi. Non fatevi chiudere nell'angolo e sfruttate i momenti in cui il Conte si trova in aria per passare da una parte all'altra dello schermo. In questa forma il boss attaccherà con meno aggressività, perciò avrete tutto il tempo necessario per colpirlo ripetutamente, prima di occuparvi della fase difensiva. Dopo aver sconfitto Dracula, il suo corpo svanirà tra le fiamme.

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

```
### ARRANGE MODE ##### ORIGINAL MODE #####  
# # #  
# Un filmato in computer grafica # # Simon osserva da lontano il #  
# mostra il crollo del castello di # # castello di Dracula che crolla #  
# Dracula e l'inizio di un nuovo # # su sè stesso. #
```

```

# giorno. # # #
# # # #
# (titoli di coda) # # (titoli di coda) #
# # # #
# Al termine dei titoli di coda, # # Al termine dei titoli di coda, #
# verrà chiesto di salvare i dati # # il gioco ricomincerà dall'inizio #
# e poi si tornerà alla schermata # # ma con difficoltà aumentata. #
# del titolo. # # #
# # # #
#####

```

```

|\\\\\\\\\\\\\\\\
|5) MOSTRI:|
|//////////

```

[@5MS]

I nemici presenti in Castlevania Chronicles sono:

| | | |
|--------------------|-----------------|-------------------|
| Anaconda | Floating Eye | She Wolf |
| Axe Knight | Frog | Skeleton |
| Bat | Gargoyle | Skeleton Dragon |
| Blood Skeleton | Ghost | Spider Skeleton |
| Bone Pillar | Ice Lord | Stain Glass Ghost |
| Bone Scimitar | Ice Skeleton | Stone Archer |
| Centipod | Knight | Sword Knight |
| Crossbow Knight | Leopard | Test Tube Zombie |
| Deadly Toy Box | Long Axe Knight | The Creature |
| Death | Mace Knight | Two Headed Beast |
| Doppelganger | Medusa | Wall Widow |
| Dracula | Medusa Head | Water Blob |
| Eagle | Mud Woman | White Dragon |
| Exploding Skeleton | Mutant Bat | Winged Guard |
| Fishman | Phantom Bat | Wyrn |
| Flame Knight | Raven | Zombie |
| Fleaman | Rolling Mirror | Zombie Maid |

```

*****
* LEGENDA *
*****

```

"Descrizione del nemico"

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

Punti • punti ottenuti dopo aver eliminato il nemico

DOVE SI TROVA

stanze dove si può trovare questo nemico

ATTACCHI

attacchi a disposizione del nemico; accanto ad ognuno di essi è indicata la quantità di danni, espressi in PV persi, inflitta a Simon. Il primo valore è riferito all'Original Mode, il secondo all'Arrange Mode. Per i mostri che sono presenti in più Livelli, viene indicata solo la quantità iniziale inflitta al

personaggio poichè essa aumenta man mano che si prosegue nell'avventura.

ANACONDA

"Grosso serpente del sottosuolo"

Colpi • 3

Punti • 1.000

DOVE SI TROVA

Livello C: C-9a

ATTACCHI

. Carica {3 PV} [2 PV]

l'Anaconda emerge verticalmente sua tana. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Per non subire danni è necessario allontanarsi dal nemico oppure saltare.

. Contatto {3 PV} [2 PV]

L'Anaconda è un grosso serpente che vive nei canali sotterranei. Il nemico è molto rapido e piuttosto aggressivo. L'Anaconda rimane immobile nella sua tana sino a quando il personaggio non le si avvicina. Quando ciò accade, il nemico si lancia rapidamente in verticale per poi ritirarsi nuovamente. Per questo motivo bisogna avvicinarsi lentamente verso la tana ed oltrepassare il nemico saltando, non appena questi si ritrae.

AXE KNIGHT

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

Colpi • 1 (nemico)

Punti • 500 (nemico)

9 (scudo)

0 (scudo)

1 (ascia)

100 (ascia)

DOVE SI TROVA

Livello F: F-18a

Livello G: G-20a G-21b

ATTACCHI

1. Lancio superiore {4 PV} [3 PV]

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

2. Lancio inferiore {4 PV} [3 PV]

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

3. Difesa { no } [no]

lo scudo dell'Axe Knight è in grado di bloccare l'Ascias, il Coltello e la

Croce. Dopo aver subito diversi colpi, lo scudo volerà via, lasciando il nemico indifeso. Lo scudo non danneggia il personaggio quando viene rimosso dal nemico.

. Contatto {4 PV} [3 PV]

L'Axe Knight è un guerriero in armatura marrone che utilizza le scuri ed impugna uno scudo. Questo nemico scaglia la sua arma come se fosse un boomerang, e quindi bisognerà fare attenzione ad essa sia quando viene lanciata, sia quando torna indietro. L'Axe Knight non è molto rapido nei movimenti e può lanciare una sola scure per volta. Bisogna sfruttare questa sua debolezza per colpirlo ripetutamente con la frusta.

BAT

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

Colpi • 1

Punti • 200

DOVE SI TROVA

Livello A: A-1b A-2a A-3a
Livello B: B-4 B-5
Livello C: C-9a
Livello D: D-11 D-12a

ATTACCHI

. Contatto {2 PV} [1 PV]

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

BLOOD SKELETON

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

Colpi • 1

Punti • 400

DOVE SI TROVA

Livello D: D-11
Livello G: G-19b G-20a G-20b G-21a

ATTACCHI

. Contatto {4 PV} [2 PV]

Il Blood Skeleton è uno scheletro rosso. Il nemico si sposta camminando e non è molto aggressivo. Il Blood Skeleton, pur non possedendo attacchi diretti, può essere un nemico ostico perchè è immortale. Una volta colpito, si sbriciola al suolo per poi ricomporsi dopo pochi istanti. In questo breve lasso di tempo,

venendo a contatto con i suoi resti non si subiranno danni.

BONE PILLAR

"Cannone costruito dal teschio di un White Dragon"

Colpi • 5 (nemico) Punti • 400 (nemico)
 1 (sfera) 100 (sfera)

DOVE SI TROVA

Livello D: D-10
Livello E: E-14 E-15a
Livello G: G-21a

ATTACCHI

. Sfere di fuoco {4 PV} [2 PV]
il Bone Pillar emette da uno dei suoi teschi due globi fiammeggianti che si muovono in orizzontale. La tecnica non è molto rapida ma possiede un notevole raggio d'azione. Quando le Sfere vengono scagliate dal teschio superiore, le si può schivare abbassandosi mentre è necessario saltare per non farsi colpire da esse quando vengono lanciate dal teschio inferiore. In entrambi i casi è possibile distruggerle con la frusta e con le Armi Secondarie.

. Contatto {4 PV} [2 PV]

Il Bone Pillar è un mostro composto da due grossi teschi impilati l'uno sull'altro. Il nemico non si sposta mai dalla sua zona ed è discretamente aggressivo. Il suo unico attacco è semplice da schivare anche se può essere pericoloso quando scagliato dal teschio inferiore. Per eliminare facilmente il Bone Pillar è consigliato avvicinarsi dal lato verso cui è rivolto il teschio superiore, poi abbassarsi, per rimanere fuori dalla portata delle Sfere di fuoco, e colpire ripetutamente il nemico con la frusta.

BONE SCIMITAR

"Un guerriero fatto di ossa. Un vero osso duro, in battaglia"

Colpi • 1 Punti • 500

DOVE SI TROVA

Livello E: E-13 E-15a
Livello F: F-16

ATTACCHI

. Fendente {4 PV} [3 PV]
il Bone Scimitar attacca con un fendente verticale della sua spada. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Per non subire danni è sufficiente allontanarsi dal nemico oppure accovacciarsi.

. Contatto {4 PV} [3 PV]

Il Bone Scimitar è uno scheletro armato di spada e che indossa una armatura blu. Il nemico è discretamente agile e molto aggressivo. Per questo motivo è consigliato attaccarlo dalla distanza, sfruttando tutta la lunghezza della frusta.

CENTIPOD

"Grosso insetto corazzato"

Colpi • 1

Punti • 300

DOVE SI TROVA

Livello C: C-7

ATTACCHI

. Lingua {3 PV} [2 PV]

il Centipod si solleva dal pavimento ed estende orizzontalmente la sua lingua. La tecnica non è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarla è necessario allontanarsi dal nemico oppure accovacciarsi.

. Contatto {3 PV} [2 PV]

Il Centipod è un grosso lombrico dalla corazza verde. Il nemico non è molto rapido nel muoversi nè particolarmente aggressivo. Il suo punto vulnerabile è il ventre poichè il dorso è invulnerabile. L'unica azione compiuta dal Centipod è quella di attaccare con la sua Lingua una volta che il personaggio gli si avvicina. Per eliminare facilmente il nemico bisogna attendere che si sollevi dal pavimento, accovacciarsi subito e colpirlo con la frusta.

CROSSBOW KNIGHT

"Un guerriero in armatura che usa una balestra"

Colpi • 1 (nemico)

Punti • 400 (nemico)

1 (freccia)

100 (freccia)

DOVE SI TROVA

Livello H: H-22a H-22b H-22c

ATTACCHI

. Freccia {4 PV} [3 PV]

il Crossbow Knight scaglia orizzontalmente un dardo. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla è necessario oltrepassarla saltando oppure è possibile distruggerla con la frusta e con le Armi secondarie.

. Contatto {4 PV} [3 PV]

Il Crossbow Knight è un cavaliere in armatura, munito di balestra. Il nemico non si sposta mai dalla sua zona ed è piuttosto aggressivo. Il Crossbow Knight scaglia periodicamente le sue Frecce contro il personaggio, perciò bisogna avvicinarsi a lui schivando i suoi dardi per poi colpirlo con la frusta oppure

con le Armi secondarie.

DEADLY TOY BOX

"Contenitore di giochi demoniaci"

| | |
|---------------------|---------------------|
| Colpi • 0 (scatola) | Punti • 0 (scatola) |
| 1 (bambola) | 300 (bambola) |
| 1 (clown) | 300 (clown) |
| 1 (palloncino) | 100 (palloncino) |
| 1 (pipistrello) | 200 (pipistrello) |

DOVE SI TROVA

Livello F: F-17b

ATTACCHI

1. Bambola {4 PV} [3 PV]
la bambola vola per la stanza ed è piuttosto aggressiva. Il nemico è in grado di attraversare le pedane perciò è consigliato eliminarlo dalla distanza usando le Armi Secondarie. Rispetto agli altri giocattoli, la Bambola si trova già fuori dalla Deadly Toy Box.
 2. Clown {4 PV} [3 PV]
il clown è un piccolo esserino che cammina avanti e indietro lungo le pedane. Non è molto pericoloso e può essere oltrepassato saltando. Per eliminarlo bisogna accovacciarsi ed attaccarlo con la frusta.
 3. Palloncini {4 PV} [3 PV]
i palloncini vengono rilasciati a gruppi e si muovono sempre dal basso verso l'alto. Per questo motivo possono essere ostacoli molto insidiosi. Il modo migliore per distruggerli consiste nel saltare ed attaccare verso il basso con la frusta.
 4. Pipistrello {4 PV} [3 PV]
il pipistrello vola per la stanza senza curarsi molto della posizione del personaggio. Il nemico è in grado di attraversare le pedane perciò è consigliato eliminarlo dalla distanza usando le Armi Secondarie.
- . Contatto { no } [no]

La Deadly Toy Box è una scatola viola che viene utilizzata come mattone per le pedane. Non si può interagire con questo nemico, nè venire danneggiati dal contatto, essendo un semplice mattone. La caratteristica della Deadly Toy Box è quella di poter rilasciare alcuni giocattoli che potranno attaccare Simon. In questo caso bisogna essere rapidi nell'eliminarli per poter proseguire lungo il percorso.

DEATH

"Braccio destro di Dracula, conosce molti oscuri segreti"

| | |
|---------------------|-------------------------|
| Colpi • 16 (nemico) | Punti • 40.000 (nemico) |
| 1 (falce) | 0 (falce) |
| 1 (teschio) | 0 (teschio) |

DOVE SI TROVA

Livello G: G-21c (boss)

ATTACCHI

1. Falci oscure {4 PV} [3 PV]

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

2. Fendente {4 PV} [3 PV]

Death esegue un fendente verticale con la sua falce. La tecnica è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarla è necessario allontanarsi dal nemico.

3. Grande falce {4 PV} [3 PV]

Death scaglia la sua falce come un boomerang. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Per evitarla bisogna allontanarsi dal nemico.

4. Vortice { no } [no]

+ Teschi {4 PV} [3 PV]

Death genera un buco nero che attrae il personaggio verso di sè. Il Vortice non causa danni ma ostacola i movimenti di Simon, alterando anche la traiettoria dell'Ascia, dell'Acqua santa, del Coltello e della Croce. In aggiunta, Death scaglia una serie di teschi contro il personaggio. La tecnica è discretamente rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla è necessario oltrepassare i teschi saltando oppure è possibile distruggerli con la frusta.

. Contatto {4 PV} [3 PV]

Death è un grosso scheletro fluttuante munito di falce. Il boss è molto agile ed aggressivo. Lo scontro si svolge in una stanza che possiede un lungo gradino al centro del pavimento e due piccole pedane ai lati della stanza. Durante la battaglia dovrete fare attenzione sia agli spostamenti del boss che alle Falci oscure generate da Death. Rimanete sempre in movimento e distruggete le armi nemiche il prima possibile, in modo tale da avere maggiore spazio libero sullo schermo per evitare la Grande falce.

Per attaccare Death invece, sfruttate i momenti in cui il boss rimane immobile per colpirlo dalla distanza con le Armi Secondarie. Quando lo scheletro genera il Vortice, restate fermi e occupatevi solo di distruggere i teschi che vi scaglierà contro. Dopo aver sconfitto Death, esso scomparirà, lasciando cadere la falce.

DOPPELGANGER

"Un demone che assume la forma delle sue vittime prima di ucciderle"

Colpi • 8

Punti • 30.000

DOVE SI TROVA

Livello F: F-18b (boss)

ATTACCHI

1. Colpo di frusta {4 PV} [3 PV]
il Doppelganger attacca con un colpo di frusta. Stando in piedi oppure accovacciato, il nemico può attaccare solo in orizzontale. Quando è in volo invece, il Doppelganger può colpire in orizzontale, in verticale verso il basso ed in diagonale verso il basso. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Per evitarla è necessario allontanarsi dal nemico.
2. Arma Secondaria {4 PV} [3 PV]
ad eccezione dell'Erba e dell'Orologio, il Doppelganger può utilizzare la stessa Arma Secondaria che possiede il personaggio durante la battaglia, eventuale Bonus compreso. L'Acqua santa, l'Ascia, il Coltello e la Croce possiedono le stesse proprietà di quelle che può utilizzare Simon.
- . Contatto {4 PV} [3 PV]

Il Doppelganger è una sorta di clone malvagio di Simon. Il nemico è molto rapido ed aggressivo e possiede le stesse abilità del personaggio. La stanza dove si svolge lo scontro possiede ai lati due gradini e due piccole pedane sospese. L'attacco più pericoloso del Doppelganger è il Colpo di frusta perciò non dovrete mai rimanere troppo vicini al boss.

Per colpire il clone malvagio dovrete sfruttare molto i gradini e le pedane. Posizionatevi su una di queste e, non appena il boss sta per salire sul gradino accanto, accovacciatevi e colpitelo con la frusta. Dopo aver subito un danno, anche il Doppelganger godrà di un breve periodo di invulnerabilità, durante il quale dovrete fuggire costantemente da lui, girando sempre attorno alla pedana. Una volta terminata la sua invulnerabilità, riprendete questa strategia dal principio. Dopo essere stato sconfitto, il boss perderà frammenti di specchio dal suo corpo per poi svanire.

DRACULA

"Il vero signore del castello e principe del male"

| | |
|--------------------|-------------------|
| Colpi • 16 (umano) | Punti • 0 (umano) |
| 32 (demone) | 50.005 (demone) |
| 1 (fiamma) | 0 (fiamma) |
| 1 (globo) | 0 (globo) |

DOVE SI TROVA

Livello H: H-24e (boss)

ATTACCHI

1. Tripla fiamma {4 PV} [3 PV] (umano)
Dracula scaglia frontalmente tre fiamme. La tecnica è piuttosto rapida e copre una vasta area. Per evitarla è necessario allontanarsi dal boss, accovacciarsi e distruggere con la frusta le fiamme che si avvicinano.
2. Quintupla fiamma {4 PV} [3 PV] (umano)
Dracula scaglia frontalmente cinque fiamme. La tecnica è piuttosto rapida e copre una vasta area. Per evitarla è necessario allontanarsi dal boss, accovacciarsi e distruggere con la frusta le fiamme che si avvicinano.

. Contatto {4 PV} [3 PV] (umano)

3. Colpo d'artiglieria {4 PV} [3 PV] (demone)

Dracula attacca con i suoi artiglieri. La tecnica non è molto rapida e copre un'area discreta. Per evitarla è necessario allontanarsi dal boss oppure è possibile anche accovacciarsi rimanendo vicini a Dracula.

4. Globi di fuoco {4 PV} [3 PV] (demone)

Dracula emette una serie di sfere infuocate che rimbalzano una volta sul pavimento per poi uscire dallo schermo. La tecnica è piuttosto rapida e copre una vasta area. Per evitarla è necessario allontanarsi dal boss, accovacciarsi e colpire con la frusta le sfere che si avvicinano.

5. Comete azzurre {4 PV} [3 PV] (demone)

+ Sfere verdi {4 PV} [3 PV]

Dracula rilascia una serie di comete che, a contatto con il pavimento, generano sfere verdi che si muovono lungo il pavimento in entrambe le direzioni. La tecnica è piuttosto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Per evitare sia le comete che le sfere verdi è necessario allontanarsi il più possibile dal boss.

. Contatto {4 PV} [3 PV] (demone)

Dracula è il signore del castello, principe del male e comandante dell'esercito demoniaco. La stanza dove si svolge lo scontro è completamente libera e non sono presenti ostacoli o pedane. Durante tutta la durata della battaglia, l'unica parte vulnerabile di Dracula è il suo volto, perciò dovrete saltare per colpirlo.

Quando è in forma umana, il boss si sposta teletrasportandosi ed utilizza sempre lo stesso schema offensivo: teletrasporto, attacco, teletrasporto. Una colonna di luce indica il punto in cui Dracula apparirà perciò siate pronti a saltare ed a colpire non appena il Conte diventa visibile sullo schermo. Sfruttate tutta la lunghezza della frusta, in modo tale da danneggiare il boss e distruggere le sue fiamme con un solo attacco. Inizialmente Dracula scaglierà tre fiamme alla volta, che diventeranno cinque dopo che il Conte avrà perso diversi PV.

Dopo aver svuotato la sua barra di vita, il sangue di Dracula si riaggregherà ed il boss apparirà sotto forma di demone, spostandosi compiendo ampi balzi. Non fatevi chiudere nell'angolo e sfruttate i momenti in cui il Conte si trova in aria per passare da una parte all'altra dello schermo. In questa forma il boss attaccherà con meno aggressività, perciò avrete tutto il tempo necessario per colpirlo ripetutamente, prima di occuparvi della fase difensiva. Dopo aver sconfitto Dracula, il suo corpo svanirà tra le fiamme.

EAGLE

"Grande rapace trasportatore"

Colpi • 1

Punti • 300

DOVE SI TROVA

Livello C: C-7

ATTACCHI

. Contatto {3 PV} [2 PV]

L'Eagle è un grosso rapace bianco. Il nemico si sposta volando e non è affatto aggressivo. L'Eagle non è propriamente un avversario ma si limita a trasportare sul campo di battaglia i Fleaman per poi uscire dallo schermo. Per questo motivo è consigliato ignorarlo e procedere lungo il percorso.

EXPLODING SKELETON

"Scheletro autodistruttivo"

| | |
|--------------------|----------------------|
| Colpi • 2 (nemico) | Punti • 300 (nemico) |
| 1 (ossa) | 100 (ossa) |

DOVE SI TROVA

Livello G: G-19a

ATTACCHI

. Autodistruzione {4 PV} [3 PV]

dopo alcuni istanti dalla sua comparsa sullo schermo, l'Exploding Skeleton si autodistrugge, rilasciando in varie direzioni cinque ossa che poi ricadono sul pavimento. La tecnica è piuttosto rapida e copre un'area vasta. Per evitarla è necessario accovacciarsi oppure è possibile distruggere le ossa con la frusta e con le Armi Secondarie.

. Contatto {4 PV} [3 PV]

L'Exploding Skeleton è uno scheletro che compare dal pavimento. Il nemico non si sposta mai dalla sua zona e non è aggressivo. Una volta comparso sullo schermo, l'Exploding Skeleton rimane immobile per qualche istante per poi autodistruggersi, rilasciando ossa in varie direzioni. Per questo motivo, quando il nemico è presente sullo schermo, è consigliato accovacciarsi ed attendere che si distrugga da solo.

FISHMAN

"Un mostro mezzo uomo e mezzo pesce. Cattura le sue prede vicino all'acqua"

| | |
|--------------------|----------------------|
| Colpi • 1 (nemico) | Punti • 300 (nemico) |
| 1 (sfera) | 100 (sfera) |

DOVE SI TROVA

Livello A: A-2b

Livello B: B-6a

ATTACCHI

. Sfera di fuoco {2 PV} [1 PV]

il Fishman emette orizzontalmente una sfera di fuoco. La tecnica possiede un notevole raggio d'azione ed è discretamente rapida. Per evitarla bisogna oltrepassarla saltando oppure accovacciarsi oppure è possibile distruggerla

con la frusta e con le Armi Secondarie.

. Contatto {2 PV} [1 PV]

Il Fishman è una grossa salamandra umanoide. Il nemico si sposta camminando ed è discretamente aggressivo. Caratteristica particolare del Fishman è quella di poter saltare fuori dall'acqua, quindi bisognerà fare attenzione a questo mostro nelle zone dove sono presenti piattaforme sulla superficie del mare.

FLAME KNIGHT

"Un cavaliere potenziato dalle fiamme"

Colpi • 2 Puntti • 700

DOVE SI TROVA

Livello H: H-22e

ATTACCHI

1. Fendente {4 PV} [3 PV]

il Flame Knight esegue un fendente verticale con la sua spada. La tecnica è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Per non subire danni è necessario allontanarsi dal nemico.

2. Onda di fuoco {4 PV} [3 PV]

il Flame Knight scaglia un'onda di fuoco lungo il pavimento. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per non subire danni è necessario oltrepassare l'onda saltando.

3. Difesa { no } [no]

il Flame Knight può bloccare dagli attacchi del personaggio mettendosi in posizione di difesa.

. Contatto {4 PV} [3 PV]

Il Flame Knight è un cavaliere di fuoco, munito di spada. Il nemico è piuttosto rapido ed aggressivo. Una volta comparso sullo schermo, il Flame Knight si avvicina al personaggio per colpirlo con i suoi fendenti. Per eliminare questo nemico bisogna attendere che esegua un attacco e poi colpirlo con la frusta, prima che si metta in posizione di difesa.

FLEAMAN

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

Colpi • 1 Puntti • 500

DOVE SI TROVA

Livello A: A-2a

Livello C: C-7 C-9a

Livello E: E-14

Livello G: G-19a G-19b G-20a

ATTACCHI

. Contatto {2 PV} [2 PV]

Il Fleaman è un piccola creatura marrone molto agile. Il nemico si sposta saltando ed è piuttosto aggressivo. Le ridotte dimensioni e la grande agilità lo rendono un bersaglio abbastanza ostico da colpire. Il momento migliore per attaccarlo è quando si trova in fase discendente dopo un salto.

FLOATING EYE

"Creatura che veglia sul castello"

Colpi • 2

Punti • 500

DOVE SI TROVA

Livello A: A-2a A-3a

Livello B: B-5

Livello D: D-12a

Livello E: E-15a

ATTACCHI

. Contatto {2 PV} [1 PV]

Il Floating Eye è un occhio giallo con la coda. Il nemico si sposta volando e non è molto aggressivo. Pur non possedendo attacchi diretti, il Floating Eye può risultare ugualmente pericoloso perchè, muovendosi sempre in direzione del personaggio, diventa un ostacolo insidioso soprattutto quando bisognerà evitare gli assalti degli altri nemici presenti. In questi casi bisogna eliminarlo sfruttando principalmente le Armi Secondarie a lungo raggio.

FROG

"Una rana di cattivo presagio"

Colpi • 1

Punti • 200

DOVE SI TROVA

Livello C: C-8

ATTACCHI

. Colpo di lingua {3 PV} [2 PV]

la Frog attacca estendendo orizzontalmente la sua lingua. La tecnica non è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Per non subire danni bisogna allontanarsi dal nemico.

. Contatto {3 PV} [2 PV]

La Frog è un anfibio marrone. Il nemico si muove saltando e non è molto aggressivo. La sua grande agilità la rende un bersaglio abbastanza ostico da colpire. Il momento migliore per attaccarla è quando si trova in fase discendente dopo un salto.

GARGOYLE

"Un demone diventato di pietra"

Colpi • 1

Punti • 200

DOVE SI TROVA

Livello B: B-5

ATTACCHI

. Affondo {2 PV} [1 PV]

il Gargoyle si lancia in avanti, eseguendo un affondo con la sua lancia. La tecnica è discretamente rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarla è necessario allontanarsi dal nemico.

. Contatto {2 PV} [1 PV]

Il Gargoyle è una creatura volante verde armata di lancia. Il nemico è abbastanza rapido nel muoversi ed è piuttosto aggressivo. Prima di comparire sullo schermo, è possibile vedere sullo sfondo un gruppo di Gargoyle in avvicinamento. Una volta arrivati, i nemici eseguono in successione i loro Affondi per poi fuggire. Per questo motivo bisogna colpire i Gargoyle il prima possibile, senza dare loro la possibilità di attaccare ed allontanarsi.

GHOST

"Fantasma fiammeggiante di basso livello"

Colpi • 1

Punti • 300

DOVE SI TROVA

Livello D: D-12a

ATTACCHI

. Contatto {4 PV} [2 PV]

Il Ghost è un teschio azzurro fiammeggiante. Il nemico si sposta volando ed è piuttosto aggressivo. Pur non possedendo attacchi diretti, il Ghost può risultare ugualmente pericoloso perchè, muovendosi sempre in direzione del personaggio, diventa un ostacolo insidioso soprattutto quando bisognerà evitare gli assalti degli altri nemici presenti. In questi casi bisogna eliminarlo sfruttando principalmente le Armi Secondarie a lungo raggio.

ICE LORD

"Un potente mago che trae potere dai ghiacci"

Colpi • 8 (nemico)
1 (lama)

Punti • 20.000 (nemico)
0 (lama)

DOVE SI TROVA

Livello C: C-9b (boss)

ATTACCHI

1. Demone dell'oscurità {3 PV} [2 PV]
l'Ice Lord evoca una creatura che, ruotando leggermente, emette un potente getto di energia verso il basso. La tecnica è piuttosto rapida e copre una vasta area. Per non subire danni bisogna posizionarsi al centro della stanza e spostarsi verso i lati, non appena il Demone apre il fuoco.
 2. Lame evocate {3 PV} [2 PV]
l'Ice Lord evoca tre spade che si lanciano assieme in direzione del personaggio. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla è necessario rimanere sempre in movimento oppure è possibile distruggere le Lame usando la frusta e le Armi Secondarie.
 3. Colonne di ghiaccio { no } [no]
l'Ice Lord genera dal pavimento una serie di colonne di ghiaccio che poi sprofondano lentamente nel suolo. La tecnica non causa alcun danno al personaggio inoltre è possibile salire in cima alle colonne stesse.
 4. Draghi verdi { no } [no]
l'Ice Lord evoca tre draghi che si lanciano assieme in direzione del personaggio. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla è necessario rimanere sempre in movimento oppure oltrepassare i draghi saltando. Essi non causano danni ma ognuno di essi sottrae un Cuore al personaggio, che non può essere poi recuperato. Usando la frusta e le Armi Secondarie è possibile respingere i draghi.
- . Contatto {3 PV} [2 PV]

L'Ice Lord è un mago vestito di viola. Il nemico si sposta teletrasportandosi ed è piuttosto aggressivo. All'interno della stanza dove si svolge lo scontro sono presenti due gradini sul pavimento. Siate molto aggressivi durante la battaglia perchè, colpendo il boss, interromperete ogni suo attacco, tranne il Demone dell'oscurità. Sfruttate le Armi Secondarie, specialmente l'Ascia, per colpirlo e potrete utilizzare a vostro vantaggio anche le Colonne di ghiaccio per arrivare all'altezza dell'Ice Lord. Una volta eliminato, il boss andrà in frantumi.

ICE SKELETON

"Resti congelati di uno scheletro animato magicamente"

| | |
|--------------------|----------------------|
| Colpi • 1 (nemico) | Punti • 300 (nemico) |
| 1 (ossa) | 100 (ossa) |

DOVE SI TROVA

Livello C: C-9a

ATTACCHI

- . Lancio di ossa {3 PV} [2 PV]

l'Ice Skeleton lancia un osso lungo una traiettoria a parabola. La tecnica non è molto rapida ma possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla è necessario allontanarsi dal nemico oppure è possibile distruggere l'osso con la frusta e con le Armi Secondarie.

. Contatto {3 PV} [2 PV]

L'Ice Skeleton è uno scheletro azzurro. Il nemico è abbastanza agile e piuttosto aggressivo. Nel corpo a corpo è molto facile eliminare l'Ice Skeleton tuttavia la sua caratteristica è che spesso si trova in posizioni strategiche, in modo tale da sfruttare al meglio le ossa che lancia. Per questo motivo è consigliato attaccarlo dalla distanza con le Armi Secondarie.

KNIGHT

"Un guerriero zombie in armatura che brandisce una lancia"

Colpi • 2

Punti • 400

DOVE SI TROVA

Livello D: D-10 D-11

ATTACCHI

. Contatto {4 PV} [2 PV]

Il Knight è un soldato in armatura viola, armato di lancia. Il nemico avanza lentamente e non è affatto aggressivo. Una volta comparso sullo schermo, il Knight si limita a camminare in direzione del personaggio. Per eliminarlo è sufficiente colpirlo con la frusta.

LEOPARD

"Bestia in grado di correre a grande velocità"

Colpi • 1

Punti • 200

DOVE SI TROVA

Livello A: A-1b

Livello H: H-24a H-24b

ATTACCHI

. Contatto {2 PV} [1 PV]

Il Leopard è un grosso felino nero. Il nemico si sposta correndo ed è molto aggressivo. Pur non possedendo attacchi diretti, il Leopard è un nemico piuttosto pericoloso per via della sua notevole velocità. Una volta che il personaggio gli si avvicina, il nemico inizia a muoversi verso di lui perciò bisogna accovacciarsi subito e colpirlo con la frusta.

LONG AXE KNIGHT

"Soldato in armatura che falcia le sue vittime con una lunga ascia"

Colpi • 7

Punti • 200

DOVE SI TROVA

Livello H: H-22a H-22b H-22c

ATTACCHI

. Fendente {4 PV} [3 PV]

il Long Axe Knight esegue un fendente verticale con la sua alabarda.

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

. Contatto {4 PV} [3 PV]

Il Long Axe Knight è un cavaliere in armatura, munito di alabarda. Il nemico non è molto rapido nè particolarmente aggressivo. Il suo unico attacco è semplice da schivare e per eliminarlo bisogna sfruttare l'intera lunghezza della frusta oppure scagliare le Armi Secondarie dalla lunga distanza.

MACE KNIGHT

"Un potente guerriero corazzato che brandisce una palla d'acciaio"

Colpi • 5

Punti • 600

DOVE SI TROVA

Livello H: H-22b H-22c H-22d

ATTACCHI

. Frusta chiodata {4 PV} [3 PV]

il Mace Knight estende orizzontalmente la sua frusta chiodata. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Per evitarla bisogna allontanarsi dal nemico oppure accovacciarsi.

. Contatto {4 PV} [3 PV]

Il Mace Knight è un cavaliere in armatura, munito di frusta chiodata. Il nemico non si sposta mai dalla sua zona ed è abbastanza aggressivo. Il suo unico attacco è semplice da schivare e per eliminarlo bisogna accovacciarsi, in modo tale da non venire colpiti dalla sua arma, e poi usare ripetutamente la frusta.

MEDUSA

"Mostro mitologico in grado di pietrificare con lo sguardo"

Colpi • 16 (nemico)
1 (anello)

Punti • 20.000 (nemico)
100 (anello)

DOVE SI TROVA

Livello D: D-12c (boss)

ATTACCHI

1. Anelli di serpente {4 PV} [2 PV]

Medusa salta e scaglia quattro serpenti ad angolazioni diverse. La tecnica è molto rapida e copre una vasta area. Per evitarla bisogna allontanarsi il più possibile dal boss e posizionarsi negli spazi vuoti tra un serpente e l'altro. È possibile distruggere gli Anelli usando la frusta e le Armi Secondarie.

2. Colpo di coda {4 PV} [2 PV]

Medusa attacca con un colpo di coda in avanti. La tecnica è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarla è necessario allontanarsi dal boss.

3. Raggio pietrificante { no } [no]

Medusa scaglia orizzontalmente un fascio luminoso viola. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Il Raggio pietrificante non causa danni al personaggio ma lo paralizza temporaneamente, lasciandolo poi indifeso agli assalti del boss. Per evitare la tecnica è necessario accovacciarsi.

. Contatto {4 PV} [2 PV]

Medusa è un grosso serpente dal busto di donna. Il boss è piuttosto rapido e molto aggressivo. La stanza dove si svolge lo scontro è completamente libera e non sono presenti ostacoli o pedane. Siate molto aggressivi durante la battaglia, attaccando Medusa sia con le Armi Secondarie a lungo raggio che con la frusta.

Rimanete accovacciati durante la vostra offensiva, in modo tale da schivare facilmente sia il Raggio pietrificante che gli Anelli di serpente. L'unico attacco pericoloso del boss è il Colpo di coda: allontanatevi da Medusa quando inizia a lampeggiare oppure avanza verso di voi, per evitarlo senza difficoltà. Una volta sconfitto, il boss si tramuterà in pietra prima di frantumarsi.

MEDUSA HEAD

"Mostri creati in gran numero dalla testa di Medusa"

Colpi • 1

Punti • 300

DOVE SI TROVA

Livello D: D-10 D-12b

Livello E: E-13 E-14

Livello F: F-17a

Livello G: G-21b

ATTACCHI

. Contatto {4 PV} [2 PV]

La Medusa Head è una piccola testa di donna con serpenti al posto dei capelli. Il nemico si sposta oscillando verticalmente e non è molto aggressivo. La Medusa Head non è difficile da eliminare ma può diventare molto fastidiosa poichè appare di continuo, soprattutto in situazioni critiche. In questi casi

bisogna eliminarla tenendola il più lontano possibile dal personaggio.

MUD WOMAN

"Golem femminile di fango"

Colpi • 8

Punti • 500

DOVE SI TROVA

Livello C: C-8

ATTACCHI

. Contatto {3 PV} [2 PV]

La Mud Woman è una creatura di fango. Il nemico avanza lentamente e non è affatto aggressivo. Una volta comparsa sullo schermo, la Mud Woman si limita a camminare in direzione del personaggio. Poichè sono necessari molti colpi per eliminarla, bisogna sfruttare tutta la lunghezza della frusta per attaccarla, in modo tale che il nemico non si avvicini troppo a Simon.

MUTANT BAT

"Grosso pipistrello selvatico"

Colpi • 6

Punti • 4.800

DOVE SI TROVA

Livello H: H-23

ATTACCHI

. Contatto {4 PV} [3 PV]

Il Mutant Bat è un gigantesco pipistrello nero. Il nemico non è molto rapido nel volare, nè particolarmente aggressivo. Quando si incontra il Mutant Bat è consigliato oltrepassarlo ed allontanarsi da lui, poichè lo si affronterà mentre si attraversa un ponte danneggiato e si avrà poco spazio per muoversi. Per questo motivo è necessario fuggire da lui, difendendosi con le Armi secondarie, se necessario.

PHANTOM BAT

"Pipistrello gigante agli ordini di Dracula"

Colpi • 8 (nemico)
1 (sfera)

Punti • 10.000 (nemico)
100 (sfera)

DOVE SI TROVA

Livello A: A-3b (boss)

ATTACCHI

1. Attacco in picchiata {2 PV} [1 PV]
il Phantom Bat si lancia contro il personaggio. Questa è una tecnica rapida nella sua esecuzione e possiede un discreto raggio d'azione. Per schivarla è necessario allontanarsi dal Phantom Bat non appena sta per eseguirla.
2. Sfera di energia {2 PV} [1 PV]
il Phantom Bat scaglia uno o più globi di energia in direzione del personaggio. La tecnica non è molto rapida ma possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla è necessario rimanere sempre in movimento inoltre è possibile distruggere la sfera con la frusta e con le Armi Secondarie.
- . Contatto {2 PV} [1 PV]

Il Phantom Bat è un gigantesco pipistrello nero. Il boss non è molto rapido nel volare, nè particolarmente aggressivo. All'interno della stanza dove si svolge lo scontro sono presenti una piccola pedana sulla destra, collegata con una scalinata ad una sporgenza a nord est. Poichè il Phantom Bat è un nemico volante, si troverà spesso nella parte superiore della stanza perciò dovrete sfruttare sia la pedana che la sporgenza per saltare e colpire il boss con la frusta.

Dopo aver subito un danno, il Phantom Bat si allontanerà per alcuni istanti, scindendosi in pipistrelli più piccoli. Essi non possono essere colpiti, nè possono danneggiare il personaggio al contatto. In alternativa rimanete nella parte bassa dello schermo per costringere il boss ad usare spesso l'Attacco in picchiata: in questo modo dovrà avvicinarsi a voi e potrete sfruttare l'occasione per colpirlo con la frusta mentre saltate. Una volta sconfitto, il Phantom Bat svanirà tra le fiamme.

RAVEN

"Corvo mangiatore di carne"

Colpi • 1

Punti • 200

DOVE SI TROVA

Livello C: C-8

ATTACCHI

- . Attacco in picchiata {3 PV} [2 PV]
il Raven si lancia contro il personaggio. La tecnica è piuttosto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Per evitarla è necessario allontanarsi dal nemico non appena sta per eseguirla. Mentre è a riposo, il Raven inizia ad attaccare con questa tecnica quando il personaggio gli si avvicina.
- . Contatto {3 PV} [2 PV]

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

ROLLING MIRROR

"Specchio che attacca gli intrusi"

Colpi • 1

Punti • 400

DOVE SI TROVA

Livello F: F-18a

ATTACCHI

. Contatto {4 PV} [3 PV]

Il Rolling Mirror è uno specchio rotondo che, dopo essere caduto sul pavimento, rotola a gran velocità verso il personaggio. Il nemico è piuttosto rapido ed è consigliato oltrepassarlo saltando anzichè distruggerlo con la frusta.

SHE WOLF

"Una donna maledetta che diventa una belva nelle notti di luna piena"

Colpi • 8 (nemico)
1 (macerie)

Punti • 30.000 (nemico)
0 (macerie)

DOVE SI TROVA

Livello E: E-15c (boss)

ATTACCHI

1. Macerie della torre {4 PV} [3 PV]

la She Wolf è in grado di staccare pezzi dallo sfondo per poi scagliarli contro il personaggio. Il boss può utilizzare i mattoni del muro, le cifre ed il cerchio di pietra dell'orologio. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla è necessario allontanarsi dal boss e saltare per schivare le macerie scagliate oppure è possibile anche respingerle usando la frusta e le Armi Secondarie.

2. Fendente di lancetta {4 PV} [3 PV]

dopo essere rimasta con pochi PV, oppure dopo aver esaurito le Macerie da scagliare, la She Wolf stacca la lancetta dei minuti dall'orologio e la utilizza come arma. Il boss è in grado di eseguire un fendente verticale con la lancetta. La tecnica è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarla è necessario allontanarsi dal boss.

. Contatto {4 PV} [3 PV]

La She Wolf è una donna trasformata in lupo mannaro. Il nemico è molto rapido ed aggressivo nell'attaccare. La stanza dove si svolge lo scontro è completamente libera e non sono presenti ostacoli o pedane. L'abilità speciale della She Wolf le permette di staccare dei pezzi dello sfondo per poi scagliarli contro: per questo motivo sarete costretti ad essere molto aggressivi durante la battaglia, per non dare al boss l'opportunità di saltare da un lato all'altro dello schermo e lanciare le macerie. Sfruttate le Armi Secondarie per colpire la She Wolf dalla distanza ed usate la frusta quando invece il boss atterra dopo un balzo.

Dopo essere rimasto con pochi PV, il boss smetterà di muoversi rapidamente ed inizierà ad attaccarvi con la lancetta dei minuti dell'orologio. In questo caso attendete che la She Wolf esegua un fendente, evitatelo e poi attaccatela mentre la sua arma è ancora abbassata. Dopo essere stato sconfitto, il boss tornerà in forma umana e verrà coperto da un telo che calerà dall'alto.

SKELETON

"Scheletro animato magicamente"

Colpi • 1 (nemico) Punti • 300 (nemico)
 1 (ossa) 100 (ossa)

DOVE SI TROVA

Livello D: D-12b

Livello G: G-19a G-19b

ATTACCHI

. Lancio di ossa {4 PV} [2 PV]

lo Skeleton lancia un osso lungo una traiettoria a parabola. La tecnica non è molto rapida ma possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla è necessario allontanarsi dal nemico oppure è possibile distruggere l'osso con la frusta e con le Armi Secondarie.

. Contatto {4 PV} [2 PV]

Lo Skeleton è un semplice scheletro rianimato. Il nemico è abbastanza agile e piuttosto aggressivo. Nel corpo a corpo è molto facile eliminare lo Skeleton, tuttavia la sua caratteristica è che spesso si trova in posizioni elevate oppure subito dopo un'apertura, in modo tale da sfruttare al meglio le ossa che lancia. Per questo motivo è consigliato attaccarlo dalla distanza con le Armi Secondarie.

SKELETON DRAGON

"Un drago scheletro. Ha perso la sua magia ma è diventato follemente violento"

Colpi • 8 Punti • 10.000

DOVE SI TROVA

Livello B: B-6b (boss)

ATTACCHI

1. Colpo di coda { no } [no]

lo Skeleton Dragon colpisce la zattera con la sua coda, facendola ruotare parzialmente in senso orario. La tecnica è discretamente rapida, non causa danni in maniera diretta ma può far cadere il personaggio in acqua. Per non essere sbalzati dall'imbarcazione, è necessario posizionarsi sull'estremità sinistra della zattera.

2. Fiammata {2 PV} [1 PV]

lo Skeleton Dragon emette una fiammata verso il basso. La tecnica è molto rapida e copre un'area discreta. Per evitarla è necessario posizionarsi sull'estremità sinistra della zattera e saltare sul posto.

. Contatto {2 PV} [1 PV]

Lo Skeleton Dragon è un enorme scheletro volante. Il boss non si sposta mai dalla sua posizione, non è molto aggressivo ed il suo unico punto vulnerabile è il cranio. Lo scontro si svolge in una stanza dove la parte inferiore è interamente occupata dall'acqua e potrete muovervi solo a bordo della zattera.

Posizionatevi sull'estremità sinistra dell'imbarcazione e da qui saltate e colpite il cranio, sfruttando l'intera lunghezza della frusta. Siate molto aggressivi durante la battaglia, in modo tale da non dare allo Skeleton Dragon la possibilità di attaccare. Una volta sconfitto, il boss cadrà a pezzi in acqua.

SPIDER SKELETON

"Millepiedi dal teschio umano"

Colpi • 4

Punti • 500

DOVE SI TROVA

Livello G: G-19a

ATTACCHI

. Carica {4 PV} [3 PV]

una volta rimasto con un singolo PV, lo Spider Skeleton si lancia in avanti. La tecnica è discretamente rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla è necessario accovacciarsi.

. Contatto {4 PV} [3 PV]

Lo Spider Skeleton è lo scheletro di un ragno che possiede un cranio umano. Il nemico non è molto rapido, nè particolarmente aggressivo e la testa è il suo unico punto debole. Per eliminarlo bisogna quindi saltare e colpire il cranio del nemico. Dopo averlo danneggiato a sufficienza, lo Spider Skeleton si lancerà in avanti a gran velocità. Quando ciò accade bisogna accovacciarsi: le zampe dello Spider Skeleton non causano danni al contatto perciò è possibile lasciare che il nemico oltrepassi il personaggio, rimanendo accovacciati.

STAIN GLASS GHOST

"Schegge possedute da uno spirito maligno"

Colpi • 8 (corpo)
1 (scheggia)

Punti • 0 (corpo)
100 (scheggia)

DOVE SI TROVA

Livello D: D-12b

ATTACCHI

1. Scudo di schegge {4 PV} [2 PV]

lo Stain Glass Ghost lancia lo scudo di schegge come se fosse un boomerang. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per non subire danni è necessario allontanarsi dal nemico oppure oltrepassarla saltando.

2. Lancio di schegge {4 PV} [2 PV]

rimaste senza corpo, le schegge dello scudo dello Stain Glass Ghost si lanciano in direzione del personaggio. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla è necessario allontanarsi dal nemico oppure è possibile distruggere le singole schegge con la frusta e con le Armi Secondarie.

. Contatto {4 PV} [2 PV]

Lo Stain Glass Ghost è una creatura composta da schegge, divisa in corpo e scudo. Il nemico è piuttosto agile nei movimenti ed è abbastanza aggressivo. Una volta comparso sullo schermo, lo Stain Glass Ghost retrocede costantemente, scagliando il suo Scudo contro il personaggio. Per questo motivo bisogna attaccarlo dalla distanza con le Armi Secondarie, schivando gli assalti del nemico. Dopo aver distrutto il corpo, lo Scudo inizierà a fluttuare e le singole schegge che lo compongono si lanceranno contro il personaggio. In questo caso bisogna allontanarsi il più possibile per evitare di subire danni.

STONE ARCHER

"Un arciere fatto di pietra"

Colpi • 5 (nemico)
1 (freccia)

Punti • 300 (nemico)
100 (freccia)

DOVE SI TROVA

Livello C: C-7

ATTACCHI

. Freccia {3 PV} [2 PV]

lo Stone Archer scaglia lungo una traiettoria parabolica una coppia di frecce. La tecnica è piuttosto rapida e copre un'area discreta. Per non subire danni bisogna allontanarsi dal nemico oppure è possibile respingere le frecce usando la frusta e le Armi Secondarie.

. Contatto {3 PV} [2 PV]

Lo Stone Archer è una statua di arciere. Il nemico non si sposta mai dalla sua zona ed è discretamente aggressivo. Poichè lo Stone Archer non è in grado di muoversi, nè di voltarsi, per eliminarlo facilmente bisogna avvicinarsi a lui subito dopo che ha scoccato le Frecce per poi colpirlo con la frusta, sfruttando l'intera lunghezza dell'arma.

SWORD KNIGHT

"Un cavaliere corazzato che comanda altri guerrieri in armatura"

DOVE SI TROVA

Livello H: H-22b H-22c

ATTACCHI

1. Fendente {4 PV} [3 PV]

lo Sword Knight esegue un fendente verticale con la sua spada. La tecnica è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Per non subire danni è necessario allontanarsi dal nemico.

2. Difesa { no } [no]

lo scudo dello Sword Knight è in grado di bloccare l'Ascia, il Coltello e la Croce. La protezione del nemico è indistruttibile.

. Contatto {4 PV} [3 PV]

Lo Sword Knight è un cavaliere in armatura, munito di spada. Il nemico è molto rapido e piuttosto aggressivo. Una volta comparso sullo schermo, lo Sword Knight si lancia contro il personaggio per colpirlo con i suoi fendenti. Per eliminare facilmente questo nemico è necessario accovacciarsi e colpirlo con la frusta poichè il suo scudo non è in grado di bloccare gli attacchi bassi.

TEST TUBE ZOMBIE

"Piccola creatura che si aggira nel castello"

Colpi • 1 (nemico)
1 (lama)Punti • 300 (nemico)
300 (lama)

DOVE SI TROVA

Livello G: G-20b

ATTACCHI

. Lama rotante {4 PV} [3 PV]

il Test Tube Zombie scaglia una lama rotante in direzione del personaggio. La tecnica è discretamente rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla è necessario oltrepassarla saltando oppure si può distruggerla usando la frusta e le Armi Secondarie.

. Contatto {4 PV} [3 PV]

Il Test Tube Zombie è una piccola creatura umanoide rosa. Il nemico è piuttosto agile e molto aggressivo. Inizialmente il Test Tube Zombie si trova all'interno di grandi contenitori per poi liberarsi una volta che il personaggio gli si avvicina. Una volta sullo schermo, il nemico scaglia periodicamente lame rotanti contro Simon. Per via delle sue piccole dimensioni, è necessario accovacciarsi e colpirlo con la frusta, in modo tale da eliminare il nemico e distruggere le lame rotanti contemporaneamente.

THE CREATURE

"Un essere artificiale creato da uno scienziato pazzo"

Colpi • 24

Punti • 8.000

DOVE SI TROVA

Livello G: G-20b

ATTACCHI

. Colpo di catena {4 PV} [3 PV]

The Creature estende frontalmente la sua catena. La tecnica non è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Per evitarla è necessario allontanarsi dal nemico oppure accovacciarsi.

. Contatto {4 PV} [3 PV]

The Creature è una gigantesca creatura umanoide dalla pelle scura, armata di catena. Il nemico è abbastanza rapido nel muoversi e piuttosto aggressivo. The Creature possiede una gran quantità di vita e per eliminarlo bisognerà rimanere il più possibile lontani da lui, sfruttando maggiormente le Armi Secondarie ed attaccandolo con la frusta rimanendo accovacciati. Se non si vuole affrontare il nemico, è possibile sacrificare 3 PV per oltrepassarlo, dopo esserne venuti a contatto, e fuggire via. In alternativa, tornare indietro e salire in cima alla scalinata: non appena The Creature si troverà alla destra del personaggio, saltare dalla sporgenza e muoversi subito verso ovest.

TWO HEADED BEAST

"Terribile mostro tenuto prigioniero nelle segrete"

Colpi • 5

Punti • 700

DOVE SI TROVA

Livello G: G-19a

ATTACCHI

. Contatto {4 PV} [3 PV]

Il Two Headed Beast è una grossa creatura marrone con due teste. Il nemico si sposta saltando ed è piuttosto aggressivo. Una volta uscito dalla sua cella, il Two Headed Beast si muove in direzione del personaggio, compiendo diversi balzi. Per eliminarlo è necessario utilizzare l'intera lunghezza della frusta per colpirlo, sfruttando gli istanti in cui il nemico rimane immobile tra un salto e l'altro.

WALL WIDOW

"Spirito maligno che dimora negli alberi"

Colpi • 3

Punti • 300

DOVE SI TROVA

Livello C: C-7

ATTACCHI

. Contatto {3 PV} [2 PV]

La Wall Widow è una creatura che fuoriesce dal tronco di un albero. Il nemico non può spostarsi dalla pianta e non possiede attacchi diretti. La Wall Widow, inizialmente non visibile, compare sullo schermo una volta che il personaggio si avvicina al suo albero. Quando ciò avviene, la creatura fuoriesce in orizzontale per qualche istante per poi rientrare nella pianta. Per eliminare facilmente questo nemico bisogna avvicinarsi lentamente all'albero e, una volta che la Wall Widow compare, rimanere oltre la portata della creatura per colpirla con la frusta.

WATER BLOB

"Creatura generata dall'acqua"

Colpi • 1

Punti • 300

DOVE SI TROVA

Livello C: C-7

ATTACCHI

. Contatto {3 PV} [2 PV]

La Water Blob è un agglomerato volante di acqua. Il nemico non è molto rapido, nè particolarmente aggressivo. La creatura viene generata da una fontana e si limita a muoversi in direzione del personaggio. Per eliminarla è consigliato usare la frusta, sfruttando l'intera lunghezza dell'arma.

WHITE DRAGON

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

Colpi • 6 (nemico)
1 (sfera)

Punti • 1.000 (nemico)
100 (sfera)

DOVE SI TROVA

Livello B: B-5

Livello D: D-10

ATTACCHI

. Sfera di fuoco {2 PV} [1 PV]

il White Dragon scaglia un globo infuocato in direzione del personaggio. La tecnica è discretamente rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla è necessario oltrepassarla saltando oppure è possibile distruggerla con la frusta e con le Armi Secondarie.

. Contatto {2 PV} [1 PV]

Il White Dragon è lo scheletro di un grosso serpente collegato ad una parete. È un nemico ostico in quanto è molto agile nei movimenti e quindi risulta complicato colpirlo alla testa, suo unico punto vulnerabile. Il suo attacco è a lungo raggio ed il modo migliore per eliminarlo è quello di colpirlo dalla distanza con le Armi Secondarie, oppure usare la frusta sfruttando la sua intera lunghezza.

WINGED GUARD

"Uno scheletro dotato di ali che gli consentono di volare"

Colpi • 1

Punti • 300

DOVE SI TROVA

Livello F: F-16

ATTACCHI

. Contatto {4 PV} [3 PV]

La Winged Guard è uno scheletro volante armato di scudo. Non è particolarmente rapido ed ignora completamente il personaggio. Questo nemico, pur non attaccando Simon, rappresenta un ostacolo visto che si muove oscillando, rendendo più difficile il passaggio da una piattaforma all'altra. Per questo motivo è consigliato ignorarlo anzichè provare ad eliminarlo.

WYRM

"Feroce serpente terrestre"

Colpi • 4

Punti • 2.000

DOVE SI TROVA

Livello B: B-5

ATTACCHI

. Carica {2 PV} [1 PV]

il Wyrm emerge dalla sua tana per poi lanciarsi contro il personaggio.

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

. Contatto {2 PV} [1 PV]

Il Wyrm è un grosso serpente che vive nei canali sotterranei. Il nemico è molto rapido e piuttosto aggressivo. Il Wyrm rimane immobile nella sua tana sino a quando il personaggio non gli si avvicina. Quando ciò accade, il nemico si lancia rapidamente contro di lui per poi ritirarsi nuovamente. Per questo motivo bisogna avvicinarsi lentamente verso la tana ed essere pronti a colpire ripetutamente il Wyrm non appena si lancia all'attacco.

ZOMBIE

"Cadaveri animati dalla magia"

Colpi • 1

Punti • 100

DOVE SI TROVA

Livello A: A-1b A-3a

ATTACCHI

. Contatto {2 PV} [1 PV]

Lo Zombie è un cadavere in abiti verdi. Non possiede alcun attacco diretto, ma si limita a camminare sul pavimento, senza curarsi della posizione e dei movimenti del personaggio. Lo Zombie cambia direzione dopo aver urtato contro un ostacolo. Per eliminarlo è sufficiente colpirlo una sola volta.

ZOMBIE MAID

"La cameriera demoniaca del conte"

Colpi • 2 (nemico)

Punti • 400 (nemico)

1 (coltello)

100 (coltello)

DOVE SI TROVA

Livello H: H-24a H-24b

ATTACCHI

1. Coltelli {4 PV} [3 PV]

in modalità normale, la Zombie Maid salta e rilascia cinque coltelli ad angolazioni diverse. La tecnica è molto rapida e copre una vasta area. Per evitarla bisogna allontanarsi il più possibile dal nemico e posizionarsi negli spazi vuoti tra un coltello e l'altro. È possibile distruggere le lame usando la frusta e le Armi Secondarie.

2. Cometa {4 PV} [3 PV]

+ Scintille {4 PV} [3 PV]

in modalità folle, la Zombie Maid salta e scaglia una cometa verso il pavimento. A contatto con il suolo, essa si scinde in quattro scintille che si muovono verso il personaggio. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per schivare la cometa è necessario allontanarsi dal nemico mentre per evitare le scintille bisogna oltrepassarle saltando. In entrambi i casi è possibile distruggere i proiettili nemici con la frusta e con le Armi Secondarie.

. Contatto {4 PV} [3 PV]

La Zombie Maid è una cameriera dalla pelle viola. Il nemico è molto agile e piuttosto aggressivo. La Zombie Maid ha due modalità di attacco: normale e folle. Nel primo caso, il suo attacco può essere complicato da schivare perciò bisogna rimanere lontani dalla Zombie Maid mentre esegue capriole in aria. Il momento migliore per attaccare il nemico è quando atterra, poichè necessita di alcuni istanti prima di spiccare un altro balzo.

Nel secondo caso invece bisogna essere molto aggressivi e non dare alla Zombie Maid la possibilità di attaccare, poichè è estremamente complicato schivare le Scintille, perciò bisogna subito lanciarsi all'offensiva, usando principalmente le Armi secondarie dalla distanza.

.....

+-----+
 | ALTRI PERICOLI |
 +-----+

[@5PR]

All'interno delle località, i nemici non rappresentano l'unica minaccia per Simon. Sono presenti anche ostacoli e trappole in grado di danneggiare il personaggio.

| | Original | | Arrange | |
|-----------------------|----------|----|---------|---------|
| Fontana del leone | 2 PV | -- | 1 PV | [B-6a] |
| Trappola con le spine | 4 PV | -- | 2 PV | [D-12a] |
| Lame rotanti | 4 PV | -- | 2 PV | [D-12a] |
| Sfera chiodata | 4 PV | -- | 3 PV | [E-14] |
| Ingranaggio che cade | 4 PV | -- | 3 PV | [E-15a] |
| Specchio che cade | 4 PV | -- | 3 PV | [F-18a] |
| Trappola con le spine | 4 PV | -- | 3 PV | [G-20a] |
| Corda di ossa | 4 PV | -- | 3 PV | [G-20a] |
| Spine sul soffitto | 4 PV | -- | 3 PV | [G-20a] |
| Asse con le spine | 4 PV | -- | 3 PV | [G-20a] |
| Piccola lama | 4 PV | -- | 3 PV | [G-20a] |
| Grande lama | 4 PV | -- | 3 PV | [G-20a] |
| Lampadario che cade | 4 PV | -- | 3 PV | [H-22e] |
| Trave infiammata | 4 PV | -- | 3 PV | [H-22e] |

.....

+-----+
 | PUNTI |
 +-----+

[@5PN]

I mostri che fanno ottenere la maggior quantità di punti sono:
 [B] -> il mostro è un Boss

| ===== | | | ===== | | |
|------------------|--------|-----|--------------------|-------|--|
| NOME | PUNTI | | NOME | PUNTI | |
| ===== | | | ===== | | |
| Dracula | 50.005 | [B] | Knight | 400 | |
| Death | 40.000 | [B] | Rolling Mirror | 400 | |
| Doppelganger | 30.000 | [B] | Zombie Maid | 400 | |
| She Wolf | 30.000 | [B] | Centipod | 300 | |
| Ice Lord | 20.000 | [B] | Eagle | 300 | |
| Medusa | 20.000 | [B] | Exploding Skeleton | 300 | |
| Phantom Bat | 10.000 | [B] | Fishman | 300 | |
| Skeleton Dragon | 10.000 | [B] | Ghost | 300 | |
| The Creature | 8.000 | | Ice Skeleton | 300 | |
| Mutant Bat | 4.800 | | Medusa Head | 300 | |
| Wyrn | 2.000 | | Skeleton | 300 | |
| Anaconda | 1.000 | | Stone Archer | 300 | |
| White Dragon | 1.000 | | Test Tube Zombie | 300 | |
| Flame Knight | 700 | | Wall Widow | 300 | |
| Two Headed Beast | 700 | | Water Blob | 300 | |

Le schede dei vari Livelli presentano la seguente struttura:

- a) il numero di stanze di cui è composto
- b) la musica di sottofondo
- c) il tempo necessario per il completamento
- d) il boss che lo presiede
- e) una mappa complessiva della località, divisa in stanze
- f) gli oggetti ed i mostri presenti [le stanze dove incontrarli]
- g) la musica di sottofondo, riferita al Sound Mode dell'Original Mode
- h) una mappa ingrandita della località, dove viene mostrata ogni stanza
- i) l'analisi di ogni singola stanza presente nel Livello

<< Nella mappa introduttiva di ogni Livello, visualizzata sullo schermo, le stanze hanno una forma solo approssimata. In questa sezione invece le mappe sono state realizzate ricalcando nella maniera più fedele possibile le effettive dimensioni di ogni stanza.

Nella schermata di gioco, la voce 'Stage' indica la stanza in cui ci si trova (ad esempio Stage 1), tuttavia al cambio di ambientazione non corrisponde sempre un numero diverso per questa voce (le prime due stanze del gioco vengono indicate sullo schermo entrambe come Stage 1). Perciò è stata aggiunta una lettera per differenziarle quando questo non avviene (le prime due stanze del gioco vengono indicate in questa guida come 1a e 1b e così via). >>

```
=====
LIVELLO A: Rovine del monastero                                     [61A]
=====
```

```
Stanze : sei
Musica : 03. Vampire Killer
Tempo : 400 secondi
Boss : Phantom Bat [3b]
```

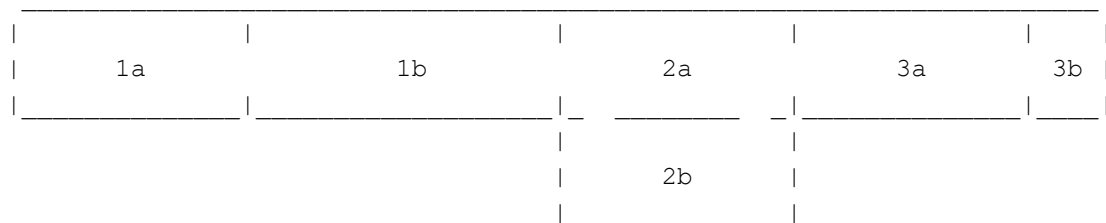
```
Inizio • • |_____|_____|_____|_____|_| BOSS
              |_____|
```

*** OGGETTI ***

```
100$      [1b, 2a, 2b, 3a]
400$      [1b, 2b]
700$      [1b, 2a, 2b]
Arrosto   [2a]
Ascia     [3a]
Bonus II  [3b]
Coltello  [1a]
Corona    [1a, 2b]
Orologio  [2b]
Rosario   [1b, 2a]
Scrigno   [3a]
```

*** NEMICI ***

```
Bat       [1b, 2a, 3a]
Fishman   [2b]
Fleaman   [2a]
Floating Eye [2a, 3a]
Leopard   [1b]
Zombie    [1b, 3a]
```



[A-1a]

NEMICI --: nessuno

CANDELE -:

Cuore piccolo x2
Cuore grande x2
Coltello
Corona

In questa stanza è presente il ponte levatoio. Per far apparire il Tesoro, rimanere accovacciati per alcuni istanti all'estremità orientale della pavimentazione, subito prima del ponte levatoio. La Corona emergerà alla destra della statua.

[A-1b]

NEMICI --:

Bat x3
Leopard x3
Zombie xInf

CANDELE -:

Cuore piccolo x14
Cuore grande x2
Rosario
700\$ x3
400\$
100\$ x4

Un sacco da 700\$ è nascosto nell'estremità destra della pedana ai piedi della terza scalinata.

[A-2a]

NEMICI --:

Bat xInf
Fleaman xInf
Floating Eye x1

CANDELE -:

Cuore piccolo x2
Cuore grande x1
Arrosto
Rosario
700\$
100\$ x2

Questa stanza è divisa in due parti da una grande parete centrale: ci si può spostare dalla zona orientale a quella occidentale ma non viceversa. Nella zona occidentale, l'Arrosto è nascosto nella parete in basso a sinistra inoltre, colpendo la parete in basso a destra, compariranno i Fleaman. Nella zona orientale è possibile distruggere il mattone più a nord est per generare uno scalino che consente poi di raggiungere la zona occidentale.

[A-2b]

NEMICI --: Fishman xInf

CANDELE -:

Cuore piccolo x7
Cuore grande x3
Corona
Orologio
700\$
400\$
100\$ x2

In questa stanza sono presenti i precipizi e la pedana mobile. Qui è possibile distruggere il mattone destro del gradino centrale, subito al di sotto delle scale di ingresso: in questo modo diventa possibile raggiungere il candelabro più ad ovest.

Per far apparire il Tesoro, raggiungere l'estremità orientale della stanza e distruggere l'estremità destra della pavimentazione dove inizia la scalinata più bassa: in questo modo diventa possibile arrivare sulla pedana situata sottacqua. Accovacciarsi sulla sua estremità sinistra per alcuni istanti per far emergere la Corona sulla pavimentazione della scalinata più bassa.

[A-3a]

NEMICI --:

Bat x1
Floating Eye x1
Zombie xInf

CANDELE -:

Cuore piccolo x6
Cuore grande x1
Ascia
Scrigno
100\$ x3

Per far apparire il Tesoro, raggiungere l'angolo di sud ovest e rimanere immobili per alcuni istanti, a contatto con il muro. Lo Scrigno emergerà dal pavimento sulla destra.

[A-3b]

NEMICI --: Phantom Bat (boss)

CANDELE -:

Cuore piccolo x1
Cuore grande x1
Bonus II

Il Bonus II è nascosto nell'estremità destra della piccola pedana ai piedi della scalinata.

=====

LIVELLO B: Acquedotto sotterraneo

=====

[@6LB]

Stanze : quattro

Musica : 04. Thrashard in the Cave

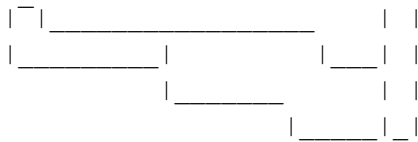
Tempo : 400 secondi

Boss : Skeleton Dragon [6b]

—
|_| BOSS

Inizio

-
-



*** OGGETTI ***

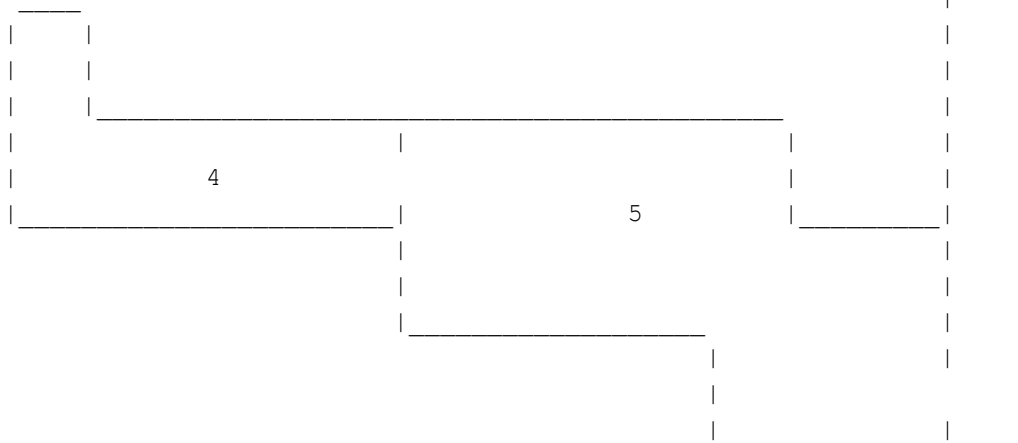
- 100\$ [5]
- 400\$ [4, 5]
- 700\$ [4, 5]
- Ascia [4]
- Coltello [5, 6a]
- Corona [4]
- Croce [5, 6a]
- Pozione [5]
- Scrigno [5]

*** NEMICI ***

- Bat [4 , 5]
- Fishman [6a]
- Floating Eye [5]
- Gargoyle [5]
- White Dragon [5]
- Wyrn [5]

|
| 6b |
|_ _|

|
| 6a |
|
|
|



[B-4]

NEMICI --: Bat x11

CANDELE -:

Cuore piccolo x11

Cuore grande x1

Ascia

Corona

700\$

400\$

In questa stanza sono presenti le membrane verdi, le stalattiti che cadono e le spine sul pavimento. Per far apparire il Tesoro, superare le tre stalattiti che cadono ed accovacciarsi per alcuni istanti quasi al di sotto della pedana successiva. La Corona emergerà proprio da essa.

[B-5]

NEMICI --:

Bat x7

Floating Eye x3

Gargoyle x18

White Dragon x1

Wyrn x3

CANDELE -:

Cuore piccolo x7

Cuore grande x5

Coltello

Croce

Pozione

Scrigno

700\$ x2

400\$

100\$ x2

Questa stanza è divisa in due parti da una grande pavimentazione: ci si può spostare dalla zona superiore a quella inferiore ma non viceversa. Qui sono presenti i precipizi e la pedana mobile. Nella zona inferiore sono situati i canali da cui compaiono gli Wyrn ed una parete rocciosa fragile da demolire

| | | |
|-------|----|----|
| 7 | 8 | ## |
| | | ## |
| | | ## |
| ##### | | |
| | | ## |
| | | ## |
| 9a | 9b | |

[C-7]

- NEMICI --:
- Centipod x5
 - Eagle xInf
 - Fleaman xInf
 - Stone Archer x5
 - Wall Widow x5
 - Water Blob x8

- CANDELE --:
- Cuore piccolo x8
 - Cuore grande x4
 - Arrosto
 - Coltello
 - 1.000\$
 - 700\$
 - 400\$
 - 100\$ x2

L'Arrosto è nascosto al centro della piccola pedana dove si trova il secondo Stone Archer. Per far apparire il Tesoro, raggiungere la pedana dove sono situati gli ultimi due Stone Archer e rimanere immobili per alcuni istanti sulla sua estremità sinistra. Il Sacco arcobaleno emergerà dal pavimento, sulla destra.

[C-8]

- NEMICI --:
- Frog x5
 - Mud Woman x5
 - Raven x5

- CANDELE --:
- Cuore piccolo x2
 - Cuore grande x2
 - Croce
 - Erba
 - 400\$

In questa stanza sono presenti il fango e le pedane mobili.

[C-9a]

- NEMICI --:
- Anaconda x1

Bat x4
Fleaman x6
Ice Skeleton x3

CANDELE -:

Cuore piccolo x13
Cuore grande x4
Coltello
Corona
Croce
Orologio
700\$
400\$ x2
100\$ x2

In questa stanza sono presenti i pavimenti di ghiaccio, i mattoni fragili, la colonna mobile, le pedane mobili e le spine sul pavimento e sul soffitto. I Fleaman possono comparire anche rompendo i rispettivi mattoni fragili. Per far apparire il Tesoro, raggiungere la colonna di ghiaccio più orientale ed accovacciarsi per alcuni istanti subito alla sua destra. La Corona emergerà da un mattone sospeso a nord.

[C-9b]

NEMICI --: Ice Lord (boss)

CANDELE -: nessuna

=====

LIVELLO D: Cattedrale scarlatta

=====

[@6LD]

Stanze : cinque

Musica : 06. Bloody Tears

Tempo : 500 secondi

Boss : Medusa [12c]

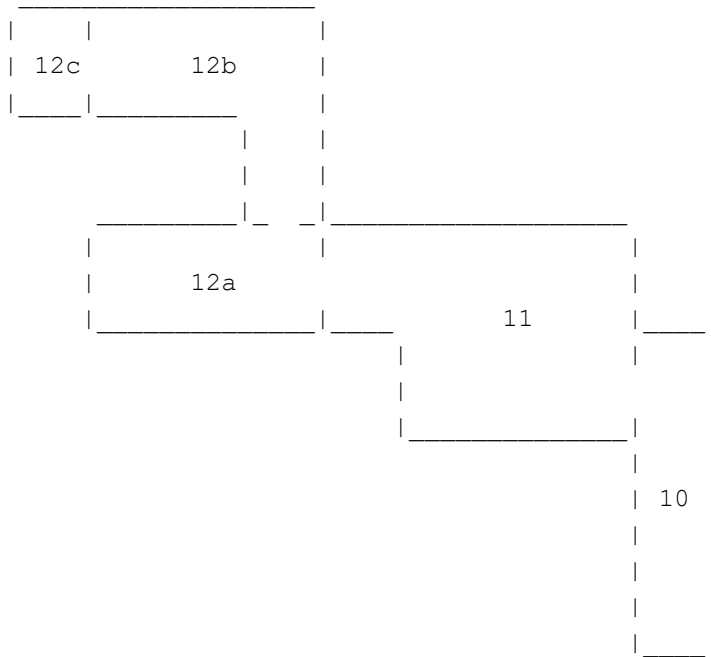
```
BOSS |_ |_____|
      |_ |_____|
      |_____|_ |_
          |_____| |
              | |
                  |_ |
                      .
                      .
                          Inizio
```

*** OGGETTI ***

400\$ [10 , 11 , 12b]
700\$ [10 , 11]
Acqua santa [11 , 12a]
Arrosto [11 , 12b]
Ascia [11]
Bonus II [11]
Coltello [10 , 11]
Croce [11]
Moai [10 , 11]
Rosario [12b]

*** NEMICI ***

Bat [11 , 12a]
Blood Skeleton [11]
Bone Pillar [10]
Floating Eye [12a]
Ghost [12a]
Knight [10 , 11]
Medusa Head [10 , 12b]
Skeleton [12b]
Stain Glass Ghost [12b]
White Dragon [10]



[D-10]

NEMICI --:

Bone Pillar x1
 Knight x4
 Medusa Head xInf
 White Dragon x1

CANDELE --:

Cuore piccolo x5
 Cuore grande x2
 Coltello
 Moai
 700\$
 400\$

Per far apparire il Tesoro, raggiungere la pedana centrale più a nord e lasciarsi cadere verticalmente dall'estremità sinistra. Il Moai emergerà dall'estremità destra della pedana centrale sottostante.

[D-11]

NEMICI --:

Bat xInf
 Blood Skeleton xInf
 Knight x3

CANDELE --:

Cuore piccolo x8
 Cuore grande x4
 Acqua santa
 Arrosto
 Ascia
 Bonus II x2
 Coltello
 Croce
 Moai

700\$
400\$

In questa stanza sono presenti le pedane mobili ed un passaggio segreto nella parete di sud ovest. I Blood Skeleton vengono generati dalle lacrime della statua. Un Bonus II è nascosto nello spigolo di nord ovest della rientranza con le pedane mobili.

Il Tesoro presente in questa stanza appare esclusivamente nell'Original Mode, ricominciando il gioco dopo averlo finito una prima volta. Per ottenerlo, raggiungere la zona di nord ovest, dove è presente un Knight all'interno di una stretta rientranza nel pavimento. Eliminare il nemico, posizionarsi in cima, sul lato destro della rientranza, e lasciarsi cadere verticalmente in essa. Il Moai emergerà dalla pavimentazione a nord est.

[D-12a]

NEMICI --:

Bat x2
Floating Eye x1
Ghost x1

CANDELE -:

Cuore piccolo x3
Cuore grande x2
Acqua santa

In questa stanza sono presenti le trappole con le spine e le lame rotanti.

[D-12b]

NEMICI --:

Medusa Head xInf
Skeleton x4
Stain Glass Ghost x1

CANDELE -:

Cuore piccolo x3
Cuore grande x3
Arrosto
Rosario
400\$

L'Arrosto è nascosto all'interno dell'estremità sinistra del pavimento della stanza, subito prima di accedere alla camera del boss.

[D-12c]

NEMICI --: Medusa (boss)

CANDELE -: nessuna

LIVELLO E: Torre dell'orologio

[@6LE]

Stanze : quattro

Musica : 07. The Tower of Gears

Tempo : 500 secondi

 Boss : She Wolf [15c]

BOSS

| |
| |
| |
| |
| |
| |
|_ |

•
•

Inizio

*** OGGETTI ***

100\$ [13 , 14]
400\$ [14 , 15a]
700\$ [14 , 15a]
Acqua santa [15a]
Arrosto [15a]
Ascia [13 , 15a]
Bonus II [15a]
Coltello [15a]
Corona [14]
Croce [13 , 14 , 15a]
Orologio [13 , 15a]
Vita Bonus [14]

*** NEMICI ***

Bone Pillar [14 , 15a]
Bone Scimitar [13 , 15a]
Fleaman [14]
Floating Eye [15a]
Medusa Head [13 , 14]

| 15b |
|_ _ |
| |
| |
| |
| |
| |
| |
| 15a |
| |
| |
| |

_____ | |
| |
| 14 |
|_ _____ | |

| |
| |
| |
| |
| |
| |
| |

| |
| 13 |
| |
| |
| |
| |
| |
| |
| |
| |
| |

[E-13]

NEMICI --:

Bone Scimitar x8
Medusa Head xInf

CANDELE -:

Cuore piccolo x4
Cuore grande x4
Ascia
Croce
Orologio
100\$ x2

In questa stanza sono presenti le spine sul pavimento e sul soffitto, le pedane girevoli, le pedane mobili, la trave rotante, e gli ingranaggi da usare come piattaforme. L'Ascia è nascosta nella parete di sud est.

[E-14]

NEMICI --:

Bone Pillar x3
Fleaman x10
Medusa Head xInf

CANDELE -:

Cuore piccolo x10
Cuore grande x3
Corona
Croce
Vita Bonus
700\$ x3
400\$ x2
100\$ x3

In questa stanza sono presenti gli ingranaggi da usare come piattaforme, le spine sul pavimento, il pendolo, le pedane collegate da carrucole, la vite, la sfera chiodata ed una pedana che solleva la gabbia dei Fleaman. Per far apparire il Tesoro, raggiungere la terza pedana collegata con le carrucole ed accovacciarsi su di essa per alcuni istanti. La Corona emergerà dalla pavimentazione sulla destra.

Per trovare la Vita Bonus, far abbassare la pedana che solleva la gabbia dei Fleaman e demolire la parete subito sulla sinistra. Entrare nell'apertura generata e rimanere immobili al suo interno per alcuni istanti. Se fatto in maniera corretta, dal pavimento sulla destra, emergerà la Vita Bonus.

NEMICI --:

- Bone Pillar x3
- Bone Scimitar x4
- Floating Eye x3

CANDELE -:

- Cuore piccolo x6
- Cuore grande x3
- Acqua santa
- Arrosto
- Ascia
- Bonus II
- Coltello
- Croce
- Orologio
- 700\$
- 400\$

In questa stanza sono presenti gli ingranaggi che cadono, la trave rotante e le viti. L'Arrosto è nascosto nel piccolo muro sulla destra, proprio al di sopra delle due viti allineate.

- NEMICI --: She Wolf (boss)
- CANDELE -: nessuna

=====

LIVELLO F: Corridoio fluttuante [@6LF]

=====

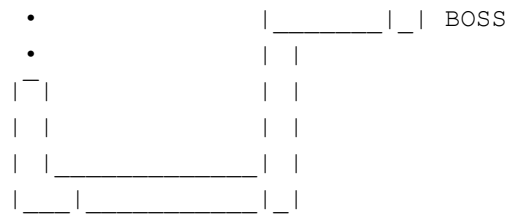
Stanze : cinque

Musica : 08. Moon Fight [16, 17a]; 09. The Tower of Dolls [17b, 18a]

Tempo : 500 secondi

Boss : Doppelganger [18b]

Inizio

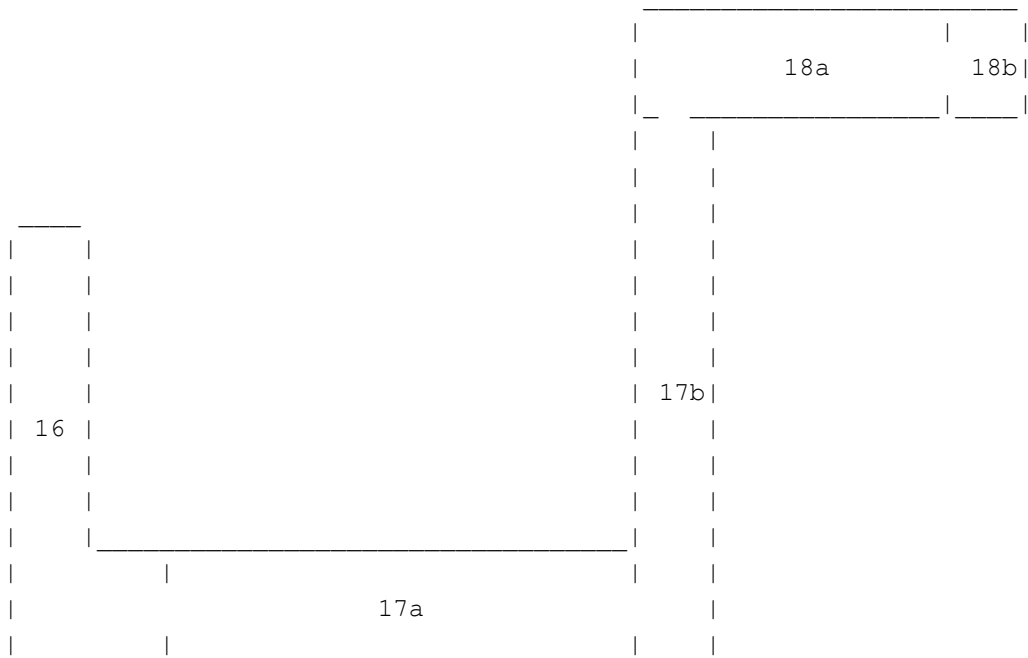


*** OGGETTI ***

- 700\$ [16]
- 1.000\$ [16]
- Arrosto [17b, 18a]
- Ascia [17b]
- Coltello [18a]
- Croce [16]
- Orologio [16]
- Rosario [17b]

*** NEMICI ***

- Axe Knight [18a]
- Bone Scimitar [16]
- Deadly Toy Box [17b]
- Medusa Head [17a]
- Rolling Mirror [18a]
- Winged Guard [16]



[F-16]

NEMICI --:

Bone Scimitar x4
Winged Guard xInf

CANDELE -:

Cuore piccolo x9
Croce
Orologio
1.000\$
700\$

In questa stanza sono presenti i precipizi. Per far apparire il Tesoro, raggiungere la scalinata più lunga tra quelle di destra e posizionarsi al centro della pedana composta da sei mattoni, situata subito sotto i gradini. Il Sacco arcobaleno emergerà dalla cima della scalinata stessa.

[F-17a]

NEMICI --: Medusa Head xInf

CANDELE -: Cuore piccolo x1

In questa stanza è presente il ponte che crolla.

[F-17b]

NEMICI --: Deadly Toy Box x19

CANDELE -:

Cuore piccolo x11
Cuore grande x4
Arrosto
Ascia
Rosario

L'Arrosto è nascosto all'interno dell'unica parete sinistra presente, situata circa a metà stanza.

NEMICI --:
Axe Knight x3
Rolling Mirror x5

CANDELE -:
Cuore piccolo x12
Cuore grande x2
Arrosto
Coltello

In questa stanza sono presenti gli specchi che cadono. L'Arrosto è nascosto nel gradino ai piedi della scalinata più orientale, poco prima di accedere alla camera del boss.

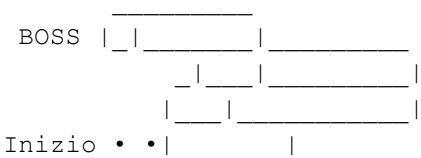
NEMICI --: Doppelganger (boss)
CANDELE -: nessuna

=====

LIVELLO G: Prigione infernale [G6LG]

=====

Stanze : sette
Musica : 10. Etude for the Killer
Tempo : 500 secondi
Boss : Death [21c]

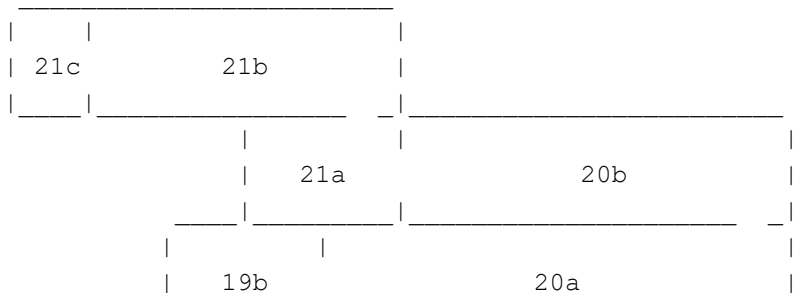


*** OGGETTI ***

100\$ [19b, 20a, 20b, 21c]
400\$ [19a, 19b, 20b, 21a]
700\$ [19a, 20a, 20b]
Acqua santa [19a]
Arrosto [20a, 21a]
Ascia [20a]
Bonus II [19b, 20b]
Croce [21a]
Moai [20b]

*** NEMICI ***

Axe Knight [20a, 21b]
Blood Skeleton [19b, 20a, 20b, 21a]
Bone Pillar [21a]
Exploding Skeleton [19a]
Fleaman [19a, 19b, 20a]
Medusa Head [21b]
Skeleton [19a, 19b]
Spider Skeleton [19a]
Test Tube Zombie [20b]
The Creature [20b]
Two Headed Beast [19a]



| |
|-----|
| 19a |
|-----|

[G-19a]

NEMICI --:

Exploding Skeleton x6
Fleaman x3
Skeleton x3
Spider Skeleton x1
Two Headed Beast x1

CANDELE -:

Cuore piccolo x7
Cuore grande x2
Acqua santa
700\$
400\$

[G-19b]

NEMICI --:

Blood Skeleton x1
Fleaman x2
Skeleton x3

CANDELE -:

Cuore piccolo x6
Cuore grande x1
Bonus II
400\$ x2
100\$ x2

Il Bonus II è nascosto nello spigolo nord, in corrispondenza della scalinata di destra.

[G-20a]

NEMICI --:

Axe Knight x2
Blood Skeleton x3
Fleaman x2

CANDELE -:

Cuore piccolo x6
Cuore grande x2
Arrosto
Ascia
700\$
100\$

In questa stanza sono presenti le trappole con le spine, le corda di ossa, le spine sul soffitto, l'asse con le spine, le piccole lame oscillanti e la grande lama oscillante. L'Arrosto è nascosto nel lato sinistro della parete bassa, subito dopo le corde di ossa.

NEMICI --:

Blood Skeleton x7
Test Tube Zombie x5
The Creature x1

CANDELE -:

Cuore piccolo x7
Cuore grande x3
Bonus II
Moai
700\$ x3
400\$
100\$ x4

Il Bonus II è nascosto nel lato sinistro della parete a nord della terza scalinata. Per far apparire il Tesoro, salire sulla scalinata situata subito dopo The Creature. Posizionarsi sull'estremità orientale della pedana superiore e da qui saltare verso destra, atterrando ai piedi della scalinata. Il Moai emergerà dall'estremità orientale della pedana superiore.

NEMICI --:

Blood Skeleton x4
Bone Pillar x3

CANDELE -:

Cuore piccolo x6
Arrosto
Croce
400\$

L'Arrosto è nascosto nel muro di nord est, accanto alle scale che conducono alla stanza successiva.

NEMICI --:

Axe Knight x2
Medusa Head xInf

CANDELE -:

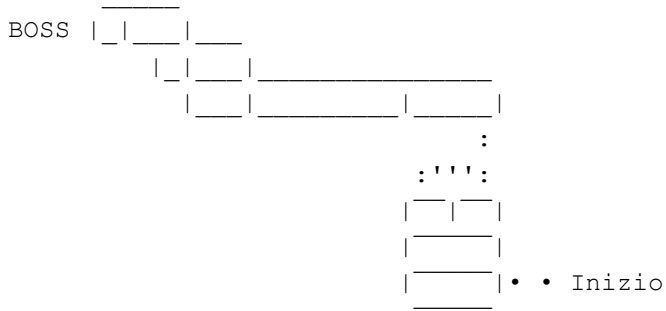
Cuore piccolo x4
Cuore grande x2

NEMICI --: Death (boss)

CANDELE -:

Cuore piccolo x3
100\$

Tempo : 500 secondi
 Boss : Dracula [24e]

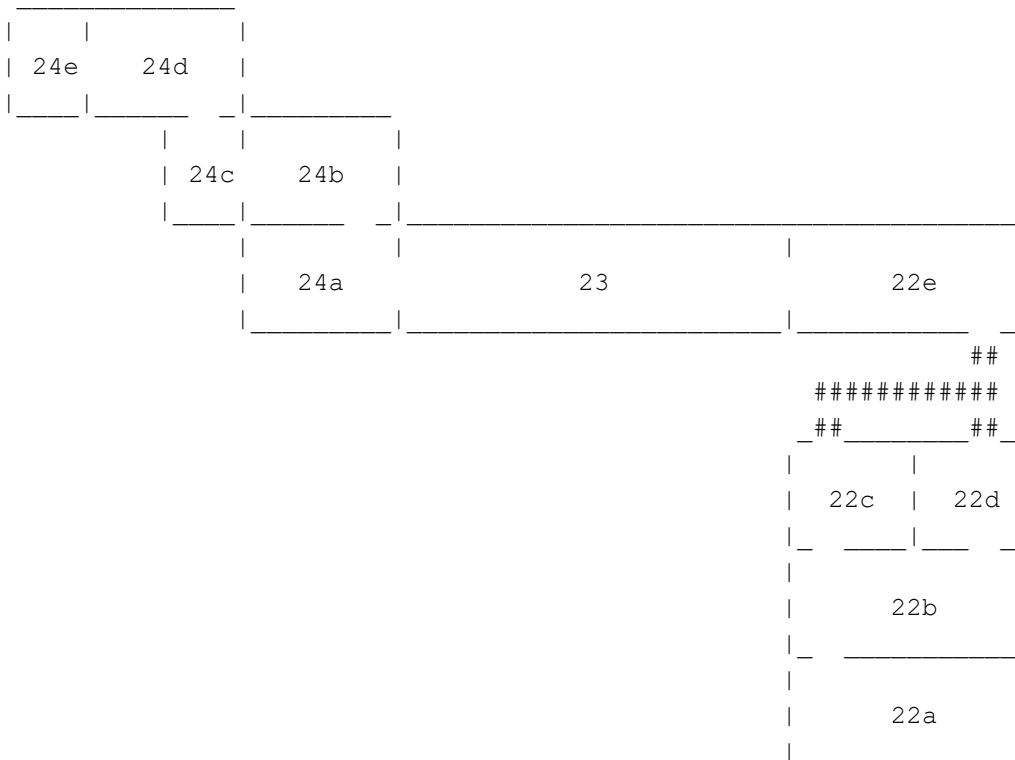


*** OGGETTI ***

- 100\$ [22a, 22e, 23 , 24e]
- 400\$ [22b, 24a]
- 700\$ [22b, 24a]
- Acqua santa [22a, 24e]
- Arrosto [22c]
- Ascia [22b, 23]
- Coltello [22c]
- Croce [22b, 24a, 24d]
- Moai [23]
- Orologio [23]
- Rosario [24b]
- Vita Bonus [22d]

*** NEMICI ***

- Crossbow Knight [22a, 22b, 22c]
- Flame Knight [22e]
- Leopard [24a, 24b]
- Long Axe Knight [22a, 22b, 22c]
- Mace Knight [22b, 22c, 22d]
- Mutant Bat [23]
- Sword Knight [22b, 22c]
- Zombie Maid [24a, 24b]



[H-22a]

NEMICI --:

- Crossbow Knight x4
- Long Axe Knight x2

CANDELE -:

Cuore piccolo x3
Cuore grande x3
Acqua santa
100\$

[H-22b]

NEMICI --:

Crossbow Knight x4
Long Axe Knight x2
Mace Knight x1
Sword Knight x2

CANDELE -:

Cuore piccolo x4
Cuore grande x1
Ascia
Croce
700\$
400\$

[H-22c]

NEMICI --:

Crossbow Knight x2
Long Axe Knight x1
Mace Knight x1
Sword Knight x2

CANDELE -:

Cuore piccolo x1
Cuore grande x1
Arrosto
Coltello

L'Arrosto è nascosto nel lato sinistro della parete orientale.

[H-22d]

NEMICI --: Mace Knight x1

CANDELE -:

Cuore piccolo x1
Cuore grande x1
Vita Bonus

È possibile demolire la parete di sud ovest per accedere in una zona segreta.
Al suo interno posizionarsi tra il leggio ed il gradino e rimanere immobili per alcuni istanti. Se fatto correttamente la Vita Bonus comparirà ai piedi del crocifisso.

[H-22e]

NEMICI --: Flame Knight x3

CANDELE -:

Cuore piccolo x2
100\$

In questa stanza si può accedere sia da H-22c che da H-22d. Qui sono presenti i lampadari che cadono ed una trave infiammata.

[H-23]

NEMICI --: Mutant Bat x5

CANDELE -:

Cuore piccolo x3

Cuore grande x1

Ascia

Moai

Orologio

100\$

In questa stanza sono presenti i precipizi. Per far apparire il Tesoro salire sulle scale presenti all'ingresso. Posizionarsi sull'estremità orientale della pedana superiore e da qui saltare verso destra, atterrando ai piedi della scalinata. Il Moai emergerà dall'estremità occidentale della pavimentazione iniziale.

[H-24a]

NEMICI --:

Leopard x2

Zombie Maid x6

CANDELE -:

Cuore piccolo x4

Cuore grande x2

Croce

700\$

400\$

[H-24b]

NEMICI --:

Leopard x2

Zombie Maid x2

CANDELE -:

Cuore piccolo x2

Cuore grande x1

Rosario

[H-24c]

NEMICI --: nessuno

CANDELE -: nessuna

In questa stanza è presente un precipizio.

[H-24d]

NEMICI --: nessuno

CANDELE -:

Cuore piccolo x2

Cuore grande x1

Croce

In questa stanza è presente un precipizio.

[H-24e]

.bordato [Trim]

le informazioni presenti nella parte superiore dello schermo sono in primo piano, all'interno di una striscia nera.

=== OTTENERE RAPIDAMENTE MOLTI PUNTI ===

Per aumentare in poco tempo il proprio punteggio bisogna sfruttare la presenza dei Blood Skeleton all'interno di due stanze particolari. Ogni scheletro rosso colpito fa ottenere 400 punti.

D-11 Posizionarsi sulla lunga pedana, dove è presente in primo piano il braccio della statua della dea. Da qui, attendere che i vari Blood Skeleton vengano generati dalla statua e colpirli ripetutamente.

G-20b Raggiungere la parete dove è nascosto il Bonus II e da qui sarà possibile colpire, attraverso il muro, i sette Blood Skeleton presenti sulla destra, senza correre il rischio di subire danni da loro.

=== IMMAGINI PROMOZIONALI ===

Durante l'Arrange Mode, ogni volta che si supera una stanza, verrà sbloccata un'immagine promozionale, visibile poi dalla voce Special Option, presso il Menù Option. Le immagini sono:

Primo piano di Simon Belmont
. aver iniziato l'avventura

Simon Belmont a figura intera
. aver raggiunto la stanza A-2a

Dracula a figura intera
. aver raggiunto la stanza A-3a

Copertina di Castlevania Chronicles
. aver raggiunto la stanza B-4

Alucard con il castello sullo sfondo (Castlevania Symphony of the Night)
. aver raggiunto la stanza B-5

Alucard a figura intera (Castlevania Symphony of the Night)
. aver raggiunto la stanza B-6a

Primo piano di Alucard (Castlevania Symphony of the Night)
. aver raggiunto la stanza C-7

Alucard che si cura (Castlevania Symphony of the Night)
. aver raggiunto la stanza C-8

Le trasformazioni di Alucard (Castlevania Symphony of the Night)
. aver raggiunto la stanza C-9a

Alucard con spada e scudo (Castlevania Symphony of the Night)
. aver raggiunto la stanza D-10

Alucard che scaglia fiamme (Castlevania Symphony of the Night)
. aver raggiunto la stanza D-11

Richter Belmont a figura intera (Castlevania Symphony of the Night)
. aver raggiunto la stanza D-12a

Primo piano di Richter Belmont (Castlevania Symphony of the Night)
. aver raggiunto la stanza E-13

Richter Belmont sul trono (Castlevania Symphony of the Night)
. aver raggiunto la stanza E-14

Maria Renard a figura intera (Castlevania Symphony of the Night)
. aver raggiunto la stanza E-15

Primo piano di Maria Renard (Castlevania Symphony of the Night)
. aver raggiunto la stanza F-16

Lisa, la madre di Alucard (Castlevania Symphony of the Night)
. aver raggiunto la stanza F-17a

Il Master Librarian (Castlevania Symphony of the Night)
. aver raggiunto la stanza F-18a

La Succubus (Castlevania Symphony of the Night)
. aver raggiunto la stanza G-19a

Il Barcaiolo (Castlevania Symphony of the Night)
. aver raggiunto la stanza G-20a

Richter Belmont con le braccia conserte (Castlevania Symphony of the Night)
. aver raggiunto la stanza G-21a

Death (Castlevania Symphony of the Night)
. aver raggiunto la stanza G-22a

Shaft (Castlevania Symphony of the Night)
. aver raggiunto la stanza G-23

Dracula a figura intera (Castlevania Symphony of the Night)
. aver raggiunto la stanza G-24a

Primo piano di Dracula (Castlevania Symphony of the Night)
. aver completato l'avventura

I personaggi di Castlevania Symphony of the Night
. aver completato l'avventura

* CODICI GAME SHARK *

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

ID del gioco: SLUS-01384

| ===== | |
|---------------|--|
| CODICE | EFFETTO |
| ===== | |
| 8005A822 0010 | Si ottiene una quantità infinità di PV |
| ----- | |
| 8005A828 006B | Si diviene invincibili |


```

-----
80059292 0063      Si ottengono vite infinite
-----
3005A82F 0003      Si possiede sempre il Bonus III
-----
80059244 0000      Il timer non scorre nella modalit  Time Attack
-----
800592DC 423F      Si ottengono 999.999 punti
800592DE 000F
-----
D009BD32 FBFF      Premere L1 per ottenere 99 Cuori
8005A838 0063
-----
D009BD32 FEFF      Premere L2 per ripristinare il timer
80059290 0190
-----
D009BD32 F77F
8005A834 000C
D009BD32 F7DF      Saltare e tenere premuto R1 per rimanere in volo ed aumentare
8005A834 000C      gradualmente di quota
D009BD32 F7FF
8005A834 000C
-----
D0059270 4020
8005A834 021B
D0059270 C020      Premere il pulsante Cerchio per attaccare in verticale verso
8005A834 0320      il basso mentre ci si trova su una scalinata
D0059270 6020
8005A834 0320
-----
D0059270 1008
8005A834 0000
D0059270 3008
8005A834 0000
D0059270 9008      Premere R1 + Su per eseguire un super salto
8005A834 0000
D0059270 1008
8005E35A BFFF
D0059270 9008
8005E35A BFFF
-----

```

ARMI SECONDARIE

```

3005A82D 0006  -->  Si equipaggia sempre l'Acqua santa
3005A82D 0005  -->  Si equipaggia sempre l'Ascia
3005A82D 0003  -->  Si equipaggia sempre il Coltello
3005A82D 0004  -->  Si equipaggia sempre la Croce
3005A82D 0008  -->  Si equipaggia sempre l'Erba
3005A82D 0007  -->  Si equipaggia sempre l'Orologio
-----

```

LIVELLI

```

800592C4 0000  -->  L'avventura inizia dal Livello A
800592C4 0001  -->  L'avventura inizia dal Livello B
800592C4 0002  -->  L'avventura inizia dal Livello C
800592C4 0003  -->  L'avventura inizia dal Livello D
800592C4 0004  -->  L'avventura inizia dal Livello E
800592C4 0005  -->  L'avventura inizia dal Livello F
800592C4 0006  -->  L'avventura inizia dal Livello G

```

+-----+

| CURIOSITÀ |

[@7CR]

+-----+

=== DIFFERENZE CON LA VERSIONE GIAPPONESE ===

Le versioni americane ed europee di Castlevania Chronicles possiedono alcune differenze rispetto a quella giapponese del gioco:

- sono presenti l'intervista realizzata a Koga Igarashi e la galleria di immagini promozionali, entrambe assenti nella versione giapponese.
- è possibile salvare l'avventura al momento dello scontro con Dracula, cosa non possibile nella versione giapponese.
- alcuni nemici, come i Blood Skeleton ed i Floating Eye, donano punti dopo essere stati eliminati. Nella versione giapponese invece non si guadagna alcun punto con la loro sconfitta.
- nella stanza H-23 si possono affrontare i Mutant Bat, assenti nella versione giapponese.
- le bambole rilasciate dalle Deadly Toy Box sono mute. Nella versione giapponese invece emettono suoni quando volano.

=== CURIOSITÀ VARIE ===

- nella parte orientale della stanza C-9a è possibile notare sullo sfondo l'immagine di una creatura intrappolata nel ghiaccio. Essa raffigura il Conte Orlok, protagonista del film "Nosferatu il vampiro", interpretato dall'attore tedesco Max Schreck nel 1922.
- nella stanza D-11, la grande statua di donna dalla quale vengono generati i Blood Skeleton, raffigura la dea greca Atena.
- nella parte orientale della stanza F-18a è possibile notare sulla parete una caricatura di Simon Belmont, assieme ad una scritta che dice "Ecco un falso Simon!". Questa immagine appare solo nell'Original Mode, ricominciando il gioco per cinque volte consecutive (stage F-114a).
- nella parte orientale della stanza G-21b è presente sullo sfondo il dipinto di un paesaggio di montagna. A seconda della stagione, i colori del panorama cambieranno. Per modificare la data del gioco, bisogna prima accedere alla schermata Extra Option.
- nel Sound Mode della modalità Original mancano alcune tracce audio che però sono presenti nel gioco:
 - The Bat Head [l'arrivo di Simon al castello]
 - Stage Clear [completamento di un Livello]
 - Last Stage Clear [completamento del Livello H]
 - Mother Earth [epilogo Original Mode]
 - Ending Movie [epilogo Arrange Mode]
 - Player Miss [perdendo una vita]

```
|||||  
|  
| Per segnalarmi eventuali imprecisioni, errori, |  
| mancanze, oppure volete chiedere qualcosa di |  
| particolare sul gioco, mandatemi un email a: |  
|  
| spanettone@yahoo.it |  
|  
| cercherò di rispondere il prima possibile |  
|  
|////////////////////////////////////////|
```

```
+-----+  
| ** CREDITS ** |  
+-----+
```

GUIDA A CASTLEVANIA CHRONICLES

Tutto il documento è stato progettato e realizzato dal sottoscritto.

PDpWriter
Copyright 2016 Spanettone Inc
<http://spanettone.altervista.org>
spanettone@yahoo.it
ALL RIGHTS RESERVED

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