

Skyblazer FAQ/Walkthrough (Italian)

by Spanettone

Updated on Oct 1, 2014

GUIDA A SKYBLAZER versione 1.0

gioco : SKYBLAZER
sistema : Super Nintendo
tipo : Azione
prodotto: SONY IMAGESOFT

22/07/2014 ---> inizio stesura del documento
30/09/2014 ---> fine stesura del documento

123456789 123456789 123456789 123456789 123456789 123456789 123456789 123456789

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

Contenuto del documento GUIDA A SKYBLAZER

=====	1) IL GIOCO.	[@1IG]
=====	2) LA STORIA	[@2ST]
=====	3) NOZIONI DI BASE	
Comandi	[@3CM]	
Azioni	[@3ZN]	
Oggetti	[@3GG]	
Magie.	[@3MG]	
Consigli vari	[@3CV]	
=====	4) SOLUZIONE	
Introduzione	[@4SL]	
Prologo - Sorceress Temple.	[@4C00]	
Capitolo 01 - Faltine's Wood	[@4C01]	
Capitolo 02 - The Temple Infernus	[@4C02]	
Capitolo 03 - Cliffs of Peril.	[@4C03]	
Capitolo 04 - Tower of the Tarolisk.	[@4C04]	
Capitolo 05 - Petrolith Castle	[@4C05]	
Capitolo 06 - The Falls of Torment	[@4C06]	
Capitolo 07 - Lair of Kharyon.	[@4C07]	
Capitolo 08 - The Sand Rivers of Shirol	[@4C08]	
Capitolo 09 - Gateway of the Eternal Storms	[@4C09]	
Capitolo 10 - Storm Fortress of Kh'lar.	[@4C10]	
Capitolo 11 - Ship to Nowhere.	[@4C11]	
Capitolo 12 - Fortress Shirol.	[@4C12]	
Capitolo 13 - Caverns of Shirol	[@4C13]	
Capitolo 14 - Dragonhill Forest	[@4C14]	
Capitolo 15 - The Great Tower.	[@4C15]	
Capitolo 16 - Raglan's Citadel	[@4C16]	
=====	5) MOSTRI	
Mostri	[@5MS]	

I comandi del gioco sono i seguenti e non possono essere modificati:

Tasti direzionali --: Muovere il personaggio
Sinistra / Destra --: Muovere sinistra / destra
Su / Giù -----: Entrare nelle porte / Accovacciarsi

Tasto B --: Salto
Tasto Y --: Attacco
Tasto X --: Magia
Tasto L --: Seleziona Magia successiva
Tasto R --: Seleziona Magia precedente

Start ----: mette il gioco in pausa
Select ---: uscire da una località già completata

SPOSTARSI [direzioni Destra e Sinistra]

Sky è discretamente agile nei movimenti e si sposta sempre nella direzione verso cui è rivolto. I nemici sono in grado di danneggiarlo anche con il semplice contatto quindi bisogna muoversi con cautela quando lo spazio di manovra non sarà molto ampio. Nelle zone sottomarine è possibile spostarsi liberamente nelle quattro direzioni, ma per uscire dall'acqua è necessario però scalare una parete o una riva.

ACCOVACCIARSI [direzione Giù]

Per schivare gli attacchi nemici o le trappole, Sky è in grado di accovacciarsi sul pavimento. Una volta abbassatosi, il personaggio può anche camminare rimanendo inginocchiato. Da accovacciati è sempre possibile attaccare o usare la Magia. Per rialzarsi è sufficiente rilasciare la direzione Giù.

SALTARE [pulsante B]

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

AGGRAPPARSI [mentre si è in aria, premere la direzione della parete]

Sky è in grado di aggrapparsi alle pareti verticali per poi muoversi lungo di esse. Per fare questo bisogna prima saltare e, mentre si è in volo, avvicinarsi ad un muro, tenendo premuta la direzione verso cui esso si trova.

Una volta aggrappati è possibile:

- salire o scendere [direzioni Su o Giù]
- attaccare verso l'interno [pulsante Y]
- usare la Magia [pulsante X]
- sganciarsi dalla parete [pulsante B]

Il personaggio perderà la presa subendo un attacco inoltre, giunti al termine della parete, Sky si sgancerà automaticamente da essa per poi camminare sulla sommità. Mentre si è aggrappati, è possibile superare sporgenze presenti sul muro, aggirandole saltando. Per fare questo, spiccare il balzo dalla parete e, mentre si è in aria, voltarsi verso il muro di partenza, passando oltre l'ostacolo.

ATTACCARE [pulsante Y]

Sky è in grado di compiere in serie due pugni, seguiti da un calcio ricoperto di energia, perciò bisogna premere ripetutamente il tasto Y per eseguire tutta la sequenza di colpi. Il personaggio ha la possibilità di attaccare da fermo, mentre salta o si lascia cadere, oppure mentre è accovacciato od aggrappato ad una parete. Soltanto nel caso in cui si è in aria, verrà eseguito direttamente il calcio energetico, senza essere preceduto dai due pugni. Quest'ultimi causano ai nemici 1 PV (Punti Vita) di danno ciascuno, mentre il calcio provoca 2 PV di danno. Nelle zone sottomarine è possibile eseguire esclusivamente il calcio.

MAGIA [pulsante X]

Il personaggio può utilizzare alcune abilità magiche, ognuna delle quali consuma una determinata quantità di PM (Punti Magia). Esse possono avere vari effetti e si ottengono completando determinate località. Sky ha la possibilità di utilizzarle da fermo, mentre salta o si lascia cadere, oppure mentre è accovacciato od aggrappato ad una parete. Per cambiare la Magia in uso premere i pulsanti L oppure R.

+-----+
| LOCALITÀ VOLANTI |
+-----+

Presso la Cliffs of Peril e la Fortress Shirol, il personaggio si muove volando perciò si utilizzano comandi diversi dal solito:

direzione Destra ---: muoversi verso destra
direzione Sinistra -: muoversi verso sinistra
pulsante B -----: salire temporaneamente di quota
pulsante Y -----: Cometa

- durante la traversata, Sky si muove costantemente da sinistra verso destra e non è possibile fermarsi, nè tornare indietro
- per scendere gradualmente di quota è necessario non premere il pulsante B. La direzione Giù non ha alcuna funzione in questo ambito.
- il personaggio non può utilizzare le Magie ed il suo unico attacco è la Cometa. Essa procede in linea retta, eliminando ogni nemico sul suo cammino, quindi è molto utile per distruggere diversi obiettivi allineati. La tecnica non è in grado però di oltrepassare mura ed ostacoli.
- Sky deve attendere che la prima Cometa esca dallo schermo per poterne scagliare un'altra. Nel frattempo il personaggio, sempre premendo il tasto Y,

Raglan's Citadel ----- S3 S5 S7 S9 S11

AMPOLLA ROSSA

+-----+

Questo oggetto ha la funzione di ricaricare l'energia magica di Sky, facendogli recuperare i PM persi. L'Ampolla grande ripristina 4 PM mentre l'esemplare piccolo 1 PM.

Dove si trova

Sorceress Temple -----	A1						
Faltine's Woods -----	B1						
The Temple Infernus -----	C1	C2					
Cliffs of Peril -----	D1						
Tower of the Tarolisk -----	E3	E4	E7	E10			
Petrolith Castle -----	F2						
The Falls of Torment -----	G1						
Lair of Kharyon -----	H2	H3	H4	H5			
The Sand Rivers of Shirol -----	I1						
Gateway of the Eternal Storms -	L1						
Storm Fortress of Kh'lar -----	M1	M2					
Ship to Nowhere -----	N1						
Caverns of Shirol -----	P1	P2	P3				
Dragonhill Forest -----	Q1	Q3					
The Great Tower -----	R1	R2					
Raglan's Citadel -----	S1	S3	S5	S7	S9	S11	S13

DIAMANTE

+-----+

Questo oggetto serve per ottenere Vite Bonus. Ogni 100 esemplari raccolti, il personaggio ottiene una nuova vita a sua disposizione. Il Diamante grande vale 10 unità mentre quello piccolo 1 unità.

Dove si trova

Sorceress Temple -----	A1						
Faltine's Woods -----	B1						
The Temple Infernus -----	C2	C3	C4				
Cliffs of Peril -----	D1						
Tower of the Tarolisk -----	E2	E3	E4	E9	E10		
Petrolith Castle -----	F1	F2	F3				
The Falls of Torment -----	G1						
Lair of Kharyon -----	H3	H4	H5				
The Sand Rivers of Shirol -----	I1						
Gateway of the Eternal Storms -	L1						
Storm Fortress of Kh'lar -----	M1	M2					
Fortress Shirol -----	O1						
Caverns of Shirol -----	P1	P2	P3				
Dragonhill Forest -----	Q1	Q2	Q3	Q4			
The Great Tower -----	R1	R3	R4				
Raglan's Citadel -----	S1	S3	S5	S7	S9	S11	

VITA BONUS

+-----+

Questo oggetto 'lup' aumenta di una unità le vite a disposizione di Sky. Si possono possedere sino ad un massimo di 99 vite.

Dove si trova

Faltine's Woods ----- B1

The Temple Infernus ----- C3
 Tower of the Tarolisk ----- E2 E9
 Petrolith Castle ----- F3
 Lair of Kharyon ----- H4
 The Sand Rivers of Shirol ----- I1
 Gateway of the Eternal Storms - L1
 Storm Fortress of Kh'lar ----- M1 M2
 Ship to Nowhere ----- N1
 Fortress Shirol ----- O1
 Caverns of Shirol ----- P3
 The Great Tower ----- R1
 Raglan's Citadel ----- S1

 MAGIE

[@3MG]

Sky è in grado di utilizzare diverse abilità magiche sia di tipo offensivo che difensivo. Inizialmente il personaggio possiede una sola Magia ma, man mano che si proseguirà nell'avventura, sarà possibile impararne di nuove. Ogni abilità magica consuma una determinata quantità di PM, ripristinabili con le Ampolle Rosse. I danni indicati in PV all'interno di questa sezione si riferiscono ai nemici comuni e non ai boss. Per cambiare la tecnica in uso è sufficiente premere il pulsante L o R per scorrerle secondo questo l'elenco:

..
 Energy Wave
 Comet Flash
 # Lightning Strike |
 | L Time Stop R |
 | Star Fire #
 Warrior Force
 Heal
 Fiery Phoenix
 ..

Le Magie a disposizione di Sky sono:

- Comet Flash
- Energy Wave
- Fiery Phoenix
- Heal
- Lightning Strike
- Star Fire
- Time Stop
- Warrior Force

+-----+
 | COMET FLASH {2 PM} | Cometa
 +-----+

Sky esegue uno scatto in avanti, ricoprendosi di energia. Il Comet Flash è discretamente rapido e possiede un buon raggio d'azione. Questa abilità è allo stesso tempo una tecnica offensiva, in grado di danneggiare i nemici al contatto, ed un'abilità di supporto, perchè permette al personaggio di superare alcuni ostacoli. Il Comet Flash causa 8 PV di danno ma non rende Sky totalmente invincibile in quanto alcuni attacchi nemici sono in grado di ferirlo ugualmente, anche mentre utilizza questa tecnica. È possibile utilizzare il Comet Flash per attraversare in senso contrario le correnti orizzontali sia marine che aeree.

- The Temple Infernus - C6

il Comet Flash si ottiene dopo aver sconfitto la Lampada Maligna

+-----+

| ENERGY WAVE {1 PM} | Luna

+-----+

Sky scaglia orizzontalmente una lama di energia. La tecnica è discretamente rapida e possiede un notevole raggio d'azione. La caratteristica dell'Energy Wave è quella di poter trapassare i nemici colpiti, perciò è molto utile per eliminare con un solo attacco una serie di avversari allineati. La lama di energia causa 4 PV di danno, può attraversare piccoli ostacoli ma non può superare le pareti.

- L'Energy Wave si possiede sin dall'inizio dell'avventura

+-----+

| FIERY PHOENIX {4 PM} | Fenice

+-----+

Sky si trasforma in una fenice infuocata per circa cinque secondi, durante i quali il personaggio diviene invincibile e danneggia i nemici al contatto. Quando la mutazione è attiva, è possibile spostarsi con i tasti direzionali mentre usando il pulsante B è consentito andare verso l'alto. Lo scopo principale di questa tecnica è quello di rimuovere lo scudo del boss Ashura ma può essere utilizzata anche per superare ostacoli insidiosi. La Fiery Phoenix causa 8 PV di danno ma non può attraversare le pareti.

- The Great Tower - R9

la Fiery Phoenix si ottiene dopo aver sconfitto il Dragone Supremo

+-----+

| HEAL {2 PM} | Ampolla

+-----+

Con questa Magia, Sky è in grado di recuperare istantaneamente 4 PV. Una volta ottenuto l'Heal, diviene quindi molto più semplice curarsi quando si trovano gli oggetti, non solo raccogliendo le Pozioni Verdi, ma anche sfruttando le Ampolle Rosse per utilizzare questa abilità.

- Tower of the Tarolisk - E11

l'Heal si ottiene dopo aver sconfitto l'Occhio Corazzato

+-----+

| LIGHTNING STRIKE {2 PM} | Fulmine

+-----+

Sky fa piovere dal cielo dei fulmini in corrispondenza dei nemici presenti sullo schermo. La tecnica è molto rapida e possiede un vasto raggio d'azione. Il personaggio è in grado di evocare un massimo di tre fulmini alla volta, a seconda del numero di bersagli presenti sullo schermo. Il Lightning Strike causa 8 PV di danno ed è in grado di attraversare ostacoli e pareti.

- Storm Fortress of Kh'lar - M3

il Lightning Strike si ottiene dopo aver sconfitto la Volpe Tempestosa

+-----+

| STAR FIRE {2 PM} | Frecce

+-----+

Sky scaglia contemporaneamente attorno a sè otto dardi infuocati. La tecnica non è molto rapida ma copre una vasta area. Lo Star Fire è molto utile per eliminare con un solo attacco una serie di avversari che circondano il personaggio. Ogni dardo causa 8 PV di danno, non prosegue la sua corsa dopo aver colpito un bersaglio ma è in grado di attraversare ostacoli e pareti.

•• Petrolith Castle - F5

lo Star Fire si ottiene dopo aver sconfitto la Parete Vivente

```
+-----+
|  TIME STOP  {2 PM}  |  Orologio
+-----+
```

Sky ferma il tempo per circa dieci secondi, durante i quali i nemici nelle immediate vicinanze rimarranno paralizzati mentre i meccanismi e gli elementi dello sfondo continueranno a funzionare normalmente. Questa tecnica può essere utile per superare zone insidiose oppure per farsi strada facilmente tra i mostri. Mentre il tempo è fermo, è possibile eliminare i nemici tuttavia si subiranno comunque danni venendovi a contatto. Solo i boss sono immuni al Time Stop.

•• Lair of Kharyon - H6

il Time Stop si ottiene dopo aver sconfitto le Conchiglie Piranha

```
+-----+
|  WARRIOR FORCE  {2 PM}  |  Stella
+-----+
```

Sky si ricopre di energia dorata per circa sette secondi, durante i quali diviene invincibile mentre i suoi pugni ed i suoi calci causano il doppio dei danni. Mentre la Warrior Force è attiva, il personaggio non potrà essere ferito nè dai nemici, nè dalle trappole ma non potrà utilizzare le altre Magie e perderà ugualmente la vita cadendo in un precipizio.

•• Caverns of Shirol - P5

la Warrior Force si ottiene dopo aver sconfitto Ganesh

.....

```
/-----\
|  CONSIGLI VARI  |                                     [@3CV]
\-----/
```

- Procedete con cautela. Tranne in alcune zone, il gioco non prevede limiti di tempo perciò potrete esplorare la località con tutta calma, alla ricerca di oggetti utili. Ad eccezione della stanza del boss, è possibile uscire e rientrare liberamente da ogni camera che compone la località.
- Quasi tutti i nemici si rigenerano continuamente tornando nelle zone già esplorate. Fate attenzione perciò a quando vi spostate e sfruttate questa caratteristica per ottenere da loro oggetti per ripristinare PV e PM.
- Sky muore istantaneamente cadendo in un burrone oppure venendo schiacciato tra due elementi, perciò calibrate bene i salti tra una piattaforma ed un'altra.
- Memorizzate le posizioni dei nemici e degli oggetti. Sarà utile sia per pianificare una strategia che per risparmiare tempo e PV nelle situazioni di

Per ogni Località sono presenti:

- i nemici che si incontrano e il boss che si affronta
- la Magia che si ottiene
- una piccola mappa, divisa per stanze
(essa non viene inserita per le località composte da una sola camera)

=====
Prologo - SORCERESS TEMPLE

[@4C01]
=====

|| Io sono Raglan, Padrone dell'Oscurità e Sovrano della Distruzione.

||
|| Ashura, Signore della Guerra! Evoca i tuoi generali, conquista il mondo e
|| ristabilisci la mia gloria!

*** NEMICI ***

*** MAGIA ***

Bulbo
Stregone
(boss) Ashura

(nessuna)

```
  _____  |  _____  |  
  |           |  |  |         |  | |
  |    1     |  |  |  ::  | 2  |  |  
  |_____  |  |  |         |  |
```

A1 Nella prima stanza del gioco potrete prendere confidenza con i comandi del personaggio. Superate il gradone ed i primi nemici che incontrerete saranno gli Stregoni: essi si muovono avanti e indietro senza attaccarvi mai, perciò eliminateli facilmente con i pugni. Oltrepassate le spine e successivamente troverete il Bulbo. Questo mostro rilascia di continuo una serie di Occhi che avanzano sul pavimento: usate l'Energy Wave per eliminare con un solo attacco sia il mostro che gli occhi. Proseguite verso destra, facendovi strada tra i nemici e superate la seconda serie di spine. Infine uscite dall'estremità orientale.

A2 Qui affronterete il boss Ashura. Non c'è modo di reagire o di danneggiare il nemico perciò lasciatevi colpire dalle sue fiamme fino a venire sconfitti.

|| ASHURA: Giovane sacerdotessa, discendente del Pantheon Mistico.....
|| Presto diverrai una fedele servitrice del mio padrone! E questo insetto era
|| troppo debole per me!
||
|| Sky giace sconfitto mentre la ragazza viene rapita da Ashura.

SHRINE OF THE WANDERING SOUL \

|| Un anziano saggio cura le ferite Sky, aumentando inoltre di una unità la
|| sua energia vitale.

|| SAGGIO: Riprenditi, ragazzino. Ci sono problemi ben più grossi delle tue
|| ferite superficiali.

|| SKY: D-devo fermare Ashura: ha catturato Arianna, la giovane sacerdotessa!

```

||
|| SAGGIO: Non sei abbastanza forte per salvarla! Sei sopravvissuto a stento
|| ad una battaglia.
||
|| SKY: Non sai chi sono? Il mio nome è Sky.
||
|| SAGGIO: Tu sei quindi un discendente del grande mago Sky-Lord. Hmm.....
|| Ragazzino, forse potresti avere una speranza di vittoria.
||
|| SKY: Lo sconfiggerò, come fece il mio antenato prima di me!
||
|| SAGGIO: A costo della sua vita però. Ma tu non hai nè la sua abilità,
|| nè il suo potere. Lui era un'arma forgiata nel fuoco di mille battaglie.
||
|| SKY: Io non fallirò. Ashura deve essere fermato!
||
|| SAGGIO: Allora osserva i simboli, giovanotto, e ricordateli.....
||
|| SKY: Questa combinazione mistica servirà a preservare la mia avventura?
||
|| SAGGIO: Certo, ragazzino! Cosa stai facendo ancora qui? Và!
||
|| SKY: Consideralo già fatto.....
||
|| SAGGIO: Ragazzino, spero che nel tuo petto batta un cuore forte.
||

```

Una volta terminato il Prologo, accederete alla Mappa del Mondo sulla quale potrete muovervi tra le varie località, seguendo i sentieri presenti. Procedete verso ovest per raggiungere il grande albero.

=====
 Capitolo 01 - FALTINE'S WOOD
 =====

[@4C01]

*** NEMICI ***

*** MAGIA ***

Anemone

(nessuna)

Roserpente

Sentinella

B1 In questa zona potrete muovervi all'interno dei cespugli e delle
 chiove degli alberi e sfruttarle come pedane per andare verso l'alto;
 rimanendo fermi però sprofonderete gradualmente. Tra le foglie troverete dei
 grossi fiori rossi che vi verranno incontro, gli Anemone: essi non possiedono
 attacchi diretti perciò colpiteli con i pugni per eliminarli facilmente.

Un altro nemico vegetale presente in questa località è la Roserpente: questi vi
 scaglierà contro le sue spine mentre vi viene incontro, perciò evitatele
 saltando oppure usate l'Energy Wave per distruggerle assieme al nemico.
 Superate le spine per poi affrontare la Sentinella. Il mostro volante si limita
 ad oscillare verticalmente perciò potrete sconfiggerlo con facilità con gli
 attacchi semplici.

Procedete verso destra, sfruttando le chiove degli alberi, sino a trovare una
 VITA BONUS a nord est di uno di essi. Riprendete il cammino e fatevi strada tra
 i nemici per poi uscire dalla località.

Tornati sulla Mappa del Mondo, recatevi a nord per accedere all'edificio di

fuoco.

*** NEMICI ***

*** MAGIA ***

Behemoth

Comet Flash

Bomba

Fiammella

Ingranaggio

(boss) Lampada Maligna

```

                                ::::::::::::::::::::
                                ::                    ::
                                :::|  |                ::
                                |  |                    |  |
                                | 5 |                    | 6 |
                                |  |                    |  |
                                |::|  |                |::
| 1 | | 2 | | 3 | | 4 | | 5 | | 6 | | |
|  | |  | |  | |  | |  | |  | |  |
|  | |  | |  | |  | |  | |  |

```

C1 Nella prima stanza della località incontrerete subito le Fiammelle.

Questi piccoli nemici non vi attaccheranno direttamente bensì si limiteranno a muoversi avanti e indietro, perciò colpiteli alle spalle rimanendo accovacciati. Successivamente dovrete affrontare il Behemoth, un drago umanoide: il nemico è in grado di attaccarvi con la sua fiamma quindi rimanete lontani da lui ed usate l'Energy Wave per eliminarlo.

Più avanti il pavimento sarà ricoperto di fiamme, dalle quali verranno scagliate ripetutamente globi di fuoco. Saltate con il giusto tempismo tra una pedana e l'altra, facendo poi attenzione ai nemici presenti.

C2 Giunti nella camera successiva, oltrepassate le fiamme sul pavimento, come già fatto in precedenza, per poi trovare dei blocchi rettangolari che si muovono avanti e indietro. Salite su di essi e sfruttateli per superare gli ostacoli ed evitare i Behemoth. In corrispondenza del secondo blocco noterete un'Ampolla Rossa in alto a destra. Aggrappatevi alla parete e salite in cima: da qui, procedendo in direzione est mentre siete accovacciati, attraverserete un tunnel nascosto che vi condurrà alla stanza C5.

In alternativa, procedete lungo la zona inferiore sino ad uscire da destra, per accedere alla camera C3.

C3 Qui troverete subito una Bomba che vi verrà incontro e che detonerà non appena la colpirete: usate l'Energy Wave dalla distanza per eliminarla in tutta sicurezza. Successivamente vedrete gli Ingranaggi muoversi lungo le pareti: essi si muovono di continuo e possono essere distrutti solo con le Magie, perciò abbatteteli con l'Energy Wave, se necessario. Saltate sui blocchi mobili e procedete verso nord, ignorando per ora la zona occidentale, sino a trovare una VITA BONUS.

Dopo averla raccolta, proseguite verso sinistra e risalite lungo il condotto,

facendo attenzione agli Ingranaggi. Una volta in cima, avanzate in direzione est per uscire dalla stanza.

C4 Eliminate subito il Behemoth ed in seguito scagliate un singolo Energy Wave per sconfiggere con un solo colpo tutti i nemici successivi.

Salite sulle pedane mobili e fate attenzione ai globi di fuoco che compariranno dal basso. Uscite da destra per entrare nella camera finale.

C5 Saltate da una parete all'altra per evitare gli Ingranaggi e, in caso di difficoltà, usate l'Energy Wave per distruggerli. Al termine della scalata uscite da sinistra per accedere nell'ultima stanza.

C6 Qui affronterete il boss della località.

*** LAMPADA MALIGNA ***

<> PV 32 <>

ATTACCHI

. Fiamme [1 PV]

la Lampada Maligna evoca il genio, dalle cui mani vengono scagliate una coppia di sfere infuocate in direzione del personaggio. La tecnica non è molto rapida ma possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla è necessario allontanarsi dal nemico oppure è possibile distruggere la sfera con gli attacchi semplici o con le Magie.

. Contatto [2 PV]

La Lampada Maligna è un oggetto animato da una creatura viola. Il boss non è molto rapido ma possiede una notevole aggressività. Lo scontro si svolge in una stanza molto piccola, perciò avrete poco spazio per evitare il suo assalto. Il boss è vulnerabile solo mentre cammina quindi sfruttate al massimo questo breve lasso di tempo per infliggergli danni notevoli prima con gli attacchi semplici ed infine con l'Energy Wave. Il genio evocato dalla Lampada Maligna non causa danni al contatto perciò potrete schivare facilmente le Fiamme che vi scaglierà contro.

Una volta eliminata la Lampada Maligna, otterrete la magia COMET FLASH che vi permetterà di eseguire uno scatto in avanti, ricoperti di energia. Dalla Mappa del Mondo, procedete verso nord per raggiungere il dirupo.

=====
Capitolo 03 - CLIFFS OF PERIL

[@4C03]

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

*** MAGIA ***

Elfante

(nessuna)

Roserpente

Sentinella

D1 Questa è una località volante perciò non potrete utilizzare le Magie e l'unico attacco disponibile sarà la cometa. Rimanete nella parte sinistra dello schermo, senza mai raggiungere il fondo. Colpite i nemici

possibilmente quando sono allineati, in modo tale da sfruttare al massimo la potenza della cometa.

L'unico mostro nuovo in questa località è l'Elfante, un cavaliere a bordo di un elefante volante. Il nemico non possiede attacchi ma si limita solo a muoversi avanti e indietro, perciò regolatevi di conseguenza. Non preoccupatevi troppo delle Roserpente perchè in questa zona esse di rado scaglieranno le loro spine e quindi saranno meno pericolose del solito. Una volta giunti sulla lunga piattaforma finale, uscite da destra.

Tornati sulla Mappa del Mondo, recatevi verso la grande torre rossa.

=====
Capitolo 04 - TOWER OF THE TAROLISK
=====

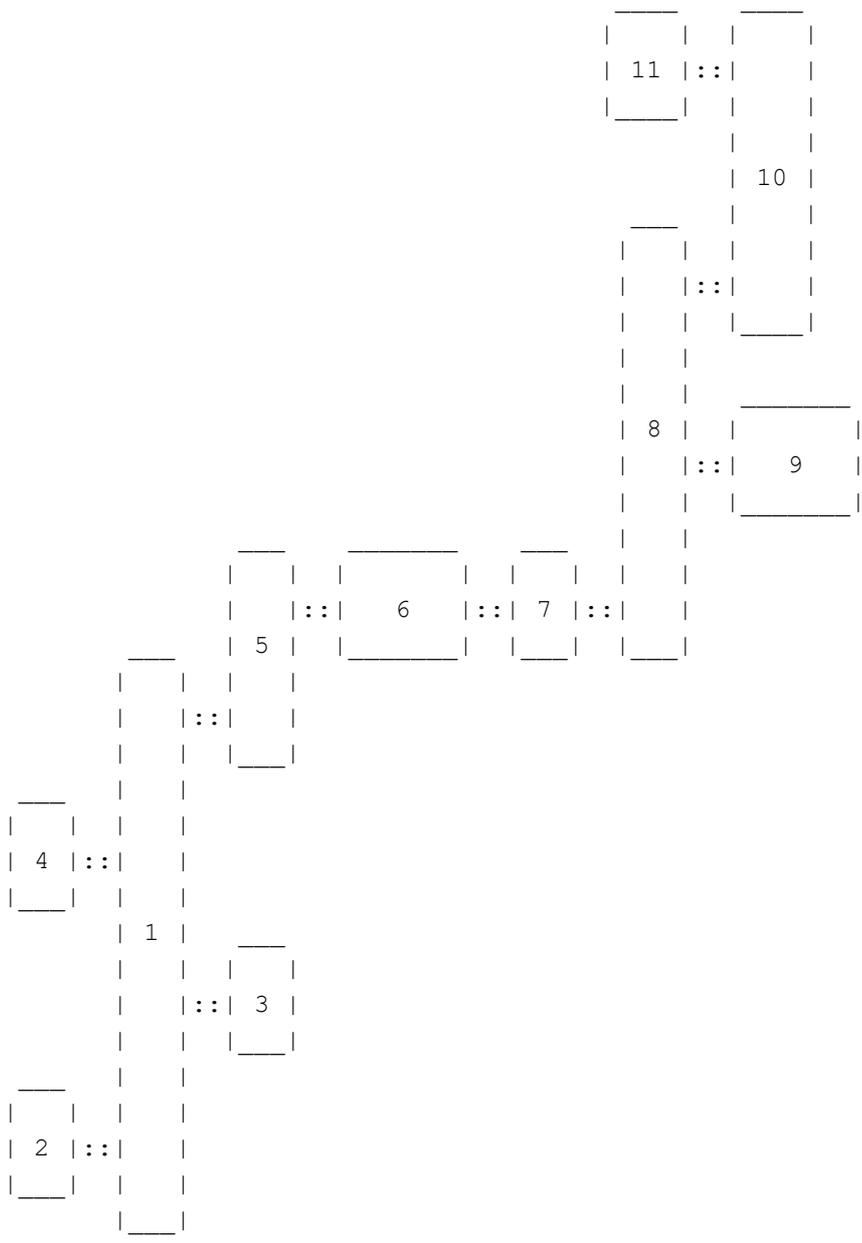
[@4C04]

*** NEMICI ***

*** MAGIA ***

Ariete
Bulbo
Stregone
Viverna
(boss) Occhio Corazzato

Heal



-
- E1 In questa stanza non è presente il pavimento, perciò fate attenzione mentre saltate da una piattaforma all'altra. Raggiungete la prima porta ed entrateci.
-
- E2 Aggrappatevi alla parete sinistra ed utilizzate il Comet Flash per raccogliere i Diamanti e la VITA BONUS. Poi eseguite nuovamente la stessa Magia per tornare alla parete iniziale ed infine uscite dalla stanza.
-
- E1 Riprendete la scalata, saltando con il giusto tempismo, per evitare le spine che compaiono sulla pedana mobile ed arrivare così alla porta successiva.
-
- E3 Al suo interno troverete l'Ariete, un nemico in grado di scagliare verticalmente dei fulmini che causano danni ingenti. Rimanete sempre a distanza da lui ed usate l'Energy Wave per eliminarlo in sicurezza. Prima di uscire, raccogliete gli oggetti presenti.
-
- E1 Ora dovrete sfruttare nuovamente le pedane con le spine, questa volta però per procedere verso nord. Dopo averle usate tutte e tre potrete raggiungere la porta superiore. Non entrateci subito però bensì saltate due volte in direzione ovest per trovare un'altra porta a cui accedere.
-
- E4 Qui sono presenti due pedane mobili, assieme ad alcuni Diamanti e ad un'Ampolla Rossa. Saltate con il giusto tempismo per raccogliere gli oggetti e fate attenzioni alle spine montate sul pavimento e sulla parete sinistra. In seguito tornate nella stanza precedente e questa volta entrate nella porta più in alto.
-
- E5 Risalite il condotto, facendovi strada tra i Bulbi e gli Stregoni, e più in alto troverete una serie di blocchi mobili che oscillano tra le pareti ricoperte di spine. Portatevi in cima ad essi, in modo tale da non venire a contatto con i muri ed aggrappatevi alle sporgenze presenti per passare da un blocco all'altro. Fate molta attenzione a non rimanere schiacciati tra una sporgenza ed un blocco mobile perchè perdereste una vita all'istante. Al termine del percorso uscite da destra.
-
- E6 Una volta entrati in questa stanza, sarete subito attaccati da una Viverna. Questo mostro volante vi verrà incontro per poi aprire il fuoco contro di voi. Non dategli il tempo di attaccare e, rimanendo sulla pedana d'ingresso, colpitelo subito con l'Energy Wave. Dopo aver sconfitto la Viverna, saltate rapidamente da una piattaforma all'altra perchè queste cadranno dopo pochi istanti. Eliminate anche il secondo nemico e raggiungete la porta in basso a destra per poter proseguire.
-
- E7 Qui troverete subito un'Ampolla Rossa per recuperare alcuni PM. Aggrappatevi alla parete sinistra, arrivate in cima ad essa e da qui usate il Comet Flash per superare le spine e raggiungere l'uscita.
-
- E8 Giunti alla seconda torre, procedete verso destra, saltando da una

pedana all'altra sino a trovare una piattaforma dorata. Raggiungetela e da qui andate in direzione ovest per entrare poi nella porta accanto.

E9 Avanzate verso destra, eliminando gli Arieti con l'Energy Wave, per poi raccogliere la VITA BONUS presente in fondo alla stanza. Infine tornate nella stanza precedente.

E8 Scendete verso destra per atterrare sulla pedana dorata. La gemma montata su di essa diverrà da rossa a blu, facendo comparire una serie di mattoni chiari da sfruttare per continuare la scalata in direzione est. Essi scompaiono dopo pochi istanti perciò dovrete essere molto rapidi nel passare da uno all'altro. Arrivati infine alle pedane di pietra, saltate con il giusto tempismo su quella con le spine ed entrate nella porta in alto.

E10 In questa stanza l'intera parete orientale si sposterà periodicamente verso sinistra perciò dovrete essere rapidi nel scalare il condotto, rifugiandovi nelle rientranze e facendo attenzione a non venire schiacciati dal muro. Usate l'Energy Wave per eliminare rapidamente i Bulbi, in modo tale da non sprecare tempo prezioso per raggiungere le zone sicure della stanza. Infine uscite da nord ovest.

E11 Qui affronterete il boss della località.

*** OCCHIO CORAZZATO ***

<> 7 assalti <>

ATTACCHI

. Stella [1 PV]
l'Occhio Corazzato scaglia una stella di energia in direzione del personaggio. La tecnica non è molto rapida ma possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla è necessario allontanarsi dal nemico oppure usare il salto per oltrepassarla.

. Contatto [2 PV]

L'Occhio Corazzato è un grosso mollusco che vive all'interno di un guscio. Il boss non è molto rapido, si muove rotolando lungo il perimetro dello schermo ed il suo unico punto debole è il suo occhio. Lo scontro si svolge in una stanza molto piccola, perciò avrete poco spazio per evitare il suo assalto. Al contrario di altri nemici, l'Occhio Corazzato non possiede una quantità fissa di PV bensì ogni volta che viene colpito, indipendentemente come, aumenterà gradualmente di dimensioni.

All'inizio della battaglia, scalate la parete sinistra e saltate verso l'interno della stanza per aggirare il boss. Una volta che questi si ferma, schivate la Stella e colpite l'Occhio Corazzato con attacchi semplici, in modo da risparmiare PM poichè serviranno in seguito, prima che il boss riprenda a rotolare. Ripetete la sequenza, danneggiando una seconda volta l'Occhio Corazzato.

Successivamente, aggrappatevi di nuovo al muro occidentale ed ora dovrete usare il Comet Flash per spostarvi verso destra, senza venire danneggiati dal contatto con il boss, poichè le sue dimensioni saranno diventate notevoli. Dopo aver colpito l'Occhio Corazzato per la quarta volta, non sarete più

costretti a scalare la parete perchè il boss sarà diventato troppo grande per rotolare efficacemente. Da ora in poi, accovacciatevi nell'angolo di sud ovest per evitare il suo assalto, poi tornate nuovamente all'attacco non appena mostra il suo punto debole. Una volta subiti altri tre attacchi, il boss verrà sconfitto.

Dopo aver sconfitto l'Occhio Corazzato, otterrete la magia HEAL che vi permetterà di curarvi in ogni momento. Dalla Mappa del Mondo, procedete verso nord per raggiungere il tempio.

```
| GATEWAY TO THE EASTERN PLAIN \ _____ |
| |
| | SAGGIO: Davvero bravo, piccolo Sky. |
| | |
| | SKY: Sono molto più che bravo, vecchio. |
| | |
| | SAGGIO: È il sangue degli eroi che ti scorre nelle vene ad averti condotto |
| | sin qua. Molte battaglie ti attendono ancora. |
| | |
| | SKY: Sono pronto a compiere il mio destino. |
| | |
| | SAGGIO: Non così in fretta. Se intendi raggiungere le Pianure Orientali, |
| | sappi che non potrai più tornare indietro, nè ritirarti. Sei pronto? |
| | _____ |
```

Scegliendo 'No', tornerete nella Mappa del Mondo e dovrete nuovamente entrare nel tempio per assistere nuovamente al dialogo tra i due personaggi.
Scegliendo 'Yes' invece accederete ad una località bonus.

BONUS 1

+-----+

Durante il percorso appariranno prima una serie di Diamanti ed in seguito anche gruppi di mine. Raccogliete i primi ed evitate necessariamente le seconde, poichè, venendone colpiti, dovrete ripetere il Bonus dall'inizio. Gli oggetti appaiono secondo questa sequenza:

- spirale antioraria di Diamanti
- spirale oraria di Diamanti
- doppia spirale antioraria di Diamanti
- cerchi di Diamanti intervallati con cerchi di mine

```
| SHRINE OF THE ENDLESS JOURNEYS \ _____ |
| |
| | SAGGIO: Ho visto che sei riuscito a non volare fuori rotta, eh? È un bene |
| | che tu sia qui, grandi battaglie ti attendono. Devi prima imparare le 4 |
| | Magie di base per poter ottenere il potere definitivo..... la Fiery |
| | Phoenix! |
| | |
| | SKY: Devo ottenere quel potere! |
| | |
| | SAGGIO: Aumenterò magicamente la tua forza vitale: Potere Mistico! Bene, |
| | sei pronto! Nessuna esitazione, allora! Và! |
| | _____ |
```

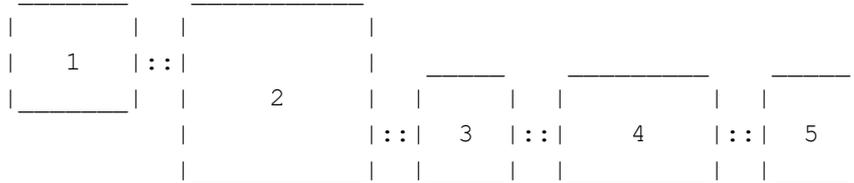
Dopo aver ottenuto un incremento di 1 PV della vostra barra di vita tornerete alla Mappa del Mondo. Recatevi nel castello celeste a nord est del tempio.

*** NEMICI ***

*** MAGIA ***

Blob
 Leone
 Sentinella
 Yeti
 (boss) Parete Vivente

Star Fire



F1 Il pavimento del Petrolith Castle è ricoperto di ghiaccio e ciò vi farà scivolare leggermente quando vi muoverete. Una volta cominciata l'esplorazione di questa località, vi verrà subito incontro uno Yeti: il nemico si muove avanti e indietro senza attaccarvi mai, perciò eliminatelo facilmente con i pugni.

Oltrepassate le spine e scendete nella zona inferiore facendovi strada tra i vari Yeti. Più avanti troverete dei gradini di ghiaccio: salendovi sopra, essi inizieranno a scendere lungo il pendio, eliminando ogni nemico con i quali vengono a contatto. Saltate da uno all'altro per superare le spine ed infine uscite da destra.

F2 Eliminate i primi tre Yeti con un singolo Energy Wave poi salite sul gradino di ghiaccio per travolgere il quarto. Scendete poi lungo il condotto più a sinistra, ignorando le Sentinelle in alto a destra. Giunti sul fondo, procedete in direzione est, facendovi strada tra gli Yeti. Una volta arrivati alle carrucole, saltate da una pedana all'altra, evitando di cadere sulle spine. Qui troverete i Leoni, nemici molto aggressivi e pericolosi che si lanceranno continuamente contro di voi. In caso di necessità, usate il Comet Flash sia per eliminare i nemici che per superare rapidamente il pavimento di spine.

F3 Entrati in questa stanza, procedete prima lungo il percorso inferiore, saltando da una pedana all'altra, per trovare infine una VITA BONUS. Tornate indietro e questa volta proseguite lungo le piccole piattaforme, usando l'Energy Wave per eliminare i Leoni ed uscire infine da nord est.

F4 Così come nella Tower of the Tarolisk - E10, anche qui è presente un percorso da attraversare mentre un muro oscilla periodicamente, ma in questo caso si tratta del soffitto. Proseguite verso destra mentre la parete si rialza e rifugiatevi nelle zone in cui il pavimento non viene a contatto con il soffitto. L'unico nemico presente in questa stanza è il Blob, una piccola sfera gelatinosa che scaglia in aria una goccia della sua stessa sostanza. Per non perdere tempo, eliminatelo dalla distanza con l'Energy Wave. Giunti alle spine montate sulle pareti, aggrappatevi alla sporgenza del soffitto alla loro sinistra e, mentre questa risale, saltate in direzione e raggiungete subito la

successiva zona sicura. Procedete verso destra sino ad uscire dalla stanza.

F5 Qui affronterete il boss della località.

*** PARETE VIVENTE ***

<> 16 assalti <> (occhio destro)
<> 16 assalti <> (occhio sinistro)
<> 16 assalti <> (volto)
48 assalti totale

ATTACCHI

. Rotazione [morte]

la Parete Vivente ruota orizzontalmente due volte attorno al suo asse centrale. La tecnica aumenta gradualmente la sua velocità, man mano che il boss subisce danni, e copre tutto lo schermo. Per evitarla è necessario posizionarsi in corrispondenza degli spazi vuoti che compaiono ad ogni giro ai lati del boss. Essi possono essere disposti nella parte bassa, centrale o alta dello schermo.

. Contatto [no]

La Parete Vivente è un grosso volto incastonato sullo sfondo. Il boss non è molto rapido, non causa danni al contatto e si limita solo a ruotare su se stesso. Al contrario di altri nemici, la Parete Vivente non possiede una quantità fissa di PV bensì bisognerà colpirlo un numero preciso di volte, indipendentemente dalla tecnica utilizzata. I punti vulnerabili del boss sono i due occhi ed il piccolo volto tra di essi. Evitate la Rotazione passando attraverso gli spazi vuoti ai lati del muro ed attaccate il boss con l'Energy Wave, in modo tale da colpire tutti e tre i suoi punti deboli con un solo attacco. Man mano che subirà danni, la Parete Vivente aumenterà la velocità di rotazione e perciò dovrete essere più rapidi e precisi nell'evitarla.

Dopo aver sconfitto la Parete Vivente, otterrete la magia STAR FIRE che vi permetterà di scagliare attorno a voi otto dardi infuocati. Dalla Mappa del Mondo, procedete verso ovest e, giunti al bivio, andate in direzione nord.

=====
Capitolo 06 - THE FALLS OF TORMENT

[@4C06]

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

*** MAGIA ***

Blob

(nessuna)

Centaurio

Piranha

G1 In questa località troverete dei tronchi galleggianti che rotolano su

loro stessi. Per rimanere su queste strutture però dovrete saltare ripetutamente su di esse oppure cadrete per via della loro rotazione. Una volta in acqua invece, l'unico modo per uscirne è quello di raggiungere ed aggrapparsi alle sponde laterali del pavimento per poi risalirle. Sul fondo del mare è presente un precipizio perciò cercate di tornare subito in alto.

Gli unici nemici nuovi in questa località sono i Piranha ed i Centauri. I primi

H3 All'interno della camera noterete una Tartaruga sul pavimento: essa è in grado di scagliare palle di cannone dal suo dorso, le quali poi seguono i movimenti delle correnti marine. Eliminate questo nemico dalla distanza con le Magie, senza dargli il tempo di aprire il fuoco. Seguite il percorso a spirale ed ignorate l'uscita in basso a destra, raggiungendo invece quella al centro della stanza.

H4 Fatevi trasportare dal percorso circolare ed ignorate la zona ad est: procedendo attraverso quest'ultima, potrete raccogliere una VITA BONUS ma poi sarete costretti ad uscire, tornando nella stanza precedente.

Colpite invece la leva presente nella zona superiore del percorso circolare e poi proseguite verso nord. Giunti al bivio, ignorate il condotto in alto ed invece colpite la leva per procedere lungo l'altro percorso ed uscire da nord ovest.

H5 Una volta giunti qui, andate verso il basso, senza cambiare mai strada, sino a raggiungere il fondo. Procedete poi in direzione est e colpite la leva sul pavimento, per continuare ad avanzare verso destra, ignorando il condotto che va verso l'alto. Seguite il percorso sino ad arrivare nell'angolo di nord est: da qui, avanzate verso sinistra, tenendovi però a contatto con la pedana, e scagliate un Energy Wave per colpire la leva accanto. Scendete subito lungo il condotto inferiore ed andate verso sud sino a raggiungere l'uscita. Possibilmente, cercate di possedere tutti i PM prima di accedere alla stanza successiva.

H6 Qui affronterete il boss della località.

*** CONCHIGLIE PIRANHA ***

<> PV 16 <> (ognuna)
PV 64 totale

ATTACCHI

. Piranha [2 PV]

ogni Conchiglia è in grado di generare un pesce carnivoro che aumenta gradualmente di dimensioni e si muove costantemente in direzione di Sky.

La forma piccola dei pesci possiede 4 PV, mentre quella adulta 8 PV.

I nemici non sono molto rapidi e possono essere eliminati con gli attacchi semplici e con le Magie. Ogni Conchiglia non può generare un nuovo pesce sino a quando il precedente è ancora presente sullo schermo.

. Contatto [2 PV]

Le Conchiglie Piranha sono quattro molluschi di colore verde ed arancione.

I boss rimangono fermi agli angoli della zona centrale dello schermo e si limitano solo a rilasciare pesci carnivori periodicamente. Lo scontro si svolge in una stanza sottomarina che possiede nella parte esterna una corrente che si muove in senso antiorario, mentre al centro una zona di acqua stagnante, dove i quattro boss sono situati. Le Conchiglie Piranha sono vulnerabili solo quando si aprono, e ciò avviene mentre rilasciano i pesci carnivori.

Possedendo tutti i PM, questo scontro è molto semplice: raggiungete rapidamente la zona centrale della stanza e, non appena i boss si aprono, scagliate lo Star

Fire, in modo tale da impedire loro di rilasciare i pesci carnivori e contemporaneamente colpirli tutti. Ripetete il procedimento e con quattro serie di Star Fire sconfiggerete facilmente le Conchiglie Piranha. In caso contrario invece, dovrete eliminare i boss uno alla volta, attirando i pesci carnivori nella zona esterna, sfruttando la corrente marina, per poi attaccare le Conchiglie.

Dopo aver sconfitto le Conchiglie Piranha, otterrete la magia TIME STOP che vi permetterà di immobilizzare i nemici nelle immediate vicinanze per circa sette secondi. Dalla Mappa del Mondo, tornate al bivio e questa volta recatevi presso le sabbie mobili a sud.

=====
Capitolo 08 - THE SAND RIVERS OF SHIROL

[@4C08]
=====

*** NEMICI ***

*** MAGIA ***

Behemoth

(nessuna)

I1 In questa località sono presenti delle pedane verticali molto strette che scendono continuamente dalla cascata di sabbia. Assieme ad esse però cadono anche piattaforme con delle spine lungo i lati, perciò fate attenzione quando saltate da una all'altra. Prima di avanzare, scendete lungo la parete per trovare una VITA BONUS.

Tornate in cima e muovetevi da una pedana all'altra, aiutandovi con il Comet Flash, se necessario. Eliminate i Behemoth presenti sulle colonne intermedie, attaccandoli alle spalle, poi riprendete il cammino in direzione est sino ad uscire dalla località.

Una volta ritornati sulla Mappa del Mondo, procedete verso ovest e, giunti al bivio, andate in direzione nord.

=====
Capitolo 09 - GATEWAY OF THE ETERNAL STORMS

[@4C09]
=====

*** NEMICI ***

*** MAGIA ***

Elfo

(nessuna)

Ingranaggio

Testuggine

L1 In questa località troverete degli Ingranaggi intrappolati da blocchi trasparenti che potrete abbattere con gli attacchi semplici. I nemici possono attraversare solo gli spazi ottenuti distruggendo due o più blocchi adiacenti, perciò siate precisi nel colpirli inoltre ricordatevi che gli Ingranaggi sono vulnerabili solamente alle Magie.

All'inizio del livello, abbattete la prima parete inferiore, in modo tale da poter salire più facilmente nella zona nord. Colpite poi un primo blocco più avanti ed il secondo quando l'Ingranaggio è il più lontano possibile, per avere il tempo necessario da scagliargli contro l'Energy Wave. In seguito troverete un Elfo: questo nemico si muove avanti ed indietro senza attaccarvi ma una

volta eliminato, la sua testa si trasformerà in un ragno, perciò ricordatevi questo particolare quando lo affrontate.

L'altro nemico presente in questa zona è una Testuggine, la quale è molto simile alla Tartaruga incontrata presso il Lair of Kharyon. Rispetto ad essa, la Testuggine aprirà il fuoco direttamente contro di voi ma stavolta potrete distruggere i proiettili con gli attacchi semplici e con le Magie.

Procedete in direzione est, sino ad arrivare ad un quadrato composto da blocchi trasparenti. Abbattetene due adiacenti sul lato verticale sinistro, per far uscire l'Ingranaggio, eliminatelo e poi distruggete un altro blocco sullo stesso lato per entrare nel quadrato. Più avanti troverete altri esemplari di questo tipo di nemici, che però ruoteranno attorno a pedane fisse: saltate con il giusto tempismo da una piattaforma all'altra, oppure eliminate gli Ingranaggi per proseguire più facilmente ed in seguito sconfiggete l'Elfo e la Testuggine.

Successivamente, distruggete i due blocchi trasparenti più in alto ed evitate l'Ingranaggio, una volta fuoriuscito da quel settore. Proseguite verso est, rimanendo nella parte superiore dello schermo, sino ad arrivare ad un quadrato con due Ingranaggi: eliminate quello esterno poi, con il giusto tempismo, abbattete due blocchi per far uscire quello interno, in modo tale da avere il tempo necessario per entrare nel quadrato ed avanzare. Ripetete il procedimento anche per la successiva coppia di Ingranaggi ed infine uscite da destra.

Tornati sulla Mappa del Mondo, raggiungete il tornado nella zona occidentale del Continente.

Capitolo 10 - STORM FORTRESS OF KH'LAR

[@4C10]

*** NEMICI ***

*** MAGIA ***

Elfante

Lightning Strike

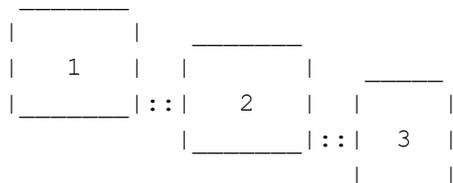
Fantasma

Pipistrello

Sentinella

Viverna

(boss) Volpe Tempestosa



M1 Questa località è molto particolare e, per certi versi, è simile al Lair of Kharyon. All'interno delle stanze non è presente alcuna parete o pavimento ed inoltre troverete correnti aria che dovrete utilizzare per muovervi all'interno della località: fate attenzione alle correnti discendenti e spostatevi con precisione tra una e l'altra. Così come già avvenuto in precedenza, l'unico modo per andare controcorrente è quello di utilizzare il Comet Flash.

Eliminate le Sentinelle e procedete verso destra sino ad entrare nella serie di correnti ascensionali più a nord. Accanto ad esse sono presenti dei Pipistrelli

che ruotano attorno agli oggetti: usate un Energy Wave per eliminarli tutti con un solo attacco. Saltate nella corrente discendente successiva, tenendovi il più possibile sulla destra, in modo tale da attraversarla completamente e da atterrare nella corrente ascendente accanto, prima di precipitare nel vuoto.

Da qui poi procedete verso destra, facendovi strada tra i vari Elfanti, ignorando la Vita Bonus più in basso. Oltrepassate la corrente discendente successiva e raggiungete l'angolo di sud est per trovare infine l'uscita.

M2 Sfruttate la corrente che spira verso est e raggiungete quella ascendente successiva. Seguite il percorso ad 'S' ed in seguito procedete verso destra, sino ad incontrare il Fantasma: questi oscilla in orizzontale senza curarvi della vostra posizione o dei vostri momenti perciò è semplice da eliminare. Entrate nella corrente orientale e successivamente in quella discendente successiva, in modo tale da raggiungere una ascendente presente più in basso.

Da qui, seguite il secondo percorso ad 'S', facendo attenzione alla Viverna in cima a questa sezione. Attraversate le due correnti discendenti successive, sfruttando quella ascensionale presente tra di esse, ed atterrate nella zona in basso a destra.

All'interno del terzo percorso ad 'S', eliminate la Viverna ed il Fantasma ed infine entrate nella grande corrente orientale per atterrare poi proprio davanti all'uscita.

M3 Qui affronterete il boss della località.

*** VOLPE TEMPESTOSA ***

<> PV 24 <>

ATTACCHI

1. Cloni [2 PV]

la Volpe Tempestosa compare sullo schermo assieme a due cloni di sè stessa i quali possiedono 4 PV e le sue stesse capacità. Questi nemici si spostano nella stanza, prima di scagliare il Tornado per poi riunirsi con il boss. Per eliminarli facilmente è consigliato usare l'Energy Wave.

2. Tornado [no]

la Volpe Tempestosa, assieme ai suoi cloni, scaglia un turbine di vento in direzione del personaggio. La tecnica è discretamente rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Il Tornado non causa danni al personaggio ma è in grado di scagliarlo via, rischiando di farlo cadere nel vuoto. Per evitare questa tecnica è necessario rimanere sempre in movimento.

. Contatto [2 PV]

La Volpe Tempestosa è una creatura umanoide dalla pelle blu e che indossa abiti marroni. Il boss si sposta volando ed è discretamente rapido ed aggressivo. Lo scontro si svolge in una stanza priva di pavimento nella quale sono situate cinque pedane disposte lungo i vertici di un esagono, mentre nel punto più basso di esso è presente una piccola corrente ascensionale; ai lati dello schermo invece scorrono due correnti discendenti.

Il boss non possiede attacchi diretti e potrà danneggiarvi solo venendo a contatto con voi perciò, per via della mancanza del pavimento, sarete costretti

a spostarvi continuamente da una pedana all'altra. La Volpe Tempestosa esegue sempre lo stesso schema: compare assieme ai cloni, si sposta con loro per poi scagliare i Tornadi ed infine svanisce, dopo essersi riunita ai cloni. Posizionatevi sul bordo esterno di una pedana e, non appena la Volpe Tempestosa appare, usate l'Energy Wave per eliminare i cloni e poi lanciatevi subito all'offensiva contro il boss, mentre questi rimane immobile. Usate gli attacchi semplici per danneggiarlo ripetutamente, poi riprendete la strategia dall'inizio dopo che questi scompare.

Dopo aver sconfitto la Volpe Tempestosa, otterrete la magia LIGHTNING STRIKE, che vi permetterà di far cadere fulmini sui nemici. Una volta sulla Mappa del Mondo, tornate alla località precedente ma non entratevi. Premete invece la direzione Su per accedere ad una nuova località bonus.

BONUS 2

+-----+

Durante il percorso appariranno prima una serie di Diamanti ed in seguito anche gruppi di mine. Raccogliete i primi ed evitate necessariamente le seconde, poichè, venendone colpiti, dovrete ripetere il Bonus dall'inizio. Gli oggetti appaiono secondo questa sequenza:

- spirale antioraria di Diamanti
- spirale oraria di Diamanti
- doppia spirale antioraria di Diamanti
- cerchi di Diamanti intervallati con cerchi di mine

Al termine del volo raggiungerete il tempio nella zona nord del Continente. Al contrario delle altre, questa località bonus è sempre esplorabile sino a quando non si cambia Continente.

```
| THE PORT OF VENGEFUL SEAS \ _____ |
|                               |
|| SAGGIO: Sei riuscito a trovare la via che conduce a questo tempio. |
|| Ben fatto! Dovrai tenere duro quando si solleverà il mare.       |
||                               |
|| SKY: Non ho paura delle acque. Saranno i miei nemici ad essere spazzati |
|| via dalla furia del mare.                                           |
||                               |
|| SAGGIO: Prima che tu vada, aumenterò la tua forza vitale. Potere Mistico! |
|| Bene, sei pronto! Nessuna esitazione, allora! Và!                 |
||                               |
```

Dopo aver ottenuto un incremento di 1 PV della vostra barra di vita tornerete alla Mappa del Mondo. Raggiungete la barca a sud del tempio.

=====
Capitolo 11 - SHIP TO NOWHERE

[@4C11]

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

*** MAGIA ***

Bulbo

(nessuna)

Stregone

N1 L'esplorazione di questa località si svolge interamente a bordo di una

barca. Periodicamente, si alzerà dallo sfondo una grande ondata che

travolgerà ogni cosa, facendo comparire ogni volta nuovi nemici. L'unico modo per sopravvivere alle ondate è quello di aggrapparsi ai lati della cassa, situata al centro della barca.

Dopo la prima ondata compariranno tre Bulbi: uno al centro del natante e gli altri due alle rispettive estremità. Eliminate subito il nemico centrale e poi uno di quelli laterali: in questo modo potrete aggrapparvi facilmente al lato della cassa privo di nemici, per resistere all'ondata successiva.

La seconda serie di avversari è composta da un Bulbo situato sulla cassa e due Stregoni ai lati di essa. Ripetete la strategia precedente e tornate ad aggrapparvi al sostegno centrale.

Dopo la terza ondata non compariranno nemici bensì un'Ampolla Rossa grande sul lato destro della barca ed una Vita Bonus su quello sinistro. Dovete essere molto rapidi nel raccogliere l'oggetto che vi serve di più perchè entro pochi istanti si abatterà l'ondata successiva.

Utilizzate sempre la solita strategia per eliminare il gruppo di nemici composto dai tre Stregoni ed in seguito rimanete aggrappati alla cassa sino a quando non compariranno nuovamente un'Ampolla Rossa ed una Vita Bonus, questa volta in posizioni invertite rispetto all'apparizione precedente. L'ultimo gruppo di avversari è formato nuovamente da tre Bulbi e dopo l'ondata successiva avrà termine questa località.

Tornati sulla Mappa del Mondo, vi ritroverete accanto al Lair of Kharyon. Seguite il percorso prima verso destra e poi in direzione sud per entrare nel piccolo castello rosso.

Capitolo 12 - FORTRESS SHIROL

[@4C12]

*** NEMICI ***

*** MAGIA ***

Bomba

(nessuna)

Pipistrello

Testuggine

01 Questa è un'altra località volante. Durante la discesa, colpite le Bombe dalla distanza e non rimanete nella parte bassa dello schermo, in modo tale da evitare le spine presenti. Proseguite poi in direzione est, restando nella zona superiore, facendovi strada tra i nemici.

Giunti al bivio, procedete lungo il percorso a nord, il quale è privo di spine ed inoltre contiene una VITA BONUS. Eliminate le varie Testuggini ed in seguito dovrete fare lo slalom sia per evitare le spine, sia per non farvi schiacciare dalle pareti verticali. Fatevi strada tra i nemici e nel tratto finale rimanete al centro dello schermo, passando attraverso le due file di spine.

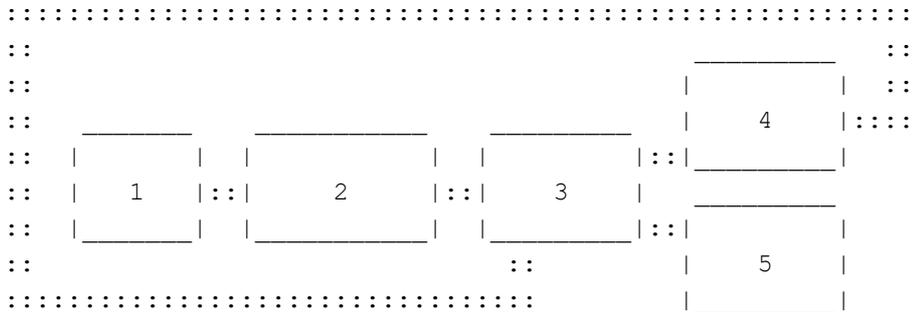
Tornati sulla Mappa del Mondo, procedete verso sud e, al bivio, entrate nella Caverna. Provando ad entrare nel tempio invece, verrete cacciati dal Saggio poichè non avete ancora ottenuto le quattro Magie di base.

Capitolo 13 - CAVERNS OF SHIROL

[@4C13]

```
=====  
*** NEMICI ***  
Divoratore  
Illusionista  
Lumaca rovente  
Mano  
(boss) Ganesh
```

```
=====  
*** MAGIA ***  
Warrior Force
```



P1 In questa stanza troverete subito una pedana che si muove lungo un binario fisso: saltatevi sopra per attivarla e, giunti all'estremità del percorso, scendete sulla piattaforma inferiore. Da qui raggiungete i blocchi che emergono dalla lava e passate da uno all'altro, procedendo verso destra.

Saliti sulla pedana successiva, comparirà dal fondo della stanza una Lumaca rovente che aprirà il fuoco contro di voi: questo nemico è immune ai vostri attacchi semplici ma potrete eliminarlo facilmente con le Magie. Usate subito l'Energy Wave contro di lei, in modo tale da distruggerla assieme al proiettile che essa scaglia. Recatevi poi sulle pedane successive e da qui proseguite verso nord ovest. Lungo le piattaforme sospese incontrerete le Mani, piccolo mostri di fango. Essi non possono essere distrutti completamente ma solo sbriciolati per pochi istanti: ignorateli oppure oltrepassateli con un salto.

Raggiungete l'angolo in alto a sinistra e salite sulla pedana mobile. Lungo di essa affronterete un Divoratore, un nemico sferico che si muove lungo i binari delle pedane: usate gli attacchi semplici per eliminarlo facilmente. Salite poi sulle piattaforme mobili successive sino a raggiungere l'uscita della stanza.

P2 Oltrepassate le spine ed eliminate il Divoratore situato in alto. Procedete verso nord ovest, aggrappandovi alla parete, e poi recatevi verso destra, usando le due pedane mobili. Nei pressi della seconda sono presenti dei lanciafiamme orizzontali: posizionatevi sulla parte sinistra della pedana per rimanere oltre la loro portata. Durante la discesa state attenti prima al Divoratore che arriverà da est ed in seguito alla Lumaca rovente che emergerà alle vostre spalle. Procedete verso destra, saltando da una pedana all'altra e facendovi strada tra i nemici, per raggiungere infine l'uscita.

P3 In questa stanza sarete attaccati subito da un Illusionista. Il nemico è in grado di teletrasportarsi e di attaccare con un proiettile di energia. Attendete che l'Illusionista compaia ed usate il Lightning Strike per sconfiggerlo ovunque egli si posizioni.

Salite poi sulla pedana e seguitene il percorso, eliminando i due Divoratori, per trovare al termine di esso una VITA BONUS. Siate rapidi nel raccogliarla,

in modo tale da tornare sulla pedana prima che questa torni indietro. Recatevi nella zona dove essa passa vicino a due piattaforme ed aggrappatevi a quella di destra. Salitevi in cima e raggiungete la pedana successiva: su di essa sarete costretti ad accovacciarvi per non venire a contatto con le spine situate sui soffitti.

Al termine del percorso, raccogliete l'Ampolla Rossa grande e lasciatevi cadere verso sinistra, in modo tale da atterrare sulla pedana inferiore. Da qui, raggiungete subito quella situata ancora più in basso e procedete in direzione est. Ora, a seconda del percorso che affronterete, giungerete in una stanza diversa.

Percorso Superiore: scalate i bordi delle piattaforme sospese ed arrivate in cima per salire a bordo di una pedana mobile. Eliminate i Divoratori ed oltrepassate le spine al termine del percorso. Giunti alla parete andate verso destra ed attraverserete i mattoni come se non ci fossero raggiungendo così l'uscita. Vi ritroverete nella stanza P4.

Percorso Inferiore: scalate i bordi delle piattaforme sospese ed arrivate in cima per salire a bordo di una pedana mobile. Non appena questa termina la discesa, lasciatevi cadere verso sinistra per atterrare su quella situata più in basso. Al termine del percorso, raggiungete l'uscita per accedere alla stanza P5.

P4 Saltate da una pedana all'altra e, lungo il primo tratto, siate rapidi nell'eliminare le varie Lumache roventi che compariranno dalla lava. Successivamente sconfiggete i due Divoratori ed uscite da destra per ritrovarvi in una zona segreta di P3. Accovacciatevi ed attraversate il tunnel in direzione est per tornare ad esplorare la stanza.

P5 Qui affronterete il boss della località.

*** GANESH ***

<> PV 48 <>

ATTACCHI

1. Carica [2 PV]

Ganesh si lancia in avanti, compiendo un breve scatto. La tecnica è discretamente rapida ma possiede un raggio d'azione non troppo elevato. Per evitarla è necessario allontanarsi dal nemico oppure oltrepassarlo con un salto.

2. Mele [1 PV]

Ganesh scaglia dalla sua proboscide tre mele in direzione del personaggio. La tecnica è discretamente rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla è necessario oltrepassarla con un salto oppure è possibile distruggere le mele con gli attacchi semplici o con le Magie.

. Contatto [2 PV]

Ganesh è un mostro bipede con un grosso volto di elefante ed un serpente come proboscide. Il boss si sposta compiendo dei balzi e possiede una notevole aggressività. Lo scontro si svolge in una stanza abbastanza lunga e possiede due coppie di pedane dalla lunghezza differente, disposte in maniera simmetrica rispetto al centro. L'unico punto vulnerabile di Ganesh è l'estremità della sua proboscide perciò attendete che la estenda per colpirla ripetutamente con gli

Q1 Questa località è molto particolare: le varie stanze non hanno confini laterali perciò, muovendovi continuamente lungo una stessa direzione orizzontale, alla fine vi accorgerete di girare in tondo. Eliminate subito le prime due Roserpente e procedete verso destra, oltrepassando le spine. Sfruttate le chiome degli alberi per continuare il cammino, sino a trovare un'apertura all'interno della cima di un tronco. Ignoratela perchè vi farebbe entrare nella stanza Q2, dove sareste poi costretti a tornare indietro.

Proseguite sempre in direzione est ed arriverete in un settore dove sono presenti due pedane, una sopra l'altra. Recatevi su quella più a sud ed accovacciatevi per avanzare verso destra ed entrare infine nell'apertura presente, che vi condurrà in Q3.

Q2 Accedendo in questa stanza dall'apertura occidentale, saltate subito verso destra, arrivando così nella zona dove sono presenti i Centauri e gli Elfi. Fatevi strada tra i nemici, oltrepassando le spine, e raccogliete i Diamanti presenti. Entrate infine nell'apertura situata nella zona inferiore di un tronco per raggiungere la parte orientale di Q1.

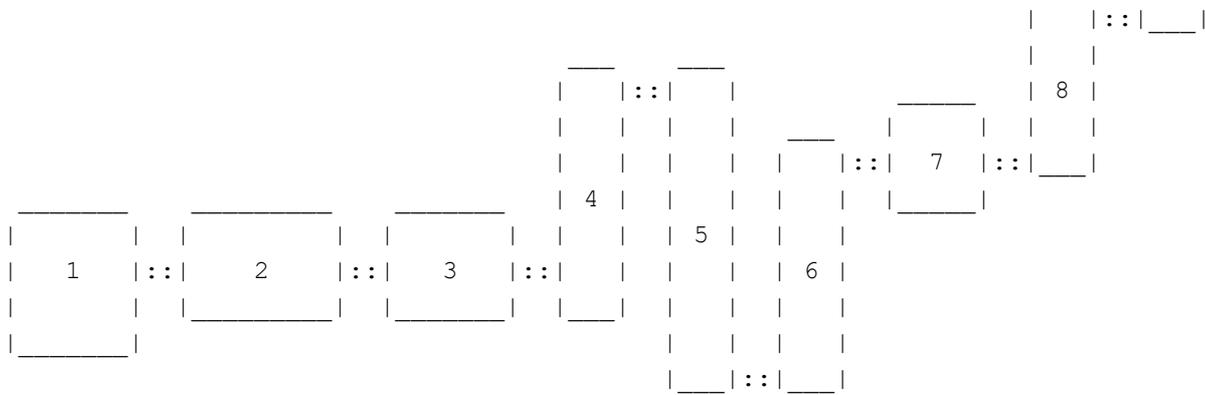
Q3 All'interno di questa stanza, recatevi nella zona più in alto e procedete verso destra, eliminando i primi tre Elfi, senza raggiungere però il Centauro. Sfruttate la chioma dell'albero dove erano situati i nemici verdi e da qui saltate verso destra per raggiungere quella accanto, sulla quale è presente un'apertura. Entrate poi al suo interno.

Q4 Qui troverete una serie di Diamanti disposti a formare una freccia. Raccoglieteli tutti ed infine procedete verso destra per terminare l'esplorazione di questa località.

Tornati sulla Mappa del Mondo, entrate nella grande torre rossa a sud.

=====
Capitolo 15 - THE GREAT TOWER [@4C15]
=====

- | | |
|------------------------|---------------|
| *** NEMICI *** | *** MAGIA *** |
| Bulbo | Fiery Phoenix |
| Calamaro | |
| Cavaliere | |
| Drago marino | |
| Golem | |
| Viverna | |
| Yeti | |
| (boss) Dragone Supremo | |



R1 All'interno di questa sala sono presenti molte spine lungo le varie pareti perciò dovrete essere precisi negli spostamenti. Usate il Comet Flash per procedere verso destra, oltrepassando le spine presenti lungo il pavimento, e scalate la parete successiva. Eliminate gli Yeti con attacchi semplici, in modo tale da risparmiare PM, poichè successivamente apparirà un nemico molto pericoloso.

Dopo aver compiuto pochi passi infatti, scenderà dall'alto un Cavaliere in armatura rossa. Questi si lancia continuamente contro di voi, causandovi danni molto elevati. Per sconfiggerlo è consigliato usare il Lightning Strike oppure datevi alla fuga, oltrepassandolo con un salto. Proseguite poi in direzione est eseguendo nuovamente il Comet Flash e scalate la parete orientale. Saltate da un segmento all'altro per schivare le spine e procedete verso nord ovest.

Giunti al pozzo, dovrete prepararvi ad usare il Comet Flash con il giusto tempismo per poter avanzare. Lasciatevi cadere al suo interno e, non appena compare un passaggio sulla sinistra, eseguite la Magia per attraversarlo. Ripetete il procedimento altre due volte, raccogliendo le Ampolle Rosse presenti e la VITA BONUS situata lungo la parete occidentale. Sbagliando con il tempismo, cadrete nella zona inferiore della stanza e sarete costretti a rifare tutto il giro per tornare all'inizio del percorso.

Giunti sulla parete occidentale, proseguite verso nord ed eliminate il Bulbo. Sfruttate il Comet Flash per passare da un lato all'altro del condotto, in modo tale da evitare le spine, ed in seguito eliminate gli Yeti. Una volta in cima, avanzate in direzione est e state molto attenti ai Cavalieri che a breve compariranno. Usate il Lightning Strike per eliminarli oppure scappate via, portandovi più in alto di loro. Uscite infine dall'apertura sulla destra.

R2 Questa stanza è molto simile al Petrolith Castle - F4 poichè è presente un soffitto mobile. Procedete verso destra, sfruttando gli spazi vuoti situati tra il pavimento ed il soffitto e fate attenzione ai Golem. Essi vi verranno incontro per poi colpirvi con le loro palle di fango: per eliminarli usate l'Energy Wave, in modo tale da danneggiarlo anche mentre è in forma di pozza.

Giunti alle spine, aggrappatevi alla sporgenza verticale alla loro sinistra e sfruttatela per oltrepassarle, non appena essa si solleva dal pavimento. Avanzate sempre in direzione est, facendovi strada tra i nemici, per poi raggiungere l'uscita.

R3 All'interno di questo corridoio sono presenti delle grosse sfere nere che non vi causeranno danni bensì vi spingeranno via, perciò dovrete fare attenzione a non cadere nei precipizi. Non sono presenti nemici in questa

zona e, in caso di difficoltà, aiutatevi con il Comet Flash.

R4 Arrivati nel condotto dell'ascensore, scenderanno gradualmente da nord ben quattro Cavalieri. Per sconfiggerli tutti facilmente, all'inizio aggrappatevi alla parete destra ed attendete che appaia il primo nemico e che si lanci contro di voi. Quando ciò avviene, oltrepassate il Cavaliere con un salto, scalando poi il muro opposto.

Nel frattempo sarà sceso un secondo nemico, che si andrà a sovrapporre al primo. Ripetete la procedura per tornare alla parete iniziale e continuate a passare da un muro all'altro, sino a quando i quattro Cavalieri non si saranno sovrapposti tutti quanti. Non appena ciò avviene, eliminateli in un solo colpo con il Lightning Strike ed infine uscite da nord est.

R5 Giunti all'esterno della torre, lasciatevi cadere e, usando i tasti direzionali Destra e Sinistra, siate rapidi nell'evitare gli aculei. Una volta arrivati in prossimità della base dell'edificio, atterrate su una delle pedane presenti, aiutandovi con il Comet Flash se necessario, per evitare di cadere nel vuoto. In seguito saltate da una piattaforma all'altra sino a raggiungere la porta d'uscita.

R6 In questa zona subacquea, eliminate subito il Drago marino. Durante la risalita, le correnti d'acqua vi spingeranno in gruppi alternati verso una o l'altra parete laterale, entrambe ricoperte di spine. Nuotate quindi controcorrente mentre procedete verso nord e fatevi strada tra i Calamari. Infine uscite da nord est.

R7 Lungo questo percorso troverete una serie di pedane di pietra che cadranno in pochi istanti sotto il vostro peso. Saltate rapidamente da una all'altra, ignorando le Viverne, oppure utilizzate più volte il Comet Flash per attraversare rapidamente il percorso e raggiungere in tutta sicurezza l'uscita.

R8 All'interno del condotto verticale sono presenti degli aculei che oscillano lentamente in orizzontale: dovrete scalare le pareti, passando da una sporgenza all'altro. Per fare questo spiccate il salto dal muro e, mentre siete in aria, voltatevi verso la parete di partenza, passando oltre l'ostacolo. Ripetete questo procedimento sino a raggiungere l'uscita nella zona nord.

R9 Qui affronterete il boss della località.

*** DRAGONE SUPREMO ***

<> PV 32 <>

ATTACCHI

. Fiammata [1 PV]

il Dragone Supremo scaglia una scia di fuoco in direzione del personaggio. La tecnica è discretamente rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla è necessario allontanarsi dal boss oppure oltrepassare la Fiammata saltando.

Il Dragone Supremo è un lungo drago rosso ed azzurro. Il boss non è molto rapido, nè particolarmente aggressivo. Lo scontro si svolge all'esterno di una torre, in cui sono presenti solo alcune pedane disposte su due file sulle quali muoversi. L'unico punto debole del Dragone Supremo è la sfera rossa che porta con sè. Il boss compare sempre dal basso, attraversando verticalmente tutta la stanza, senza attaccare mai per primo.

Posizionatevi su una pedana della fila inferiore, nelle immediate vicinanze della zona nella quale compare il Dragone Supremo, e colpite la sfera con un calcio volante. Il boss contrattaccherà con la Fiammata, perciò allontanatevi ed in seguito tornate subito all'offensiva, prima che il Dragone Supremo esca dallo schermo. Con il giusto tempismo, attaccando ad ogni minimo spostamento verticale del boss, potrete colpirlo numerose volte con il calcio volante, saltando sempre sul posto, ed infliggergli così danni ingenti in pochissimo tempo.

Dopo aver sconfitto il Dragone Supremo, otterrete la magia FIERY PHOENIX, che vi trasformerà temporaneamente in un volatile infuocato. Una volta sulla Mappa del Mondo, recatevi nel tempio più a sud.

```
|  SHRINE OF DESTINY  \ _____ |
|
|| SAGGIO: Ce l'hai fatta! Non c'è più nulla che io possa fare per te. |
||
|| SKY: Quindi sono pronto per sconfiggere Ashura? |
||
|| SAGGIO: Non lo so. Ti senti pronto? |
||
|| SKY: Penso di esserlo. Devo esserlo. È il mio destino. |
||
|| SAGGIO: Ragazzo, credo che tu sia pronto dopotutto. |
||
|| SKY: E allora non rimane altro da fare. |
||
|| SAGGIO: Non si torna indietro. Sei sicuro di essere pronto? |
|| _____ |
```

BONUS 3

+-----+

L'ultima località bonus è uguale alle precedenti e gli oggetti appaiono sempre secondo la stessa sequenza:

- spirale antioraria di Diamanti
- spirale oraria di Diamanti
- doppia spirale antioraria di Diamanti
- cerchi di Diamanti intervallati con cerchi di mine

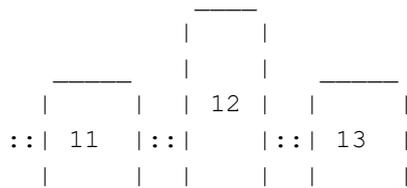
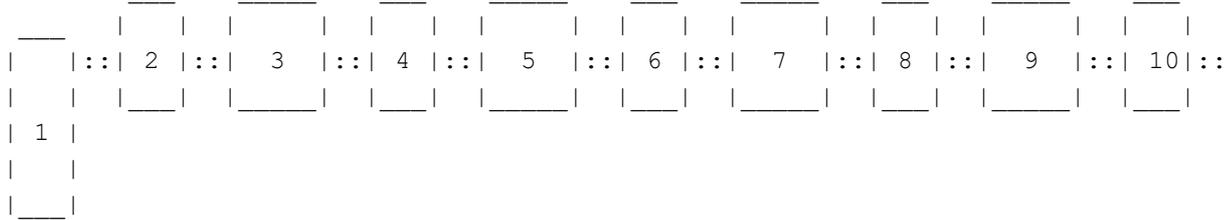
```
|  THE SHRINE OF FINAL HOPE  \ _____ |
|
|| SAGGIO: Hai compiuto un lungo viaggio, giovane guerriero. |
|| Bene, sei pronto! Nessuna esitazione, allora! Và! |
|| _____ |
```

Recatevi infine nell'ultima località del gioco.

*** NEMICI ***

*** MAGIA ***

- Bulbo (nessuna)
- Conchiglie Piranha
- Ganesh
- Lampada Maligna
- Occhio Corazzato
- Parete Vivente
- (boss) Ashura
- (boss) Raglan



S1 In questa prima stanza, la telecamera si sposterà costantemente verso l'alto, obbligandovi a muovervi di continuo in direzione nord. Saltate da una colonna all'altra e fate attenzioni a quelle più piccole, che precipiteranno entro pochi istanti sotto il vostro peso. Se possibile, ignorate i vari Bulbi presenti ed utilizzate la Fiery Phoenix per proseguire la scalata, senza preoccuparvi di nemici e colonne che cadono. Una volta arrivati in cima, uscite da destra.

I BOSS (S2~S11) Ora dovrete affrontare nuovamente tutti i boss già sconfitti in passato, ad eccezione della Volpe Tempestosa e del Dragone Supremo. Dopo aver eliminato un nemico, accederete in un lungo corridoio contenente Diamanti ed oggetti per ripristinare i vostri PV ed i vostri PM. I boss possiedono le stesse caratteristiche di quelli già sconfitti nelle rispettive località, perciò utilizzate le stesse strategie. I nemici da affrontare sono in ordine:

- Lampada ----- Occhio ----- Parete ----- Conchiglie ---- Ganesh
- Maligna Corazzato Vivente Piranha

S12 Arrivati in questa stanza, incontrerete nuovamente Ashura.

|| ASHURA: Tu! Mi ricordo di te..... Pensavo di averti già sconfitto in passato. Non commetterò lo stesso errore una seconda volta.
 ||
 || SKY: Tu non vivrai abbastanza per poterlo fare!

||
|| ASHURA: Ah! Mi stai sfidando! Immagino che anche i più piccoli insetti
|| facciano rumore prima di essere schiacciati.

*** ASHURA ***

<> PV 40 <>

ATTACCHI

1. Sfere infuocate [1 PV]
rimasto senza Scudo, Ashura scaglia quattro globi infiammati che inseguono costantemente il personaggio. La tecnica è discretamente rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla è necessario oltrepassare le sfere più volte oppure è possibile distruggerle con gli attacchi semplici e con le Magie.

2. Scudo [no]
Ashura imbraccia uno scudo dorato che impedisce al boss di subire alcun danno fino a quando è presente sullo schermo. L'unico modo per eliminare questa protezione consiste nel colpirla con la Fiery Phoenix.

- . Contatto [2 PV]

Ashura è un grande demone alato, munito di quattro braccia. Il boss si sposta volando ed è discretamente rapido ed aggressivo. Lo scontro si svolge in una grande stanza che contiene diverse pedane perciò avrete tutto lo spazio necessario per schivare gli assalti di Ashura. Inizialmente non è possibile infliggere alcun danno al boss per via dello scudo che impugna: usate subito la Fiery Phoenix per rimuoverlo e poter iniziare così il vero scontro con Ashura. L'unico punto vulnerabile del boss è il volto, perciò siate precisi nel colpirlo ed allontanatevi da lui non appena si muove oppure scaglia le Sfere infuocate. Per rendere inoffensive quest'ultime, fatele allineare ed usate l'Energy Wave per distruggerle tutte con un unico attacco, dopodichè tornate a colpire Ashura.

|| Dopo aver sconfitto Ashura, la giovane sacerdotessa Arianna viene liberata.
||
|| SKY: Sacerdotessa! State bene?
||
|| ARIANNA: Solo grazie al tuo coraggio. Sono in debito con te, grande mago.
||
|| SKY: !!!! Vecchio!?
||
|| SAGGIO: Stupidi, non è il momento di festeggiare. La battaglia non è finita!
|| Ashura è ancora vivo!
||
|| SKY: Non è possibile!
||
|| ASHURA: Tutto è possibile per il Signore della Guerra. Così come li hai tu,
|| anche io possiedo poteri segreti. Raglan, mio signore, io ti evoco,
|| Padrone dell'Oscurità. Ti dono la mia forza affinché tu possa sconfiggere i
|| nostri nemici!
||
|| RAGLAN: Io sono Raglan, Padrone dell'Oscurità e Sovrano della Distruzione.
|| Io possiedo il potere dell'oscurità. Io sono invincibile!
||
|| SKY: Vecchio, proteggi Arianna sino a quando non recupererà i suoi poteri
|| magici. E per quanto riguarda te, Raglan, chi ti proteggerà da me?

*** RAGLAN ***

<> PV 30 <>

ATTACCHI

1. Pugno [4 PV]

Raglan attacca orizzontalmente con un pugno. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitarla è necessario spostarsi in verticale oppure è possibile camminare lungo il braccio.

2. Laser [2 PV]

+ Fiamme [2 PV]

Raglan emette dalla gemma incastonata sulla sua fronte un raggio laser che si muove in senso antiorario dal basso verso la direzione orizzontale. Al termine di questa tecnica vengono generate delle fiamme che si muovono lungo il braccio del boss. L'attacco è molto rapido e copre una vasta area. Per evitare sia il Laser che le Fiamme è necessario posizionarsi molto più in alto o molto più in basso rispetto alla testa di Raglan.

. Contatto [1 PV]

Raglan è un grosso demone di lava che indossa un'armatura dorata. Il nemico non è molto rapido negli spostamenti ma possiede una notevole aggressività. Lo scontro si svolge in una piccola stanza che possiede la lava nella zona inferiore, una parete in quella occidentale mentre il boss rimane sempre nel settore orientale. L'unico punto debole di Raglan è il volto, perciò dovrete necessariamente salire sul suo braccio per poterlo colpire in sicurezza.

Il boss oscilla continuamente in verticale ed attacca spesso con il Pugno: posizionatevi su di esso per rendere inefficace l'assalto ed usate il calcio volante per danneggiare Raglan. In questo modo avrete subito la possibilità per allontanarvi da lui ed evitare i Laser seguiti dalle Fiamme. Usate i PM solo per curarvi con l'Heal e cercate di rimanere sempre più in alto del boss. Man mano che subirà danni, il volto di Raglan cadrà gradualmente a pezzi.

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

|| Dopo aver sconfitto Raglan, Sky si trasforma nella Fiery Phoenix e vola via.

||

|| ARIANNA: Sky ha vinto la battaglia ma dove sarà andato? Tu lo hai visto?

||

|| SAGGIO: Non ti preoccupare, sacerdotessa. Gli eroi non si perdono così facilmente. Sono sicuro che sta bene.

||

|| ARIANNA: Ma non ho avuto la possibilità di ricompensarlo per il suo coraggio.

||

DOVE SI TROVA

Faltine's Wood ---- B1 [9]
Dragonhill Forest - Q1 [9]

ATTACCHI

. Contatto [1 PV]

L'Anemone è un fiore rosso che si trova all'interno degli alberi. Il nemico non è molto rapido ma si muove costantemente in direzione del personaggio. Per via della ridotta visibilità all'interno delle chiome degli alberi, è consigliato eliminare questo nemico dalla distanza con le Magie.

ARIETE

"Potente stregone caprino"

<> PV 4 <>

Time Stop: Si

DOVE SI TROVA

Tower of Tarolisk - E3 [1] E9 [2]

ATTACCHI

. Fulmine [4 PV]

l'Ariete scaglia un cielo un lampo che poi ricade verticalmente sul personaggio. La tecnica non è molto rapida ma possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla è necessario rimanere sempre in movimento oppure è possibile distruggere il fulmine con gli attacchi semplici o con le Magie.

. Contatto [2 PV]

L'Ariete è un mostro caprino dalla pelle viola ed armato di bastone. Il nemico non è molto rapido ma possiede una notevole aggressività. Il suo unico attacco causa danni notevoli, perciò è necessario evitarlo ad ogni costo. Per eliminare il nemico è consigliato usare l'Energy Wave dalla distanza, in modo tale da avere tutto lo spazio necessario per schivare il suo Fulmine.

ASHURA

"Braccio destro di Raglan"

<> PV 40 <>

Time Stop: No

DOVE SI TROVA

Sorceress Temple - A2 (boss)
Raglan's Citadel - S12 (boss)

ATTACCHI

1. Sfere infuocate [1 PV]

rimasto senza Scudo, Ashura scaglia quattro globi infiammati che inseguono costantemente il personaggio. La tecnica è discretamente rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla è necessario oltrepassare le sfere più volte oppure è possibile distruggerle con gli attacchi semplici e con le Magie.

2. Scudo [no]

Ashura imbraccia uno scudo dorato che impedisce al boss di subire alcun danno fino a quando è presente sullo schermo. L'unico modo per eliminare questa protezione consiste nel colpirla con la Fiery Phoenix.

. Contatto [2 PV]

Ashura è un grande demone alato, munito di quattro braccia. Il boss si sposta volando ed è discretamente rapido ed aggressivo. Lo scontro si svolge in una grande stanza che contiene diverse pedane perciò avrete tutto lo spazio necessario per schivare gli assalti di Ashura. Inizialmente non è possibile infliggere alcun danno al boss per via dello scudo che impugna: usate subito la Fiery Phoenix per rimuoverlo e poter iniziare così il vero scontro con Ashura. L'unico punto vulnerabile del boss è il volto, perciò siate precisi nel colpirlo ed allontanatevi da lui non appena si muove oppure scaglia le Sfere infuocate. Per rendere inoffensive quest'ultime, fatele allineare ed usate l'Energy Wave per distruggerle tutte con un unico attacco, dopodichè tornate a colpire Ashura.

BEHEMOTH

"Dragone soldato"

<> PV 4 <>

Time Stop: Si

DOVE SI TROVA

The Temple Infernus ----- C1 [2] C2 [2] C4 [2]

The Sand Rivers of Shirol - I1 [4]

ATTACCHI

. Fiammata [2 PV]

il Behemoth emette una fiammata in direzione del personaggio. La tecnica è discretamente rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarla è sufficiente allontanarsi dal nemico.

. Contatto [1 PV]

Il Behemoth è una specie di drago antropomorfo di colore viola. Il nemico non è molto rapido nel muoversi ed emette la sua Fiammata non appena il personaggio gli si avvicina. Per eliminarlo è consigliato usare l'Energy Wave dalla distanza oppure colpirlo alle spalle con gli attacchi semplici.

BLOB

"Gelatina diabolica"

<> PV 2 <>

Time Stop: Si

DOVE SI TROVA

Petrolith Castle ----- F4 [3]

The Falls of torment - G1 [5]

ATTACCHI

. Goccia [2 PV]

il Blob scaglia in aria una parte della sua gelatina per poi riafferrarla al volo. La tecnica non è molto rapida ma possiede un discreto raggio d'azione. Per evitarla è necessario allontanarsi dal nemico.

. Contatto [2 PV]

Il Blob è una sfera di gelatina verde. Il nemico non è molto rapido e si limita solo a muoversi avanti e indietro, senza curarsi della posizione o dei movimenti del personaggio. Per eliminarlo è consigliato usare l'Energy Wave dalla distanza, in modo tale da evitare la Goccia scagliata dal nemico.

BOMBA

"Esplosivo volante"

<> PV 1 <>

Time Stop: Si

DOVE SI TROVA

The Temple Infernus - C3 [2]

Fortress Shirol ----- 01 [5]

ATTACCHI

. Esplosione [2 PV]

se colpita, la Bomba detona all'istante, rilasciando un'onda d'urto. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Per non subire danni è necessario colpire il nemico dalla distanza.

. Contatto [1 PV]

La Bomba è una grossa sfera fluttuante verde e rossa. Il nemico è discretamente agile ed oscilla in direzione del personaggio. La caratteristica della Bomba è quella di detonare una volta colpita: per questo motivo usate l'Energy Wave dalla distanza per distruggerla, rimanendo fuori dalla portata della sua onda d'urto.

BULBO

"Generatore di occhi"

<> PV 2 <>

Time Stop: Si

DOVE SI TROVA

Sorceress Temple ----- A1 [3]
Tower of the Tarolisk - E5 [3] E10 [3]
Ship to Nowhere ----- N1 [7]
The Great Tower ----- R1 [3]
Raglan's Citadel ----- S1 [5]

ATTACCHI

. Occhio [1 PV]

il Bulbo rilascia un occhio che inizia a muoversi sul pavimento. La tecnica non è molto rapida ma possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla è necessario oltrepassando l'occhio saltando oppure lo si può distruggere con gli attacchi semplici o con le Magie.

. Contatto [1 PV]

Il Bulbo è un grosso germoglio arancione ricoperto di occhi. Il nemico non si sposta mai dalla sua posizione e si limita a rilasciare di continuo occhi sul pavimento. Per eliminare facilmente il Bulbo ed i suoi proiettili è consigliato colpirli tutti con un singolo Energy Wave.

CALAMARO

"Piccolo mollusco"

<> PV 2 <>

Time Stop: Si

DOVE SI TROVA

Lair of Kharyon - H1 [1] H2 [3] H3 [4] H5 [3]
The Great Tower - R6 [6]

ATTACCHI

. Contatto [1 PV]

Il Calamaro è una creatura marina di colore viola. Il nemico non è molto rapido e si limita solo a nuotare avanti e indietro, senza curarsi della posizione o dei movimenti del personaggio. Per eliminarlo è consigliato usare il semplice calcio.

CAVALIERE

"Soldato scelto"

<> PV 8 <>

Time Stop: Si

DOVE SI TROVA

The Great Tower - R1 [6] R4 [4]

ATTACCHI

. Carica [4 PV]

il Cavaliere si lancia in avanti, compiendo un breve scatto. La tecnica è discretamente rapida ma possiede un raggio d'azione non troppo elevato. Per evitarla è necessario allontanarsi dal nemico oppure oltrepassarlo con un salto.

. Contatto [4 PV]

Il Cavaliere è un soldato in armatura arancione ed armato di sciabola.

Il nemico è molto aggressivo e si lancia di continuo contro il personaggio.

Per questo motivo è consigliato fuggire, oppure attaccarlo dalla distanza con il Lightning Strike.

CENTAURO

"Arciere su ruote"

<> PV 4 <>

Time Stop: Si

DOVE SI TROVA

The Falls of Torment - G1 [3]

Dragonhill Forest ---- Q2 [3] Q3 [1]

ATTACCHI

. Frecce [1 PV]

il Centauro scaglia tre dardi lungo una traiettoria parabolica. La tecnica non è molto rapida ma possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla è necessario allontanarsi dal nemico oppure è possibile distrugge le frecce con gli attacchi semplici o con le Magie.

. Contatto [2 PV]

Il Centauro è un essere metà uomo e metà carro. Il nemico non è molto rapido e si sposta avanti e indietro lungo la sua piattaforma. Il suo unico attacco può essere complicato da schivare perciò per eliminare il Centauro è consigliato usare l'Energy Wave dalla distanza, in modo tale da rimanere oltre la portata delle sue frecce.

CONCHIGLIE PIRANHA

"Generatori di pesci carnivori"

<> PV 16 <> (ognuna)

PV 64 totale

Time Stop: No

DOVE SI TROVA

Lair of Kharyon -- H6 (boss)

Raglan's Citadel - S8 (boss)

ATTACCHI

. Piranha [2 PV]

ogni Conchiglia è in grado di generare un pesce carnivoro che aumenta gradualmente di dimensioni e si muove costantemente in direzione di Sky. La forma piccola dei pesci possiede 4 PV, mentre quella adulta 8 PV. I nemici non sono molto rapidi e possono essere eliminati con gli attacchi semplici e con le Magie. Ogni Conchiglia non può generare un nuovo pesce sino a quando il precedente è ancora presente sullo schermo.

. Contatto [2 PV]

Le Conchiglie Piranha sono quattro molluschi di colore verde ed arancione. I boss rimangono fermi agli angoli della zona centrale dello schermo e si limitano solo a rilasciare pesci carnivori periodicamente. Lo scontro si svolge in una stanza sottomarina che possiede nella parte esterna una corrente che si muove in senso antiorario, mentre al centro una zona di acqua stagnante, dove i quattro boss sono situati. Le Conchiglie Piranha sono vulnerabili solo quando si aprono, e ciò avviene mentre rilasciano i pesci carnivori.

Possedendo tutti i PM, questo scontro è molto semplice: raggiungete rapidamente la zona centrale della stanza e, non appena i boss si aprono, scagliate lo Star Fire, in modo tale da impedire loro di rilasciare i pesci carnivori e contemporaneamente colpirli tutti. Ripetete il procedimento e con quattro serie di Star Fire sconfiggerete facilmente le Conchiglie Piranha. In caso contrario invece, dovrete eliminare i boss uno alla volta, attirando i pesci carnivori nella zona esterna, sfruttando la corrente marina, per poi attaccare le Conchiglie.

DIVORATORE

"Mangiatore di corde"

<> PV 1 <>

Time Stop: Si

DOVE SI TROVA

Caverns of Shirol - P1 [3] P2 [4] P3 [8] P4 [2]

ATTACCHI

. Contatto [1 PV]

Il Divoratore è un nemico sferico che si incontra lungo le funi che reggono le carrucole, presso la Caverns of Shirol. Il nemico non è molto rapido e si limita solo a camminare avanti e indietro sulla sua corda, senza curarsi della posizione o dei movimenti del personaggio. Per eliminarlo è consigliato usare gli attacchi semplici.

DRAGO MARINO

"Serpente segmentato"

<> PV 4 <>

Time Stop: Si

DOVE SI TROVA

Lair of Kharyon - H2 [1] H4 [1] H5 [3]
The Great Tower - R6 [3]

ATTACCHI

. Contatto [2 PV]

Il Drago marino è un serpente viola composto da una testa e quattro segmenti. Il nemico è discretamente rapido ed aggressivo e si lancia di continuo contro il personaggio. Per questo motivo è consigliato attaccarlo dalla distanza con l'Energy Wave oppure con il Lightning Strike. Una volta eliminato il mostro, ogni suo segmento si trasforma in un oggetto da raccogliere.

DRAGONE SUPREMO

"Custode della grande torre"

<> PV 32 <>

Time Stop: No

DOVE SI TROVA

The Great Tower - R9 (boss)

ATTACCHI

. Fiammata [1 PV]

il Dragone Supremo scaglia una scia di fuoco in direzione del personaggio. La tecnica è discretamente rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla è necessario allontanarsi dal boss oppure oltrepassare la Fiammata saltando.

. Contatto [2 PV]

Il Dragone Supremo è un lungo drago rosso ed azzurro. Il boss non è molto rapido, nè particolarmente aggressivo. Lo scontro si svolge all'esterno di una torre, in cui sono presenti solo alcune pedane disposte su due file sulle quali muoversi. L'unico punto debole del Dragone Supremo è la sfera rossa che porta con sè. Il boss compare sempre dal basso, attraversando verticalmente tutta la stanza, senza attaccare mai per primo.

Posizionatevi su una pedana della fila inferiore, nelle immediate vicinanze della zona nella quale compare il Dragone Supremo, e colpite la sfera con un calcio volante. Il boss contrattaccherà con la Fiammata, perciò allontanatevi ed in seguito tornate subito all'offensiva, prima che il Dragone Supremo esca dallo schermo. Con il giusto tempismo, attaccando ad ogni minimo spostamento verticale del boss, potrete colpirlo numerose volte con il calcio volante, saltando sempre sul posto, ed infliggergli così danni ingenti in pochissimo tempo.

ELFANTE

"Cavaliere persiano"

<> PV 2 <>

Time Stop: Si

DOVE SI TROVA

Cliffs of Peril ----- D1 [7]

Storm Fortress of Kh'lar - M1 [5]

ATTACCHI

. Contatto [2 PV]

L'Elfante è un cavaliere a bordo di un elefante volante. Il nemico non è molto rapido e si limita solo a muoversi avanti e indietro, senza curarsi della posizione o dei movimenti del personaggio. Per eliminarlo è consigliato usare l'Energy Wave.

ELFO

"Ragno mimetizzato"

<> PV 4 <> (corpo)

<> PV 2 <> (ragno)

Time Stop: Si

DOVE SI TROVA

Gateway of the Eternal Storms - L1 [3]

Dragonhill Forest ----- Q2 [2] Q3 [7]

ATTACCHI

. Contatto [2 PV] (corpo)

. Contatto [1 PV] (ragno)

L'Elfo è una creatura verde che indossa una tunica viola. Il nemico non è molto rapido e si limita solo a camminare avanti e indietro, senza curarsi della posizione o dei movimenti del personaggio. Una volta eliminato però, la testa dell'Elfo si separa dal resto del corpo, trasformandosi in ragno, iniziando a muoversi in maniera indipendente, procedendo sempre avanti e indietro. Perciò è necessario sconfiggere il nemico da fermi, per poi scagliare l'Energy Wave, non appena il ragno comincia a camminare da solo.

FANTASMA

"Spirito errante"

<> PV 2 <>

Time Stop: Si

DOVE SI TROVA

Storm Fortress of Kh'lar - M2 [4]

ATTACCHI

. Contatto [2 PV]

Il Fantasma è una marionetta arancione che indossa una tunica azzurra. Il nemico non è molto rapido e si limita solo a muoversi avanti e indietro, senza curarsi della posizione o dei movimenti del personaggio. Per eliminarlo è consigliato usare l'Energy Wave.

FIAMMELLA

"Spirito di fuoco"

<> PV 1 <>

Time Stop: Si

DOVE SI TROVA

The Temple Infernus - C1 [3] C2 [2] C4 [4]

ATTACCHI

. Fiammata [1 PV]

la Fiammata aumenta verticalmente di dimensioni, generando una fiammata. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Per non subire danni è sufficiente allontanarsi dal nemico.

. Contatto [1 PV]

La Fiammella è un piccolo fuoco con un volto. Il nemico non è molto rapido e si limita solo a muoversi avanti e indietro, utilizzando anche il suo attacco, senza curarsi della posizione o dei movimenti del personaggio. Per eliminarlo è sufficiente usare gli attacchi semplici.

GANESH

"Divinità venerata nelle terre orientali"

<> PV 48 <>

Time Stop: No

DOVE SI TROVA

Caverns of Shirol - P5 (boss)
Raglan's Citadel -- S10 (boss)

ATTACCHI

1. Carica [2 PV]

Ganesh si lancia in avanti, compiendo un breve scatto. La tecnica è discretamente rapida ma possiede un raggio d'azione non troppo elevato. Per evitarla è necessario allontanarsi dal nemico oppure oltrepassarlo con un salto.

2. Mele [1 PV]

Ganesh scaglia dalla sua proboscide tre mele in direzione del personaggio. La tecnica è discretamente rapida e possiede un notevole raggio d'azione.

Per evitarla è necessario oltrepassarla con un salto oppure è possibile distruggere le mele con gli attacchi semplici o con le Magie.

. Contatto [2 PV]

Ganesh è un mostro bipede con un grosso volto di elefante ed un serpente come proboscide. Il boss si sposta compiendo dei balzi e possiede una notevole aggressività. Lo scontro si svolge in una stanza abbastanza lunga e possiede due coppie di pedane dalla lunghezza differente, disposte in maniera simmetrica rispetto al centro. L'unico punto vulnerabile di Ganesh è l'estremità della sua proboscide perciò attendete che la estenda per colpirla ripetutamente con gli attacchi semplici. Quando il boss salta, oltrepassatelo da sotto, in modo tale da non farvi mai chiudere in un angolo e poi attendete che si volti nuovamente per riprendere l'offensiva. In alternativa, procedete nella sua stessa direzione e posizionatevi davanti a lui: così facendo potrete attaccarlo non appena atterrerà.

GOLEM

"Uomo di fango"

<> PV 2 <>

Time Stop: Si

DOVE SI TROVA

The Great Tower - R2 [5]

ATTACCHI

. Fango [1 PV]

il Golem scaglia una sfera di fango orizzontalmente. La tecnica non è molto rapida ma possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla è necessario oltrepassarla con un salto oppure è possibile distruggere il fango con gli attacchi semplici o con le Magie.

. Contatto [2 PV]

Il Golem è una creatura di fango dagli occhi rossi. Il nemico non è molto rapido nel muoversi ma possiede una notevole aggressività poichè rincorre costantemente il personaggio e gli scaglia contro le sue sfere di fango. Per questo motivo è consigliato eliminare il Golem dalla distanza con l'Energy Wave.

ILLUSIONISTA

"Mago fluttuante"

<> PV 2 <>

Time Stop: Si

DOVE SI TROVA

Caverns of Shirol - P3 [5]

ATTACCHI

. Sfera luminosa [4 PV]

l'Illusionista scaglia un globo di energia in direzione del personaggio. La tecnica non è molto rapida ma possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla è necessario allontanarsi dal nemico oppure è possibile distruggere la sfera con gli attacchi semplici o con le Magie.

. Contatto [2 PV]

L'Illusionista è un mago che indossa una tunica porpora ed un manto verde. Il nemico non è molto rapido e si sposta teletrasportandosi da un punto all'altro della stanza. Una volta comparso, l'Illusionista scaglia la sua Sfera luminosa prima di svanire di nuovo. Poichè la sua tecnica causa danni notevoli, non bisogna dare tempo al nemico il tempo di attaccare e si deve colpirlo subito con l'Energy Wave non appena diventa visibile.

INGRANAGGIO

"Ruota demoniaca"

<> PV 4 <>

Time Stop: Si

DOVE SI TROVA

The Temple Infernus ----- C3 [4] C5 [4]

Gateway of the Eternal Storms - L1 [15]

ATTACCHI

. Contatto [2 PV]

L'Ingranaggio è una ruota dentata con un volto inciso sopra. Il nemico è molto rapido e si sposta esclusivamente seguendo il perimetro di mura ed ostacoli, senza curarsi della posizione o dei movimenti del personaggio. L'Ingranaggio però, pur essendo immune ai calci ed ai pugni, può essere eliminato con le Magie. Per questo motivo è consigliato usare l'Energy Wave per sconfiggerlo dalla distanza.

LAMPADA MALIGNA

"Casa di un malvagio genio"

<> PV 32 <>

Time Stop: No

DOVE SI TROVA

The Temple Infernus - C6 (boss)

Raglan's Citadel ---- S2 (boss)

ATTACCHI

. Fiamme [1 PV]

la Lampada Maligna evoca il genio, dalle cui mani vengono scagliate una coppia di sfere infuocate in direzione del personaggio. La tecnica non è

molto rapida ma possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla è necessario allontanarsi dal nemico oppure è possibile distruggere la sfera con gli attacchi semplici o con le Magie.

. Contatto [2 PV]

La Lampada Maligna è un oggetto animato da una creatura viola. Il boss non è molto rapido ma possiede una notevole aggressività. Lo scontro si svolge in una stanza molto piccola, perciò avrete poco spazio per evitare il suo assalto. Il boss è vulnerabile solo mentre cammina quindi sfruttate al massimo questo breve lasso di tempo per infliggergli danni notevoli prima con gli attacchi semplici ed infine con l'Energy Wave. Il genio evocato dalla Lampada Maligna non causa danni al contatto perciò potrete schivare facilmente le Fiamme che vi scaglierà contro.

LEONE

"Felino che vive tra i ghiacci"

<> PV 4 <>

Time Stop: Si

DOVE SI TROVA

Petrolith Castle - F2 [3] F3 [3]

ATTACCHI

. Carica [3 PV]

il Leone si lancia in avanti, compiendo un breve scatto. La tecnica è discretamente rapida ma possiede un raggio d'azione non troppo elevato. Per evitarla è necessario allontanarsi dal nemico oppure oltrepassarlo con un salto.

. Contatto [3 PV]

Il Leone è un felino dal manto grigio e dalla criniera viola. Il nemico è molto aggressivo e si lancia di continuo contro il personaggio. Per questo motivo è consigliato evitarlo, oppure attaccarlo dalla distanza con l'Energy Wave o con il Lightning Strike.

LUMACA ROVENTE

"Creatura vulcanica"

<> PV 4 <>

Time Stop: Si

DOVE SI TROVA

Caverns of Shirol - P1 [5] P2 [5] P4 [3]

ATTACCHI

. Fiammata [1 PV]

la Lumaca rovente emette dalla bocca una sfera incandescente in direzione

del personaggio. La tecnica non è molto rapida ma possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla è necessario allontanarsi dal nemico oppure è possibile distruggere le fiammate con gli attacchi semplici o con le Magie.

. Contatto [2 PV]

La Lumaca rovente è una creatura gelatinosa che si incontra nelle stanze con la lava incandescente. Il nemico emerge dal magna, scaglia la sua Fiammata per poi immergersi di nuovo. Per questo motivo è consigliato ignorarlo ed allontanarsi il prima possibile da lui. La Lumaca rovente però, pur essendo immune agli attacchi semplici, può essere eliminata con le Magie, quindi nel caso è possibile sconfiggerla facilmente usando l'Energy Wave dalla distanza.

MANO

"Arto senziente"

<> PV 1 <>

Time Stop: Si

DOVE SI TROVA

Caverns of Shirol - P1 [3]

ATTACCHI

. Contatto [1 PV]

La Mano è un piccolo arto di fango semovente. Il nemico non è molto rapido e si limita solo a camminare avanti e indietro, senza curarsi della posizione o dei movimenti del personaggio. Una volta colpita, la Mano 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.

OCCHIO CORAZZATO

"Lumaca gigante"

<> 7 assalti <>

Time Stop: No

DOVE SI TROVA

Tower of the Tarolisk - E11 (boss)

Raglan's Citadel ----- S4 (boss)

ATTACCHI

. Stella [1 PV]

l'Occhio Corazzato scaglia una stella di energia in direzione del personaggio. La tecnica non è molto rapida ma possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla è necessario allontanarsi dal nemico oppure usare il salto per oltrepassarla.

. Contatto [2 PV]

L'Occhio Corazzato è un grosso mollusco che vive all'interno di un guscio. Il boss non è molto rapido, si muove rotolando lungo il perimetro dello schermo ed il suo unico punto debole è il suo occhio. Lo scontro si svolge in una stanza molto piccola, perciò avrete poco spazio per evitare il suo assalto. Al contrario di altri nemici, l'Occhio Corazzato non possiede una quantità fissa di PV bensì ogni volta che viene colpito, indipendentemente come, aumenterà gradualmente di dimensioni.

All'inizio della battaglia, scalate la parete sinistra e saltate verso l'interno della stanza per aggirare il boss. Una volta che questi si ferma, schivate la Stella e colpite l'Occhio Corazzato con attacchi semplici, in modo da risparmiare PM poichè serviranno in seguito, prima che il boss riprenda a rotolare. Ripetete la sequenza, danneggiando una seconda volta l'Occhio Corazzato.

Successivamente, aggrappatevi di nuovo al muro occidentale ed ora dovrete usare il Comet Flash per spostarvi verso destra, senza venire danneggiati dal contatto con il boss, poichè le sue dimensioni saranno diventate notevoli. Dopo aver colpito l'Occhio Corazzato per la quarta volta, non sarete più costretti a scalare la parete perchè il boss sarà diventato troppo grande per rotolare efficacemente. Da ora in poi, accovacciatevi nell'angolo di sud ovest per evitare il suo assalto, poi tornate nuovamente all'attacco non appena mostra il suo punto debole. Una volta subiti altri tre attacchi, il boss verrà sconfitto.

PARETE VIVENTE

"Creatura del muro"

<> 16 assalti <> (occhio destro)
<> 16 assalti <> (occhio sinistro)
<> 16 assalti <> (volto)
48 assalti totale

Time Stop: No

DOVE SI TROVA

Petrolith Castle - F5 (boss)
Raglan's Citadel - S6 (boss)

ATTACCHI

. Rotazione [morte]
la Parete Vivente ruota orizzontalmente due volte attorno al suo asse centrale. La tecnica aumenta gradualmente la sua velocità, man mano che il boss subisce danni, e copre tutto lo schermo. Per evitarla è necessario posizionarsi in corrispondenza degli spazi vuoti che compaiono ad ogni giro ai lati del boss. Essi possono essere disposti nella parte bassa, centrale o alta dello schermo.

. Contatto [no]

La Parete Vivente è un grosso volto incastonato sullo sfondo. Il boss non è molto rapido, non causa danni al contatto e si limita solo a ruotare su sè stesso. Al contrario di altri nemici, la Parete Vivente non possiede una quantità fissa di PV bensì bisognerà colpirlo un numero preciso di volte, indipendentemente dalla tecnica utilizzata. I punti vulnerabili del boss sono i

due occhi ed il piccolo volto tra di essi. Evitate la Rotazione passando attraverso gli spazi vuoti ai lati del muro ed attaccate il boss con l'Energy Wave, in modo tale da colpire tutti e tre i suoi punti deboli con un solo attacco. Man mano che subirà danni, la Parete Vivete aumenterà la velocità di rotazione e perciò dovrete essere più rapidi e precisi nell'evitarla.

PESCE PALLA

"Creatura spinosa"

<> PV 4 <>

Time Stop: Si

DOVE SI TROVA

Lair of Kharyon - H1 [2] H2 [1] H3 [1] H4 [1] H5 [2]

ATTACCHI

. Contatto [2 PV]

Il Pesce Palla è una creatura marina ricoperta di spine. Il nemico non è molto rapido e si limita solo a nuotare verticalmente, senza curarsi della posizione o dei movimenti del personaggio. Per eliminarlo è consigliato usare il semplice calcio oppure l'Energy Wave dalla distanza.

PIPISTRELLO

"Piccolo demone alato"

<> PV 1 <>

Time Stop: Si

DOVE SI TROVA

Storm Fortress of Kh'lar - M1 [8]

Fortress Shirol ----- 01 [7]

ATTACCHI

. Contatto [1 PV]

Il Pipistrello è un mostro volante dal volto verde e dalle ali viola. Il nemico non è molto rapido, si muove sempre in gruppo e si limita a volare attorno ad un oggetto, senza curarsi della posizione o dei movimenti del personaggio. Per eliminarlo è sufficiente colpirlo con attacchi semplici oppure è possibile sconfiggere tutto lo stormo usando l'Energy Wave.

PIRANHA

"Pesci carnivori"

<> PV 2 <>

Time Stop: Si

DOVE SI TROVA

The Falls of Torment - G1 [inf]

ATTACCHI

. Contatto [1 PV]

Il Piranha è un piccolo pesce blu e marrone che compare solo cadendo in acqua presso The Falls of Torment. Il nemico appare sempre in gruppi di quattro, i quali circondano il personaggio per poi andargli addosso. La strategia migliore per eliminarli tutti è quello di utilizzare lo Star Fire in quanto non sempre è possibile raggiungere subito le sponde per uscire dall'acqua.

RAGLAN

"Padrone dell'Oscurità e Sovrano della Distruzione"

<> PV 30 <>

Time Stop: No

DOVE SI TROVA

Raglan's Citadel - S13 (boss)

ATTACCHI

1. Pugno [4 PV]

Raglan attacca orizzontalmente con un pugno. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitarla è necessario spostarsi in verticale oppure è possibile camminare lungo il braccio.

2. Laser [2 PV]

+ Fiamme [2 PV]

Raglan emette dalla gemma incastonata sulla sua fronte un raggio laser che si muove in senso antiorario dal basso verso la direzione orizzontale. Al termine di questa tecnica vengono generate delle fiamme che si muovono lungo il braccio del boss. L'attacco è molto rapido e copre una vasta area. Per evitare sia il Laser che le Fiamme è necessario posizionarsi molto più in alto o molto più in basso rispetto alla testa di Raglan.

. Contatto [1 PV]

Raglan è un grosso demone di lava che indossa un'armatura dorata. Il nemico non è molto rapido negli spostamenti ma possiede una notevole aggressività.

Lo scontro si svolge in una piccola stanza che possiede la lava nella zona inferiore, una parete in quella occidentale mentre il boss rimane sempre nel settore orientale. L'unico punto debole di Raglan è il volto, perciò dovrete necessariamente salire sul suo braccio per poterlo colpire in sicurezza.

Il boss oscilla continuamente in verticale ed attacca spesso con il Pugno: posizionatevi su di esso per rendere inefficace l'assalto ed usate il calcio volante per danneggiare Raglan. In questo modo avrete subito la possibilità per allontanarvi da lui ed evitare i Laser seguiti dalle Fiamme. Usate i PM solo per curarvi con l'Heal e cercate di rimanere sempre più in alto del boss. Man mano che subirà danni, il volto di Raglan cadrà gradualmente a pezzi.

ROSERPENTE

"Pianta assassina"

<> PV 2 <>

Time Stop: Si

DOVE SI TROVA

Faltine's Woods --- B1 [3]

Cliffs of Peril --- D1 [9]

Dragonhill Forest - Q1 [10]

ATTACCHI

. Spine [1 PV]

la Roserpente scaglia un ammasso di spine in direzione del personaggio.

La tecnica non è molto rapida ma possiede un notevole raggio d'azione.

Per evitarla è necessario allontanarsi dal nemico oppure è possibile distruggere le spine con gli attacchi semplici o con le Magie.

. Contatto [2 PV]

La Roserpente è una pianta semovente dalla corolla rossa e dal muso di rettile. Il nemico non è molto rapido nel muoversi ma possiede una notevole aggressività poichè rincorre costantemente il personaggio e gli scaglia contro le sue Spine. Per questo motivo è consigliato eliminare la Roserpente dalla distanza, usando l'Energy Wave.

SENTINELLA

"Controllore del cielo"

<> PV 2 <>

Time Stop: Si

DOVE SI TROVA

Faltine's Woods ----- B1 [5]

Cliffs of Peril ----- D1 [21]

Petrolith Castle ----- F2 [5]

Storm Fortress of Kh'lar - M1 [4]

ATTACCHI

. Contatto [1 PV]

La Sentinella è un piccolo mostro volante verde. Il nemico non è molto rapido e si limita solo ad oscillare verticalmente, senza curarsi della posizione o dei movimenti del personaggio. Per eliminarlo è consigliato usare il calcio volante oppure l'Energy Wave dalla distanza.

STREGONE

"Soldato semplice di Ashura"

<> PV 1 <>

Time Stop: Si

DOVE SI TROVA

Sorceress Temple ----- A1 [9]

Tower of the Tarolisk - E5 [5]

Ship to Nowhere ----- N1 [5]

ATTACCHI

. Contatto [1 PV]

Lo Stregone è una creatura che indossa un abito viola e rosso. Il nemico non è molto rapido e si limita solo a camminare avanti e indietro, senza curarsi della posizione o dei movimenti del personaggio. Per eliminarlo è consigliato usare gli attacchi semplici.

TARTARUGA

"Rettile marino"

<> PV 4 <>

Time Stop: Si

DOVE SI TROVA

Lair of Kharyon - H2 [1] H3 [3] H4 [1] H5 [3]

ATTACCHI

. Cannonata [1 PV]

la Tartaruga scaglia dal cannone montato sul suo guscio una serie di palle di cannone che si muovono seguendo la corrente marina. La tecnica non è molto rapida ma possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla è necessario spostarsi verticalmente.

. Contatto [2 PV]

La Tartaruga è un rettile marino che possiede un cannone montato sul dorso. Il nemico non si sposta mai dalla sua posizione e si limita ad aprire il fuoco contro il personaggio. La traiettoria delle sue palle di cannone però viene influenzata dalle correnti marine, perciò bisogna controllare bene la direzione dell'acqua. Per eliminarlo è consigliato usare l'Energy Wave dalla distanza.

TESTUGGINE

"Rettile terrestre"

<> PV 4 <>

Time Stop: Si

DOVE SI TROVA

Gateway of the Eternal Storms - L1 [4]
Fortress Shirol ----- O1 [6]

ATTACCHI

. Cannonata [1 PV]

la Testuggine scaglia dal cannone montato sul suo guscio una serie di palle di cannone lungo una traiettoria parabolica. La tecnica non è molto rapida ma possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla è necessario allontanarsi dal nemico oppure è possibile distrugge le palle di cannone con gli attacchi semplici o con le Magie.

. Contatto [2 PV]

La Testuggine è un rettile terrestre che possiede un cannone montato sul dorso. Il nemico non si sposta mai dalla sua posizione e si limita ad aprire il fuoco contro il personaggio. Per eliminarlo è consigliato usare l'Energy Wave dalla distanza, in modo tale da rimanere oltre la portata delle sue palle di cannone.

VIVERNA

"Drago del cielo"

<> PV 4 <>

Time Stop: Si

DOVE SI TROVA

Tower of the Tarolisk ---- E6 [2]
Storm Fortress of Kh'lar - M2 [3]
The Great Tower ----- R7 [3]

ATTACCHI

. Sfera [2 PV]

la Viverna scaglia un globo di energia in direzione del personaggio. La tecnica non è molto rapida ma possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla è necessario allontanarsi dal nemico oppure è possibile distruggere la sfera con gli attacchi semplici o con le Magie.

. Contatto [2 PV]

La Viverna è una creatura alata umanoide dalla pelle rosa. Il nemico è discretamente rapido nel volare ma possiede una notevole aggressività poichè si muove costantemente verso il personaggio e gli scaglia contro le sue Sfere. Per questo motivo è consigliato eliminare la Viverna dalla distanza con l'Energy Wave.

VOLPE TEMPESTOSA

"Divinità del cielo"

<> PV 24 <>

Time Stop: No

DOVE SI TROVA

Storm Fortress of Kh'lar - M3 (boss)

ATTACCHI

1. Cloni [2 PV]

la Volpe Tempestosa compare sullo schermo assieme a due cloni di sè stessa i quali possiedono 4 PV e le sue stesse capacità. Questi nemici si spostano nella stanza, prima di scagliare il Tornado per poi riunirsi con il boss. Per eliminarli facilmente è consigliato usare l'Energy Wave.

2. Tornado [no]

la Volpe Tempestosa, assieme ai suoi cloni, scaglia un turbine di vento in direzione del personaggio. La tecnica è discretamente rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Il Tornado non causa danni al personaggio ma è in grado di scagliarlo via, rischiando di farlo cadere nel vuoto. Per evitare questa tecnica è necessario rimanere sempre in movimento.

. Contatto [2 PV]

La Volpe Tempestosa è una creatura umanoide dalla pelle blu e che indossa abiti marroni. Il boss si sposta volando ed è discretamente rapido ed aggressivo. Lo scontro si svolge in una stanza priva di pavimento nella quale sono situate cinque pedane disposte lungo i vertici di un esagono, mentre nel punto più basso di esso è presente una piccola corrente ascensionale; ai lati dello schermo invece scorrono due correnti discendenti.

Il boss non possiede attacchi diretti e potrà danneggiarvi solo venendo a contatto con voi perciò, per via della mancanza del pavimento, sarete costretti a spostarvi continuamente da una pedana all'altra. La Volpe Tempestosa esegue sempre lo stesso schema: compare assieme ai cloni, si sposta con loro per poi scagliare i Tornado ed infine svanisce, dopo essersi riunita ai cloni. Posizionatevi sul bordo esterno di una pedana e, non appena la Volpe Tempestosa appare, usate l'Energy Wave per eliminare i cloni e poi lanciatevi subito all'offensiva contro il boss, mentre questi rimane immobile. Usate gli attacchi semplici per danneggiarlo ripetutamente, poi riprendete la strategia dall'inizio dopo che questi scompare.

YETI

"Orso dei ghiacci"

<> PV 2 <>

Time Stop: Si

DOVE SI TROVA

Petrolith Castle - F1 [4] F2 [8] F3 [1]

The Great Tower -- R1 [7]

ATTACCHI

. Contatto [1 PV]

Lo Yeti è un mostro bipede con la pelliccia bianca e piccole corna orizzontali dorate. Il nemico non è molto rapido e si limita solo a camminare avanti e indietro, senza curarsi della posizione o dei movimenti del personaggio. Per eliminarlo è consigliato usare gli attacchi semplici.

automatico alla Ship to Nowhere (N)

- una volta completata la Ship to Nowhere (N) ci si ritroverà proprio accanto al Lair of Kharyon (H)

Le schede delle varie località presentano la seguente struttura:

- a) la posizione sulla Mappa del mondo
- c) il numero delle stanze di cui è composta
- e) i nemici, il boss e gli oggetti presenti [le stanze dove incontrarli]
- f) una mappa complessiva della località, divisa in stanze
- g) l'analisi di ogni singola stanza presente nella località

=====

SORCERESS TEMPLE

Blocco A

[@6ST]

=====

Posizione -: località non presente sulla mappa

Stanze ----: due

```
  _____  |  _____  |
  |           |  |  |           | |
  |    1     |  |  |  ::  |  2  |
  |_____  |  |  |_____  |
```

*** NEMICI ***

Bulbo [1]

Stregone [1]

*** OGGETTI ***

Ampolla Rossa grande [1]

Diamante grande [1]

*** BOSS ***

Ashura [2]

[A1] COLONNATO

•• NEMICI

Bulbo x3

Stregone x9

<> OGGETTI

Ampolla Rossa grande x1

Diamante grande x5

In questa zona sono presenti le spine sul pavimento.

[A2] GIARDINO

•• NEMICI

Ashura (boss)

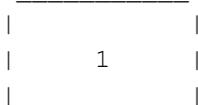
<> OGGETTI

nessuno

In questa zona non è possibile sconfiggere il boss.

Posizione -: grande albero nella zona sud ovest del Primo Continente

Stanze ----: una



*** NEMICI ***

- Anemone [1]
- Roserpente [1]
- Sentinella [1]

*** OGGETTI ***

- Ampolla Rossa grande [1]
- Diamante grande [1]
- Pozione Verde grande [1]
- Vita Bonus [1]

*** BOSS ***

(nessuno)

[B1] FORESTA

•• NEMICI

- Anemone x9
- Roserpente x3
- Sentinella x5

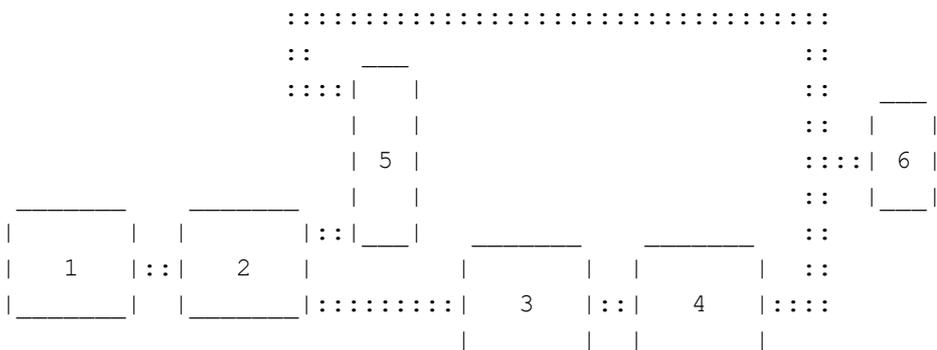
<> OGGETTI

- Ampolla Rossa grande x1
- Diamante grande x7
- Pozione Verde grande x1
- Vita Bonus x1

In questa zona è possibile muoversi attraverso i cespugli e le chiome degli alberi inoltre sono presenti le spine sul pavimento e le pedane che cadono.

Posizione -: piccola torre nella zona occidentale del Primo Continente

Stanze ----: sei



*** NEMICI ***

Behemoth [1, 2, 4]
Bomba [3]
Fiammella [1, 2, 4]
Ingranaggio [3, 5]

*** OGGETTI ***

Ampolla Rossa grande [1, 2]
Diamante grande [2, 3, 4]
Pozione Verde grande [2, 3]
Vita Bonus [3]
•• Comet Flash

*** BOSS ***

Lampada Maligna [6]

[C1] INGRESSO

•• NEMICI

Behemoth x2
Fiammella x3

<> OGGETTI

Ampolla Rossa grande x1

In questa zona sono presenti le fiamme sul pavimento ed i globi di fuoco.

[C2] CORRIDOIO

•• NEMICI

Behemoth x2
Fiammella x2

<> OGGETTI

Ampolla Rossa grande x1
Diamante grande x1
Pozione Verde grande x1

In questa zona sono presenti le fiamme sul pavimento, i globi di fuoco ed i blocchi mobili.

[C3] SALA ESPLOSIVI

•• NEMICI

Bomba x2
Ingranaggio x4

<> OGGETTI

Diamante grande x2
Pozione Verde grande x1
Vita Bonus x1

In questa zona sono presenti le fiamme sul pavimento, i blocchi e le pedane mobili.

[C4] CAMERA INFUOCATA

Elfante x7
Roserpente x9
Sentinella x21

<> OGGETTI

Ampolla Rossa piccola x1
Diamante grande x6
Diamante piccolo x1
Pozione Verde grande x1

Questa è una località che si attraversa volando.

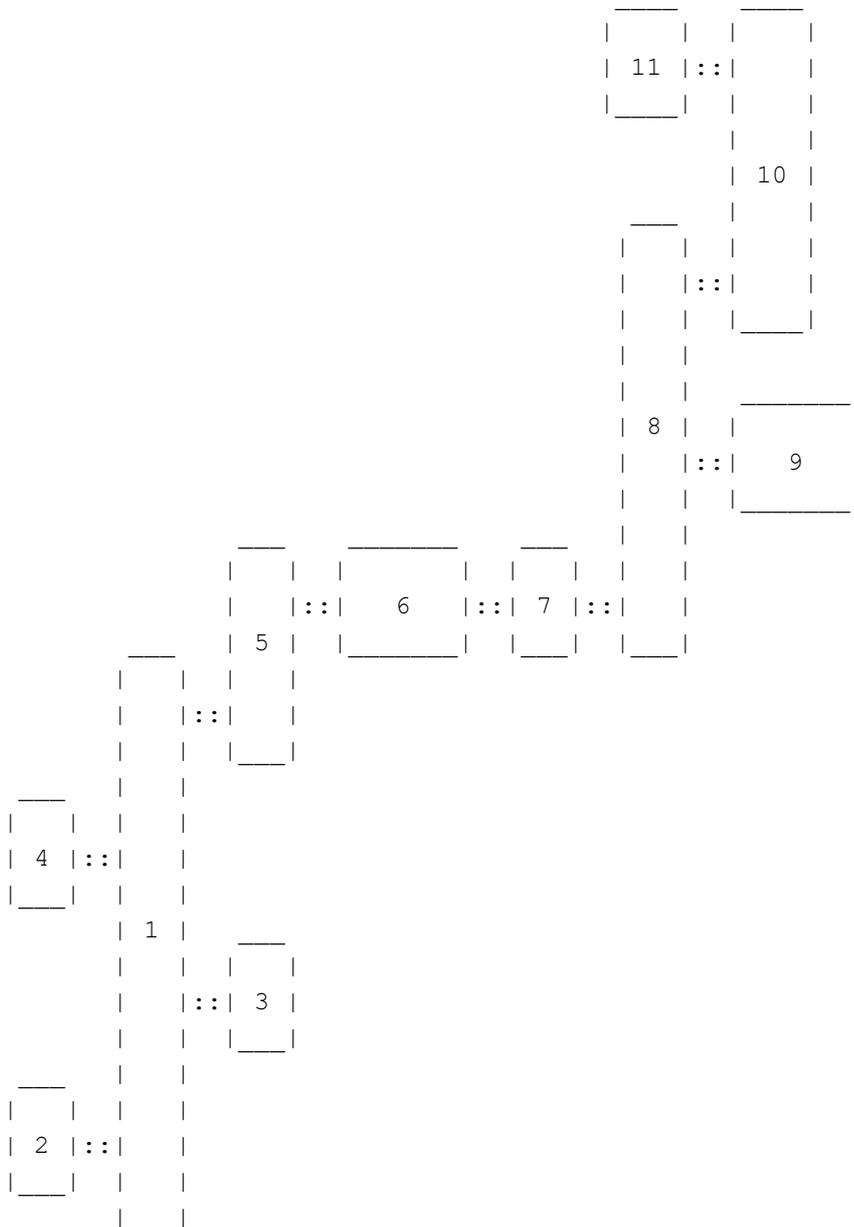
=====

TOWER OF THE TAROLISK	Blocco E	[@6TK]
-----------------------	----------	--------

=====

Posizione -: grande torre della zona settentrionale del Primo Continente

Stanze ----: undici



*** NEMICI ***

Ariete [3, 9]
Bulbo [5, 10]

*** OGGETTI ***

Ampolla Rossa grande [3, 4, 7, 10]
Diamante grande [2, 3, 4, 9, 10]

Stregone	[5]	Pozione Verde grande	[10]
Viverna	[6]	Vita Bonus	[2, 9]
		•• Heal	

*** BOSS ***

Occhio Corazzato [11]

[E1] PRIMA TORRE

•• NEMICI
nessuno

<> OGGETTI
nessuno

In questa zona è presente una pedana mobile con le spine.

[E2] SALA DEL TESORO

•• NEMICI
nessuno

<> OGGETTI
Diamante grande x4
Vita Bonus x1

In questa zona sono presenti le spine sul pavimento.

[E3] SALA DELL'IPPOGRIFO

•• NEMICI
Ariete x1

<> OGGETTI
Ampolla Rossa grande x1
Diamante grande x4

[E4] SALA DELLE PEDANE

•• NEMICI
nessuno

<> OGGETTI
Ampolla Rossa grande x1
Diamante grande x3

In questa zona sono presenti le pedane mobili e le spine sul pavimento e sulle pareti.

[E5] CONDOTTO INTERNO

•• NEMICI

Bulbo x3

Stregone x5

<> OGGETTI

nessuno

In questa zona sono presenti le spine sulle pareti ed i blocchi mobili.

[E6] ZONA PEDANE

•• NEMICI

Viverna x2

<> OGGETTI

nessuno

In questa zona sono presenti le pedane che cadono.

[E7] STANZETTA

•• NEMICI

nessuno

<> OGGETTI

Ampolla Rossa grande x1

In questa zona sono presenti le spine sul pavimento.

[E8] SECONDA TORRE

•• NEMICI

nessuno

<> OGGETTI

nessuno

In questa zona sono presenti una pedana mobile con le spine ed un pulsante che attiva i mattoni fantasma.

[E9] CORRIDOIO DEGLI IPPOGRIFI

•• NEMICI

Ariete x2

<> OGGETTI

Diamante grande x4

Vita Bonus x1

[E10] CONDOTTO MOBILE

•• NEMICI

Bulbo x2

<> OGGETTI

Ampolla Rossa grande x2

Diamante grande x5

Pozione Verde grande x1

In questa zona sono presenti le spine sulle pareti ed il muro mobile.

[E11] TANA DEL CROSTACEO

•• NEMICI

Occhio Corazzato (boss)

<> OGGETTI

nessuno

=====

PETROLITH CASTLE

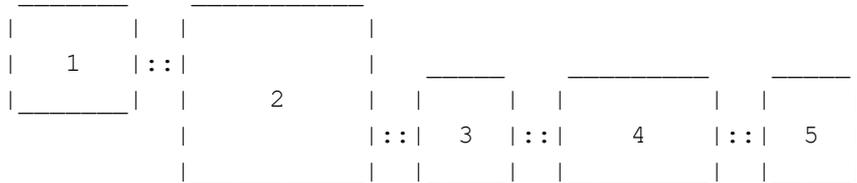
Blocco F

[@6PC]

=====

Posizione -: castello nella zona nord est del Secondo Continente

Stanze ----: cinque



*** NEMICI ***

Blob [4]
Leone [2, 3]
Sentinella [2]
Yeti [1, 2, 3]

*** OGGETTI ***

Ampolla Rossa grande [2]
Diamante grande [1, 2, 3]
Pozione Verde grande [2, 3]
Vita Bonus [3]
•• Star Fire

*** BOSS ***

Parete Vivente [5]

[F1] INGRESSO

•• NEMICI

Yeti x4

<> OGGETTI

Diamante grande x2

In questa zona sono presenti il pavimento ghiacciato, le spine su di esso ed i gradini di ghiaccio.

[F2] DISCESA

•• NEMICI
Leone x3
Sentinella x5
Yeti x8

<> OGGETTI
Ampolla Rossa grande x1
Diamante grande x5
Pozione Verde grande x1

In questa zona sono presenti il pavimento ghiacciato, le spine su di esso e sulle pareti, i gradini di ghiaccio e le carrucole.

[F3] SALONE

•• NEMICI
Leone x3
Yeti x1

<> OGGETTI
Diamante grande x1
Pozione Verde grande x1
Vita Bonus x1

In questa zona sono presenti il pavimento ghiacciato e le spine su di esso.

[F4] CAMERA DI GANESH

•• NEMICI
Blob x3

<> OGGETTI
nessuno

In questa zona sono presenti il soffitto mobile, il pavimento ghiacciato, le spine su di esso e sul soffitto.

[F5] MURO PORTANTE

•• NEMICI
Parete Vivente (boss)

<> OGGETTI
nessuno

Pesce Palla	[1, 2, 3, 4, 5]	Pozione Verde grande	[4, 5]
Tartaruga	[2, 3, 4, 5]	Vita Bonus	[4]
		•• Time Stop	

*** BOSS ***

Conchiglie Piranha [6]

[H1] INGRESSO

•• NEMICI

Calamaro x1
Pesce Palla x2

<> OGGETTI
nessuno

In questa zona sono presenti un settore sottomarino e la leva per modificare le correnti d'acqua.

[H2] CANALE SOTTERRANEO

•• NEMICI

Calamaro x3
Drago marino x1
Pesce Palla x1
Tartaruga x1

<> OGGETTI
Ampolla Rossa grande x1

In questa zona sono presenti un settore sottomarino e la leva per modificare le correnti d'acqua.

[H3] BIVIO

•• NEMICI

Calamaro x4
Pesce Palla x1
Tartaruga x3

<> OGGETTI
Ampolla Rossa grande x1
Diamante grande x1

In questa zona sono presenti un settore sottomarino e la leva per modificare le correnti d'acqua.

[H4] FIUME SOTTOMARINO

•• NEMICI

Drago marino x1
Pesce Palla x1

Tartaruga x1

<> OGGETTI

Ampolla Rossa grande x2
Diamante grande x3
Pozione Verde grande x1
Vita Bonus x1

In questa zona sono presenti un settore sottomarino e la leva per modificare le correnti d'acqua.

[H5] LABIRINTO

•• NEMICI

Calamaro x3
Drago marino x3
Pesce Palla x2
Tartaruga x3

<> OGGETTI

Ampolla Rossa grande x2
Diamante grande x8
Pozione Verde grande x1

In questa zona sono presenti un settore sottomarino e la leva per modificare le correnti d'acqua.

[H6] ANELLO D'ACQUA

•• NEMICI

Conchiglie Piranha (boss)

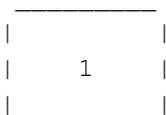
<> OGGETTI

nessuno

In questa zona sono presenti un settore sottomarino e le correnti d'acqua.

=====
THE SAND RIVERS OF SHIROL Blocco I [6SS]
=====

Posizione -: sabbie mobili a sud dell'isola del Secondo Continente
Stanze ----: una



*** NEMICI ***

Behemoth [1]

*** BOSS ***

(nessuno)

*** OGGETTI ***

Ampolla Rossa grande [1]

Diamante grande [1]

Vita Bonus [1]

[I1] CASCATA DI SABBIA

•• NEMICI

Behemoth x4

<> OGGETTI

Ampolla Rossa grande x1
Diamante grande x5
Vita Bonus x1

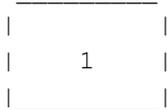
In questa zona sono presenti le pedane che cadono e quelle con le spine.

=====

GATEWAY OF THE ETERNAL STORMS	Blocco L	[@6GS]
-------------------------------	----------	--------

=====

Posizione -: cubo nella zona occidentale del Secondo Continente
Stanze ----: una



*** NEMICI ***

Elfo [1]
Ingranaggio [1]
Testuggine [1]

*** OGGETTI ***

Ampolla Rossa grande [1]
Diamante grande [1]
Pozione Verde grande [1]
Vita Bonus [1]

*** BOSS ***

(nessuno)

[L1] ZONA MACERIE

•• NEMICI

Elfo x3
Ingranaggio x15
Testuggine x4

<> OGGETTI

Ampolla Rossa grande x2
Diamante grande x9
Pozione Verde grande x1
Vita Bonus x1

In questa zona sono presenti le spine sul pavimento ed i blocchi da distruggere

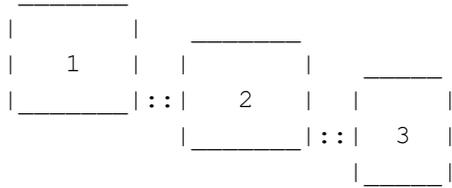
=====

STORM FORTRESS OF KH'LAR	Blocco M	[@6SF]
--------------------------	----------	--------

=====

=====

Posizione -: tornado nella zona occidentale del Secondo Continente
Stanze ----: tre



*** NEMICI ***

Elfante [1]
Fantasma [2]
Pipistrello [1]
Sentinella [1]
Viverna [2]

*** OGGETTI ***

Ampolla Rossa grande [1, 2]
Diamante grande [1, 2]
Pozione Verde grande [1, 2]
Vita Bonus [1, 2]
•• Lightning Strike

*** BOSS ***

Volpe Tempestosa [3]

[M1] PRIMA TURBOLENZA

•• NEMICI

Elfante x5
Pipistrello x8
Sentinella x4

<> OGGETTI

Ampolla Rossa grande x2
Diamante grande x3
Pozione Verde grande x2
Vita Bonus x1

In questa zona sono presenti le correnti d'aria.

[M2] SECONDA TURBOLENZA

•• NEMICI

Fantasma x4
Viverna x3

<> OGGETTI

Ampolla Rossa grande x1
Diamante grande x3
Pozione Verde grande x1
Vita Bonus x1

In questa zona sono presenti le correnti d'aria.

[M3] SALA DI EOLO

•• NEMICI

Volpe Tempestosa (boss)

<> OGGETTI

nessuno

In questa zona sono presenti le correnti d'aria.

```
=====
SHIP TO NOWHERE                               Blocco N                               [06SN]
=====
```

Posizione -: barca a nord dell'isola del Secondo Continente
Stanze ----: una

```

|_____|
|  1  |
|_____|
```

*** NEMICI ***

Bulbo [1]
Stregone [1]

*** OGGETTI ***

Ampolla Rossa grande [1]
Vita Bonus [1]

*** BOSS ***

(nessuno)

[N1] NAVE

•• NEMICI

Bulbo x7
Stregone x5

<> OGGETTI

Ampolla Rossa grande x2
Vita Bonus x2

In questa zona sono presenti le ondate travolgenti.

```
=====
FORTRESS SHIROL                               Blocco O                               [06FS]
=====
```

Posizione -: piccolo castello nella zona centrale del Secondo Continente
Stanze ----: una

```

|_____|
|  1  |
|_____|
```

*** NEMICI ***

Bomba [1]

*** OGGETTI ***

Diamante grande [1]

Lumaca rovente x5
Mano x3

<> OGGETTI

Ampolla Rossa grande x1
Diamante grande x2

In questa zona sono presenti le spine sulle pareti, la lava nella parte inferiore dello schermo e le pedane che si muovono lungo i binari.

[P2] PERCORSO ACUMINATO

•• NEMICI

Divoratore x4
Lumaca rovente x5

<> OGGETTI

Ampolla Rossa grande x1
Diamante grande x2

In questa zona sono presenti le spine sulle pareti e sul soffitto, la lava nella parte inferiore dello schermo, i lanciافiamme e le pedane che si muovono lungo i binari.

[P3] BIVIO

•• NEMICI

Divoratore x8
Illusionista x5

<> OGGETTI

Ampolla Rossa grande x3
Diamante grande x2
Vita Bonus x1

In questa zona sono presenti le spine sulle pareti e sul soffitto, la lava nella parte inferiore dello schermo e le pedane che si muovono lungo i binari.

[P4] COLONNATO ROVENTE

•• NEMICI

Divoratore x2
Lumaca rovente x3

<> OGGETTI

nessuno

In questa zona sono presenti la lava nella parte inferiore dello schermo e le pedane che si muovono lungo i binari.

[P5] SALA DELL'ELEFANTE

Calamaro	[6]	Diamante grande	[1, 3, 4]
Cavaliere	[1, 4]	Pozione Verde grande	[1, 3, 4]
Drago marino	[6]	Vita Bonus	[1]
Golem	[2]	•• Fiery Phoenix	
Viverna	[7]		
Yeti	[1]		

*** BOSS ***

Dragone Supremo [9]

[R1] INGRESSO

•• NEMICI

Bulbo x3
Cavaliere x6
Yeti x7

<> OGGETTI

Ampolla Rossa grande x5
Diamante grande x7
Pozione Verde grande x1
Vita Bonus x1

In questa zona sono presenti le spine sulle pareti e sul pavimento.

[R2] CORRIDOIO MOBILE

•• NEMICI

Golem x5

<> OGGETTI

Ampolla Rossa grande x1

In questa zona sono presenti il soffitto che si abbassa, le spine sulle pareti e sul pavimento.

[R3] PERCORSO DELLE SFERE

•• NEMICI

nessuno

<> OGGETTI

Diamante grande x2
Pozione Verde grande x1

In questa zona sono presenti le spine sulle pareti e le sfere metalliche che rotolano.

[R4] RUOTA ASCENSORE

•• NEMICI

Cavaliere x4

<> OGGETTI

Diamante grande x3
Pozione Verde grande x1

[R5] TORRE

•• NEMICI
nessuno

<> OGGETTI
nessuno

In questa zona sono presenti gli aculei.

[R6] CONDOTTO SOTTOMARINO

•• NEMICI
Calamaro x6
Drago marino x3

<> OGGETTI
nessuno

In questa zona sono presenti un settore sottomarino, le spine sulle pareti e le correnti d'acqua.

[R7] PERCORSO DI PIETRA

•• NEMICI
Viverna x3

<> OGGETTI
nessuno

In questa zona sono presenti le pedane che cadono.

[R8] SCALATA

•• NEMICI
nessuno

<> OGGETTI
nessuno

In questa zona sono presenti gli aculei mobili.

[R9] REGNO DEL DRAGO

[S2] SALA DEL GENIO

•• NEMICI

Lampada Maligna (boss)

<> OGGETTI

nessuno

[S3] PRIMO CORRIDOIO

•• NEMICI

nessuno

<> OGGETTI

Ampolla Rossa grande x2

Diamante grande x12

Pozione Verde grande x1

[S4] TANA DEL CROSTACEO

•• NEMICI

Occhio Corazzato (boss)

<> OGGETTI

nessuno

[S5] SECONDO CORRIDOIO

•• NEMICI

nessuno

<> OGGETTI

Ampolla Rossa grande x2

Diamante grande x12

Pozione Verde grande x1

[S6] MURO PORTANTE

•• NEMICI

Parete Vivente (boss)

<> OGGETTI

nessuno

[S7] TERZO CORRIDOIO

•• NEMICI

nessuno

<> OGGETTI

Ampolla Rossa grande x2
Diamante grande x12
Pozione Verde grande x1

[S8] ANELLO D'ACQUA

•• NEMICI
Conchiglie Piranha (boss)

<> OGGETTI
nessuno

In questa zona sono presenti un settore sottomarino e le correnti d'acqua.

[S9] QUARTO CORRIDOIO

•• NEMICI
nessuno

<> OGGETTI
Ampolla Rossa grande x2
Diamante grande x12
Pozione Verde grande x1

[S10] SALA DELL'ELEFANTE

•• NEMICI
Ganesh (boss)

<> OGGETTI
nessuno

[S11] QUINTO CORRIDOIO

•• NEMICI
nessuno

<> OGGETTI
Ampolla Rossa grande x2
Diamante grande x12
Pozione Verde grande x1

[S12] SALA DEL GENERALE

•• NEMICI
Ashura (boss)

<> OGGETTI
nessuno

X -> scettri (pulsante X)
O -> sfera (pulsante Y)

```
+---+---+---+---+
| X | A | X | A |
+---+---+---+---+      PRIMO CONTINENTE (sud est)
| O | . | A | . |      .99 vite
+---+---+---+---+      . 5 PV
| X | O | A | . |      .magie Energy Wave, Comet Flash e Heal
+---+---+---+---+      .tutte le località completate
| . | A | . | . |
+---+---+---+---+
```

```
+---+---+---+---+
| O | A | O | O |
+---+---+---+---+      SECONDO CONTINENTE (nord)
| O | . | A | X |      .99 vite
+---+---+---+---+      . 8 PV
| X | O | A | A |      .tutte le Magie
+---+---+---+---+      .tutte le località completate
| A | X | A | O |
+---+---+---+---+
```

```
+---+---+---+---+
| O | A | O | O |
+---+---+---+---+      TERZO CONTINENTE (sud ovest)
| O | X | A | . |      .99 vite
+---+---+---+---+      . 8 PV
| X | O | X | A |      .tutte le Magie
+---+---+---+---+      .tutte le località ancora da completare
| A | X | A | O |
+---+---+---+---+
```

* CODICI ACTION REPLAY *

Per utilizzare i seguenti codici è necessario possedere l'Action Replay,
una speciale cartuccia che permette di inserire codici per sbloccare oppure
utilizzare cose che nel gioco non sempre sono ottenibili.

CODICE	EFFETTO
7EF80108	Si ottiene una quantità infinità di PV
7E1F0D08	Si ottiene una quantità infinità di PM
7E1F0E63	Ogni Diamante, piccolo o grande, dona una Vita Bonus
7E0065FF	Si diventa invincibili
7E1F0063	Si ottengono vite infinite
7E1F0B01	Permette di usare solo l'Energy Wave

