

Spawn Guide and Walkthrough (Italian)

by Spanettone

Updated to v1.0 on Dec 2, 2020

GUIDA A TODD MCFARLANE'S SPAWN: THE VIDEO GAME

versione 1.0

gioco : TODD MCFARLANE'S SPAWN: THE VIDEO GAME
sistema : Super Nintendo
tipo : Azione
prodotto: ACCLAIM

08/10/2020 ---> inizio stesura del documento

24/11/2020 ---> fine stesura del documento

123456789 123456789 123456789 123456789 123456789 123456789 123456789 123456789

```
+-----+
| PDpWriter |
| Copyright 2020 Spanettone Inc |
| |
| http://spanettone.altervista.org |
| spanettone@yahoo.it |
| |
| ALL RIGHTS RESERVED |
+-----+
```

Contenuto del documento GUIDA A TODD MCFARLANE'S SPAWN: THE VIDEO GAME

| | | |
|-------|--|--------|
| ===== | 1) IL GIOCO | [@1IG] |
| ===== | 2) LA STORIA | [@2ST] |
| ===== | 3) PERSONAGGI. | [@3PG] |
| ===== | 4) NOZIONI DI BASE | |
| | Comandi | [@4CM] |
| | Movimenti. | [@4MV] |
| | Attacchi semplici | [@4AS] |
| | Attacchi speciali | [@4AP] |
| | Poteri demoniaci | [@4PD] |
| | Tabella riassuntiva | [@4TR] |
| | Simboli Spawn | [@4SS] |
| | Trappole | [@4TR] |
| | Consigli vari | [@4CV] |
| ===== | 5) SOLUZIONE | |
| | Introduzione. | [@5SO] |
| | Livello 01 - Brutalità sui tetti | [@5L1] |
| | Livello 02 - L'orda criminale ed il Redeemer | [@5L2] |
| | Livello 03 - Caos al manicomio criminale | [@5L3] |
| | Livello 04 - La valle fiammeggiante | [@5L4] |
| | Livello 05 - Il riflesso dell'Eden | [@5L5] |
| | Livello 06 - Tortura gotica. | [@5L6] |
| | Livello 07 - Lo stomaco della bestia. | [@5L7] |
| | Livello 08 - L'eterno campo di battaglia | [@5L8] |
| | Livello 09 - Lo scontro a Malebolge | [@5L9] |
| | Livello 10 - La battaglia finale | [@5LF] |
| ===== | 6) NEMICI | |
| | Creature | [@6NM] |
| | Tabella riassuntiva | [@6TR] |

===== 7) DIALOGHI

Livello 01 - Brutalità sui tetti [@7L1]
 Livello 02 - L'orda criminale ed il Redeemer [@7L2]
 Livello 03 - Caos al manicomio criminale [@7L3]
 Livello 09 - Lo scontro a Malebolge [@7L9]
 Livello 10 - La battaglia finale [@7LF]
 Epilogo [@7EP]

===== 8) MAPPA

Introduzione. [@8MP]
 Livello 01 - Brutalità sui tetti [@8L1]
 Livello 02 - L'orda criminale ed il Redeemer [@8L2]
 Livello 03 - Caos al manicomio criminale [@8L3]
 Livello 04 - La valle fiammeggiante [@8L4]
 Livello 05 - Il riflesso dell'Eden [@8L5]
 Livello 06 - Tortura gotica. [@8L6]
 Livello 07 - Lo stomaco della bestia. [@8L7]
 Livello 08 - L'eterno campo di battaglia [@8L8]
 Livello 09 - Lo scontro a Malebolge [@8L9]
 Livello 10 - La battaglia finale [@8LF]

===== 9) TRUCCHI & CURIOSITÀ

Trucchi [@9TR]
 Curiosità. [@9CS]

CREDITS

--- TUTTI I RIFERIMENTI GEOGRAFICI DEL GIOCO SI BASANO SULLA SEZIONE 8 ---

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

|1) IL GIOCO:| [@1IG]

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

TODD MCFARLANE'S SPAWN: THE VIDEO GAME narra le avventure di Spawn, uno spirito infernale tornato sulla terra.

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

|2) LA STORIA:| [@2ST]

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

-- ANTEFATTO --

Al Simmons è un agente segreto americano: dopo essere stato trucidato dai suoi colleghi ed a causa dei crimini commessi quando era ancora in vita, l'uomo finisce all'inferno, dove stringe un patto con il demone Malebolgia. In cambio della possibilità di rivedere sua moglie, Al dovrà in futuro guidare l'esercito di Malebolgia contro le forze del Paradiso. L'uomo accetta le condizioni e torna sulla Terra con l'aspetto di Spawn, un essere sfigurato, unito ad un costume senziente, che gli dona poteri sovrumani.

Ma non tutto è come dovrebbe essere: dopo essere rinato nei panni di Spawn, Al scopre che sono passati cinque anni dalla sua morte, durante i quali la moglie si è risposata con il suo migliore amico ed ha avuto una figlia da lui. Vedendo come la sua fiducia sia stata tradita dal demone, Spawn decide di

Pulsante Y -----: Calcio Forte
Pulsante L -----: Pugno Debole
Pulsante R -----: Difesa

Start -----: mette il gioco in pausa
Select -----: (nessuna funzione)

=== LEGENDA ===

Le otto direzioni del controller:

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

Le otto direzioni del controller, tenendo premuto:

```
 #   #   #
  \   |   /
   \  |  /
#--   --#
  /   |   \
  /   |   \
  #   #   #
```

Pulsanti

PF --> Pugno Forte
PD --> Pugno Debole
CF --> Calcio Forte
CD --> Calcio Debole
P* --> pugno qualsiasi
C* --> calcio qualsiasi
SS --> Salto
DD --> Difesa

> < --> tenere premuto il rispettivo pulsante. Se non viene specificato diversamente, bisogna mantenere spinto il tasto sino a quando non si inseriscono tutti i comandi richiesti per eseguire la tecnica.

++ Le mosse riportate si riferiscono a quando Spawn è rivolto verso destra ++

MOVIMENTI

[@4MV]

___ CAMMINARE ___

--# , mentre si è sul pavimento

Questo è il movimento più elementare del gioco. Sapersi trovare alla giusta distanza dall'avversario è uno dei concetti base: essendo troppo lontani, il nemico sarà fuori portata; stando troppo vicini invece, esso potrà attaccare per primo. Le tecniche a disposizione del personaggio possiedono un raggio d'azione non troppo elevato perciò mantenere una buona distanza permette di

evitare agevolmente i colpi nemici e quindi di eseguire un rapido contrattacco.

__ CORRERE __

--O --# , mentre si è sul pavimento

Il personaggio corre in avanti e lo scatto dura sino a quando si tiene premuta la rispettiva direzione, oppure si cambia stanza, oppure si subiscono danni oppure si incontra un dislivello verso il basso. Durante lo scatto è possibile saltare ed attaccare ma non è consentito difendersi.

__ ACCOVACCIARSI __

|
| , mentre si è sul pavimento
#

Per schivare gli attacchi nemici, il personaggio è in grado di accovacciarsi sul pavimento. Mentre è abbassato, Spawn può attaccare, difendersi e voltarsi ma non è in grado di spostarsi. Per rialzarsi è sufficiente rilasciare la direzione Giù.

__ SALTARE __

>SS< , mentre si è sul pavimento

Il Salto è un movimento utile sia in attacco che in difesa. Durante la fase offensiva consente di eseguire tecniche aeree mentre in quella difensiva permette di allontanarsi dai nemici senza venire colpiti. Se si compie il Salto mentre si cammina o si corre, esso viene eseguito nella stessa direzione in cui si stava avanzando; se invece non si preme alcuna direzione, esso è compiuto sul posto; più tempo si tiene premuto il pulsante del Salto, maggiore è l'altezza massima raggiunta. Una volta che si è in aria, è sempre possibile cambiare la traiettoria del Salto ma non è consentito difendersi. Dopo essere saliti su una pedana, l'unico modo per scendere da essa consiste nel lasciarsi cadere dai bordi.

Il personaggio può anche rimbalzare sulle pareti mentre salta, ed in questo modo può raggiungere altezze maggiori. Per farlo, bisogna saltare sul muro e, mentre si è in aria, premere di nuovo il rispettivo pulsante insieme alla nuova direzione. È possibile rimbalzare più volte in maniera alternata su pareti parallele, in modo tale da scalare facilmente i condotti verticali. Se si vuole è anche consentito proseguire verso l'alto rimbalzando continuamente lungo la stessa parete. In questo caso, dopo aver spiccato il salto, bisogna avvicinarsi subito al muro per darsi nuovamente lo slancio.

__ PLANARE __

>SS< , mentre si è già in aria

Sfruttando il proprio mantello, il personaggio è in grado di planare e di rallentare la caduta, sia durante un salto, sia quando si lascia cadere da una piattaforma. Durante la discesa è possibile spostarsi lateralmente ma non è consentito difendersi; la Planata viene interrotta rilasciando il pulsante del Salto, subendo un attacco oppure eseguendone uno: in ogni caso è possibile riprenderla subito, tenendo di nuovo premuto il rispettivo tasto.

Un modo rapido per non smettere di planare è il seguente: tenere premuto il pulsante del Salto per rallentare la caduta con il mantello e, senza rilasciare quest'ultimo, eseguire l'attacco aereo desiderato. In questa maniera Spawn riprenderà istantaneamente a planare, dopo aver terminato la tecnica offensiva.

SCIVOLARE

--# , a contatto con una parete destra

Il personaggio può sfruttare la presenza delle pareti per scendere lentamente nelle zone inferiori. Per farlo, bisogna lasciarsi cadere ed avvicinarsi ad un muro, tenendo premuta la direzione verso cui esso si trova. In questo modo Spawn si aggrappa alla parete, scivolando lentamente verso il basso. Mentre si esegue questa abilità, è sempre possibile rimbalzare sul muro. Rilasciando la direzione, il personaggio tornerà a cadere lungo la verticale mentre, premendo la direzione opposta, si allontanerà dalla parete.

DIFENDERSI

>DD< , mentre si è sul pavimento

Eseguendo questa tecnica, il personaggio assume una posizione difensiva, tramite la quale è in grado di bloccare gli attacchi nemici. Con la Difesa attiva, l'eroe subisce danni minimi ma viene spinto leggermente all'indietro da ogni colpo bloccato; in questa posizione è possibile accovacciarsi oppure spostarsi, quest'ultimo solo restando in piedi. Saltando oppure eseguendo un attacco qualsiasi, la Difesa si abbassa in automatico.

Un modo rapido per proteggersi è il seguente: tenere premuto il pulsante della Difesa e, senza rilasciare quest'ultimo, eseguire l'attacco desiderato. In questa maniera Spawn si riposiziona istantaneamente in posizione difensiva dopo aver terminato la tecnica offensiva.

Mentre ci si sposta, il personaggio rimane voltato sempre nella stessa direzione: ciò vuol dire che, premendo la direzione opposta, si indietreggerà, rimanendo comunque in posizione difensiva e per tale motivo bisogna ricordarsi di disattivare la Difesa, prima di colpire un avversario posizionato dietro di sé.

Indipendentemente dalla direzione in cui è rivolto Spawn, la Difesa intercetta sia gli attacchi frontali, sia quelli alle spalle: in quest'ultimo caso il personaggio si volterà in automatico nella direzione da cui proviene l'assalto. Esistono trappole ed abilità nemiche dalle quali non è possibile difendersi.

ATTACCHI SEMPLICI

[@4AS]

Queste abilità sono le tecniche di Spawn più facili da eseguire. Gli attacchi semplici possono essere utilizzati stando in piedi, correndo, saltando oppure rimanendo abbassati. Il raggio d'azione e la potenza offensiva di queste tecniche cambiano da colpo a colpo.

In genere, gli attacchi eseguiti con il PD o con il CD eliminano i nemici più deboli oppure possono anche stordire temporaneamente quelli più resistenti. Le tecniche del PF e del CF invece scagliano via i nemici, permettendo così di

guadagnare spazio davanti a sè. Accanto ad ogni attacco è indicata la quantità di danno, espressa in PV (Punti Vita), inflitta ai nemici.

ATTACCHI IN PIEDI

| | | |
|----|-----------------|------|
| PD | Pugno rapido | 2 PV |
| PF | Pugno diretto | 4 PV |
| CD | Calcio laterale | 2 PV |
| CF | Calcio rotante | 6 PV |

Utilizzando una di queste tecniche mentre si cammina, Spawn si ferma necessariamente per eseguirla.

ATTACCHI DA ACCOVACCIATO

| | | |
|----|----------------|----------|
| PD | Pugno diretto | 2 PV |
| PF | Giro di catena | 4 PV |
| CD | Calcio basso | 2 PV (a) |
| CF | Scivolata | 4 PV (b) |

(a) Spawn fa roteare attorno a sè la catena che porta in vita. La tecnica è in grado di colpire i nemici situati davanti al personaggio e quelli posti alle sue spalle.

(b) Spawn avanza lungo il pavimento, travolgendo i nemici con un calcio basso. Nel caso in cui si incontri un dislivello verso il basso, l'attacco si interrompe ed il personaggio scende nell'apertura. Se invece il dislivello è verso l'alto, la Scivolata continua nella sua esecuzione, pur non potendo più proseguire.

ATTACCHI IN CORSA

| | | |
|----|--------------------|-----------|
| PD | Montante rapido | 6 PV (c) |
| PF | Montante potente | 8 PV (c) |
| CD | Carica breve | 8 PV (d) |
| CF | Carica travolgente | 10 PV (d) |

(c) Graficamente, le due tecniche sono identiche ma la versione PF causa danni maggiori di quella PD.

(d) La Carica eseguita con il CD copre una distanza minore ma possiede anche un tempo di recupero inferiore, rispetto a quella del CF: in questo modo si riduce il rischio di subire danni, quando Spawn si ferma al termine dell'esecuzione della tecnica.

ATTACCHI AEREI SUL POSTO

| | | |
|----|-----------------|----------|
| PD | Fendente rapido | 2 PV |
| PF | Colpo di maglio | 4 PV |
| CD | Calcio frontale | 2 PV |
| CF | Capriola | 4 PV (e) |

(e) Spawn esegue una capriola sul posto, durante la quale può colpire più bersagli contemporaneamente.

ATTACCHI AEREI IN MOVIMENTO

| | | |
|----|------------------|------|
| PD | Fendente potente | 2 PV |
| PF | Pugno aereo | 6 PV |
| CD | Doppio calcio | 6 PV |
| CF | Calcio trivella | 8 PV |

ATTACCHI SPECIALI

[@4AP]

In questa categoria rientrano tecniche adatte a particolari circostanze. Tali abilità si eseguono premendo anche le direzioni, oltre ai vari pulsanti di attacco.

| | |
|-----------------------|------------|
| <u>GANCIO ROTANTE</u> | 8 PV (PD) |
| | 10 PV (PF) |

O
| P* , mentre si è sul pavimento
|

Spawn salta sul posto e colpisce in verticale con un pugno, roteando su sè stesso. Questa tecnica è molto utile per colpire i bersagli che si trovano in aria o che attaccano dall'alto. La versione PF raggiunge un'altezza maggiore rispetto a quella PD. Al termine dell'esecuzione del Gancio rotante, Spawn cade in verticale e, durante questo breve periodo di tempo, il personaggio è in grado di planare oppure di utilizzare un qualsiasi attacco aereo.

| | |
|--------------------------|------|
| <u>PUGNO ALLE SPALLE</u> | 8 PV |
|--------------------------|------|

O-- PF , dopo aver eseguito un qualsiasi attacco in piedi

Mentre Spawn è impegnato ad attaccare un avversario situato davanti a lui, è sempre possibile colpirne uno che sta per sorprenderlo alle spalle. Per fare questo, premere la direzione alle spalle del personaggio e spingere PF: il personaggio eseguirà un rapido attacco con il dorso della sua mano.

| | |
|---------------------------|-------|
| <u>CALCIO ALLE SPALLE</u> | 10 PV |
|---------------------------|-------|

O-- CF , dopo aver eseguito un qualsiasi attacco in piedi

Mentre Spawn è impegnato ad attaccare un avversario situato davanti a lui, è sempre possibile colpirne uno che sta per sorprenderlo alle spalle. Per fare questo, premere la direzione alle spalle del personaggio e spingere CF: il personaggio sferrerà un rapido calcio, appoggiandosi al suolo.

POTERI DEMONIACI

[@4PD]

Nella parte alta dello schermo, sulla sinistra è indicata in giallo la barra di vita di Spawn mentre a destra è presente una sorta di orologio che rappresenta numericamente la quantità di potere demoniaco a disposizione del personaggio. Tale valore parte da 9.999 unità, si consuma man mano che utilizzano le seguenti tecniche e viene ripristinato parzialmente raccogliendo i Simboli

Spawn, sparsi all'interno dei vari Livelli.

Esaurire completamente il potere demoniaco non causa alcun handicap: nel caso in cui ciò avvenga, il personaggio semplicemente non potrà utilizzare queste abilità. Durante il caricamento delle tecniche, Spawn è invincibile inoltre, se non viene specificato diversamente, esse si eseguono stando in piedi. Accanto ad ogni attacco è indicata la quantità di danno inflitta ai nemici ed il numero di unità di potere demoniaco necessario per utilizzarlo.

CURA ENERGETICA .. costo variabile

```
      O |
>DD< | | e rilasciare subito DD
      | O
```

Spawn viene circondato da un getto di energia gialla, ripristinando tutti i suoi PV persi: ognuno di essi richiede 4 unità di potere demoniaco per essere recuperato. Nel caso in cui non se ne possiedano abbastanza per curare completamente il personaggio, la tecnica si limiterà a ripristinare i PV possibili con le unità di potere demoniaco a disposizione, esaurendole del tutto.

SCINTILLA PARALIZZANTE 4 PV (CD) 16 unità
 4 PV (CF) 16 unità

```
|
| >DD< e premere C*      (spingere P* oppure C* per detonare)
#
```

Spawn genera una scintilla verde che inizia a volare continuamente attorno al bersaglio più vicino, attraversando gli ostacoli nelle vicinanze. In seguito, spingendo uno dei quattro pulsanti d'attacco, essa detona, danneggiando ed immobilizzando per alcuni secondi il nemico preso di mira. La tecnica non è molto rapida ma possiede un notevole raggio d'azione. Dopo aver generato la scintilla, se non è presente alcun bersaglio nelle vicinanze, essa esce subito dallo schermo; se invece il nemico è presente ma non si fa detonare la tecnica, essa esce automaticamente dallo schermo dopo alcuni secondi.

PROIETTILE MISTICO 12 PV (PD) 48 unità
 16 PV (PF) 64 unità

```
      | \
>DD< | \  --O  + P*
      O  O
```

Spawn scaglia frontalmente un proiettile di energia che avanza in orizzontale. La versione PD viene eseguita più rapidamente ma si esaurisce dopo aver colpito un bersaglio oppure un ostacolo; quella PF invece, pur essendo più lenta nel caricamento, travolge tutti i nemici con i quali viene a contatto ed è in grado anche di attraversare gli ostacoli lungo il suo cammino, sino ad uscire dallo schermo.

PUGNO DEMONIACO 48 PV (PD) 96 unità
 48 PV (PF) 128 unità

```
>DD< O--  --O  + P*
```

Spawn accumula energia nel suo pugno e colpisce in avanti. Questa tecnica è piuttosto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. La versione PD è

l'attacco che ha il miglior rapporto 'danni inflitti/unità consumate' tra i Poteri demoniaci del personaggio perciò è quello da eseguire con più frequenza, quando si vuole eliminare rapidamente un nemico.

| | | |
|---------------------------|------------|-----------|
| <u>RAFFICA AUTOMATICA</u> | 8 PV (PD) | 96 unità |
| | 16 PV (PF) | 128 unità |

```

      |   /
>DD< |   /   O-- + P*
      O   O
  
```

Spawn genera davanti a sé quattro lame di energia, ognuna delle quali poi si muove in direzione di un bersaglio diverso, attraversando gli ostacoli nelle vicinanze; il proiettile svanisce dopo aver colpito il nemico. Una volta comparse le lame di energia, se non è presente alcun bersaglio nelle vicinanze, esse si muovono in orizzontale, sino ad uscire dallo schermo.

| | | |
|-------------------------|-----------|-----------|
| <u>GANCIO INFUOCATO</u> | 2 PV (CD) | 96 unità |
| | 6 PV (CF) | 128 unità |

```

      / | \
>DD< O-- / | \ --O + C*
      O  O  O
  
```

Spawn salta sul posto e colpisce in verticale con un pugno, mentre è ricoperto di fiamme. La versione CF raggiunge un'altezza maggiore rispetto a quella CD. Al termine dell'esecuzione del Gancio infuocato, Spawn cade in verticale e, durante questo periodo di tempo, il personaggio è in grado di planare oppure di utilizzare un qualsiasi attacco aereo. Questa tecnica è molto utile anche per raggiungere facilmente zone elevate della stanza. Mentre il Gancio infuocato è in uso, nel caso in cui Spawn urti contro un ostacolo che non può distruggere, la tecnica si interromperà all'istante.

| | | |
|----------------------|----|-----------|
| <u>TELETRASPORTO</u> | .. | 128 unità |
|----------------------|----|-----------|

```

      O O           / | \           O O
>DD< | \   O-- / | \ --O / | + C*
      | \           O  O  O           / |
  
```

Spawn si trasforma nel suo simbolo e, per circa cinque secondi, può muoversi liberamente per lo schermo, premendo la direzione desiderata. Durante questo breve periodo di tempo, il personaggio non può subire alcun danno ma non è in grado di attaccare o di attraversare gli ostacoli. Allo scadere dei cinque secondi oppure premendo un pulsante qualsiasi, Spawn assume nuovamente la sua forma umanoide; la versione CD possiede le stesse proprietà di quella CF. Il Teletrasporto si attiva in automatico ogni volta che il personaggio cade in un precipizio: nel caso in cui Spawn possieda meno di 128 unità di potere demoniaco, precipitando in un burrone, questi perde la vita e la partita ha termine.

| | | |
|-----------------------------|------------|-----------|
| <u>ESPLOSIONE DEMONIACA</u> | 16 PV (PD) | 128 unità |
| | 24 PV (PF) | 192 unità |

```

      O O O
>DD< --O / | \   O-- + P*
      / | \
  
```

Spawn genera un'esplosione verde che danneggia tutti i bersagli presenti sullo schermo. Questa tecnica è utile per farsi strada contro le orde di nemici ma è

| | | | | |
|----|--------------------|----|---|---|
| PD | Gancio rotante | 8 | . | . |
| PF | Gancio rotante | 10 | . | . |
| PF | Pugno alle spalle | 8 | . | . |
| CF | Calcio alle spalle | 10 | . | . |

Poteri Demoniaci \

| | | | | | |
|----|------------------------|----|-----|-------|-----------|
| CD | Scintilla paralizzante | 4 | 16 | 0,250 | |
| CF | Scintilla paralizzante | 4 | 16 | 0,250 | |
| PD | Proiettile mistico | 12 | 48 | 0,250 | |
| PF | Proiettile mistico | 16 | 64 | 0,250 | |
| PD | Pugno demoniaco | 48 | 96 | 0,500 | |
| PF | Pugno demoniaco | 48 | 128 | 0,375 | |
| PD | Raffica automatica | 8 | 96 | 0,083 | per colpo |
| PF | Raffica automatica | 16 | 128 | 0,125 | per colpo |
| CD | Gancio infuocato | 2 | 96 | 0,020 | per colpo |
| CF | Gancio infuocato | 6 | 128 | 0,048 | per colpo |
| CD | Teletrasporto | . | 128 | . | |
| CF | Teletrasporto | . | 128 | . | |
| PD | Esplosione demoniaca | 16 | 128 | 0,125 | |
| PF | Esplosione demoniaca | 24 | 192 | 0,125 | |

SIMBOLI SPAWN

[@4SS]

Per ripristinare il potere demoniaco di Spawn bisogna raccogliere i Simboli Spawn, gettoni con il volto del personaggio, ognuno dei quali è in grado di restituire 500 unità di potere demoniaco e tutti i PV persi. In genere essi si ricevono dopo aver sconfitto alcuni boss ma possono anche essere nascosti all'interno delle aree. I vari Simboli Spawn si trovano in:

LIVELLO 01 • [01-d] • Covo del sicario

il Simbolo Spawn compare automaticamente dall'alto dopo aver sconfitto il boss Overtkill.

LIVELLO 04 • [04-e] • Tempio del fuoco

il Simbolo Spawn compare automaticamente dall'alto dopo aver sconfitto il boss Spirito fiammeggiante.

LIVELLO 05 • [05-g] • Sala del ragno

il Simbolo Spawn compare automaticamente dall'alto dopo aver sconfitto il boss Tarantola infernale.

LIVELLO 06 • [06-g] • Percorso dei colori

una volta entrati nella stanza, seguire il percorso sino ad arrivare nella zona dove sono presenti le pedane mobili. Salire sulla seconda di esse e, quando questa raggiunge il punto più alto in assoluto, saltare sul posto per entrare in un passaggio segreto all'interno del soffitto, che condurrà al Simbolo Spawn. In caso di difficoltà, è possibile accedere rapidamente all'interno del sentiero nascosto tramite il Teletrasporto.

LIVELLO 07 • [07-c] • Mare di sabbia

attraversare tutta la camera, sino ad arrivare in cima al muro più orientale. Da qui, eseguire il Teletrasporto e muoversi verso sinistra, in maniera radente al soffitto della sporgenza, sino a trovare al suo interno l'ingresso

di un passaggio segreto che condurrà al Simbolo Spawn.

LIVELLO 08 • [08-e] • Tomba segreta

partendo dalla camera [08-d] Labirinto dorato, recarsi nell'angolo di sud est, dove sono presenti le spine sul pavimento ed una sporgenza, composta anche da mattoni grigi, che compongono una grande 'T'. Posizionarsi alla sua destra ed entrare al suo interno per accedere così in [08-e] Tomba segreta. Qui si trova il Simbolo Spawn.

LIVELLO 08 • [08-q] • Dimora dell'appeso

il Simbolo Spawn compare automaticamente dall'alto dopo aver sconfitto il boss Parete vivente.

LIVELLO 09 • [09-e] • Grande pozzo

una volta entrati nella stanza, planare subito e muoversi verso sinistra, per raggiungere la piccola sporgenza dove è situato il Simbolo Spawn. Nel caso in cui non si riesca ad atterrarvi sopra al primo tentativo, bisogna uscire dalla camera tramite il pozzo situato a sud est, in modo tale da ricomparire poi dalla cima del Grande pozzo.

TRAPPOLE

[@4TR]

All'interno di alcuni Livelli sono presenti ostacoli in grado di danneggiare il personaggio. Tali trappole non possono essere distrutte perciò l'unica cosa da fare è superare rapidamente le rispettive sezioni. Gli ostacoli vengono elencati in ordine di apparizione e tra parentesi è indicata la quantità di danni che infliggono; il simbolo {ND} vuol dire che non ci si può difendere da quella trappola.

PRECIPIZI [128 unità di potere demoniaco] {ND}

nel pavimento sono presenti aperture che danno nel vuoto. Cadendo in una di esse, si attiva in automatico il Teletrasporto: nel caso in cui Spawn possieda meno di 128 unità di potere demoniaco, finendo in un precipizio, questi perde la vita e la partita ha termine.

MIRINO [4 PV]

presso il Livello 02-e: Inseguimento è presente un mirino che si muove incessantemente all'interno dellaschermata, cercando di inquadrare il personaggio. Una volta fatto, compare un bersaglio che indica il punto in cui detonerà a breve una granata, mentre il mirino continua a muoversi. Per tale motivo bisogna rimanere sempre in movimento ed evitare le esplosioni.

DRONE ACUMINATO [8 PV] {ND}

presso il Livello 03-a: Parete acuminata sono presenti alcuni droni viola fluttuanti, muniti di spine nella loro zona superiore, che causano danni al contatto. Essi si muovono incessantemente avanti e indietro, lungo un percorso orizzontale prestabilito, ignorando i movimenti e la posizione di Spawn.

SPINE [8 PV] {ND}

lungo il pavimento oppure sulle pareti oppure su alcune piattaforme scorrevoli possono essere presenti spine, in grado di causare danni al contatto. Per non subire danni bisogna oltrepassarle saltando oppure planando.

SCARICA ELETTRICA [4 PV]

presso il Livello 03-b: Cortile recintato sono presenti sullo sfondo alcuni sensori che producono sottili raggi luminosi verdi. Venendovi a contatto,

si attiva istantaneamente una scarica elettrica che ferisce il personaggio. Per non subire danni è necessario superare i raggi luminosi saltando oppure passandovi da sotto.

MAGMA [8 PV] {ND}

lungo il pavimento possono essere presenti pozze di magma incandescenti che causano danni al contatto. Per evitarle bisogna oltrepassarle saltando oppure planando.

COLONNE DI FUOCO [4 PV]

sul terreno possono essere presenti sul pavimento alcuni fori dai quali fuoriescono periodicamente lingue di fuoco. Per schivarle è necessario oltrepassarle saltando, quando sono attive, oppure correndo, mentre non sono presenti.

PIATTAFORMA CON LE SPINE [8 PV] {ND}

presso il Livello 04-c: Scalata sono situate due piattaforme fluttuanti, muniti di spine nella loro zona inferiore, che causano danni al contatto. All'inizio la piattaforma è immobile ma, salendovi sopra, essa inizia a scendere lentamente in verticale, sotto il peso del personaggio. Dopo essere scesi dalla pedana, quest'ultima tornerà nella sua posizione originale.

ARMATURE ANIMATE [8 PV]

all'interno di alcuni corridoi sono presenti diverse armature medievali, munite di spade. In genere esse sono semplici elementi dello sfondo, con i quali non si può interagire; alcune armature invece sferrano un fendente verticale, non appena il personaggio si avvicina a loro. È possibile riconoscere le trappole dall'elsa della loro spada, che è più scura rispetto a quella delle semplici armature. Per non rimanere feriti bisogna avanzare lentamente e, quando si incontra un'armatura animata, è necessario superarla subito dopo che ha sferrato il fendente.

LAME ROTANTI [8 PV]

lungo alcune pareti oppure nello sfondo sono presenti dischi acuminati che scorrono senza sosta su e giù. Per evitarli bisogna allontanarsi dai muri oppure superare le lame con cautela.

VETRATE DEI DRAGHI [8 PV]

nelle stanze dove sono presenti le vetrate colorate, alcune delle decorazioni possono raffigurare un drago. Avvicinandosi ad esse, la creatura fuoriesce dal vetro e scaglia una sfera acuminata che rimbalza contro le pareti della sala: per evitare danni bisogna superare rapidamente le vetrate.

FIAMME CHE SALGONO [morte]

presso il Livello 06-h: Pozzo eruttivo, le fiamme presenti sul fondo iniziano a sollevarsi gradualmente, inseguendo il personaggio. Nel caso in cui questi cada nel fuoco, si perderà la vita all'istante: per evitare che ciò avvenga bisogna scalare rapidamente le pareti della stanza.

SABBIE MOBILI [8 PV] {ND}

presso il Livello 07-b: Sabbie mobili, il suolo è ricoperto da una spessa coltre di sabbie mobili. Muovendosi su di esse, il personaggio sprofonda gradualmente e subisce danni, nel caso in cui raggiunga il fondo. Per non rimanere feriti bisogna saltare di continuo mentre si avvanza.

ONDA DI SABBIA [16 PV] {ND}

presso il Livello 07-c: Mare di sabbia, dal fondo dello schermo si solleva periodicamente un'onda di sabbia che copre quasi tutta la stanza. Essa non causa danni al contatto ma è in grado di ferire il personaggio se, quando si ritrae, gli arriva almeno all'altezza del bacino. Per non subire danni bisogna rimanere il più possibile nella zona più alta della camera.

MURO OSCILLANTE

[morte]

presso il Livello 07-d: Gola, la parete destra oscilla periodicamente in orizzontale. Nel caso in cui il personaggio rimanga schiacciato da essa, perderà istantaneamente la vita. Per non subire danni bisogna rifugiarsi in una delle nicchie situate lungo la parete occidentale, sino a quando il muro oscillante non si allontana.

GRAVITÀ INVERTITA

[no]

in alcune stanze del Livello 08 la forza di gravità è rivolta verso l'alto, quindi visivamente il personaggio ed i nemici camminano lungo il soffitto della sala. Questa inversione si applica anche alle direzioni Su e Giù quando si vogliono eseguire le tecniche di Spawn: ad esempio, per usare il Gancio rotante bisogna premere la direzione Giù e poi spingere il pulsante del Pugno.

.....

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

[@4CV]

- Nella schermata di gioco, in alto a sinistra appare la barra di vita del personaggio mentre a destra è indicato il timer del potere demoniaco. Sotto di essi, durante lo scontro con i boss, compare la barra di vita di quest'ultimo.
- Il gioco non prevede limiti di tempo perciò non fatevi prendere dalla fretta: affrontate con calma i nemici, in modo tale da pianificare una strategia, ed esplorate attentamente la località alla ricerca dei Simboli Spawn. Al termine di ogni Livello, la barra di vita del personaggio viene del tutto ripristinata.
- Prendete confidenza con i Poteri demoniaci, in modo particolare con la Cura energetica, il Teletrasporto ed il Pugno demoniaco. La prima è l'unico modo che avete per curarvi, escludendo i Simboli Spawn, che però sono rari; il secondo è molto utile per raggiungere facilmente le zone più elevate delle stanze senza correre rischi; il terzo causa danni elevatissimi ed è in grado anche di interrompere gli assalti nemici.
- Imparate a difendervi. Non appena subite danni dai nemici, attivate subito la Difesa, possibilmente accovacciandovi, per bloccare l'assalto successivo e poter poi contrattaccare.
- Dopo aver subito un danno, il personaggio sarà invincibile per alcuni istanti. Sfruttate questo breve lasso di tempo per superare ostacoli pericolosi oppure per infliggere danni ai nemici.
- Se non rappresentano una minaccia immediata, evitate i nemici al posto di eliminarli e correte per allontanarvi da loro. Molto spesso essi compaiono all'infinito inoltre il personaggio non ottiene punti o esperienza nè si potenzia quando sconfigge un avversario perciò affrontate i nemici solo quando vi sono di ostacolo.
- In genere i nemici possono svanire se vengono scagliati al di fuori dello schermo da un vostro attacco oppure se vi allontanate abbastanza da loro. Usate a vostro vantaggio questa possibilità per superare rapidamente gli avversari più pericolosi.
- Esaurendo i propri PV, l'avventura terminerà automaticamente e verrà chiesto

bisogna ricordarsi che Spawn possiede un massimo di 80 PV. Il simbolo {!!} indica che l'attacco fa cadere a terra il personaggio mentre {ND} vuol dire che non ci si può difendere da quella tecnica.

=====

LIVELLO 01 <> BRUTALITÀ SUI TETTI [05L1]

=====

|| A New York City è scomparsa misteriosamente un'altra bambina, portando così
|| a tredici il numero di minori dei quali non si ha più alcuna notizia.
|| L'ultima vittima è Cyan Fritzgerald, la figlia dell'ormai ex moglie di Al:
|| non appena quest'ultimo viene a conoscenza della notizia, inizia subito a
|| mettersi sulle tracce della bambina. Gli indizi conducono ad un magazzino
|| sorvegliato da alcuni malviventi.

| NEMICI | PV | SIMBOLI SPAWN |
|--------------------------|----|---------------|
| ----- | | presso [01-d] |
| • Gangster | 2 | |
| • Teppista con bracciali | 2 | |
| • Teppista con cappello | 4 | |
| • Teppista con tubo | 8 | |
| • Teppista incendiario | 4 | |

| a \ b \ c |..|d|

Una volta iniziata l'avventura, vi ritroverete sui tetti della città [01-a] mentre un elicottero vi inquadrerà costantemente con il suo faro. Ora vi verranno incontro diversi Teppisti, che potrete eliminare facilmente con le vostre tecniche: eseguite la Carica breve oppure il Calcio trivella per sconfiggerli, senza perdere tempo a fermarvi ogni volta per attaccarli.

Proseguite verso destra, sino a giungere ad una parete con due finestre, dalle quali si affacceranno i Teppisti incendiari: colpiteli con il Gancio rotante e state attenti alle loro Molotov. Dopo aver sconfitto gli altri nemici, che compariranno dai lati dello schermo, entrate nella sezione accanto.

Qui [01-b] troverete subito un Gangster, che aprirà il fuoco periodicamente. Sfruttate il periodo di tempo tra un proiettile e l'altro per avvicinarvi a lui e poi eliminatelo con il Calcio trivella, in modo tale da non farlo scappare. Ripetete questa stessa procedura per sconfiggere anche il secondo Gangster e più avanti affronterete un secondo gruppo di Teppisti. Giunti nell'ultima sezione di quest'area [01-c] state attenti ai nemici che scagliano le Molotov ed infine uscite da destra. Nella zona successiva [01-d] incontrerete subito il boss.

OVERTKILL: 1° scontro \ 60 PV

ABILITÀ

1. Spallata [12 PV] {!!}
Overtkill scivola lungo il pavimento, colpendo con una spallata. La tecnica è piuttosto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla bisogna oltrepassare il nemico saltando oppure è possibile interrompere il suo assalto colpendolo con il giusto tempismo.
2. Pugno possente [8 PV] {!!}
Overtkill sferra un pugno in avanti. La tecnica è molto rapida e possiede

un ridotto raggio d'azione. Per evitarla è sufficiente allontanarsi dal nemico. Il boss esegue il Pugno possente anche subito dopo aver subito un danno, nel caso in cui Spawn si trovi nelle immediate vicinanze: quando ciò accade il suo attacco avrà una priorità maggiore rispetto a quelli del personaggio.

3. Maglio aereo [8 PV]

Overtkill salta in avanti e colpisce con entrambe le mani. La tecnica è abbastanza rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Per evitarla è necessario allontanarsi dal nemico oppure è possibile oltrepassarlo da sotto correndo oppure è consentito interrompere l'assalto di Overtkill colpendolo con il Gancio rotante.

.. Invincibilità

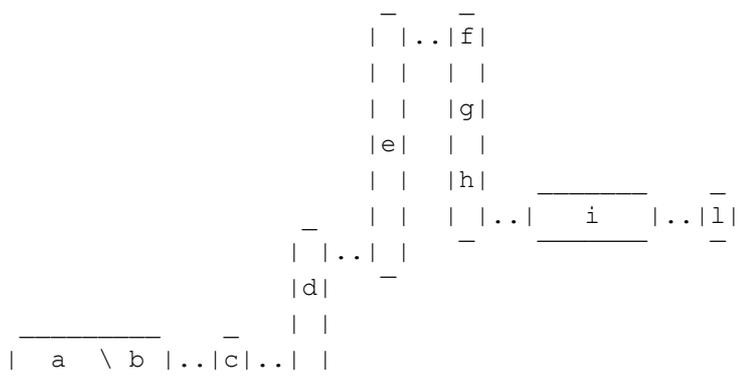
Overtkill cammina proteggendosi il volto con i pugni. Quando ciò accade, il nemico non può subire danni in alcun modo.

Overtkill è un cyborg corazzato che indossa un'armatura nera e grigia. Il boss si sposta camminando oppure saltando ed è molto aggressivo. Una volta iniziato lo scontro, Overtkill eseguirà subito la Spallata, che potrete contrastare facilmente con la Scivolata. Dopo aver colpito il boss, posizionatevi a media distanza da lui ed attaccatelo con il Calcio trivella, possibilmente mentre lui compie un balzo: in questa maniera lo farete cadere lontano da voi.

Quando Overtkill è ancora a terra, allontanatevi da lui e, una volta in piedi, il boss utilizzerà di nuovo la Spallata e potrete ripetere la strategia dall'inizio, sino alla sconfitta del boss. Dopo aver esaurito la barra di vita di Overtkill, il suo braccio si distruggerà, il nemico fuggerà e riceverete un SIMBOLO SPAWN.

```
=====
LIVELLO 02 <> L'ORDA CRIMINALE ED IL REDEEMER [5L2]
=====
```

| NEMICI | PV | SIMBOLI SPAWN |
|------------------------|----|---------------|
| ----- | | |
| | | nessuno |
| • Assalitore | 8 | |
| • Fuciliere | 8 | |
| Overtkill | 60 | |
| Teppista con bracciali | 2 | |
| Teppista con cappello | 4 | |
| Teppista con tubo | 8 | |



Seguite il percorso [02-a] e fatevi strada tra i nemici, sino a quando non incontrerete il Fuciliere, che aprirà periodicamente il fuoco verso di voi e si allontanerà nel caso in cui vi avvicinate troppo: per eliminarlo facilmente,

avanzate saltando e colpitelo poi con il Calcio trivella. Più avanti [02-b] comparirà un nuovo nemico, l'Assalitore: questi proverà a colpirvi con vari affondi del suo coltello e potrete sconfiggerlo subito con la Carica breve.

Nell'area accanto [02-c] dovrete ancora una volta affrontare Overtkill. La strategia per eliminare il nemico è molto simile a quella utilizzata nella battaglia precedente: contrastate la Spallata del boss con la vostra Scivolata e gli altri suoi attacchi con il Calcio trivella, compreso il Pugno a razzo. In quest'ultimo caso ricordatevi di spiccare il salto non appena Overtkill si mette in posizione per scagliare l'arto: se avete compiuto il balzo troppo presto, planate per rallentare la caduta. Dopo averlo sconfitto, il nemico cadrà a pezzi.

All'interno dell'area seguente [02-d] saltate da una sporgenza all'altra per raggiungere la zona superiore e rimbalzate sulle pareti, se necessario. Più avanti [02-e] ci sarà un mirino che si muoverà senza sosta all'interno della schermata, cercando di inquadrarvi. Una volta fatto, comparirà un bersaglio che indicherà il punto in cui detonerà a breve una granata, mentre il mirino riprenderà a muoversi. Per tale motivo rimanete sempre in movimento ed evitate le esplosioni. Durante la scalata, in caso di difficoltà, usate il Teletrasporto per arrivare in cima ed uscire poi da destra.

Giungerete così ad un montacarichi che, proseguendo verso il basso, farà alcune fermate, durante le quali affronterete diversi nemici; dopo averli sconfitti, l'ascensore riprenderà a scendere. I vari gruppi di avversari da eliminare sono:

[02-f] Teppista con bracciali x3, Teppista con cappello x3

[02-g] Assalitore x4, Teppista con tubo x2

[02-h] Fuciliere x2, Teppista con bracciali x4, Teppista con cappello x2

Eseguite il Calcio trivella oppure la Carica breve per sconfiggerli con un singolo attacco. Una volta giunti al piano più basso, proseguite verso destra per entrare nell'area successiva [02-i].

|| Spawn fa irruzione in un magazzino abbandonato, dove trova i bambini
|| scomparsi, tra i quali c'è anche Cyan. Tuttavia c'è qualcosa che non va:
|| i piccoli, pur essendo ancora vivi, non reagiscono a nulla. Sulla scena
|| giunge all'improvviso il Redeemer, un guerriero del Paradiso, il cui unico
|| scopo è quello di eliminare Spawn. Il soldato celeste è disposto persino ad
|| uccidere i bambini, pur di completare la sua missione.

REDEMER: 1° scontro \ 88 PV

ABILITÀ

1. Raggio divino [32 PV] {!!} {ND}

+ Contatto [2 PV]

solo dopo aver raggiunto la grande finestra orientale, Redeemer emette dal volto un largo raggio luminoso orizzontale. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla bisogna attendere che il raggio inizi ad aumentare di dimensioni, saltare sul posto e planare sino a quando l'attacco non termina.

2. Manichino [4 PV] {!!}

solo nella fase iniziale della battaglia, Redeemer attrae a sé pezzi di manichini e li scaglia frontalmente, ad un'altezza variabile. La tecnica è discretamente rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla bisogna rimanere fermi sul lato sinistro dello schermo e saltare sul posto, nel caso in cui il manichino venga scagliato in maniera radente al suolo. Se invece il proiettile è lanciato più in alto bisogna eseguire la Capriola

per distruggerlo.

.. Cura divina

solo nella fase iniziale della battaglia, nel caso in cui subisca più di 46 PV di danno, Redeemer si avvolge in una luce rossa, ripristinando del tutto la sua barra di vita.

Redeemer è un uomo che indossa una tuta grigia con casco ed un mantello viola. Il boss si sposta fluttuando ed è piuttosto aggressivo. Durante la prima parte dello scontro, Redeemer vi attaccherà con vari pezzi di manichini: saltate sul posto per evitarli oppure distruggeteli con la Capriola. In questa fase però riuscirete più facilmente a colpire il boss, perciò sfruttate questa occasione: ricordatevi però di non superare i 46 PV di danno, per evitare che Redeemer si curi.

Per fare questo, avvicinatevi ed attaccatelo con una Carica travolgente e poi rimanete sempre su di lui. Non appena il nemico scaglia un pezzo di manichino, eseguite un Gancio rotante (PF) per distruggere il proiettile e danneggiare il boss contemporaneamente. Usate altre due volte questa tecnica, seguita infine da un Calcio rotante, per causare esattamente 46 PV di danno, poi allontanatevi da Redeemer e riprendete ad evitare i suoi assalti.

Giunti all'estremità orientale del corridoio, il boss cambierà tecnica ed emetterà periodicamente il suo Raggio divino: saltate non appena esso inizia ad allargarsi, planate sino al termine della tecnica, avvicinandovi a Redeemer. Dopo essere atterrati, avrete pochissimo tempo per colpire il bersaglio, prima che esegua il successivo Raggio divino: usate subito il Pugno demoniaco. A seconda dei danni subiti in precedenza dal boss, sono sufficienti uno oppure due Pugni demoniaci per terminare lo scontro perchè, dopo aver perso 88 PV, Redeemer verrà scagliato oltre la vetrata.

|| Spawn si lancia anche lui dalla finestra, per seguire il suo avversario e
|| continuare lo scontro all'esterno, mentre nell'oscurità c'è qualcuno che
|| osserva il combattimento tra i due guerrieri.

REDEEMER: 2° scontro \ 160 PV

ABILITÀ

1. Raggio divino [32 PV] {!!} {ND}
+ Contatto [2 PV]

Redeemer emette dal volto un largo raggio luminoso orizzontale. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla bisogna attendere che il raggio inizi ad aumentare di dimensioni, saltare sul posto e planare sino a quando l'attacco non termina. In alternativa, se c'è la possibilità, è sufficiente oltrepassare il nemico saltando.

2. Sfera energetica [16 PV] {!!}

Redeemer unisce i pugni e scaglia una sfera di energia che insegue il personaggio. L'attacco è abbastanza rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per non subire danni bisogna oltrepassare la sfera saltando e camminare verso il boss.

3. Gancio rovente [16 PV] {!!}

Redeemer salta sul posto e colpisce in verticale con un pugno infuocato. La tecnica è piuttosto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Il boss esegue spesso il Gancio rovente quando il personaggio cerca di oltrepassarlo saltando. Per evitare di subire danni bisogna allontanarsi dal nemico.

4. Fendente rovente [8 PV] {!!}

Redeemer scatta in avanti, colpendo con una fendente della mano. La tecnica è piuttosto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla bisogna oltrepassare il nemico saltando oppure è possibile interrompere il suo assalto colpendolo con il giusto tempismo.

5. Gancio semplice [8 PV] {!!}

Redeemer colpisce in verticale con il pugno. La tecnica è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Il boss esegue spesso il Gancio semplice quando il personaggio cerca di oltrepassarlo saltando. Per evitare di subire danni bisogna allontanarsi dal nemico.

6. Calcio laterale [6 PV]

Redeemer colpisce estendendo la gamba in orizzontale. La tecnica è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarla è necessario allontanarsi dal nemico. Il boss esegue il Calcio laterale anche subito dopo aver subito un danno, nel caso in cui Spawn si trovi nelle immediate vicinanze: quando ciò accade il suo attacco avrà una priorità maggiore rispetto a quelli del personaggio.

.. Difesa

Redeemer si mette in posizione difensiva, subendo danni minori dagli attacchi del personaggio.

Redeemer è un uomo che indossa una tuta grigia con casco ed un mantello viola. Il boss si sposta camminando oppure scattando, è piuttosto aggressivo ed ora è in grado di eseguire un maggior numero di attacchi. Le tecniche maggiormente usate da Redeemer sono il Raggio divino ed il Fendente rovente: il primo potete evitarlo saltando e planando oppure oltrepassando il nemico con un balzo, se questi si trova nella zona centrale della stanza; il secondo invece si schiva superando il boss con un salto oppure colpendolo con il giusto tempismo.

Per quanto riguarda la fase offensiva, posizionatevi ai lati dello schermo ed attaccate Redeemer con il Pugno demoniaco, non appena questi si avvicina con il Fendente rovente; in alternativa, potete intercettare il suo assalto con la Scivolata. Un altro momento utile per infliggere danni al bersaglio è quando questi ricade dopo aver eseguito il Gancio rovente: se vi trovate vicini, usate sempre il Pugno demoniaco, in caso contrario feritelo con la Carica travolgente. Con l'ultimo assalto, scaglierete il boss oltre i bordi della schermata.

|| Il Redeemer è rimasto immobile, dopo essere stato lanciato all'interno di
|| una vettura e sul campo di battaglia compare Angela, un'altra guerriera del
|| Paradiso, che però non è ostile nei confronti di Spawn. La donna ha bisogno
|| dell'aiuto del demone per salvare i bambini.

||
|| Un soldato rinnegato del Paradiso, chiamato 'Il Folle', ha creato un'arma
|| chiamata la Sfera del Candore, assorbendo le anime dei bambini rapiti,
|| ed intende usarla per eliminare Malebolgia, sacrificando così le loro vite.
|| Il Folle ora si trova nell'oltretomba e si sta dirigendo presso la dimora
|| del demone supremo; poichè Spawn è una creatura infernale, è l'unico che può
|| raggiungere la terra dei dannati e fermare il soldato rinnegato.

||
|| Per aprire la porta dell'inferno però il demone ha bisogno di un cuore pieno
|| di malvagità. Mentre Angela tiene a bada il Redeemer, Spawn sa già dove
|| recarsi per trovare la persona adatta per questo scopo.

=====

piccoli robot che aprono il fuoco a tre angolazioni diverse: eseguite la Scivolata per sconfiggerli subito. In seguito lasciatevi cadere nel condotto e proseguite verso destra, facendovi strada tra i nemici, sino a tornare nella camera verticale.

L'uscita esatta per proseguire nell'avventura è la seconda dal basso. Una volta attraversata, superate le Guardie corazzate [03-f] e procedete in direzione ovest. All'interno del condotto [03-g] planate lungo la parete sinistra, senza però venirvi a contatto ed ora, spostandovi in orizzontale in maniera alternata, evitate le varie spine presenti. Giunti nella zona inferiore, uscite da destra e, nella stanza successiva [03-i], evitate i nemici presenti correndo e saltando. Infine affronterete il boss [03-l].

|| Spawn raggiunge la cella dove si trova Billy Kincaid, con l'intenzione di || ucciderlo. Nell'edificio è presente anche Violator, una creatura infernale || in grado di assumere l'aspetto di un clown grottesco. Il malvagio demone ha || sfruttato l'irruzione di Spawn per nutrirsi delle anime dei detenuti uccisi || ed ora vuole occuparsi di lui.

VIOLATOR \ 127 PV

ABILITÀ

1. Fiammata [24 PV] {!!} {ND}
Violator emette dalla bocca una fiammata e la fa oscillare verticalmente due volte. La tecnica è piuttosto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Per non subire danni bisogna allontanarsi dal nemico.
2. Carica [20 PV] {!!} {ND}
Violator scivola lungo il pavimento, colpendo con le fauci. La tecnica è piuttosto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla bisogna oltrepassare il nemico saltando.
3. Doppio morso [16 PV]
Violator si sporge in avanti e morde due volte consecutivamente. La tecnica è piuttosto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarla bisogna rimanere lontani dal nemico ed in ogni caso si può essere colpiti solo da uno dei due morsi. Violator esegue questa tecnica anche subito dopo aver subito un danno, nel caso in cui Spawn si trovi nelle immediate vicinanze: quando ciò accade il suo attacco avrà una priorità maggiore rispetto a quelli del personaggio.

Violator è un demone azzurro di forma umanoide munito di due grossi artigli ai lati della bocca ed un terzo che gli spunta dalla schiena. Il nemico si sposta saltando oppure scattando ed è molto aggressivo. All'inizio della battaglia oltrepassate subito la Carica del boss e posizionatevi al centro della stanza. Ora attendete che Violator si avvicini e rimanete sempre in corrispondenza delle sue spalle, da dove il nemico non potrà ferirvi in alcun modo.

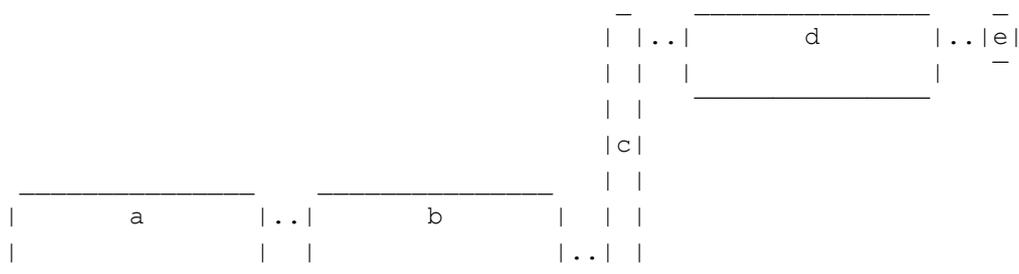
Una volta giunti in questa zona sicura, aspettate che il boss esegua uno dei suoi attacchi e posizionatevi dietro di lui: da qui potrete danneggiarlo in tutta sicurezza con le vostre tecniche, specialmente con il Pugno demoniaco. Dopo aver ferito Violator, ricordatevi sempre di avvicinarvi a lui e di mettervi in corrispondenza delle sue spalle. Con l'ultimo assalto scaglierete il boss oltre i bordi della schermata.

|| Dopo essere stato sconfitto, Violator fugge da Spawn, promettendogli che || prima o poi si sarebbero incontrati. Senza più ostacoli, il demone nero ora || può occuparsi di Kincaid e sfruttare il suo cuore malvagio per accedere || all'inferno.

||
 || Nel frattempo, dal suo trono, Malebolgia osserva Il Folle farsi strada tra
 || le orde di demoni che infestano le terre dei dannati. Il soldato rinnegato
 || riesce a sconfiggere facilmente i servitori del male e si avvicina sempre di
 || più al suo obiettivo.

=====
 LIVELLO 04 <> LA VALLE FIAMMEGGIANTE [05L4]
 =====

| NEMICI | PV | SIMBOLI SPAWN |
|--------------------|----|---------------|
| ----- | | presso [04-e] |
| • Demone alato | 8 | |
| • Demone terrestre | 8 | |
| • Scheletro rosso | 8 | |
| • Scheletro viola | 12 | |



Una volta arrivati nelle terre dei dannati [04-a] vi verranno subito incontro gli Scheletri: quelli rossi, più deboli, sono in grado di colpirvi con il loro Aculeo; quelli viola, più potenti, potranno eseguire anche la Scivolata. Per eliminarli entrambi, usate il Calcio trivella. Sempre in questa stanza affronterete i Demoni terrestri e quelli alati: i primi possono essere ostacoli insidiosi perchè il più delle volte sono coperti dagli elementi dell'area e diventano visibili solo quando si innalzano dal suolo; i secondi invece vi attaccheranno dall'alto. In entrambi i casi è consigliato ignorare i nemici ed oltrepassarli rapidamente.

Seguite il percorso verso destra e saltate, aiutandovi poi con la planata, per superare le pozze di magma. Ignorate il più possibile i nemici presenti ed avanzate in direzione est, sino a raggiungere l'uscita. Nell'area successiva [04-b] state attenti alle colonne di fuoco che si innalzeranno dal suolo ed avanzate con cautela, per evitare i Demoni terrestri.

In seguito [04-c] rimbalzate sulle pareti rocciose per andare verso l'alto, sino a trovare le piattaforme con le spine: salendovi sopra, esse inizieranno a scendere lentamente in verticale, sotto il peso del personaggio. Salite sulla pedana più bassa, recatevi subito su quella a nord ovest e da qui raggiungete la parete sulla destra. Dopo averlo fatto, scalate il muro, stando attenti al Demone alato, ed infine uscite da nord est.

Più avanti [04-d] procedete con cautela e fate in modo di rimanere sempre nella parte più alta dell'area. Eliminate i Demoni alati con il Gancio rotante e, in caso di difficoltà, usate il Teletrasporto per superare questa stanza. Nell'area finale [04-e] affronterete il boss.

ABILITÀ

1. Globi di fuoco [10 PV] {!!} {ND}

lo Spirito fiammeggiante scaglia due sfere in direzione del personaggio. La tecnica è piuttosto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla bisogna oltrepassare le sfere saltando oppure è possibile distruggerle con un attacco qualsiasi.

Lo Spirito fiammeggiante è un volto infuocato che fluttua. Il nemico non si sposta mai dalla sua zona ed è piuttosto aggressivo. L'unico punto debole del boss è rappresentato dalla sua fiamma vitale, che si nasconde in una delle quattro fiaccole posizionate attorno al volto: essa si riconosce dalle due braccia che periodicamente mostra.

Per danneggiare lo Spirito fiammeggiante dovrete quindi individuare il punto debole e colpirlo con un attacco qualsiasi: una volta fatto, tutte le rimanenti fiaccole si spegneranno, il volto svanirà per poi ricomparire dopo qualche istante, assieme a nuovi fuochi, tra i quali si nasconderà ancora la fiamma vitale.

La strategia migliore è la seguente: all'inizio di ogni turno posizionatevi sempre tra una fiaccola alta ed una bassa ed eseguite la Capriola per colpirle entrambe con un singolo attacco. Successivamente utilizzate la Scivolata per raggiungere l'altra fiaccola bassa ed infine spegnete l'ultimo fuoco con la Capriola. Per sconfiggere lo Spirito fiammeggiante bisogna colpire per otto volte la sua fiamma vitale. In caso di necessità, usate sempre la Capriola anche per proteggervi dai Globi di fuoco. Infine raccogliete il SIMBOLO SPAWN per terminare il Livello.

=====

LIVELLO 05 <> IL RIFLESSO DELL'EDEN

=====

[@5L5]

| NEMICI | PV | SIMBOLI SPAWN |
|-------------------|----|---------------|
| ----- | | presso [05-g] |
| • Anima dannata | 12 | |
| • Demone alato | 8 | |
| • Donna cobra | 24 | |
| • Golem | 24 | |
| • Ragno prensile | 4 | |
| • Scheletro rosso | 8 | |
| • Scheletro viola | 12 | |
| • Serpente celato | 6 | |

| a \ b |..| c \ d |..| e \ f |..|g|

Tutto questo Livello è un lungo percorso orizzontale, dove sono presenti diversi precipizi e spine sul pavimento, perciò calibrate sempre i salti da una zona all'altra e cercate di scagliare gli avversari nei burroni.

All'inizio [05-a] eliminate gli Scheletri rossi e più avanti vi verrà incontro il Ragno prensile: questo nemico non possiede attacchi diretti ma vi ferirà al contatto perciò eliminatelo con il Calcio trivella, se possibile. Più avanti dovrete affrontare le Donne cobra: esse sono piuttosto aggressive quindi non lasciate loro l'iniziativa ed attaccatele senza sosta. Superate correndo la sezione con gli Scheletri [05-b] per accedere nell'area seguente.

Qui [05-c] noterete subito sulla destra un Serpente celato: il nemico può causare danni e può essere eliminato solo quando emerge dal suo rifugio perciò ignoratelo, oltrepassatelo saltando e proseguite attraverso il percorso. Fatevi strada tra le creature ed in seguito [05-d] state attenti ai Demoni alati.

Nell'area successiva [05-e] vi verrà incontro un'Anima dannata, un nemico in grado di generare mostri più piccoli: eliminate quest'ultimi con la Scivolata ed usate il Doppio calcio, seguito subito da un Calcio rotante, contro il corpo principale. Attraversate correndo questa sezione e, giunti alla sua fine, sfruttate la pedana situata a nord ovest per sconfiggere facilmente i nemici.

All'interno della zona accanto [05-f] troverete una creatura imponente di colore grigia e viola, il Golem: questi è in grado di colpirvi sia dalla lunga che dalla breve distanza quindi state attenti ed usate più volte il Calcio trivella per danneggiarlo. Procedete verso destra, oltrepassando saltando le varie Anime dannate e, giunti nell'edificio [05-g] affronterete il boss.

TARANTOLA INFERNALE \ 128 PV

ABILITÀ

1. Generazione ragni [4 PV]

dopo essere tornata visibile, la Tarantola infernale rilascia dalla sua bocca quattro piccoli ragni verso il basso. Una volta giunte sul pavimento, le creature camminano su di esso sino ad uscire dallo schermo. I nemici non sono molto rapidi e per eliminarli è consigliato utilizzare la Scivolata.

.. Invisibilità

la Tarantola infernale ha la capacità di diventare invisibile per alcuni istanti. Durante questo intervallo di tempo è possibile comunque individuare la posizione del nemico, notando la distorsione dello sfondo provocata dalla sagoma del boss. La Tarantola infernale non può subire danni mentre è invisibile.

La Tarantola infernale è una grande creatura viola con otto zampe. Il nemico si sposta sullo sfondo ed è piuttosto aggressivo. La caratteristica del boss è quella di poter diventare temporaneamente invisibile ed invincibile per alcuni istanti. La Tarantola infernale si comporta in maniera meccanica: rilascia i piccoli ragni, diventa invisibile, si sposta, ricompare e ricomincia il ciclo dall'inizio.

Per eliminarla dovrete seguire i suoi movimenti e cercare di posizionarvi sempre sotto di lei, dopo che ricompare. Non appena il boss sta per rilasciare le creature, eseguite subito il Gancio rotante: se fatto con il giusto tempismo riuscirete ad eliminare tutti i ragni ed a ferire la Tarantola infernale con un unico attacco. Nel caso in cui il boss si trovi troppo in basso per essere colpito dal Gancio rotante, danneggiatelo con il Pugno demoniaco e poi usate la Scivolata per distruggere le piccole creature che si muoveranno verso di voi. Infine raccogliete il SIMBOLO SPAWN per terminare il Livello.

=====

LIVELLO 06 <> TORTURA GOTICA

=====

[@5L6]

NEMICI

PV

SIMBOLI SPAWN

presso [06-g]

Demone alato

8

accanto. Essa è divisa in due sezioni [06-e, 06-f] ed in ognuna delle quali dovrete affrontare vari Scheletri e poi un Minotauro. Ricordatevi di usare la Scivolata per disarmare i nemici ed eseguite il Pugno demoniaco per eliminare all'istante il Minotauro.

PERCORSO CENTRALE

Superate le spine e più avanti troverete alcune vetrate, raffiguranti draghi, che vi scaglieranno contro una sfera acuminata. Correte per evitare di subire danni, oltrepassate la buca ed entrate nella sala accanto. Qui [06-g] seguite il percorso correndo, in modo tale da superare rapidamente le vetrate dei draghi, sino ad arrivare in una zona dove sono presenti le pedane mobili. Salite sulla seconda di esse e, quando questa raggiunge il punto più alto in assoluto, saltate sul posto per entrare in un passaggio segreto all'interno del soffitto, che vi condurrà al SIMBOLO SPAWN. In caso di difficoltà, usate il Teletrasporto per accedere facilmente nel sentiero nascosto. Infine uscite da nord est.

PERCORSO INFERIORE

Superate le spine e più avanti troverete alcune vetrate, raffiguranti draghi, che vi scaglieranno contro una sfera acuminata. Correte per evitare di subire danni, oltrepassate la buca ed entrate nella sala accanto. Qui [06-h] usate immediatamente il Gancio infuocato e poi rimbalzate di continuo lungo la stessa parete per arrivare in cima alla stanza, prima di essere raggiunti dalle fiamme.

Al termine dei tre percorsi, vi ritroverete in un lungo corridoio. Esso è diviso in quattro sezioni [06-i, 06-l, 06-m, 06-n] ed in ognuno delle quali dovrete affrontare vari Scheletri che vi attaccheranno da entrambi i lati. Fatevi strada tra i nemici e nella camera seguente [06-o] incontrerete il boss.

CAVALIERE GRIGIO \ 170 PV

ABILITÀ

1. Fiamme multiple [24 PV] {!!}
il Cavaliere grigio esegue un fendente verticale con la sua arma e da essa scaglia tre fiamme incolonnate. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. L'unico modo per ridurre i danni subiti è quello di mettersi subito in posizione difensiva.
2. Fendente [16 PV] {ND}
il Cavaliere grigio esegue un fendente verticale con la sua arma. L'attacco è molto rapido e possiede un discreto raggio d'azione. Per evitarlo bisogna allontanarsi dal nemico.
3. Terremoto [8 PV] {ND}
il Cavaliere grigio affonda la sua spada nel pavimento, generando un'onda sismica che fa tremare l'intera stanza. La tecnica è molto rapida e copre una vasta area. Per non subire danni è necessario saltare poco prima che il nemico colpisca il suolo.
4. Testa fluttuante [8 PV]
la testa del Cavaliere grigio si stacca dal nemico ed inizia ad inseguire costantemente il personaggio per alcuni secondi, mentre il resto del corpo rimane in posizione difensiva. La tecnica è piuttosto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla bisogna oltrepassare la testa saltando e poi allontanarsi da lei correndo. Essa non causa danni mentre torna per riagganciarsi al resto del corpo e ciò può essere velocizzato colpendo la testa con il giusto tempismo.

All'interno del salone successivo [07-c] dal fondo dello schermo si solleverà periodicamente un'onda di sabbia che coprirà quasi tutta la stanza. Essa non causa danni al contatto ma è in grado di ferirvi se, quando si ritrae, si trova almeno all'altezza del bacino. Per non subire danni dovrete rimanere il più possibile nella zona più alta della camera.

Posizionatevi subito sulla pedana più alta e, non appena l'onda inizierà a scendere, scivoliate lungo la parete destra. Arrivati sul pavimento, usate due volte il Gancio rotante (PD) per demolire la barriera fragile e raggiungete di nuovo la parte superiore dello schermo, sfruttando le pedane successive. Ripetete la stessa procedura per superare la zona accanto e, più avanti, lasciatevi cadere nel condotto, distruggete l'ostacolo e tornate indietro, non appena si alza l'onda di sabbia.

Per demolire la barriera fragile situata più avanti, dovrete colpirla una prima volta con il Pugno aereo, ritornare nella zona elevata e rifare queste operazioni più volte, sino a quando l'accesso non verrà aperto. Infine scalate la parete più orientale ma non attraversate subito l'uscita. Da qui, usate il Teletrasporto e muovetevi verso sinistra, in maniera radente al soffitto della sporgenza, per trovare al suo interno l'ingresso di un passaggio segreto che vi condurrà al SIMBOLO SPAWN. Infine tornate indietro ed uscite dalla sala.

Una volta arrivati nella lunga camera verticale [07-d] riparatevi subito nella rientranza del muro di sinistra: la parete orientale oscillerà periodicamente in orizzontale e, venendo schiacciati da essa, perderete istantaneamente la vita. Procedete gradualmente verso nord e, giunti all'altezza delle spine sul muro, dovrete continuare la scalata sulla parete oscillante. Siate rapidi nel rimbalzare su di essa, per superare la zona superiore e, giunti al bivio, continuate a rimanere sul lato destro dello schermo. Dopo essere arrivati in cima, entrerete automaticamente nella sala del boss [07-e].

BESTIA FLUTTUANTE \ 192 PV

ABILITÀ

1. Schiacciamento [morte] {ND}
nel caso in cui il personaggio rimanga schiacciato tra la Bestia fluttuante e le pareti, perderà istantaneamente la vita.
2. Aculeo [16 PV]
difronte al volto dorsale della Bestia fluttuante è situato un aculeo che scorre in orizzontale e che causa danni al contatto. La tecnica non è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Per non subire danni bisogna saltare sul posto e planare sino a quando l'aculeo non si ritirerà.
3. Mina [8 PV]
i volti laterali della Bestia fluttuante emettono sfere che inseguono il personaggio ed esplodono al contatto. La tecnica è piuttosto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla bisogna distruggere le Mine con un attacco qualsiasi.
4. Sangue [4 PV]
gli organi della Bestia fluttuante rilasciano gocce di sangue scuro in direzione del personaggio. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla bisogna allontanarsi dagli organi.

La Bestia fluttuante è un gigantesco agglomerato di varie creature, che vola per la stanza. Il nemico non è molto rapido, nè particolarmente aggressivo. Il boss è composto da tre teste, ognuna delle quali possiede 64 PV, le quali

| | - :
| |.....:
| |
| |
-

In alcune stanze di questo Livello, la forza di gravità sarà rivolta verso l'alto, quindi visivamente voi ed i nemici camminerete lungo il soffitto della sala. Questa inversione si applicherà anche alle direzioni Su e Giù quando vorrete eseguire le tecniche di Spawn.

Nella prima camera [08-a] correte ed oltrepassate saltando sia i Golem che gli Scheletri. Superate la stanza seguente [08-b] e più avanti [08-c] saltate da una piattaforma all'altra, stando attenti agli Stregoni che cercheranno di colpirvi; ignorate tutte le varie uscite ed attraversate solo quella situata in cima. Successivamente [08-d] andate verso destra, scivolote lungo la parete e raggiungete la sporgenza ad ovest, composta anche da mattoni grigi, le quali compongono una grande 'T'. Posizionatevi alla sua destra ed entrate al suo interno per accedere così in una sala segreta [08-e] dove troverete un SIMBOLO SPAWN.

Tornate indietro [08-d] ed ora proseguite verso sinistra, saltando da una pedana all'altra. Superate le spine, scalate il condotto accanto e planate, mentre scendete nell'apertura, per non rimanere feriti dai pali acuminati. Infine andate verso sinistra per uscire dalla camera.

In seguito [08-f] avanzate con cautela, stando attenti alle armature animate, e fate piccoli salti, in modo tale da non venire a contatto con i dardi. Giunti nella torre rovesciata [08-g] saltate da una pedana all'altra e recatevi presso l'uscita situata nella zona più bassa dello schermo. Se fatto in modo corretto, arriverete direttamente in cima alla camera accanto [08-h] e potrete uscire dal passaggio a sinistra. Attraversate il corridoio successivo [08-i] ed evitate saltando sia i Ragni prensili, sia gli Scheletri armati.

Più avanti [08-l] eliminate l'Anima dannata poi posizionatevi in corrispondenza del condotto di sinistra: usate il Gancio infuocato (CF) per andare verso l'alto, evitando così le trappole acuminate, ed in seguito planate in direzione ovest. Adesso attendete che la lama rotante del muro occidentale raggiunga il punto più basso, saltate più in alto di essa e scalate rapidamente tutta la parete sinistra. Arrivate in cima e proseguite in direzione est: le due righe superiori di mattoni che compongono le colonne sono illusorie perciò potrete attraversarle come se non esistessero. Infine uscite da destra.

La camera seguente [08-m] contiene un rullo girevole molto lungo: una volta su di esso, scenderete gradualmente di quota e dovrete saltare di tanto in tanto per evitare di precipitare nel vuoto. Correte sul rullo ed ignorate le Nuvole maligne, le quali potranno danneggiarvi solo quando saranno circondate dai Fulmini. Nel corridoio successivo [08-n] affronterete i Cadaveri mitraglieri: essi possono danneggiarvi dalla lunga e dalla breve distanza quindi non date loro l'iniziativa e colpiteli con i Pugni demoniaci. Fate lo stesso con gli esemplari situati più avanti [08-o] ed infine eliminate i Minotauri [08-p] per accedere nella camera del boss [08-q].

PARETE VIVENTE \ 272 PV

ABILITÀ

1. Schiacciamento [morte] {ND}
nel caso in cui il personaggio rimanga schiacciato tra la Parete vivente ed il pavimento, perderà istantaneamente la vita. Per evitare ciò, ogni volta

che il boss ruota, bisogna posizionarsi in corrispondenza dell'apertura scura, lungo il bordo della parete.

2. Fantasma [8 PV]

la Parete vivente genera da una delle sue bocche un fantasma che avanza in direzione del personaggio. La tecnica è piuttosto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla bisogna oltrepassare il proiettile con un salto.

La Parete vivente è una creatura simile ad uno scheletro arancione, legata a testa in giù ad un muro girevole. Il nemico si sposta ruotando periodicamente in verticale ed è abbastanza aggressivo. Il boss è composto da quattro bocche, che sono i suoi unici punti deboli e che possiedono 62 PV ognuna: due sono situate sul palmo delle mani e le rimanenti sulle estremità verticali del corpo.

Per tutta la durata dello scontro dovrete stare attenti a non farvi schiacciare dal boss contro il pavimento, pena la morte immediata. La Parete vivente ruota periodicamente, eseguendo due giri completi, in maniera sempre più veloce: ad ogni turno, colpite un paio di volte una delle bocche e poi mettetevi subito in corrispondenza dell'apertura scura, che scenderà dall'alto, in modo tale da non farvi colpire dal bordo del boss. La posizione dell'apertura scura segue un ordine preciso: sinistra, centro, destra, centro e poi ricomincia dall'inizio. La Parete vivente è in grado anche di generare un Fantasma ad ogni turno: la bocca che lo emette tuttavia non può essere danneggiata sino a quando lo spirito non viene scagliato.

All'inizio della battaglia, colpite la bocca sinistra con un Pugno demoniaco, seguito subito dai Calci rotanti. In seguito occupatevi della bocca inferiore usando il Pugno demoniaco e la Capriola, in maniera tale da riuscire a ferire anche la bocca superiore. Successivamente verrà il turno di quest'ultima, che potrete colpire più volte con il Gancio rotante (PD) infine toccherà alla bocca destra, per la quale potrete ripetere la stessa strategia usata per quella sinistra. Infine raccogliete il SIMBOLO SPAWN per terminare il Livello.

=====

LIVELLO 09 <> LO SCONTRO A MALEBOLGE [05L9]

=====

| NEMICI | PV | SIMBOLI SPAWN |
|---------------------|-----|---------------|
| ----- | | presso [09-e] |
| • Deimos | 160 | |
| • Ombra di Redeemer | 160 | |
| • Ombra di Violator | 127 | |
| • Phobos | 160 | |
| • Riccio corazzato | 88 | |

```

      d
    c :
  e : :
b : : :
_ : _ : _ :
| a |
: - : - :
: : : .....
: : :
: : : .....
```

```

: :           : :...: :
: :.....:   : :      :
_:_         _:_         _:_         _:_         :
| b | | c | | d | |   | :
_:_         _:_         _:_         |   | :
:           :           : | | .. : ..| g |
a           a           a | e | :
|   | :
|   | :
|   | :
|_  | :
: : :
a..: :
: :
|_| :
| | :
|f| :
| | :
|_ | :
: :
:.....:

```

Nella prima stanza del Livello [09-a] troverete quattro agglomerati organici che vi condurranno ad altrettante camere diverse: tre di esse contengono un solo nemico da affrontare e, dopo averlo eliminato, si tornerà nella sala iniziale, mentre solo una permetterà di proseguire nell'avventura.

FACOLTATIVO - 1° agglomerato: [09-b] OMBRA DI REDEEMER - 160 PV

Il nemico possiede lo stesso aspetto e le stesse tecniche di Redeemer. Posizionatevi ai lati dello schermo ed attaccate l'avversario con il Pugno

demoniaco, non appena questi si avvicina con il Fendente rovente; in alternativa, potete intercettare il suo assalto con la Scivolata. Un altro momento utile per infliggere danni al bersaglio è quando questi ricade dopo aver eseguito il Gancio rovente: se vi trovate vicini, usate sempre il Pugno demoniaco, in caso contrario feritelo con la Carica travolgente.

FACOLTATIVO - 2° agglomerato: [09-c] RICCIO CORAZZATO - 88 PV

Per sconfiggere il nemico rimanete possibilmente al centro dello schermo e da qui seguite i suoi movimenti, in modo tale da capire in quale punto del pavimento si fermerà. Se riuscirete ad anticipare il Riccio corazzato, dovrete colpirlo subito con il Pugno demoniaco, non appena si ferma; in caso contrario utilizzate la Carica travolgente oppure il Calcio rotante, a seconda della distanza dal nemico. Se invece non riuscite a seguirlo e possedete abbastanza potere demoniaco, sfruttate la Raffica automatica per ferire il Riccio corazzato.

FACOLTATIVO - 3° agglomerato: [09-d] OMBRA DI VIOLATOR - 127 PV

Il nemico possiede lo stesso aspetto e le stesse tecniche di Violator. All'inizio della battaglia posizionatevi al centro della sala. Ora attendete che la creatura si avvicini e rimanete sempre in corrispondenza delle sue spalle, da dove il nemico non potrà ferirvi in alcun modo. Una volta giunti in questa zona sicura, aspettate che il nemico esegua uno dei suoi attacchi e posizionatevi dietro di lui: da qui potrete danneggiarlo in tutta sicurezza con le vostre tecniche, specialmente con il Pugno demoniaco. Dopo aver ferito la creatura, ricordatevi sempre di avvicinarvi a lei e di mettervi in corrispondenza delle sue spalle.

L'agglomerato situato più a destra è quello che vi farà proseguire nel corso dell'avventura. Una volta entrati nella stanza successiva [09-e] planate subito

e muovetevi verso sinistra, per raggiungere la piccola sporgenza dove è situato un SIMBOLO SPAWN. Nel caso in cui non riusciate ad atterrarvi sopra al primo tentativo, uscite dalla camera tramite il pozzo situato a sud est, in modo tale da ricomparire poi dalla cima di questa camera.

Dopo averlo raccolto, saltate e planate, rimanendo vicini alla parete destra: al suo interno noterete poi una rientranza. Entrandovi accederete alla sala successiva [09-g] dove affronterete i gemelli Deimos e Phobos. All'inizio dello scontro, il primo a comparire sullo schermo è sempre Deimos, il nemico rosso: andategli incontro ed evitate la Fiamma saltando. Una volta arrivati vicini a lui, storditelo con un Calcio laterale e poi colpitelo con un Pugno demoniaco. Nel frattempo giungerà anche Phobos sul campo di battaglia.

Da questo momento in poi dovrete impedire a Deimos di uscire dall'angolo, usando il più possibile il Pugno demoniaco. Ogni volta che il demone rosso è a terra, rimanete sempre in posizione di difesa, per evitare gli eventuali assalti di Phobos. Con un po' di fortuna, anche il demone verde raggiungerà il suo gemello e sarete in grado di danneggiare entrambi i nemici con un solo Pugno demoniaco, risparmiando in questo modo tempo e fatica. Nel caso in cui i demoni riescano a fuggire, attendete che si avvicinino di nuovo e bloccateli ancora una volta nell'angolo. Infine entrate nel pozzo per raggiungere la sala del boss [09-h].

|| Il Folle ha finalmente raggiunto il trono di Malebolgia e sta per usare
|| contro di lui la Sfera del Candore. Spawn arriva appena in tempo per fermare
|| il soldato rinnegato.

IL FOLLE \ 510 PV

ABILITÀ

1. Primo affondo [8 PV]
+ Secondo affondo [8 PV]
+ Terzo affondo [24 PV] {!!}
Il Folle esegue sul posto due affondi con il suo bastone, seguiti da un terzo attacco, compiuto mentre avanza. La tecnica è piuttosto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Per evitarla bisogna oltrepassare il nemico saltando.
2. Bastone aereo [32 PV] {!!}
Il Folle salta sul posto, mentre fa roteare il suo bastone. La tecnica è piuttosto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Il nemico esegue spesso il Bastone aereo quando il personaggio cerca di oltrepassarlo saltando. Per evitare di subire danni è necessario allontanarsi dal nemico.
3. Bastone rotante [32 PV] {!!}
Il Folle scivola lungo il pavimento, mentre fa roteare il suo bastone. La tecnica è piuttosto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla bisogna oltrepassare il nemico saltando.
4. Fulmini demoniaci [16 PV] {!!}
dallo sfondo compaiono gli artigli di Malebolgia, i quali rilasciano periodicamente fulmini verso il pavimento. La tecnica è piuttosto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Per evitarla bisogna allontanarsi dagli artigli. Il Folle può essere colpito dai Fulmini demoniaci ma non subisce danni e viene solamente stordito.
5. Sfere viola [16 PV] {!!}
Il Folle scaglia dal suo bastone tre sfere viola in direzione di Spawn. La tecnica è piuttosto rapida e possiede un notevole raggio d'azione.

Per evitarla è necessario accovacciarsi oppure oltrepassarle saltando.

6. Spada rotante [16 PV]

Il Folle fa roteare più volte la sua spada. La tecnica è piuttosto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarla bisogna allontanarsi dal nemico.

.. Contatto [8 PV]

si subiscono danni venendo a contatto con gli artigli di Malebolgia ma non con Il Folle.

.. Difesa

Il Folle si mette in posizione difensiva, subendo danni minori dagli attacchi del personaggio.

Il Folle è un guerriero che indossa un'armatura dorata e che impugna un bastone ed una spada. Il nemico si sposta scattando oppure saltando ed è molto aggressivo. All'interno della stanza, oltre al guerriero, dovrete stare attenti anche a Malebolgia, posizionato sullo sfondo: non potrete danneggiare il demone e dovrete stare attenti ai Fulmini che scaglierà dai suoi artigli. Per tutta la durata dello scontro, cercate di rimanere sempre al centro della stanza, proprio sotto il volto di Malebolgia: in questo punto della sala lui non potrà danneggiarvi e sarà più facile sconfiggere Il Folle.

La difficoltà di questa battaglia dipende dalla vostra padronanza del Pugno demoniaco: più sarete abili nel suo utilizzo, più facilmente e rapidamente sconfiggerete Il Folle. All'inizio dello scontro, oltrepassate il boss con un salto, voltatevi e colpitelo con il Doppio calcio, in modo tale da fermare il suo Bastone rotante. Dopo essere atterrati, eseguite il Pugno demoniaco per ferire il nemico ed allontanarlo da voi. Adesso accovacciatevi ed attendete la prossima mossa del boss: se sta per scagliare le Sfere viola, colpitelo con la Scivolata; se invece vi viene incontro con il Bastone rotante, usate il Pugno demoniaco con il giusto tempismo. Al termine di ogni assalto, ricordatevi di tornare al centro dello schermo.

Nel caso in cui non riusciate a colpire il nemico con il Pugno demoniaco oppure non abbiate abbastanza potere, bloccate Il Folle in un angolo ed utilizzate senza sosta il Gancio rotante (PD) per ferirlo: spostatevi da lui solamente quando appare l'artiglio di Malebolgia.

|| Dopo una dura lotta, Spawn riesce a disarmare Il Folle ma la Sfera del
|| Candore finisce tra le mani di Malebolgia. Il signore dei demoni decide di
|| usarla per i suoi scopi, fondendola con i parassiti neurali e dando così
|| alla luce una nuova creatura. Per testare le capacità della sua ultima
|| creazione, Malebolgia la invia sulla Terra e Spawn non può fare altro che
|| inseguirla.

=====

LIVELLO 10 <> LA BATTAGLIA FINALE

=====

[@5LF]

| NEMICI | PV | SIMBOLI SPAWN |
|------------------------|----|---------------|
| ----- | | nessuno |
| Teppista con bracciali | 2 | |
| Teppista con cappello | 4 | |
| Teppista con tubo | 8 | |

Una volta iniziato il Livello [10-a] proseguite verso destra e fatevi strada tra i vari Teppisti, sino ad accedere nell'area finale [10-b].

|| La devastazione causata dalla creatura di Malebolgia è immensa e persino una
|| valente guerriera come Angela è incapace di arrestare la sua furia.
|| Spawn raggiunge il possente demone con l'intenzione di rispeditirlo nelle
|| terre dei dannati.

PROGENIE DEL MALE \ 500 PV

ABILITÀ

1. Pugno frontale [32 PV] {ND}
la Progenie del male scatta in avanti e colpisce frontalmente estendendo il braccio. La tecnica è piuttosto rapida e possiede un raggio d'azione notevole. Per evitarla bisogna posizionarsi alle spalle del nemico oppure salire sul suo braccio.
2. Fulmini demoniaci [16 PV] {!!}
dal cielo cadono periodicamente in verticale tre fulmini in rapida successione. La tecnica è piuttosto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Per evitarla bisogna allontanarsi dal punto di impatto della scarica elettrica, non appena essa compare sullo schermo.

La Progenie del male è un gigantesco demone grigio, munito di aculei ossei. Il nemico si sposta eseguendo brevi scatti ed è abbastanza aggressivo. La battaglia si svolge come se fosse a turni: o dovrete evitare i Fulmini demoniaci o dovrete stare attenti al Pugno frontale. Nel primo caso state sempre in movimento, per non farvi colpire dalle scariche elettriche mentre nel secondo posizionatevi alle spalle del boss, in modo tale da stare al sicuro.

Per quanto riguarda la fase offensiva, il volto è l'unico punto vulnerabile del nemico inoltre potrete posizionarvi anche sul suo braccio, senza subire danni. La tecnica migliore è la Raffica automatica, che vi permetterà di colpire la Progenie del male, senza avvicinarvi lei. Poichè Spawn è invulnerabile mentre esegue questo attacco, non dovrete neanche preoccuparvi dei Fulmini demoniaci. In alternativa, posizionatevi sotto la faccia del boss e colpitelo con il Gancio rotante (PF) oppure con il Pugno aereo.

Dopo essere rimasto con 100 PV, la Progenie del male perderà le braccia e non potrà più eseguire il Pugno frontale. Adesso i Fulmini demoniaci verranno generati continuamente e, per sconfiggere il boss, potrete continuare ad usare la Raffica automatica oppure il Pugno demoniaco.

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

|| Spawn riesce a sconfiggere la Progenie del male, la cui distruzione genera
|| una grossa esplosione. Le anime imprigionate nella Sfera del Candore vengono
|| liberate e tornano dai rispettivi bambini, che riprendono subito coscienza.
||
|| Mentre Spawn osserva da lontano la situazione, compare Malebolgia accanto a

=====

ANIMA DANNATA

=====

12 PV ===

"Agglomerato di teschi."

DOVE SI TROVA

Livello 05-e: Sentiero iniziale [inf]
Livello 05-f: Sentiero finale [inf]
Livello 07-a: Corridoio viola [4]
Livello 08-l: Labirinto argentato [3]
Livello 08-o: Secondo settore dei geroglifici [1]

ABILITÀ

1. Piccola anima [8 PV]

L'Anima dannata rilascia sul pavimento una creatura azzurra che si muove sempre in direzione del personaggio. Il nemico non è molto rapido e per eliminarlo è consigliato utilizzare la Scivolata.

.. Contatto [8 PV]

L'Anima dannata è una creatura bipede, celeste e rossa, composta da vari teschi uniti assieme. Il nemico si sposta camminando e non è molto aggressivo. Pur non essendo un pericolo immediato, l'Anima dannata può diventare un ostacolo fastidioso, per via della sua capacità di generare altri nemici. Per tale motivo bisogna eliminarla rapidamente colpendola prima con un Doppio calcio e poi con un Calcio rotante.

=====

ASSALITORE

=====

8 PV ===

"Criminale munito di coltello."

DOVE SI TROVA

Livello 02-b: Bassifondi orientali [8]
Livello 02-g: Secondo piano [4]

ABILITÀ

1. Triplo affondo [2 PV]

L'Assalitore esegue tre affondi consecutivi con la sua arma. La tecnica è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarla bisogna allontanarsi dal nemico ed in ogni caso si può essere colpiti solo da uno dei tre affondi.

L'Assalitore è un uomo che indossa una maglia smanicata arancione, i pantaloni grigi ed è armato di coltello. Il nemico si muove camminando ed è piuttosto aggressivo. L'Assalitore può essere un avversario pericoloso perchè il suo attacco viene eseguito tre volte perciò bisogna attendere prima di reagire. Per eliminarlo facilmente è sufficiente utilizzare il Calcio trivella oppure la Carica breve.

=====

BESTIA FLUTTUANTE

=====

192 PV ===

"Il più grande dei demoni."

DOVE SI TROVA

Livello 07-e: Dimora della bestia (Boss)

ABILITÀ

1. Schiacciamento [morte] {ND}
nel caso in cui il personaggio rimanga schiacciato tra la Bestia fluttuante e le pareti, perderà istantaneamente la vita.
2. Aculeo [16 PV]
difronte al volto dorsale della Bestia fluttuante è situato un aculeo che scorre in orizzontale e che causa danni al contatto. La tecnica non è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Per non subire danni bisogna saltare sul posto e planare sino a quando l'aculeo non si ritirerà.
3. Mina [8 PV]
i volti laterali della Bestia fluttuante emettono sfere che inseguono il personaggio ed esplodono al contatto. La tecnica è piuttosto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla bisogna distruggere le Mine con un attacco qualsiasi.
4. Sangue [4 PV]
gli organi della Bestia fluttuante rilasciano gocce di sangue scuro in direzione del personaggio. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla bisogna allontanarsi dagli organi.

La Bestia fluttuante è un gigantesco agglomerato di varie creature, che vola per la stanza. Il nemico non è molto rapido, nè particolarmente aggressivo. Il boss è composto da tre teste, ognuna delle quali possiede 64 PV, le quali sono i suoi unici punti vulnerabili: due sono situate alle estremità laterali mentre l'ultima si trova sul suo dorso. Assieme ad esse, la Bestia fluttuante ha anche diversi organi esposti lungo il suo profilo, ognuno dei quali rilascia periodicamente gocce di sangue: essi possono essere distrutti ma ciò non influisce sulla barra di vita del boss.

Per tutta la durata dello scontro dovrete stare attenti a non farvi schiacciare dal boss contro le pareti della stanza, pena la morte immediata. Una volta cominciata la battaglia, eseguite più volte il Gancio rotante per eliminare subito il volto occidentale della Bestia fluttuante. In seguito rimanete sul gradino iniziale e da qui attendete che il boss raggiunga il punto più basso: quando ciò avviene, correte e saltate verso di lui, in modo tale da atterrare sui resti della faccia appena distrutta. In caso di difficoltà, eseguite il Gancio infuocato per salire a bordo del boss.

Dopo averlo fatto, muovetevi verso destra, sino a raggiungere il volto dorsale della Bestia fluttuante. Posizionatevi di fronte a lui e colpitelo con il Pugno demoniaco per eliminarlo in pochi secondi: ricordatevi di saltare sul posto e di planare per non farvi colpire dall'Aculeo. Una volta distrutto anche il secondo bersaglio, continuate ad avanzare in direzione est e scendete dal boss, per trovare l'ultima testa. Come già fatto all'inizio dello scontro, usate il Gancio rotante per colpirla e sconfiggere così la Bestia fluttuante.

=====
CADAVERE MITRAGLIERE
===== 64 PV ===
"Resti di un militare defunto."

DOVE SI TROVA

Livello 08-n: Primo settore dei geroglifici [2]
Livello 08-o: Secondo settore dei geroglifici [6]

ABILITÀ

1. Affondo [4 PV]

il Cadavere mitragliere attacca in avanti con le dita. La tecnica è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarla è necessario allontanarsi dal nemico.

2. Raffica [4 PV]

il Cadavere mitragliere, stando in piedi oppure accovacciandosi, spara tre proiettili che avanzano in orizzontale. La tecnica è discretamente rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla bisogna oltrepassare i proiettili saltando.

.. Difesa

il Cadavere mitragliere si mette in posizione difensiva, subendo danni minori dagli attacchi del personaggio.

Il Cadavere mitragliere è uno scheletro che indossa i resti di una divisa militare ed è munito di fucile. Il nemico si sposta camminando ed è abbastanza aggressivo. Il Cadavere mitragliere possiede due attacchi, che esegue a seconda della distanza che lo separa dal personaggio: da lontano aprirà il fuoco con la Raffica mentre da vicino lo colpirà con l'Affondo. Poichè il nemico possiede una gran quantità di PV, per eliminarlo rapidamente bisogna prima colpirlo con il Pugno demoniaco e poi attaccarlo più volte con il Calcio trivella.

=====

CANNONE DA PARETE

===== 2 PV =====

"Mortaio scorrevole posizionato sui muri."

DOVE SI TROVA

Livello 03-a: Parete acuminata [4]
Livello 03-c: Fonderia [4]
Livello 03-e: Raccordo [3]

ABILITÀ

1. Proiettile [4 PV]

il Cannone da parete spara un proiettile in direzione del personaggio. La tecnica è piuttosto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla bisogna oltrepassare il proiettile con un salto.

.. Contatto [4 PV]

Il Cannone da parete è un mortaio automatizzato che scivola lungo il muro su cui è posizionato. Il nemico è abbastanza aggressivo e apre periodicamente il fuoco in direzione del personaggio. Quando lo si incontra, è consigliato ignorarlo ed allontanarsi il prima possibile da lui; per eliminarlo facilmente invece bisogna utilizzare la Scintilla paralizzante.

=====

CAVALIERE GRIGIO

===== 170 PV =====

"Generale dell'esercito infernale."

DOVE SI TROVA

Livello 06-o: Camera del cavaliere (Boss)

ABILITÀ

1. Fiamme multiple [24 PV] {!!}
il Cavaliere grigio esegue un fendente verticale con la sua arma e da essa scaglia tre fiamme incolonnate. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. L'unico modo per ridurre i danni subiti è quello di mettersi subito in posizione difensiva.
 2. Fendente [16 PV] {ND}
il Cavaliere grigio esegue un fendente verticale con la sua arma. L'attacco è molto rapido e possiede un discreto raggio d'azione. Per evitarlo bisogna allontanarsi dal nemico.
 3. Terremoto [8 PV] {ND}
il Cavaliere grigio affonda la sua spada nel pavimento, generando un'onda sismica che fa tremare l'intera stanza. La tecnica è molto rapida e copre una vasta area. Per non subire danni è necessario saltare poco prima che il nemico colpisca il suolo.
 4. Testa fluttuante [8 PV]
la testa del Cavaliere grigio si stacca dal nemico ed inizia ad inseguire costantemente il personaggio per alcuni secondi, mentre il resto del corpo rimane in posizione difensiva. La tecnica è piuttosto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla bisogna oltrepassare la testa saltando e poi allontanarsi da lei correndo. Essa non causa danni mentre torna per riagganciarsi al resto del corpo e ciò può essere velocizzato colpendo la testa con il giusto tempismo.
- .. Difesa
il Cavaliere grigio si mette in posizione difensiva, subendo danni minori dagli attacchi del personaggio.

Il Cavaliere grigio è un grosso scheletro che indossa un'armatura viola ed impugna una spada acuminata. Il nemico si sposta camminando ed è molto aggressivo. Durante l'intero scontro non dovrete mai concedere l'iniziativa al boss poichè è in grado di causarvi in pochi secondi danni ingenti. Non appena comincia la battaglia, andategli subito incontro e colpitelo con un Calcio rotante.

Mentre il Cavaliere grigio rimane stordito, raggiungetelo e rimanete sempre su di lui: da ora in poi, ogni volta che si riprende, attaccatelo con il Gancio rotante (PD), anche nel caso in cui il boss si difenda. In questa maniera non gli darete l'opportunità di eseguire alcuna tecnica e riuscirete ad eliminarlo facilmente. Con l'ultimo assalto, scaglierete il boss oltre i bordi della schermata.

=====

DEIMOS

===== 160 PV =====
"Guerriero rosso che combatte in coppia col gemello Phobos."

DOVE SI TROVA

Livello 09-g: Corridoio dei gemelli [1]

ABILITÀ

1. Fiamma dritta [8 PV] {!!}
Deimos scaglia una piccola fiamma in direzione del personaggio. La tecnica non è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla è necessario oltrepassare la fiamma saltando.
2. Fiamma rimbalzante [8 PV] {!!}
Deimos scaglia una piccola fiamma che avanza rimbalzando sul pavimento. La tecnica non è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla è necessario oltrepassare la fiamma saltando.
3. Gancio aereo [8 PV] {!!}
Deimos salta e colpisce in verticale con un pugno. La tecnica è piuttosto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Il nemico esegue spesso il Gancio aereo quando il personaggio cerca di oltrepassarlo saltando. Per non subire danni bisogna allontanarsi dal nemico.
4. Gancio semplice [8 PV] {!!}
Deimos colpisce in verticale con il pugno. La tecnica è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Il nemico esegue spesso il Gancio semplice quando il personaggio cerca di oltrepassarlo saltando. Per evitare di subire danni bisogna allontanarsi dal nemico.
5. Trottola [8 PV]
Deimos compie un balzo ruotando su sè stesso. La tecnica è piuttosto rapida e copre un'area discreta. Per evitarla bisogna allontanarsi dal nemico oppure oltrepassarlo da sotto mentre si trova in aria.

Deimos è una creatura umanoide viola che indossa una divisa militare rossa. Il nemico si sposta camminando oppure compiendo balzi e piuttosto aggressivo e combatte assieme al gemello Phobos. All'inizio dello scontro, il primo a comparire sullo schermo è sempre Deimos: andargli incontro ed evitare la Fiamma saltando. Una volta arrivati nei pressi del nemico, stordirlo con un Calcio laterale e poi colpirlo con un Pugno demoniaco. Nel frattempo giungerà anche Phobos sul campo di battaglia.

Da questo momento in poi bisognerà impedire a Deimos di uscire dall'angolo, usando il più possibile il Pugno demoniaco. Ogni volta che il demone rosso è a terra, rimanere sempre in posizione di difesa, per evitare gli eventuali assalti di Phobos. Con un po' di fortuna, anche il demone verde raggiungerà il suo gemello e sarà possibile danneggiare entrambi i nemici con un solo Pugno demoniaco, risparmiando in questo modo tempo e fatica. Nel caso in cui i demoni riescano a fuggire, attendere che si avvicinino di nuovo e bloccarli ancora una volta nell'angolo.

=====

DEMONE ALATO

===== 8 PV =====

"Creatura di fuoco che sorveglia i cieli."

DOVE SI TROVA

Livello 04-a: Ingresso della valle [inf]
 Livello 04-c: Scalata [1]
 Livello 04-d: Percorso nel vuoto [5]
 Livello 05-d: Foresta est [4]
 Livello 06-c: Salone verticale [3]
 Livello 08-h: Scalata di arrivo [3]

ABILITÀ

1. Sfera infuocata [8 PV] {!!}

il Demone alato spara un proiettile di fuoco in diagonale verso il basso. Venendo a contatto con il pavimento, essa genera una piccola fiamma verticale: si subiscono danni sia venendo colpiti dalla sfera, sia toccando la fiammata. La tecnica è piuttosto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla bisogna allontanarsi dal nemico.

.. Contatto [4 PV]

Il Demone alato è una creatura volante composta da fiamme. Il nemico non si sposta mai dalla sua zona ed è abbastanza aggressivo. Una volta comparso sullo schermo, il Demone alato si limita a scagliare periodicamente le Sfere infuocate verso il basso; in alcuni casi il nemico avrà l'aspetto di un candelabro e riprenderà le sue sembianze soltanto quando Spawn gli si avvicinerà. È consigliato ignorare il Demone alato e procedere lungo il percorso mentre per eliminarlo facilmente bisogna posizionarsi sotto di lui ed eseguire il Gancio rotante.

=====

DEMONE TERRESTRE

===== 8 PV =====

"Magma semovente."

DOVE SI TROVA

Livello 04-a: Ingresso della valle [inf]

Livello 04-b: Caverna [inf]

ABILITÀ

1. Emersione [8 PV]

il Demone terrestre si innalza dal terreno, sotto forma di colonna di fuoco. La tecnica è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarla è sufficiente allontanarsi dal nemico oppure oltrepassarlo con un salto.

Il Demone terrestre è una pozza di magma semovente, che si muove lungo il pavimento. Il nemico si sposta strisciando e non è molto aggressivo. Il Demone terrestre può essere un ostacolo insidioso perchè il più delle volte è coperto dagli elementi dell'area e diventa visibile solo quando si innalza dal suolo. Per tale motivo, nelle zone in cui è presente, è consigliato avanzare saltando, in modo tale da schivare il suo assalto.

=====

DETENUTO CON CAPPELLO

===== 8 PV =====

"Criminale imprigionato nel manicomio."

DOVE SI TROVA

Livello 03-e: Raccordo [inf]

ABILITÀ

1. Pugno [1 PV]

il Detenuto con cappello sferra un pugno in avanti. La tecnica è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarla è sufficiente allontanarsi dal nemico.

Il Detenuto con cappello è un uomo di carnagione chiara che indossa gilet,

pantaloni e cappello grigi. Il nemico si muove camminando oppure saltando e non è molto aggressivo. Il Detenuto con cappello è uno degli avversari più deboli del gioco e la sua forza consiste nel numero poichè capita che compaiano diversi esemplari da entrambi i lati. Per eliminarlo facilmente è sufficiente utilizzare il Calcio trivella oppure la Carica breve.

=====
DETENUTO CON TUBO

=====
8 PV ===

"Prigioniero violento."

DOVE SI TROVA

Livello 03-e: Raccordo [inf]

Livello 03-h: Corridoio lungo [inf]

ABILITÀ

1. Doppio fendente [2 PV]

il Detenuto con tubo esegue due fendenti verticali consecutivi con la sua arma. La tecnica è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione.

Per evitarla è sufficiente allontanarsi dal nemico ed in ogni caso si può essere colpiti solo da uno dei due fendenti.

Il Detenuto con tubo è un uomo di carnagione scura che indossa una maglia smanicata grigia, pantaloni grigi ed è armato di tubo. Il nemico si muove camminando oppure saltando e non è molto aggressivo. Il Detenuto con tubo può essere un avversario pericoloso perchè il suo attacco viene eseguito due volte perciò bisogna attendere prima di reagire. Per eliminarlo facilmente è sufficiente utilizzare il Calcio trivella oppure la Carica breve.

=====
DONNA COBRA

=====
24 PV ===

"Predatrice degli arbusti acuminati."

DOVE SI TROVA

Livello 05-a: Ingresso di rovi occidentale [2]

Livello 05-c: Foresta ovest [3]

Livello 05-e: Sentiero iniziale [2]

ABILITÀ

1. Colpo di coda [12 PV] {!!}

la Donna cobra attacca estendendo in avanti la sua coda. La tecnica è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarla è sufficiente allontanarsi dal nemico oppure saltare.

2. Carica [10 PV] {!!}

la Donna cobra si lancia rapidamente in avanti, travolgendo il personaggio. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Per non subire danni bisogna allontanarsi dal nemico oppure oltrepassarlo saltando.

3. Morso [8 PV]

la Donna cobra attacca sporgendosi in avanti e mordendo. La tecnica è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarla è sufficiente allontanarsi dal nemico.

.. Schivata

la Donna cobra esegue un balzo all'indietro per evitare gli attacchi del personaggio.

La Donna cobra è una creatura viola che possiede la testa e la coda di un cobra ed il busto di donna. Il nemico si sposta strisciando oppure compiendo balzi ed è piuttosto aggressivo. Per eliminare facilmente la Donna cobra è consigliato usare più volte il Calcio trivella, in modo tale da riuscire anche a schivare i suoi assalti.

=====

DRONE DA PAVIMENTO

===== 2 PV ===

"Cannone multiplo."

DOVE SI TROVA

Livello 03-e: Raccordo [7]

ABILITÀ

1. Proiettili [4 PV]

il Drone da pavimento spara un proiettile da ognuno dei tre cannoni che possiede. La tecnica è piuttosto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla bisogna oltrepassare i proiettili con un salto.

.. Contatto [4 PV]

Il Drone da pavimento è un piccolo robot munito con tre cannoni e che si muove lungo il suolo. Il nemico è abbastanza aggressivo e apre periodicamente il fuoco in sequenza, da ognuna delle sue tre armi. Quando lo si incontra, è consigliato ignorarlo ed allontanarsi il prima possibile da lui; per poterlo eliminare facilmente invece bisogna utilizzare la Scivolata.

=====

FUCILIERE

===== 8 PV ===

"Sicario pesantemente armato."

DOVE SI TROVA

Livello 02-a: Bassifondi occidentali [2]

Livello 02-b: Bassifondi orientali [3]

Livello 02-h: Primo piano [2]

ABILITÀ

1. Raffica [6 PV]

il Fuciliere spara tre proiettili che avanzano in orizzontale. La tecnica è discretamente rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla bisogna oltrepassare i proiettili saltando.

Il Fuciliere è un uomo che indossa un completo militare blu e grigio ed è armato con un fucile futuristico. Il nemico apre periodicamente il fuoco, rimanendo ai lati dell'inquadratura, ed in genere esce dallo schermo quando il personaggio gli si avvicina. Per eliminare facilmente il Fuciliere bisogna saltare per schivare la Raffica e poi eseguire subito il Calcio trivella.

=====

GANGSTER

"Sicario che lavora per Overtkill."

DOVE SI TROVA

Livello 01-b: Tetti centrali [2]

ABILITÀ

1. Proiettile [4 PV]

il Gangster spara un proiettile che avanza in orizzontale. La tecnica non è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla bisogna oltrepassare il proiettile saltando.

Il Gangster è un uomo che indossa un completo viola ed è armato di pistola. Il nemico apre periodicamente il fuoco rimanendo accovacciato ed in genere si allontana quando il personaggio gli si avvicina. Per eliminare facilmente il Gangster è consigliato saltare per schivare il Proiettile e poi eseguire subito il Calcio trivella.

=====

GOLEM

"Imponente soldato dell'inferno."

DOVE SI TROVA

Livello 05-f: Sentiero finale [1]

Livello 06-a: Colonnato d'ingresso [1]

Livello 08-a: Ingresso egizio [1]

ABILITÀ

1. Proiettile [8 PV]

il Golem spara un proiettile che avanza in orizzontale. La tecnica non è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla bisogna oltrepassare il proiettile saltando.

2. Pugno [8 PV]

il Golem sferra un pugno in avanti. La tecnica è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarla bisogna allontanarsi dal nemico.

Il Golem è una creatura umanoide possente grigia e viola. Il nemico si sposta camminando ed è piuttosto aggressivo. Il Golem è in grado di attaccare Spawn sia dalla lunga, sia dalla breve distanza perciò può diventare un ostacolo pericoloso. Per eliminare facilmente il nemico è consigliato usare più volte il Calcio trivella, in modo tale da riuscire anche a schivare i suoi assalti.

=====

GUARDIA CORAZZATA

"Sorvegliante speciale del manicomio criminale."

DOVE SI TROVA

Livello 03-b: Cortile recintato [inf]

Livello 03-f: Corridoio breve [2]

Livello 03-h: Corridoio lungo [inf]

ABILITÀ

1. Pugno [4 PV]

la Guardia corazzata sferra un pugno in avanti. La tecnica è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarla bisogna allontanarsi dal nemico.

2. Raffica [4 PV]

la Guardia corazzata, stando in piedi oppure accovacciandosi, spara tre proiettili che avanzano in orizzontale. La tecnica è discretamente rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla bisogna oltrepassare i proiettili saltando.

.. Difesa

la Guardia corazzata si mette in posizione difensiva, subendo danni minori dagli attacchi del personaggio.

La Guardia corazzata è un uomo che indossa un'armatura grigia, munita di mitragliatore. Il nemico si sposta camminando ed è abbastanza aggressivo. La Guardia corazzata possiede due attacchi, che esegue a seconda della distanza che lo separa dal personaggio: da lontano aprirà il fuoco con la Raffica mentre da vicino lo colpirà con il Pugno. Per eliminare questo nemico bisogna colpirlo più volte con il Calcio trivella.

=====
IL FOLLE

=====
510 PV ===

"Guerriero decaduto del paradiso."

DOVE SI TROVA

Livello 09-h: Trono di Malebolgia (Boss)

ABILITÀ

1. Primo affondo [8 PV]

+ Secondo affondo [8 PV]

+ Terzo affondo [24 PV] {!!}

Il Folle esegue sul posto due affondi con il suo bastone, seguiti da un terzo attacco, compiuto mentre avanza. La tecnica è piuttosto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Per evitarla bisogna oltrepassare il nemico saltando.

2. Bastone aereo [32 PV] {!!}

Il Folle salta sul posto, mentre fa roteare il suo bastone. La tecnica è piuttosto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Il nemico esegue spesso il Bastone aereo quando il personaggio cerca di oltrepassarlo saltando. Per evitare di subire danni è necessario allontanarsi dal nemico.

3. Bastone rotante [32 PV] {!!}

Il Folle scivola lungo il pavimento, mentre fa roteare il suo bastone. La tecnica è piuttosto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla bisogna oltrepassare il nemico saltando.

4. Fulmini demoniaci [16 PV] {!!}

dallo sfondo compaiono gli artigli di Malebolgia, i quali rilasciano periodicamente fulmini verso il pavimento. La tecnica è piuttosto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Per evitarla bisogna allontanarsi dagli artigli. Il Folle può essere colpito dai Fulmini demoniaci ma non subisce danni e viene solamente stordito.

5. Sfere viola [16 PV] {!!}

Il Folle scaglia dal suo bastone tre sfere viola in direzione di Spawn.
La tecnica è piuttosto rapida e possiede un notevole raggio d'azione.
Per evitarla è necessario accovacciarsi oppure oltrepassarle saltando.

6. Spada rotante [16 PV]

Il Folle fa roteare più volte la sua spada. La tecnica è piuttosto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarla bisogna allontanarsi dal nemico.

.. Contatto [8 PV]

si subiscono danni venendo a contatto con gli artigli di Malebolgia ma non con Il Folle.

.. Difesa

Il Folle si mette in posizione difensiva, subendo danni minori dagli attacchi del personaggio.

Il Folle è un guerriero che indossa un'armatura dorata e che impugna un bastone ed una spada. Il nemico si sposta scattando oppure saltando ed è molto aggressivo. All'interno della stanza, oltre al guerriero, dovrete stare attenti anche a Malebolgia, posizionato sullo sfondo: non potrete danneggiare il demone e dovrete stare attenti ai Fulmini che scaglierà dai suoi artigli. Per tutta la durata dello scontro, cercate di rimanere sempre al centro della stanza, proprio sotto il volto di Malebolgia: in questo punto della sala lui non potrà danneggiarvi e sarà più facile sconfiggere Il Folle.

La difficoltà di questa battaglia dipende dalla vostra padronanza del Pugno demoniaco: più sarete abili nel suo utilizzo, più facilmente e rapidamente sconfiggerete Il Folle. All'inizio dello scontro, oltrepassate il boss con un salto, voltatevi e colpitelo con il Doppio calcio, in modo tale da fermare il suo Bastone rotante. Dopo essere atterrati, eseguite il Pugno demoniaco per ferire il nemico ed allontanarlo da voi. Adesso accovacciatevi ed attendete la prossima mossa del boss: se sta per scagliare le Sfere viola, colpitelo con la Scivolata; se invece vi viene incontro con il Bastone rotante, usate il Pugno demoniaco con il giusto tempismo. Al termine di ogni assalto, ricordatevi di tornare al centro dello schermo.

Nel caso in cui non riusciate a colpire il nemico con il Pugno demoniaco oppure non abbiate abbastanza potere, bloccate Il Folle in un angolo ed utilizzate senza sosta il Gancio rotante (PD) per ferirlo: spostatevi da lui solamente quando appare l'artiglio di Malebolgia.

=====
MINOTAURO

=====
40 PV ===

"Creatura mitologica possente."

DOVE SI TROVA

Livello 06-b: Corridoio delle armature [1]
Livello 06-e: Colonnato occidentale [1]
Livello 06-f: Colonnato orientale [1]
Livello 08-p: Terzo settore dei geroglifici [3]

ABILITÀ

1. Spallata [20 PV] {!!}

il Minotauro scivola lungo il pavimento, colpendo con una spallata.
La tecnica è piuttosto rapida e possiede un notevole raggio d'azione.
Per evitarla bisogna oltrepassare il nemico saltando.

2. Pugno possente [16 PV]

il Minotauro sferra un pugno in avanti. La tecnica è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarla bisogna allontanarsi dal nemico.

3. Raffica [10 PV]

il Minotauro avanza lungo il pavimento, mentre sferra tre pugni in rapida successione. La tecnica è piuttosto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Per evitarla bisogna allontanarsi dal nemico oppure oltrepassarlo saltando.

4. Spallata rapida [10 PV]

nel caso in cui sia caduto a terra ed il personaggio sia nelle vicinanze, una volta rialzatosi, il Minotauro colpisce istantaneamente con la spalla. La tecnica è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Per non subire danni bisogna allontanarsi dal nemico.

.. Difesa

il Minotauro si mette in posizione difensiva, subendo danni minori dagli attacchi del personaggio.

Il Minotauro è una creatura rossa umanoide con la testa di toro. Il nemico si sposta camminando oppure scattando ed è molto aggressivo. Nonostante la sua mole, il Minotauro è piuttosto rapido ad attaccare ed è in grado di infliggere rapidamente una gran quantità di danni. Per eliminarlo all'istante bisogna colpirlo con il Pugno demoniaco mentre, se non si vogliono consumare i poteri di Spawn, è consigliato usare più volte il Doppio calcio.

=====
NUVOLA MALIGNA
===== 20 PV ===
"Concentrato di nubi oscure."

DOVE SI TROVA
Livello 08-m: Grande rullo [5]

ABILITÀ

1. Fulmini [16 PV] {!!}

la Nuvola maligna si circonda di fulmini ed in questo modo causa danni al contatto. Per evitare di rimanere feriti bisogna allontanarsi dal nemico.

La Nuvola maligna è una piccola nube oscura. Il nemico si sposta fluttuando ed è piuttosto aggressivo. La Nuvola maligna può causare danni solamente venendo a contatto col personaggio, una volta ricopertasi di fulmini. Poichè il nemico possiede una discreta quantità di PV e lo si affronta solo in una camera dove è difficile combattere, si consiglia di ignorarlo e di allontanarsi correndo da lui.

=====
OMBRA DI REDEEMER
===== 160 PV ===
"Illusione che imita i poteri di Redeemer."

DOVE SI TROVA
Livello 09-b: Atrio del redentore [1]

ABILITÀ

1. Raggio divino [32 PV] {!!} {ND}

+ Contatto [2 PV]

l'Ombra di Redeemer emette dal volto un largo raggio luminoso orizzontale. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per non subire danni bisogna attendere che il raggio inizi ad aumentare di dimensioni, saltare sul posto e planare sino a quando l'attacco non termina. In alternativa, se c'è la possibilità, è sufficiente oltrepassare il nemico saltando.

2. Sfera energetica [16 PV] {!!}

l'Ombra di Redeemer unisce i pugni e scaglia una sfera di energia che insegue il personaggio. L'attacco è abbastanza rapido e possiede un raggio d'azione notevole. Per non subire danni bisogna oltrepassare la sfera saltando e camminare verso il nemico.

3. Gancio rovente [16 PV] {!!}

l'Ombra di Redeemer salta sul posto e colpisce in verticale con un pugno infuocato. La tecnica è piuttosto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Il nemico esegue spesso il Gancio rovente quando il personaggio cerca di oltrepassarlo saltando. Per evitare di subire danni è necessario allontanarsi dal nemico.

4. Fendente rovente [8 PV] {!!}

l'Ombra di Redeemer scatta in avanti, colpendo con una fendente della mano. La tecnica è piuttosto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla bisogna oltrepassare il nemico saltando oppure è possibile interrompere il suo assalto colpendolo con il giusto tempismo.

5. Gancio semplice [8 PV] {!!}

l'Ombra di Redeemer colpisce in verticale con il pugno. La tecnica è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Il nemico esegue spesso il Gancio semplice quando il personaggio cerca di oltrepassarlo saltando. Per evitare di subire danni bisogna allontanarsi dal nemico.

6. Calcio laterale [6 PV]

l'Ombra di Redeemer colpisce estendendo la gamba in orizzontale. La tecnica è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarla bisogna allontanarsi dal nemico. Il boss esegue il Calcio laterale anche subito dopo aver subito un danno, nel caso in cui Spawn si trovi nelle immediate vicinanze: quando ciò accade il suo attacco avrà una priorità maggiore rispetto a quelli del personaggio.

.. Difesa

l'Ombra di Redeemer si mette in posizione difensiva, subendo danni minori dagli attacchi del personaggio.

L'Ombra di Redeemer è una creatura umanoide oscura che indossa un mantello rosso. Il nemico si sposta camminando oppure scattando, è piuttosto aggressivo e possiede tutti gli attacchi di Redeemer. Per eliminarlo, posizionarsi ai lati dello schermo e colpire il nemico con il Pugno demoniaco, non appena questi si avvicina con il Fendente rovente; in alternativa, si può intercettare il suo assalto con la Scivolata. Un altro momento utile per infliggere danni al bersaglio è quando questi ricade dopo aver eseguito il Gancio rovente: se ci si trova vicini, usare sempre il Pugno demoniaco, in caso contrario ferirlo con la Carica travolgente.

=====

"Illusione che imita i poteri di Violator."

DOVE SI TROVA

Livello 09-d: Atrio del violatore [1]

ABILITÀ

1. Fiammata [24 PV] {!!} {ND}

L'Ombra di Violator emette dalla bocca una fiammata e la fa oscillare verticalmente due volte. La tecnica è piuttosto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Per non subire danni bisogna allontanarsi dal nemico.

2. Carica [20 PV] {!!} {ND}

L'Ombra di Violator scivola lungo il pavimento, colpendo con le fauci. La tecnica è piuttosto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla bisogna oltrepassare il nemico saltando.

3. Doppio morso [16 PV]

L'Ombra di Violator si sporge in avanti e morde due volte consecutivamente. La tecnica è piuttosto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarla bisogna rimanere lontani dal nemico ed in ogni caso si può essere colpiti solo da uno dei due morsi. L'Ombra di Violator esegue questa tecnica anche subito dopo aver subito un danno, nel caso in cui Spawn si trovi nelle immediate vicinanze: quando ciò accade il suo attacco avrà una priorità maggiore rispetto a quelli del personaggio.

L'Ombra di Violator è un demone rosso di forma umanoide munito di due grossi artigli ai lati della bocca ed un terzo che gli spunta dalla schiena. Il nemico si sposta saltando oppure scattando, è molto aggressivo e possiede le stesse tecniche di Violator. All'inizio della battaglia posizionarsi al centro della stanza, attendere che il nemico si avvicini e rimanere sempre in corrispondenza delle sue spalle, da dove il demone non potrà causare danni in alcun modo.

Una volta giunti in questa zona sicura, aspettare che il boss esegua uno dei suoi attacchi e posizionarsi dietro di lui: da qui si potrà danneggiarlo in tutta sicurezza con le proprie tecniche, specialmente con il Pugno demoniaco. Dopo aver ferito l'Ombra di Violator, ricordarsi sempre di avvicinarsi a lui e di mettersi in corrispondenza delle sue spalle.

=====

OVERTKILL (1° scontro)

===== 60 PV ===

"Sicario cibernetico che lavora per la malavita."

DOVE SI TROVA

Livello 01-d: Covo del sicario (Boss)

ABILITÀ

1. Spallata [12 PV] {!!}

Overtkill scivola lungo il pavimento, colpendo con una spallata. La tecnica è piuttosto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla bisogna oltrepassare il nemico saltando oppure è possibile interrompere il suo assalto colpendolo con il giusto tempismo.

2. Pugno possente [8 PV] {!!}

Overtkill sferra un pugno in avanti. La tecnica è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarla è sufficiente allontanarsi dal nemico. Il boss esegue il Pugno possente anche subito dopo aver subito un danno, nel caso in cui Spawn si trovi nelle immediate vicinanze: quando ciò accade il suo attacco avrà una priorità maggiore rispetto a quelli del personaggio.

3. Maglio aereo [8 PV]

Overtkill salta in avanti e colpisce con entrambe le mani. La tecnica è abbastanza rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Per evitarla è necessario allontanarsi dal nemico oppure è possibile oltrepassarlo da sotto correndo oppure è consentito interrompere l'assalto di Overtkill colpendolo con il Gancio rotante.

.. Invincibilità

Overtkill cammina proteggendosi il volto con i pugni. Quando ciò accade, il nemico non può subire danni in alcun modo.

Overtkill è un cyborg corazzato che indossa un'armatura nera e grigia. Il boss si sposta camminando oppure saltando ed è molto aggressivo. Una volta iniziato lo scontro, Overtkill eseguirà subito la Spallata, che potrete contrastare facilmente con la Scivolata. Dopo aver colpito il boss, posizionatevi a media distanza da lui ed attaccatelo con il Calcio trivella, possibilmente mentre lui compie un balzo: in questa maniera lo farete cadere lontano da voi.

Quando Overtkill è ancora a terra, allontanatevi da lui e, una volta in piedi, il boss utilizzerà di nuovo la Spallata e potrete ripetere la strategia dall'inizio, sino alla sconfitta del boss. Dopo aver esaurito la barra di vita di Overtkill, il suo braccio si distruggerà ed il nemico fuggirà.

=====
OVERTKILL (2° scontro)
===== 60 PV ===

"Sicario cibernetico che lavora per la malavita."

DOVE SI TROVA

Livello 02-c: Vicolo del sicario [1]

ABILITÀ

1. Pugno a razzo [18 PV] {!!} {ND}

Overtkill scaglia in orizzontale il suo pugno robotico che, dopo aver colpito il personaggio, oppure dopo aver raggiunto l'altro lato dello schermo, torna dal boss lungo la stessa traiettoria iniziale. La tecnica è piuttosto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla bisogna oltrepassare il pugno saltando; esso non causa danni mentre torna da Overtkill.

2. Spallata [12 PV] {!!}

Overtkill scivola lungo il pavimento, colpendo con una spallata. La tecnica è piuttosto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla bisogna oltrepassare il nemico saltando oppure è possibile interrompere il suo assalto colpendolo con il giusto tempismo.

3. Pugno possente [8 PV] {!!}

Overtkill sferra un pugno in avanti. La tecnica è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarla è sufficiente allontanarsi dal nemico. Il boss esegue il Pugno possente anche subito dopo aver subito un

danno, nel caso in cui Spawn si trovi nelle immediate vicinanze: quando ciò accade il suo attacco avrà una priorità maggiore rispetto a quelli del personaggio.

4. Maglio aereo [8 PV]

Overtkill salta in avanti e colpisce con entrambe le mani. La tecnica è abbastanza rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Per evitarla è necessario allontanarsi dal nemico oppure è possibile oltrepassarlo da sotto correndo oppure è consentito interrompere l'assalto di Overtkill colpendolo con il Gancio rotante.

.. Invincibilità

Overtkill cammina proteggendosi il volto con i pugni. Quando ciò accade, il nemico non può subire danni in alcun modo.

Overtkill è un cyborg corazzato che indossa un'armatura nera e grigia. Il boss si sposta camminando oppure saltando ed è molto aggressivo; rispetto al primo scontro, ora il nemico è in grado anche di scagliare il suo Pugno a razzo. La strategia per eliminare il nemico è molto simile a quella utilizzata nella battaglia precedente: contrastare la Spallata del boss con la Scivolata e gli altri suoi attacchi con il Calcio trivella, compreso il Pugno a razzo. In questo caso ricordarsi di spiccare il salto non appena Overtkill si mette in posizione per scagliare l'arto: se si è compiuto il balzo troppo presto, bisogna planare per rallentare la caduta. Dopo averlo sconfitto, il boss cadrà a pezzi.

=====
PARETE VIVENTE

=====
272 PV ===

"Demone che infesta un muro."

DOVE SI TROVA

Livello 08-q: Dimora dell'appeso (Boss)

ABILITÀ

1. Schiacciamento [morte] {ND}

nel caso in cui il personaggio rimanga schiacciato tra la Parete vivente ed il pavimento, perderà istantaneamente la vita. Per evitare ciò, ogni volta che il boss ruota, bisogna posizionarsi in corrispondenza dell'apertura scura, lungo il bordo della parete.

2. Fantasma [8 PV]

la Parete vivente genera da una delle sue bocche un fantasma che avanza in direzione del personaggio. La tecnica è piuttosto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla bisogna oltrepassare il proiettile con un salto.

La Parete vivente è una creatura simile ad uno scheletro arancione, legata a testa in giù ad un muro girevole. Il nemico si sposta ruotando periodicamente in verticale ed è abbastanza aggressivo. Il boss è composto da quattro bocche, che sono i suoi unici punti deboli e che possiedono 62 PV ognuna: due sono situate sul palmo delle mani e le rimanenti sulle estremità verticali del corpo.

Per tutta la durata dello scontro dovrete stare attenti a non farvi schiacciare dal boss contro il pavimento, pena la morte immediata. La Parete vivente ruota periodicamente, eseguendo due giri completi, in maniera sempre più veloce: ad ogni turno, colpite un paio di volte una delle bocche e poi mettetevi subito

in corrispondenza dell'apertura scura, che scenderà dall'alto, in modo tale da non farvi colpire dal bordo del boss. La posizione dell'apertura scura segue un ordine preciso: sinistra, centro, destra, centro e poi ricomincia dall'inizio. La Parete vivente è in grado anche di generare un Fantasma ad ogni turno: la bocca che lo emette tuttavia non può essere danneggiata sino a quando lo spirito non viene scagliato.

All'inizio della battaglia, colpite la bocca sinistra con un Pugno demoniaco, seguito subito dai Calci rotanti. In seguito occupatevi della bocca inferiore usando il Pugno demoniaco e la Capriola, in maniera tale da riuscire a ferire anche la bocca superiore. Successivamente verrà il turno di quest'ultima, che potrete colpire più volte con il Gancio rotante (PD) infine toccherà alla bocca destra, per la quale potrete ripetere la stessa strategia usata per quella sinistra.

=====
PHOBOS

=====
"Guerriero verde che combatte in coppia col gemello Deimos."
===== 160 PV ===

DOVE SI TROVA

Livello 09-g: Corridoio dei gemelli [1]

ABILITÀ

1. Fiamma dritta [8 PV] {!!}
Phobos scaglia una piccola fiamma in direzione del personaggio. La tecnica non è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla è necessario oltrepassare la fiamma saltando.
2. Fiamma rimbalzante [8 PV] {!!}
Phobos scaglia una piccola fiamma che avanza rimbalzando sul pavimento. La tecnica non è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla è necessario oltrepassare la fiamma saltando.
3. Gancio aereo [8 PV] {!!}
Phobos salta e colpisce in verticale con un pugno. La tecnica è piuttosto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Il nemico esegue spesso il Gancio aereo quando il personaggio cerca di oltrepassarlo saltando. Per non subire danni bisogna allontanarsi dal nemico.
4. Gancio semplice [8 PV] {!!}
Phobos colpisce in verticale con il pugno. La tecnica è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Il nemico esegue spesso il Gancio semplice quando il personaggio cerca di oltrepassarlo saltando. Per evitare di subire danni bisogna allontanarsi dal nemico.
5. Trottole [8 PV]
Phobos compie un balzo ruotando su sè stesso. La tecnica è piuttosto rapida e copre un'area discreta. Per evitarla bisogna allontanarsi dal nemico oppure oltrepassarlo da sotto mentre si trova in aria.

Phobos è una creatura umanoide viola che indossa una divisa militare verde. Il nemico si sposta camminando oppure compiendo balzi e piuttosto aggressivo e combatte assieme al gemello Deimos. All'inizio dello scontro, il primo a comparire sullo schermo è sempre Deimos: andargli incontro ed evitare la Fiamma saltando. Una volta arrivati nei pressi del nemico, stordirlo con un Calcio laterale e poi colpirlo con un Pugno demoniaco. Nel frattempo giungerà anche Phobos sul campo di battaglia.

Da questo momento in poi bisognerà impedire a Deimos di uscire dall'angolo, usando il più possibile il Pugno demoniaco. Ogni volta che il demone rosso è a terra, rimanere sempre in posizione di difesa, per evitare gli eventuali assalti di Phobos. Con un po' di fortuna, anche il demone verde raggiungerà il suo gemello e sarà possibile danneggiare entrambi i nemici con un solo Pugno demoniaco, risparmiando in questo modo tempo e fatica. Nel caso in cui i demoni riescano a fuggire, attendere che si avvicinino di nuovo e bloccarli ancora una volta nell'angolo.

=====

PIANTA ACUMINATA

=====

8 PV ===

"Vegetale carnivoro."

DOVE SI TROVA

Livello 07-a: Corridoio viola [6]

ABILITÀ

1. Spora [8 PV]

la Pianta acuminata scaglia una spora in diagonale verso l'alto. La tecnica è piuttosto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla è necessario allontanarsi dal nemico.

La Pianta acuminata è una piccola creatura rossa che possiede aculei gialli. Il nemico si sposta strisciando e non è molto aggressivo. Una volta comparsa sullo schermo, la Pianta acuminata si limita ad avvicinarsi al personaggio per colpirlo con la Spora. Il nemico è vulnerabile solo quando sta eseguendo il suo attacco perciò si consiglia di ignorarlo e di proseguire lungo il percorso.

=====

PROGENIE DEL MALE

=====

500 PV ===

"Creatura nata dal potere di Malebolgia."

DOVE SI TROVA

Livello 10-b: Tramonto (Boss)

ABILITÀ

1. Pugno frontale [32 PV] {ND}

la Progenie del male scatta in avanti e colpisce frontalmente estendendo il braccio. La tecnica è piuttosto rapida e possiede un raggio d'azione notevole. Per evitarla bisogna posizionarsi alle spalle del nemico oppure salire sul suo braccio.

2. Fulmini demoniaci [16 PV] {!!}

dal cielo cadono periodicamente in verticale tre fulmini in rapida successione. La tecnica è piuttosto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Per evitarla bisogna allontanarsi dal punto di impatto della scarica elettrica, non appena essa compare sullo schermo.

La Progenie del male è un gigantesco demone grigio, munito di aculei ossei. Il nemico si sposta eseguendo brevi scatti ed è abbastanza aggressivo. La battaglia si svolge come se fosse a turni: o dovrete evitare i Fulmini demoniaci o dovrete stare attenti al Pugno frontale. Nel primo caso state sempre in movimento, per non farvi colpire dalle scariche elettriche mentre nel

secondo posizionatevi alle spalle del boss, in modo tale da stare al sicuro.

Per quanto riguarda la fase offensiva, il volto è l'unico punto vulnerabile del nemico inoltre potrete posizionarvi anche sul suo braccio, senza subire danni. La tecnica migliore è la Raffica automatica, che vi permetterà di colpire la Progenie del male, senza avvicinarvi lei. Poichè Spawn è invulnerabile mentre esegue questo attacco, non dovrete neanche preoccuparvi dei Fulmini demoniaci. In alternativa, posizionatevi sotto la faccia del boss e colpitelo con il Gancio rotante (PF) oppure con il Pugno aereo.

Dopo essere rimasto con 100 PV, la Progenie del male perderà le braccia e non potrà più eseguire il Pugno frontale. Adesso i Fulmini demoniaci verranno generati continuamente e, per sconfiggere il boss, potrete continuare ad usare la Raffica automatica oppure il Pugno demoniaco.

=====

RAGNO PRENSILE

===== 4 PV ===

"Aracnide dell'oltretomba."

DOVE SI TROVA

Livello 05-a: Ingresso di rovi occidentale [3]
Livello 07-b: Sabbie mobili [inf]
Livello 08-i: Colonnato imponente [3]

ABILITÀ

.. Contatto [8 PV]

Il Ragno prensile è una creatura che possiede otto zampe, ognuna delle quali termina con una mano. Il nemico si sposta camminando oppure saltando ed è molto aggressivo. Il Ragno prensile non possiede danni diretti, causa danni solo al contatto e si muove sempre in direzione del personaggio. Per eliminare questo nemico, attendere che inizi a camminare sul pavimento e poi colpirlo con la Scivolata.

=====

REDEEMER (1° scontro)

===== 88 PV ===

"Soldato divino con il potere del fuoco."

DOVE SI TROVA

Livello 02-i: Magazzino (Boss)

ABILITÀ

1. Raggio divino [32 PV] {!!} {ND}
+ Contatto [2 PV]

solo dopo aver raggiunto la grande finestra orientale, Redeemer emette dal volto un largo raggio luminoso orizzontale. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla bisogna attendere che il raggio inizi ad aumentare di dimensioni, saltare sul posto e planare sino a quando l'attacco non termina.

2. Manichino [4 PV] {!!}

solo nella fase iniziale della battaglia, Redeemer attrae a sè pezzi di manichini e li scaglia frontalmente, ad un'altezza variabile. La tecnica è discretamente rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla

bisogna rimanere fermi sul lato sinistro dello schermo e saltare sul posto, nel caso in cui il manichino venga scagliato in maniera radente al suolo. Se invece il proiettile è lanciato più in alto bisogna eseguire la Capriola per distruggerlo.

.. Cura divina

solo nella fase iniziale della battaglia, nel caso in cui subisca più di 46 PV di danno, Redeemer si avvolge in una luce rossa, ripristinando del tutto la sua barra di vita.

Redeemer è un uomo che indossa una tuta grigia con casco ed un mantello viola. Il boss si sposta fluttuando ed è piuttosto aggressivo. Durante la prima parte dello scontro, Redeemer vi attaccherà con vari pezzi di manichini: saltate sul posto per evitarli oppure distruggeteli con la Capriola. In questa fase però riuscirete più facilmente a colpire il boss, perciò sfruttate questa occasione: ricordatevi però di non superare i 46 PV di danno, per evitare che Redeemer si curi.

Per fare questo, avvicinatevi ed attaccatelo con una Carica travolgente e poi rimanete sempre su di lui. Non appena il nemico scaglia un pezzo di manichino, eseguite un Gancio rotante (PF) per distruggere il proiettile e danneggiare il boss contemporaneamente. Usate altre due volte questa tecnica, seguita infine da un Calcio rotante, per causare esattamente 46 PV di danno, poi allontanatevi da Redeemer e riprendete ad evitare i suoi assalti.

Giunti all'estremità orientale del corridoio, il boss cambierà tecnica ed emetterà periodicamente il suo Raggio divino: saltate non appena esso inizia ad allargarsi, planate sino al termine della tecnica, avvicinandovi a Redeemer. Dopo essere atterrati, avrete pochissimo tempo per colpire il bersaglio, prima che esegua il successivo Raggio divino: usate subito il Pugno demoniaco. A seconda dei danni subiti in precedenza dal boss, sono sufficienti uno oppure due Pugni demoniaci per terminare lo scontro perchè, dopo aver perso 88 PV, Redeemer verrà scagliato oltre la vetrata.

=====
REDEEMER (2° scontro)
===== 160 PV ===
"Soldato divino con il potere del fuoco."

DOVE SI TROVA

Livello 02-1: Sede del redentore (Boss)

ABILITÀ

1. Raggio divino [32 PV] {!!} {ND}
+ Contatto [2 PV]

Redeemer emette dal volto un largo raggio luminoso orizzontale. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla bisogna attendere che il raggio inizi ad aumentare di dimensioni, saltare sul posto e planare sino a quando l'attacco non termina. In alternativa, se c'è la possibilità, è sufficiente oltrepassare il nemico saltando.

2. Sfera energetica [16 PV] {!!}
Redeemer unisce i pugni e scaglia una sfera di energia che insegue il personaggio. L'attacco è abbastanza rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per non subire danni bisogna oltrepassare la sfera saltando e camminare verso il boss.

3. Gancio rovente [16 PV] {!!}

Redeemer salta sul posto e colpisce in verticale con un pugno infuocato. La tecnica è piuttosto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Il boss esegue spesso il Gancio rovente quando il personaggio cerca di oltrepassarlo saltando. Per evitare di subire danni bisogna allontanarsi dal nemico.

4. Fendente rovente [8 PV] {!!}

Redeemer scatta in avanti, colpendo con una fendente della mano. La tecnica è piuttosto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla bisogna oltrepassare il nemico saltando oppure è possibile interrompere il suo assalto colpendolo con il giusto tempismo.

5. Gancio semplice [8 PV] {!!}

Redeemer colpisce in verticale con il pugno. La tecnica è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Il boss esegue spesso il Gancio semplice quando il personaggio cerca di oltrepassarlo saltando. Per evitare di subire danni bisogna allontanarsi dal nemico.

6. Calcio laterale [6 PV]

Redeemer colpisce estendendo la gamba in orizzontale. La tecnica è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarla è necessario allontanarsi dal nemico. Il boss esegue il Calcio laterale anche subito dopo aver subito un danno, nel caso in cui Spawn si trovi nelle immediate vicinanze: quando ciò accade il suo attacco avrà una priorità maggiore rispetto a quelli del personaggio.

.. Difesa

Redeemer si mette in posizione difensiva, subendo danni minori dagli attacchi del personaggio.

Redeemer è un uomo che indossa una tuta grigia con casco ed un mantello viola. Il boss si sposta camminando oppure scattando, è piuttosto aggressivo ed ora è in grado di eseguire un maggior numero di attacchi. Le tecniche maggiormente usate da Redeemer sono il Raggio divino ed il Fendente rovente: il primo potete evitarlo saltando e planando oppure oltrepassando il nemico con un balzo, se questi si trova nella zona centrale della stanza; il secondo invece si schiva superando il boss con un salto oppure colpendolo con il giusto tempismo.

Per quanto riguarda la fase offensiva, posizionatevi ai lati dello schermo ed attaccate Redeemer con il Pugno demoniaco, non appena questi si avvicina con il Fendente rovente; in alternativa, potete intercettare il suo assalto con la Scivolata. Un altro momento utile per infliggere danni al bersaglio è quando questi ricade dopo aver eseguito il Gancio rovente: se vi trovate vicini, usate sempre il Pugno demoniaco, in caso contrario feritelo con la Carica travolgente. Con l'ultimo assalto, scaglierete il boss oltre i bordi della schermata.

=====
RICCIO CORAZZATO

=====
88 PV ===

"Guerriero che custodisce uno dei corridoi infernali."

DOVE SI TROVA

Livello 09-c: Atrio del riccio [1]

ABILITÀ

1. Disco viola [8 PV]

il Riccio corazzato si chiude su sè stesso ed inizia a rimbalzare contro le

pareti della stanza. La tecnica è piuttosto rapida e copre una vasta area. Per non subire danni bisogna anticipare i movimenti del boss e rimanere lontani da lui.

Il Riccio corazzato è una creatura umanoide marrone che indossa un'armatura acuminata viola. Il nemico si sposta rimbalzando per la stanza ed è abbastanza aggressivo. Una volta comparso sullo schermo, il Riccio corazzato si limita ad eseguire continuamente la sua unica tecnica, con una breve pausa tra un attacco ed il successivo.

Per sconfiggere il nemico bisogna rimanere possibilmente al centro dello schermo e da qui seguire i suoi movimenti, in modo tale da capire in quale punto del pavimento si fermerà. Se si riesce ad anticipare il Riccio corazzato, bisogna colpirlo subito con il Pugno demoniaco, non appena si ferma; in caso contrario è consigliato utilizzare la Carica travolgente oppure il Calcio rotante, a seconda della distanza dal nemico. Se invece si hanno problemi nel seguire i movimenti nemici e si possiede abbastanza potere demoniaco, allora è meglio eseguire la Raffica automatica per ferire il Riccio corazzato.

=====
SCHELETRO ARMATO
=====

16 PV ===

"Soldato scelto dell'esercito infernale."

DOVE SI TROVA

| | | |
|---------------|-----------------------|-------|
| Livello 06-a: | Colonnato d'ingresso | [inf] |
| Livello 06-e: | Colonnato occidentale | [3] |
| Livello 06-f: | Colonnato orientale | [inf] |
| Livello 06-i: | Primo portone | [5] |
| Livello 06-l: | Secondo portone | [5] |
| Livello 06-m: | Terzo portone | [5] |
| Livello 06-n: | Anticamera | [inf] |
| Livello 08-a: | Ingresso egizio | [inf] |
| Livello 08-i: | Colonnato imponente | [inf] |

ABILITÀ

1. Fendente elettrico [16 PV] {!!}
impugnando la spada bianca, lo Scheletro armato esegue un fendente verticale con la sua arma. L'attacco è molto rapido e possiede un discreto raggio d'azione. Per evitarlo bisogna allontanarsi dal nemico.
 2. Fendente fiammeggiante [16 PV] {!!}
impugnando la spada fiammeggiante, lo Scheletro armato esegue un fendente verticale con la sua arma. L'attacco è molto rapido e possiede un discreto raggio d'azione. Per evitarlo bisogna allontanarsi dal nemico.
 3. Fendente semplice [10 PV] {!!}
impugnando la spada semplice, lo Scheletro armato esegue un fendente verticale con la sua arma. L'attacco è molto rapido e possiede un discreto raggio d'azione. Per evitarlo bisogna allontanarsi dal nemico.
 4. Aculeo [8 PV]
dopo essere rimasto a mani nude, lo Scheletro armato attacca con l'aculeo che possiede sul gomito. La tecnica è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarla è sufficiente allontanarsi dal nemico.
- .. Contatto [4 PV]

.. Difesa

dopo essere rimasto a mani nude, lo Scheletro armato si mette in posizione difensiva, subendo danni minori dagli attacchi del personaggio.

Lo Scheletro armato è un guerriero umanoide composto da ossa, che impugna una spada, che può essere semplice, fiammeggiante o bianca, ed uno scudo acuminato. Il nemico si muove camminando oppure saltando ed è piuttosto aggressivo.

Lo Scheletro armato può essere molto pericoloso perchè la sua spada è in grado anche di interrompere gli attacchi del personaggio. Per eliminare facilmente questo nemico bisogna colpirlo più volte con la Scivolata: cadendo a terra, lo Scheletro armato perderà la spada e lo scudo, diventando così un semplice Scheletro rosso.

=====

SCHELETRO ROSSO

===== 8 PV =====

"Fante dell'esercito infernale."

DOVE SI TROVA

| | |
|--|-------|
| Livello 04-a: Ingresso della valle | [inf] |
| Livello 04-b: Caverna | [inf] |
| Livello 04-d: Percorso nel vuoto | [inf] |
| Livello 05-a: Ingresso di rovi occidentale | [inf] |
| Livello 05-b: Ingresso di rovi orientale | [inf] |
| Livello 05-c: Foresta ovest | [inf] |
| Livello 05-e: Sentiero iniziale | [inf] |
| Livello 06-a: Colonnato d'ingresso | [4] |
| Livello 06-b: Corridoio delle armature | [3] |
| Livello 06-e: Colonnato occidentale | [inf] |
| Livello 06-f: Colonnato orientale | [inf] |
| Livello 06-i: Primo portone | [1] |
| Livello 06-l: Secondo portone | [1] |
| Livello 06-m: Terzo portone | [1] |
| Livello 06-n: Anticamera | [inf] |
| Livello 07-a: Corridoio viola | [inf] |
| Livello 08-a: Ingresso egizio | [inf] |
| Livello 08-f: Corridoio dei cavalieri | [inf] |

ABILITÀ

1. Aculeo [8 PV]

lo Scheletro rosso attacca con l'aculeo che possiede sul gomito. La tecnica è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarla è sufficiente allontanarsi dal nemico.

.. Difesa

lo Scheletro rosso si mette in posizione difensiva, subendo danni minori dagli attacchi del personaggio.

Lo Scheletro rosso è un guerriero umanoide composto da ossa, che indossa alcune placche rosse e che possiede aculei sui gomiti e sulle spalle. Il nemico si muove camminando oppure saltando ed è piuttosto aggressivo. Per eliminarlo facilmente è sufficiente utilizzare il Calcio trivella.

=====

SCHELETRO VIOLA

===== 12 PV =====

"Capitano dell'esercito infernale."

DOVE SI TROVA

Livello 04-a: Ingresso della valle [inf]
Livello 04-b: Caverna [inf]
Livello 04-d: Percorso nel vuoto [inf]
Livello 05-b: Ingresso di rovi orientale [inf]
Livello 05-c: Foresta ovest [inf]
Livello 06-b: Corridoio delle armature [inf]
Livello 06-e: Colonnato occidentale [inf]
Livello 06-f: Colonnato orientale [inf]
Livello 06-i: Primo portone [4]
Livello 06-l: Secondo portone [4]
Livello 06-m: Terzo portone [4]
Livello 06-n: Anticamera [inf]
Livello 08-a: Ingresso egizio [inf]
Livello 08-f: Corridoio dei cavalieri [inf]
Livello 08-n: Primo settore dei geroglifici [inf]

ABILITÀ

1. Aculeo [8 PV] {!!!}

lo Scheletro viola attacca con l'aculeo che possiede sul gomito. La tecnica è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarla è sufficiente allontanarsi dal nemico.

2. Scivolata [4 PV]

lo Scheletro viola scivola lungo il pavimento, estendendo la sua gamba. La tecnica è piuttosto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla bisogna oltrepassare il nemico saltando.

.. Difesa

lo Scheletro viola si mette in posizione difensiva, subendo danni minori dagli attacchi del personaggio.

Lo Scheletro viola è un guerriero umanoide composto da ossa, che indossa alcune placche viola e che possiede aculei sui gomiti e sulle spalle. Il nemico si muove camminando oppure saltando ed è piuttosto aggressivo. Per eliminarlo in pochi secondi bisogna prima stordirlo con un Calcio laterale e poi colpirlo con il Gancio rotante (PF).

=====
SERPENTE CELATO

=====
6 PV

"Rettile nascosto in un cespuglio."

DOVE SI TROVA

Livello 05-c: Foresta ovest [4]

ABILITÀ

1. Acido [8 PV]

il Serpente celato emette frontalmente dalla bocca un getto di acido lungo una traiettoria parabolica. La tecnica non è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla bisogna rimanere vicini al nemico oppure accovacciarsi.

Il Serpente celato è un lungo rettile viola che si nasconde all'interno di un cespuglio porpora semovente. Il nemico si sposta lungo il pavimento e non è molto aggressivo. Il Serpente celato può causare danni e può essere eliminato

solo quando emerge dal suo rifugio perciò, quando lo si incontra sullo schermo, si consiglia di ignorarlo, oltrepassarlo saltando e proseguire attraverso il percorso.

=====

SPIRITO FIAMMEGGIANTE

=====

64 PV ===

"Guardiano dell'ingresso dell'inferno."

DOVE SI TROVA

Livello 04-e: Tempio del fuoco [1]

ABILITÀ

1. Globi di fuoco [10 PV] {!!} {ND}

lo Spirito fiammeggiante scaglia due sfere in direzione del personaggio. La tecnica è piuttosto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla bisogna oltrepassare le sfere saltando oppure è possibile distruggerle con un attacco qualsiasi.

Lo Spirito fiammeggiante è un volto infuocato che fluttua. Il nemico non si sposta mai dalla sua zona ed è piuttosto aggressivo. L'unico punto debole del boss è rappresentato dalla sua fiamma vitale, che si nasconde in una delle quattro fiaccole posizionate attorno al volto: essa si riconosce dalle due braccia che periodicamente mostra.

Per danneggiare lo Spirito fiammeggiante dovrete quindi individuare il punto debole e colpirlo con un attacco qualsiasi: una volta fatto, tutte le rimanenti fiaccole si spegneranno, il volto svanirà per poi ricomparire dopo qualche istante, assieme a nuovi fuochi, tra i quali si nasconderà ancora la fiamma vitale.

La strategia migliore è la seguente: all'inizio di ogni turno posizionatevi sempre tra una fiaccola alta ed una bassa ed eseguite la Capriola per colpirle entrambe con un singolo attacco. Successivamente utilizzate la Scivolata per raggiungere l'altra fiaccola bassa ed infine spegnete l'ultimo fuoco con la Capriola. Per sconfiggere lo Spirito fiammeggiante bisogna colpire per otto volte la sua fiamma vitale. In caso di necessità, usate sempre la Capriola anche per proteggervi dai Globi di fuoco.

=====

STREGONE

=====

4 PV ===

"Sorvegliante delle torri."

DOVE SI TROVA

Livello 08-c: Torre infernale [6]

Livello 08-g: Torre rovesciata [6]

ABILITÀ

1. Lama viola [16 PV]

lo Stregone genera una lama viola che avanza in direzione del personaggio. La tecnica è piuttosto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla bisogna oltrepassare il proiettile con un salto.

.. Teletrasporto

subito dopo aver eseguito il suo attacco, lo Stregone svanisce per poi

ricomparire altrove nell'arco di pochi secondi.

Lo Stregone è una creatura fluttuante, avvolta in un mantello scuro. Il nemico si muove tramite teletrasporto ed è piuttosto aggressivo. Una volta comparso sullo schermo, lo Stregone scaglia la Lama viola contro il personaggio per poi teletrasportarsi altrove e ripetere l'attacco. Poichè il nemico si incontra solo nelle torri, è consigliato ignorarlo e continuare la scalata.

=====
TARANTOLA INFERNALE
=====

=====
128 PV
=====

"Custode del corridoio di marmo."

DOVE SI TROVA

Livello 05-g: Sala del ragno (Boss)

ABILITÀ

1. Generazione ragni [4 PV]

dopo essere tornata visibile, la Tarantola infernale rilascia dalla sua bocca quattro piccoli ragni verso il basso. Una volta giunte sul pavimento, le creature camminano su di esso sino ad uscire dallo schermo. I nemici non sono molto rapidi e per eliminarli è consigliato utilizzare la Scivolata.

.. Invisibilità

la Tarantola infernale ha la capacità di diventare invisibile per alcuni istanti. Durante questo intervallo di tempo è possibile comunque individuare la posizione del nemico, notando la distorsione dello sfondo provocata dalla sagoma del boss. La Tarantola infernale non può subire danni mentre è invisibile.

La Tarantola infernale è una grande creatura viola con otto zampe. Il nemico si sposta sullo sfondo ed è piuttosto aggressivo. La caratteristica del boss è quella di poter diventare temporaneamente invisibile ed invincibile per alcuni istanti. La Tarantola infernale si comporta in maniera meccanica: rilascia i piccoli ragni, diventa invisibile, si sposta, ricompare e ricomincia il ciclo dall'inizio.

Per eliminarla dovrete seguire i suoi movimenti e cercare di posizionarvi sempre sotto di lei, dopo che ricompare. Non appena il boss sta per rilasciare le creature, eseguite subito il Gancio rotante: se fatto con il giusto tempismo riuscirete ad eliminare tutti i ragni ed a ferire la Tarantola infernale con un unico attacco. Nel caso in cui il boss si trovi troppo in basso per essere colpito dal Gancio rotante, danneggiatelo con il Pugno demoniaco e poi usate la Scivolata per distruggere le piccole creature che si muoveranno verso di voi.

=====
TEPPISTA CON BRACCIALI
=====

=====
2 PV
=====

"Energumeno al servizio di Overtkill."

DOVE SI TROVA

Livello 01-a: Tetti occidentali [inf]
Livello 01-b: Tetti centrali [inf]
Livello 01-c: Tetti orientali [inf]
Livello 02-a: Bassifondi occidentali [inf]
Livello 02-b: Bassifondi orientali [inf]
Livello 02-d: Scalata iniziale [1]

Livello 02-f: Terzo piano [3]
Livello 02-h: Primo piano [4]
Livello 10-a: Strada di città [inf]

ABILITÀ

1. Calcio [1 PV]

il Teppista con bracciali sferra un calcio frontale. La tecnica è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarla è sufficiente allontanarsi dal nemico.

Il Teppista con bracciali è un uomo di carnagione scura che indossa una maglia smanicata nera, pantaloni grigi e vari bracciali. Il nemico si muove camminando oppure saltando e non è molto aggressivo. Il Teppista con bracciali è uno degli avversari più deboli del gioco e la sua forza consiste nel numero poiché capita che compaiano diversi esemplari da entrambi i lati. Per eliminarlo facilmente è sufficiente utilizzare il Calcio laterale oppure la Scivolata.

=====

TEPPISTA CON CAPPELLO

===== 4 PV =====

"Scagnozzo di Overtkill."

DOVE SI TROVA

Livello 01-a: Tetti occidentali [inf]
Livello 01-b: Tetti centrali [inf]
Livello 01-c: Tetti orientali [inf]
Livello 02-a: Bassifondi occidentali [inf]
Livello 02-b: Bassifondi orientali [inf]
Livello 02-d: Scalata iniziale [3]
Livello 02-f: Terzo piano [3]
Livello 02-h: Primo piano [2]
Livello 10-a: Strada di città [inf]

ABILITÀ

1. Pugno [1 PV]

il Teppista con cappello sferra un pugno in avanti. La tecnica è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarla è sufficiente allontanarsi dal nemico.

Il Teppista con cappello è un uomo di carnagione chiara che indossa un gilet azzurro, pantaloni rossi ed un cappello verde. Il nemico si muove camminando oppure saltando e non è molto aggressivo. Il Teppista con cappello è uno degli avversari più deboli del gioco e la sua forza consiste nel numero poiché capita che compaiano diversi esemplari da entrambi i lati. Per eliminarlo facilmente è sufficiente utilizzare il Calcio rotante oppure la Scivolata.

=====

TEPPISTA CON TUBO

===== 8 PV =====

"Uno degli uomini di Overtkill."

DOVE SI TROVA

Livello 01-a: Tetti occidentali [inf]
Livello 01-c: Tetti orientali [inf]
Livello 02-g: Secondo piano [2]
Livello 10-a: Strada di città [inf]

ABILITÀ

- 1. Doppio fendente [2 PV]
 il Teppista con tubo esegue due fendenti verticali consecutivi con la sua arma. La tecnica è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarla è sufficiente allontanarsi dal nemico ed in ogni caso si può essere colpiti solo da uno dei due fendenti.

Il Teppista con tubo è un uomo di carnagione chiara che indossa una maglia smanicata bianca, pantaloni rossi ed è armato di tubo. Il nemico si muove camminando oppure saltando e non è molto aggressivo. Il Teppista con tubo può essere un avversario pericoloso perchè il suo attacco viene eseguito due volte perciò bisogna attendere prima di reagire. Per eliminarlo facilmente è sufficiente utilizzare il Calcio trivella oppure la Carica breve.

=====

TEPPISTA INCENDIARIO

===== 4 PV =====

"Delinquente armato di molotov."

DOVE SI TROVA

- Livello 01-a: Tetti occidentali [2]
- Livello 01-b: Tetti centrali [1]
- Livello 01-c: Tetti orientali [2]

ABILITÀ

- 1. Molotov [4 PV] {!!}
 il Teppista incendiario scaglia una bottiglia verso il basso, lungo una traiettoria parabolica. Infrangendosi contro il pavimento, essa genera una piccola fiamma verticale: si subiscono danni sia venendo colpiti dalla bottiglia, sia toccando la fiammata. La tecnica è discretamente rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla bisogna posizionarsi sotto il nemico che l'ha scagliata inoltre è consentito distruggere la bottiglia al volo con qualsiasi attacco.

Il Teppista incendiario è un uomo che indossa una felpa celeste smanicata con cappuccio. Il nemico compare solamente in corrispondenza delle finestre e da qui si limita a scagliare periodicamente le Molotov verso il pavimento. Per eliminare facilmente il Teppista incendiario, posizionarsi sotto la sua finestra e, non appena compare, eseguire il Gancio rotante.

=====

VIOLATOR

===== 127 PV =====

"Servo di Malebolgia e guardiano di Spawn."

DOVE SI TROVA

- Livello 03-i: Sala del violatore (Boss)

ABILITÀ

- 1. Fiammata [24 PV] {!!} {ND}
 Violator emette dalla bocca una fiammata e la fa oscillare verticalmente due volte. La tecnica è piuttosto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Per non subire danni bisogna allontanarsi dal nemico.

2. Carica [20 PV] {!!} {ND}

Violator scivola lungo il pavimento, colpendo con le fauci. La tecnica è piuttosto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla bisogna oltrepassare il nemico saltando.

3. Doppio morso [16 PV]

Violator si sporge in avanti e morde due volte consecutivamente. La tecnica è piuttosto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarla bisogna rimanere lontani dal nemico ed in ogni caso si può essere colpiti solo da uno dei due morsi. Violator esegue questa tecnica anche subito dopo aver subito un danno, nel caso in cui Spawn si trovi nelle immediate vicinanze: quando ciò accade il suo attacco avrà una priorità maggiore rispetto a quelli del personaggio.

Violator è un demone azzurro di forma umanoide munito di due grossi artigli ai lati della bocca ed un terzo che gli spunta dalla schiena. Il nemico si sposta saltando oppure scattando ed è molto aggressivo. All'inizio della battaglia oltrepassate subito la Carica del boss e posizionatevi al centro della stanza. Ora attendete che Violator si avvicini e rimanete sempre in corrispondenza delle sue spalle, da dove il nemico non potrà ferirvi in alcun modo.

Una volta giunti in questa zona sicura, aspettate che il boss esegua uno dei suoi attacchi e posizionatevi dietro di lui: da qui potrete danneggiarlo in tutta sicurezza con le vostre tecniche, specialmente con il Pugno demoniaco. Dopo aver ferito Violator, ricordatevi sempre di avvicinarvi a lui e di mettervi in corrispondenza delle sue spalle. Con l'ultimo assalto scaglierete il boss oltre i bordi della schermata.

.....

+-----+
 | TABELLA RIASSUNTIVA |
 +-----+

[@6TR]

LEGENDA

- x --> il nemico si incontra in quel Livello
- . --> il nemico non è presente in quel Livello
- --> il nemico è il Boss di quel Livello

| NEMICO | PV | 01 | 02 | 03 | 04 | 05 | 06 | 07 | 08 | 09 | 10 |
|-----------------------|-----|----|----|----|----|----|-----|-----|----|----|----|
| Anima dannata | 12 | . | . | . | . | x | . | x | x | . | . |
| Assalitore | 8 | . | x | . | . | . | . | . | . | . | . |
| Bestia fluttuante | 192 | . | . | . | . | . | . | | . | . | . |
| Cadavere mitragliere | 64 | . | . | . | . | . | . | . | x | . | . |
| Cannone da parete | 2 | . | . | x | . | . | . | . | . | . | . |
| Cavaliere grigio | 170 | . | . | . | . | . | | . | . | . | . |
| Deimos | 160 | . | . | . | . | . | . | . | . | x | . |
| Demone alato | 8 | . | . | . | x | x | x | . | x | . | . |
| Demone terrestre | 8 | . | . | . | x | . | . | . | . | . | . |
| Detenuto con cappello | 8 | . | . | x | . | . | . | . | . | . | . |
| Detenuto con tubo | 8 | . | . | x | . | . | . | . | . | . | . |
| Donna cobra | 24 | . | . | . | . | x | . | . | . | . | . |
| Drone da pavimento | 2 | . | . | x | . | . | . | . | . | . | . |
| Fuciliere | 8 | . | x | . | . | . | . | . | . | . | . |
| Gangster | 2 | x | . | . | . | . | . | . | . | . | . |
| Golem | 24 | . | . | . | . | x | x | . | x | . | . |
| Guardia corazzata | 24 | . | . | x | . | . | . | . | . | . | . |

++ nella seconda stanza di Overtkill
OVERTKILL: I'm sorry my men weren't | OVERTKILL: Mi spiace che i miei uomini
much of a challenge to you. It's so | non fossero alla tua altezza. È così
hard to find good help these days. | difficile trovare bravi soldati oggi.
|
SPAWN: Back off Overtkill. I'm here to | SPAWN: Sparisci, Overtkill. Sono qui
rescue the children and I don't have | per salvare i bambini e non ho tempo
time for this. Walk away and you | per te. Vattene e potrai rimanere
leave in one piece... maybe. | tutto intero... forse.
|
OVERTKILL: Can't do that, hero. I've | OVERTKILL: Non posso farlo, eroe. Sono
been commissioned by some guy named | stato ingaggiato da qualcuno di nome
Angel to keep everybody outta that | Angela per tenere tutti alla larga da
warehouse... and if I gotta crush you | quel magazzino... e se per farlo
into paste, well hey, that's just a | dovrò distruggerti, ehi, allora sarà
fringe benefit. | un vero piacere.
|
++ dopo averlo sconfitto
SPAWN: You should really find a new | SPAWN: Dovresti davvero trovarti un
line of work. | nuovo lavoro.
|
++ prima di fuggire dal mirino
TEPPISTA: Do what the man paid us for, | TEPPISTA: Facciamo ciò per cui siamo
bring'im down! | stati pagati, uccidiamolo!
|
++ nella prima stanza di Redeemer
REDEEMER: There's nowhere to hide, | REDEEMER: Non puoi più nasconderti,
Spawn. I've finally caught up with | Spawn. Finalmente ti ho trovato...
you... The flesh of the innocent will | Non potrai farti scudo del corpo di
provide no sanctuary for the likes of | quell'innocente.
you. |
|
SPAWN: No, not now. There's something | SPAWN: No, non ora. C'è qualcosa che
wrong with Cyan... The children. | non va in Cyan... I bambini.
I have to... | Io devo...
|
REDEEMER: All you must do is die! | REDEEMER: Tu devi solo morire! Questi
I don't care about these children. If | bambini non mi interessano. Se sarò
I have to, I'll simply destroy them | costretto, semplicemente li ucciderò
to get to you! | assieme a te!
|
++ dopo averlo sconfitto
SPAWN: Angela! I should've known you'd | SPAWN: Angela! Avrei dovuto immaginare
show up with this psychotic... | che tu fossi con questo psicotico...
|
ANGELA: Silence, there is little time.. | ANGELA: Silenzio, c'è poco tempo...
I need your help... | Ho bisogno del tuo aiuto...
|
SPAWN: My help? Go to... | SPAWN: Il mio aiuto? Scordatelo...
|
ANGELA: For the sake of the innocent. | ANGELA: È per il bene degli innocenti.
You have to save the children! One of | Tu devi salvare i bambini! Uno dei
our own has taken matters into his | nostri ha deciso di agire in maniera
own hands... This "Mad One", by | autonoma... Questo "Folle" ha creato
draining the innocent essence of the | un'arma, la Sfera del Candore,
thirteen children, has forged a | assorbendo le anime innocenti dei
weapon, an "Orb of Purity". Even now | tredici bambini. In questo momento Il
the Mad One struggles through the | Folle sta attraversando gli inferi
Darklands toward the Lord of Darkness | per raggiungere il Signore del Male

| | | |
|---|--|---|
| himself. Perhaps you know him by his favorite name... Malebolgia. If the Mad One succeeds in reaching | | in persona. Forse tu lo conosci con il suo vero nome... Malebolgia. Se Il Folle riuscisse a raggiungere il suo |
| Malebolgia, he will use the orb in an effort to destroy Malebolgia once and for all. The essence of the children will be lost forever, leaving them as you see them now... little more than breathing corpses. You must not allow the Mad One to sacrifice the essence of the innocents. As a Crusader, I may not journey to the Darklands. | | obiettivo, userebbe la Sfera nel tentativo di eliminare Malebolgia una volta per tutte. Le anime dei bambini andrebbero perdute per sempre, lasciandoli in questo stato... poco più di cadaveri che respirano... Non devi permettere che Il Folle riesca nel suo intento. In quanto Crociato, non posso recarmi negli inferi. |
| SPAWN: This "Mad One" didn't seem to have much problem. | | SPAWN: Questo "Folle" però non mi pare abbia avuto problemi nel farlo. |
| ANGELA: His insanity provided him the gateway. Your powers are from Malebolgia himself... with the proper individual, you too could make a gateway to the Darklands. | | ANGELA: La sua follia gli ha aperto la strada. I tuoi poteri provengono da Malebolgia in persona... con la persona adatta, anche tu potresti aprire la strada per gli inferi. |
| SPAWN: I don't trust you. | | SPAWN: Non mi fido di te. |
| ANGELA: You must! I will delay the Redeemer until you are gone. You must find a man with a heart black enough to serve as the gateway... into darkness. | | ANGELA: Devi farlo! Terrò a bada il Redeemer il tempo necessario. Tu devi trovare qualcuno con un cuore così oscuro che ti faccia da passaggio... nell'oscurità. |

LIVELLO 03: CAOS AL MANICOMIO CRIMINALE

[@7L3]

++ prologo

| | | |
|--|--|---|
| SICUREZZA: All inmates advised to return to cells. Security is preparing for sanctioning procedures.. lock-down achieved... | | SICUREZZA: Tutti i detenuti facciamo ritorno alle celle. La sicurezza sanzionerà chi non rispetterà l'ordine... Chiusura effettuata... |
| SPAWN: Good... I don't want anybody escaping. I need to pay a visit to Kincaid. | | SPAWN: Bene... Non voglio che qualcuno se ne vada. Devo fare visita a Kincaid. |

++ nella stanza del boss

| | | |
|---|--|--|
| SPAWN: Time to meet your maker, Kincaid... Violator! What are you doing here? | | SPAWN: È ora di incontrare il Creatore, Kincaid... Violator! Che cosa ci fai qui? |
| VIOLATOR: I can't thank you enough for the snacks, Spawn. These cons are the best eats I've had in a long time! | | VIOLATOR: Non so come ringraziarti per gli spuntini, Spawn. Era da tempo che non mangiavo così bene! |

++ dopo averlo sconfitto

| | | |
|---|--|--|
| VIOLATOR: Another time, Spawn, another time! | | VIOLATOR: Ci rivedremo, Spawn, prima o poi! |
| SPAWN: Guess what, murderer? Only a | | SPAWN: Indovina, assassino? Solo un |

heart of evil can serve as a gateway | cuore malvagio può aprire la strada
to the Darklands, and yours is the | per gli inferi ed il tuo è il
perfect candidate. Prepare to pay | candidato perfetto. Preparati a
your debt to society, Kincaid. I hope | pagare il tuo debito con la società,
this hurts. | Kincaid. Spero che tu soffra.

++ nel frattempo

IL FOLLE: You, the minions of | IL FOLLE: Voi, servi di Malebolgia,
Malebolgia are no match for me! No | non siete alla mia altezza| Solo io
one can defeat Malebolgia but me! | posso eliminare Malebolgia!

<< Non sono presenti dialoghi tra il Livello 04 ed il Livello 08. >>

LIVELLO 09: LO SCONTRO A MALEBOLGE

[@7L9]

++ nella stanza del boss

IL FOLLE: Now, Dark One, your eternal | IL FOLLE: Signore oscuro, il tuo regno
evil come to an end... with the power | del male è finito... con il potere di
of this orb, with the essence of | questa Sfera, tramite l'essenza degli
innocent, I summon the light to | innocenti, io evoco la luce che
banish your darkness forever! | bandirà per sempre la tua oscurità!

SPAWN: No, don't do it! | SPAWN: No, non farlo!

++ dopo averlo sconfitto

MALEBOLGIA: Thank you my little Spawn, | MALEBOLGIA: Ti ringrazio, mio piccolo
for saving me the trouble of | Spawn, per avermi risparmiato di
eliminating this... pawn. | eliminare questa... seccatura.

SPAWN: Let the children go, Malebolgia, | SPAWN: Lascia andare i bambini,
or else... | Malebolgia, altrimenti...

MALEBOLGIA: Ah yes the children. Their | MALEBOLGIA: Ah si, i bambini. La loro
innocence shall make a formidable | innocenza diventerà un'ottima base,
foundation bonded with my neural | una volta unita ai miei parassiti
parasites. They shall become my | neurali. Loro diventeranno la mia
prodigal offspring... my new breed! | prole... la mia nuova progenie! Ah,
Ah, the irony is exquisite. To tempt | ironia della sorte. Spingere un
a crusader into capturing what | crociato ad impossessarsi di quello
I cannot... innocence... so that it | che io non posso... l'innocenza...
may be perverted into my greatest | affinché possa essere usata per
creation. Just as the Violator feed | creare il mio capolavoro. Così come
on the guilty, my new breed may feed | Violator si nutre dei colpevoli, la
on the innocent! Now go, my greatest | mia nuova progenie si nutrirà di
creation, to earth... feed and grow | innocenti! Ora va' sulla Terra, mio
strong! | capolavoro... nutriti e potenziati!

LIVELLO 10: LA BATTAGLIA FINALE

[@7LF]

++ nella stanza del boss

ANGELA: T-too strong... just too | ANGELA: È t-troppo forte... davvero
strong... it kept feeding... | troppo forte... continua a nutrirsi..
I failed... the innocent... the | Ho fallito... gli innocenti...
children... | i bambini...

Per 'Area' si intende la singola ambientazione in cui si svolge l'azione: il passaggio ad un'area successiva è evidenziato da uno spostamento automatico del personaggio oppure dal breve oscuramento dello schermo. La 'Sezione' invece è una parte di un'area in cui la visuale si blocca e, prima di proseguire, bisogna eliminare tutti i nemici presenti.

Le schede dei varie località presentano la seguente struttura:

- a) il numero di Aree e di Sezioni che la compongono
- b) il boss che la presiede
- c) i nemici ed i Simboli Spawn presenti, assieme alle sezioni dove trovarli
- d) una mappa dettagliata della località, divisa in aree e sezioni
- e) le informazioni sui versi di percorrenza tra le varie aree
- f) l'analisi di ogni singola sezione

```
=====
LIVELLO 01 - BRUTALITÀ SUI TETTI                                     [08L1]
=====

Aree • due
Sezioni • 4
Boss • Overtkill: 1° scontro [01-d]
```

```
... NEMICI ...                                     ... SIMBOLI SPAWN ...
Gangster [01-b]                                     presso [01-d]
Overtkill: 1° scontro [01-d]
Teppista con bracciali [01-a, b, c]
Teppista con cappello [01-a, b, c]
Teppista con tubo [01-a, c]
Teppista incendiario [01-a, b, c]
```

```
_____
| a \ b \ c | | d |
| \ \ \ |...| |
_____
```

=== PERCORRENZA ===

Tutte le stanze si attraversano secondo un ordine prestabilito e non si può rientrare in una camera già visitata.

```
_____ [01-a] TETTI OCCIDENTALI
NEMICI - SQUADRA 1
INF Teppista con bracciali
INF Teppista con cappello
INF Teppista con tubo
```

```
NEMICI - SQUADRA 2
x2. Teppista con bracciali
x2. Teppista con cappello
x2. Teppista con tubo
x2. Teppista incendiario
```

In questa sezione è presente un precipizio.

```
_____ [01-b] TETTI CENTRALI
NEMICI - SQUADRA 1
```

x2. Gangster
INF Teppista con bracciali
INF Teppista con cappello
x1. Teppista incendiario

NEMICI - SQUADRA 2

x2. Teppista con bracciali
x2. Teppista con cappello

In questa sezione è presente un precipizio.

[01-c] TETTI ORIENTALI

NEMICI - SQUADRA 1

INF Teppista con bracciali
INF Teppista con cappello
INF Teppista con tubo

NEMICI - SQUADRA 2

x2. Teppista con bracciali
x2. Teppista con cappello
x3. Teppista con tubo
x2. Teppista incendiario

[01-d] COVO DEL SICARIO

NEMICI

x1. Overtkill: 1° scontro (boss)

Dopo aver sconfitto il boss, per proseguire bisogna raccogliere il Simbolo Spawn.

=====

LIVELLO 02 - L'ORDA CRIMINALE ED IL REDEEMER

[@8L2]

=====
Aree • sette

Sezioni • 10

Boss • Redeemer: 2° scontro [02-1]

••• NEMICI •••

Assalitore [02-b, g]
Fuciliere [02-a, b, h]
Overtkill: 2° scontro [02-c]
Redeemer: 1° scontro [02-i]
Teppista con bracciali [02-a, b, d, f, h]
Teppista con cappello [02-a, b, d, f, h]
Teppista con tubo [02-g]

••• SIMBOLI SPAWN •••

nessuno

| | | |
| |..| f |
| | | |
| | | _ |
| | | g |
| | | _ |
| e | | |

_____ [02-e] INSEGUIMENTO

NEMICI

nessuno

In questa sezione si viene inseguiti costantemente da un mirino.

_____ [02-f] TERZO PIANO

NEMICI

x3. Teppista con bracciali

x3. Teppista con cappello

In questa sezione ci si sposta a bordo di un ascensore.

_____ [02-g] SECONDO PIANO

NEMICI - SQUADRA 1

x4. Assalitore

x2. Teppista con tubo

In questa sezione ci si sposta a bordo di un ascensore.

_____ [02-h] PRIMO PIANO

NEMICI - SQUADRA 1

x2. Fuciliere

x4. Teppista con bracciali

x2. Teppista con cappello

In questa sezione ci si sposta a bordo di un ascensore.

_____ [02-i] MAGAZZINO

NEMICI

x1. Redeemer: 1° scontro (boss)

In questa sezione la visuale si sposta automaticamente e gradualmente verso destra.

_____ [02-l] SEDE DEL REDENTORE

x1. Redeemer: 2° scontro (boss)

=====

LIVELLO 03 - CAOS AL MANICOMIO CRIMINALE

=====

[@8L3]

Aree • nove

Sezioni • 9

Boss • Violator [03-i]

••• NEMICI •••

••• SIMBOLI SPAWN •••

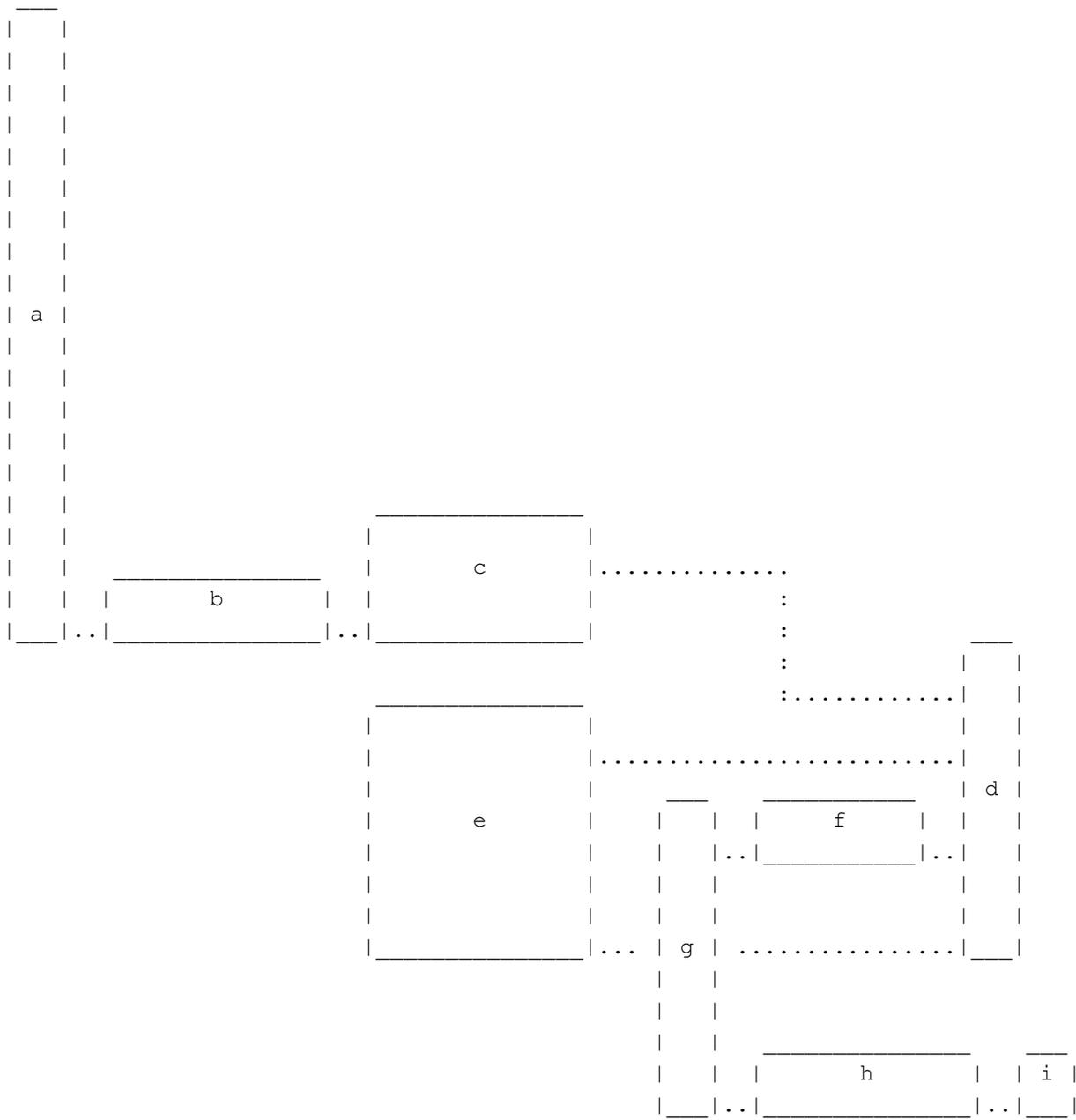
Cannone da parete [03-a, c, e] nessuno

Detenuto con cappello [03-e]

Detenuto con tubo [03-e, h]

Drone da pavimento [03-e]

Guardia corazzata [03-b, f, h]



=== PERCORRENZA ===

Gli unici collegamenti che si possono attraversare in entrambi i versi sono:

- d <--> e
- d <--> f
- d <--> g
- f <--> g

[03-a] PARETE ACUMINATA

NEMICI

x4. Cannone da parete

In questa sezione sono presenti i droni acuminati, le spine sul pavimento, sulla parete e sulle pedane scorrevoli.

[03-b] CORTILE RECINTATO

NEMICI

INF Guardia corazzata

In questa sezione sono presenti le scariche elettriche.

_____ [03-c] FONDERIA

NEMICI

x4. Cannone da parete

In questa sezione sono presenti il metallo fuso e le colonne di fuoco.

_____ [03-d] STANZA BIVIO

NEMICI

nessuno

_____ [03-e] RACCORDO

NEMICI - SQUADRA 1

x3. Drone da pavimento
INF Detenuto con cappello
INF Detenuto con tubo

NEMICI - SQUADRA 2

x3. Cannone da parete

NEMICI - SQUADRA 3

x4. Drone da pavimento
INF Detenuto con cappello
INF Detenuto con tubo

_____ [03-f] CORRIDOIO BREVE

NEMICI

x2. Guardia corazzata

_____ [03-g] POZZO ACUMINATO

NEMICI

nessuno

In questa sezione sono presenti le spine sul pavimento.

_____ [03-h] CORRIDOIO LUNGO

NEMICI - SQUADRA 1

INF Guardia corazzata

NEMICI - SQUADRA 2

INF Detenuto con tubo

_____ [03-i] SALA DEL VIOLATORE

NEMICI

x1. Violator (boss)

[04-c] SCALATA

NEMICI

x1. Demone alato

In questa sezione sono presenti le piattaforme mobili con le spine.

[04-d] PERCORSO NEL VUOTO

NEMICI

x5. Demone alato
INF Scheletro rosso
INF Scheletro viola

In questa sezione sono presenti i precipizi e le colonne di fuoco.

[04-e] TEMPIO DEL FUOCO

NEMICI

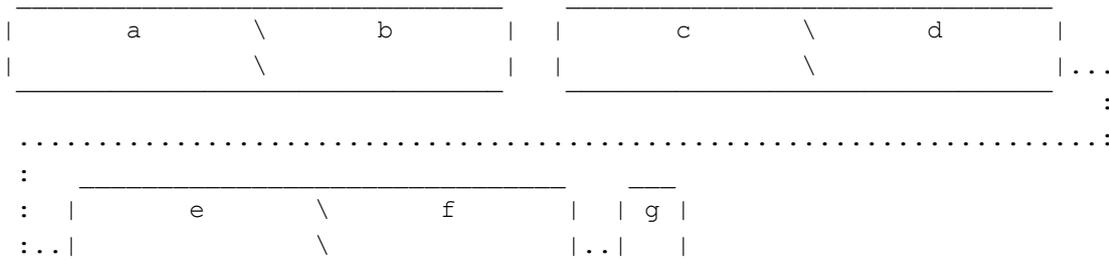
x1. Spirito fiammeggiante (boss)

Dopo aver sconfitto il boss, per proseguire bisogna raccogliere il Simbolo Spawn.

=====
LIVELLO 05 - IL RIFLESSO DELL'EDEN [08L5]
=====

- Aree • quattro
Sezioni • 7
Boss • Tarantola infernale [05-g]

- ... NEMICI ... Anima dannata [05-e, f] Demone alato [05-d] Donna cobra [05-a, c, e] Golem [05-f] Ragno prensile [05-a] Scheletro rosso [05-a, b, c, e] Scheletro viola [05-b, c] Serpente celato [05-c]
... SIMBOLI SPAWN ... presso [05-g]



=== PERCORRENZA ===

Tutte le stanze si attraversano secondo un ordine prestabilito e non si può rientrare in una camera già visitata.

_____ [05-a] INGRESSO DI ROVI OCCIDENTALE

NEMICI - SQUADRA 1
x3. Ragno prensile
INF Scheletro rosso

NEMICI - SQUADRA 2
x2. Donna cobra
x3. Scheletro rosso

In questa sezione sono presenti le spine sul pavimento.

_____ [05-b] INGRESSO DI ROVI ORIENTALE

NEMICI - SQUADRA 1
INF Scheletro rosso
INF Scheletro viola

In questa sezione sono presenti le spine sul pavimento ed i precipizi.

_____ [05-c] FORESTA OVEST

NEMICI - SQUADRA 1
INF Scheletro rosso
INF Scheletro viola
x3. Serpente celato

NEMICI - SQUADRA 2
x3. Donna cobra
INF Scheletro rosso
x1. Serpente celato

In questa sezione sono presenti i precipizi.

_____ [05-d] FORESTA EST

NEMICI
x4. Demone alato

In questa sezione sono presenti i precipizi.

_____ [05-e] SENTIERO INIZIALE

NEMICI - SQUADRA 1
INF Anima dannata
INF Scheletro rosso

NEMICI - SQUADRA 2
x1. Anima dannata
x2. Donna cobra
x3. Scheletro rosso

_____ [05-f] SENTIERO FINALE

NEMICI
INF Anima dannata
x1. Golem

_____ [05-g] SALA DEL RAGNO

NEMICI

x1. Tarantola infernale (boss)

Dopo aver sconfitto il boss, per proseguire bisogna raccogliere il Simbolo Spawn.

=====
LIVELLO 06 - TORTURA GOTICA [08L6]
=====

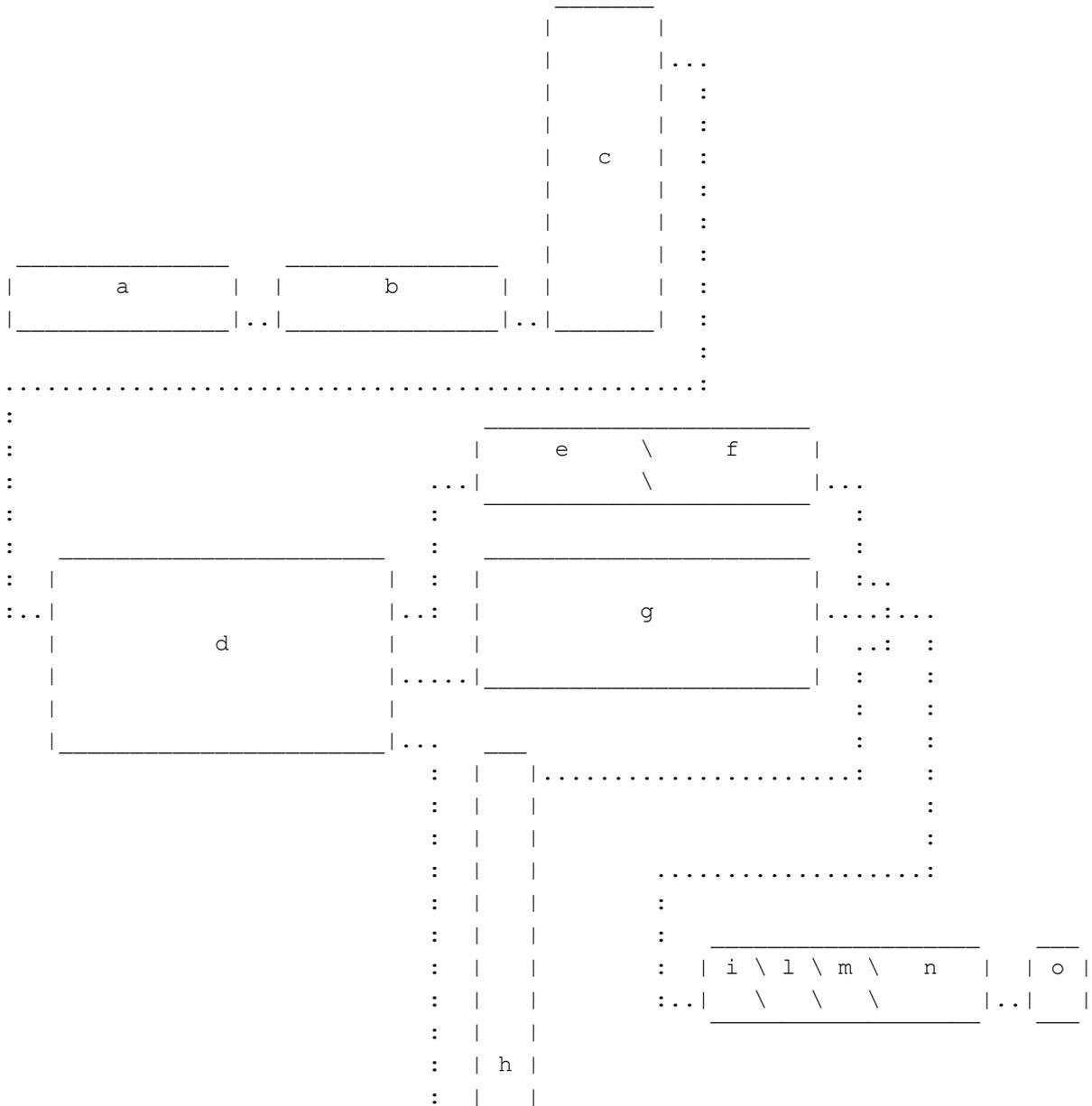
- Aree • nove
Sezioni • 13
Boss • Cavaliere grigio [06-o]

... NEMICI ...

- Demone alato [06-c]
Golem [06-a]
Minotauro [06-b, e, f]
Scheletro armato [06-a, e, f, i, l, m, n]
Scheletro rosso [06-a, b, e, f, i, l, m, n]
Scheletro viola [06-b, e, f, i, l, m, n]

... SIMBOLI SPAWN ...

presso [06-g]



: | |
: | |
: | |
: | |
: | |
: | |
: | |
: | |
: | |
:..|__|

=== PERCORRENZA ===

Tutte le stanze si attraversano secondo un ordine prestabilito e non si può rientrare in una camera già visitata.

_____ [06-a] COLONNATO D'INGRESSO

NEMICI - SQUADRA 1

- x1. Golem
- INF Scheletro armato

NEMICI - SQUADRA 2

- x4. Scheletro armato
- x4. Scheletro rosso

_____ [06-b] CORRIDOIO DELLE ARMATURE

NEMICI - SQUADRA 1

- INF Scheletro viola

NEMICI - SQUADRA 2

- x3. Scheletro rosso
- x2. Scheletro viola

NEMICI - SQUADRA 3

- x1. Minotauro
- x2. Scheletro viola

In questa sezione sono presenti le armature animate.

_____ [06-c] SALONE VERTICALE

NEMICI

- x3. Demone alato

In questa sezione sono presenti le spine sul pavimento, una buca, le lame rotanti sulle pareti e le vetrate dei draghi.

_____ [06-d] CORRIDOIO TRIPLO

NEMICI

- nessuno

In questa sezione sono presenti le spine sul pavimento, le buche, le armature animate, i passaggi segreti e le vetrate dei draghi.

_____ [06-e] COLONNATO OCCIDENTALE

NEMICI - SQUADRA 1

x3. Scheletro armato
INF Scheletro rosso
INF Scheletro viola

NEMICI - SQUADRA 2

x3. Scheletro rosso
x2. Scheletro viola

NEMICI - SQUADRA 3

x1. Minotauro
x2. Scheletro viola

[06-f] COLONNATO ORIENTALE

NEMICI - SQUADRA 1

INF Scheletro armato
INF Scheletro rosso
INF Scheletro viola

NEMICI - SQUADRA 2

x3. Scheletro rosso
x3. Scheletro viola

NEMICI - SQUADRA 3

x1. Minotauro
x2. Scheletro viola

[06-g] PERCORSO DEI COLORI

NEMICI

nessuno

In questa sezione sono presenti le spine sul pavimento, le pedane mobili, le lame rotanti, le vetrate dei draghi ed un passaggio segreto che conduce ad un Simbolo Spawn.

[06-h] POZZO ERUTTIVO

NEMICI

nessuno

In questa sezione sono presenti le fiamme che salgono.

[06-i] PRIMO PORTONE

NEMICI

x5. Scheletro armato
x1. Scheletro rosso
x4. Scheletro viola

[06-l] SECONDO PORTONE

NEMICI

x5. Scheletro armato
x1. Scheletro rosso
x4. Scheletro viola

[06-m] TERZO PORTONE

NEMICI

- x5. Scheletro armato
- x1. Scheletro rosso
- x4. Scheletro viola

[06-n] ANTICAMERA

NEMICI

- INF Scheletro armato
- INF Scheletro rosso
- INF Scheletro viola

[06-o] CAMERA DEL CAVALIERE

NEMICI

- x1. Cavaliere grigio (boss)

=====

LIVELLO 07 - LO STOMACO DELLA BESTIA

=====

[@8L7]

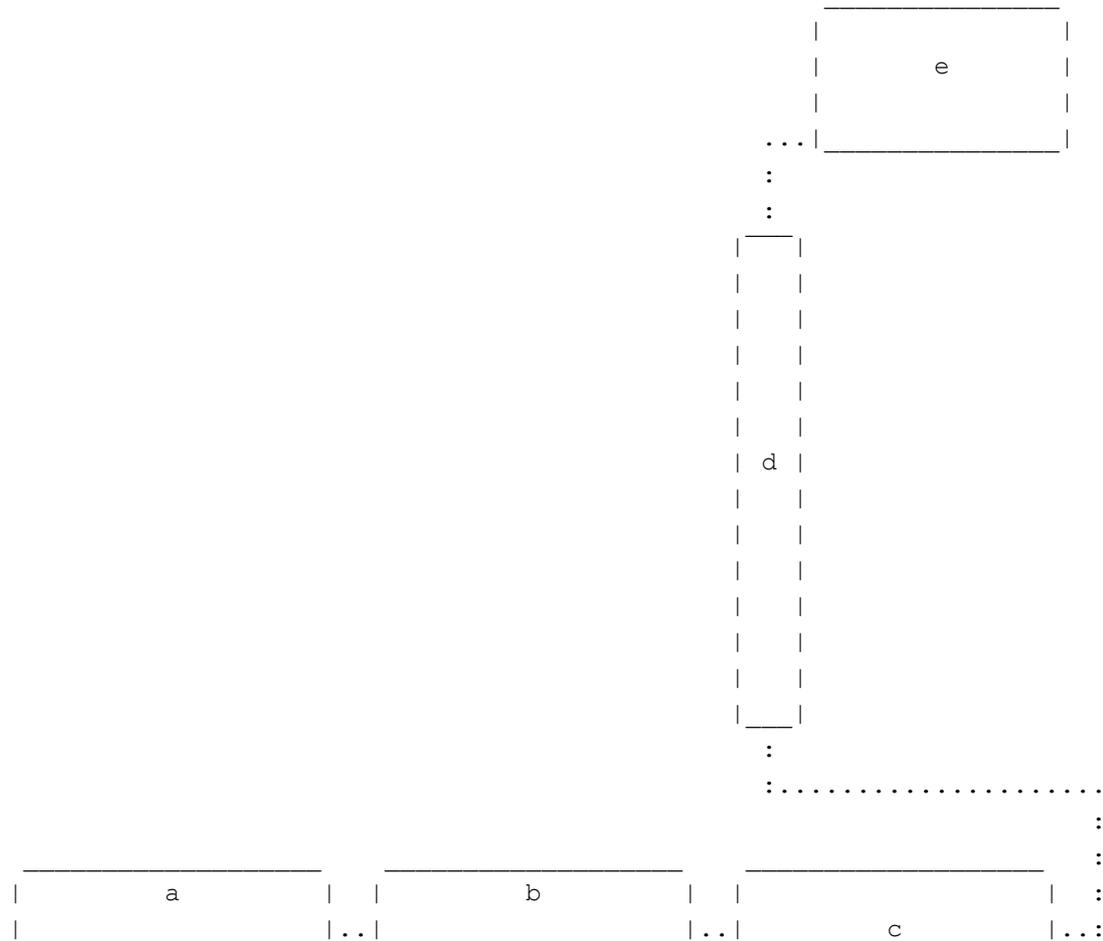
- Aree • cinque
- Sezioni • 5
- Boss • Bestia fluttuante [07-e]

••• NEMICI •••

- Anima dannata [07-a]
- Pianta acuminata [07-a]
- Ragno prensile [07-b]
- Scheletro rosso [07-a]

••• SIMBOLI SPAWN •••

presso [07-c]



=== PERCORRENZA ===

Tutte le stanze si attraversano secondo un ordine prestabilito e non si può rientrare in una camera già visitata.

_____ [07-a] CORRIDOIO VIOLA

NEMICI

x4. Anima dannata
x6. Pianta acuminata
INF Scheletro rosso

_____ [07-b] SABBIE MOBILI

NEMICI - SQUADRA 1

INF Ragno prensile

In questa sezione sono presenti le sabbie mobili.

_____ [07-c] MARE DI SABBIA

NEMICI

nessuno

In questa sezione sono presenti l'onda di sabbia, le spine sulle pareti, le barriere fragili ed un passaggio segreto che conduce ad un Simbolo Spawn.

_____ [07-d] GOLA

NEMICI

nessuno

In questa sezione sono presenti un muro oscillante e le spine sulla parete.

_____ [07-e] DIMORA DELLA BESTIA

NEMICI - SQUADRA 1

x1. Bestia fluttuante (boss)

=====

LIVELLO 08 - L'ETERNO CAMPO DI BATTAGLIA

=====

[08L8]

Aree • tredici
Sezioni • 15
Boss • Parete vivente [08-q]

••• NEMICI •••

Anima dannata [08-l, o]
Cadavere mitragliere [08-n, o]
Demone alato [08-h]
Golem [08-a]
Minotauro [08-p]
Nuvola maligna [08-m]

••• SIMBOLI SPAWN •••

presso [08-e]
presso [08-q]

| |
| |

=== PERCORRENZA ===

Gli unici collegamenti che si possono attraversare in entrambi i versi sono:

b <--> c
c <--> d
d <--> e
d <--> f
f <--> g
g <--> h
h <--> i

_____ [08-a] INGRESSO EGIZIO

NEMICI

x1. Golem
INF Scheletro armato
INF Scheletro rosso
INF Scheletro viola

_____ [08-b] CORRIDOIO ROVESCiato

NEMICI

nessuno

In questa sezione la gravità è rivolta verso l'alto.

_____ [08-c] TORRE INFERNALE

NEMICI

x6. Stregone

In questa sezione è presente un precipizio.

_____ [08-d] LABIRINTO DORATO

NEMICI

nessuno

In questa sezione sono presenti le spine sul pavimento ed i passaggi segreti.

_____ [08-e] TOMBA SEGRETA

NEMICI

nessuno

In questa sezione è presente un Simbolo Spawn.

_____ [08-f] CORRIDOIO DEI CAVALIERI

NEMICI

INF Scheletro viola
INF Scheletro rosso

In questa sezione la gravità è rivolta verso l'alto inoltre sono presenti le spine sul soffitto e le armature animate.

_____ [08-g] TORRE ROVESCATA

NEMICI

x6. Stregone

In questa sezione la gravità è rivolta verso l'alto inoltre è presente un precipizio.

_____ [08-h] SCALATA DI ARRIVO

NEMICI

x3. Demone alato

_____ [08-i] COLONNATO IMPONENTE

NEMICI

x3. Ragno prensile
INF Scheletro armato

In questa sezione la gravità è rivolta verso l'alto.

_____ [08-l] LABIRINTO ARGENTATO

NEMICI

x3. Anima dannata

In questa sezione sono presenti le lame rotanti sulle pareti, le spine sul pavimento ed una buca.

_____ [08-m] GRANDE RULLO

NEMICI

x5. Nuvola maligna

In questa sezione è presente un rullo girevole.

_____ [08-n] PRIMO SETTORE DEI GEROGRAFICI

NEMICI

x2. Cadavere mitragliere
INF Scheletro viola

_____ [08-o] SECONDO SETTORE DEI GEROGRAFICI

NEMICI

x1. Anima dannata
x6. Cadavere mitragliere

_____ [08-p] TERZO SETTORE DEI GEROGRAFICI

NEMICI

x3. Minotauro

_____ [08-q] DIMORA DELL'APPESO

NEMICI

x1. Parete vivente (boss)

Dopo aver sconfitto il boss, per proseguire bisogna raccogliere il Simbolo Spawn.

=== PERCORRENZA ===

Gli unici collegamenti che si possono attraversare in entrambi i versi sono:

- a <--> b
- a <--> c
- a <--> d
- a <--> e
- e <--> f

_____ [09-a] INGRESSO MULTIPLO
NEMICI
nessuno

_____ [09-b] ATRIO DEL REDENTORE
NEMICI
x1. Ombra di Redeemer (boss)

_____ [09-c] ATRIO DEL RICCIO
NEMICI
x1. Riccio corazzato

_____ [09-d] ATRIO DEL VIOLATORE
NEMICI
x1. Ombra di Violator (boss)

_____ [09-e] GRANDE POZZO
NEMICI
nessuno

In questa sezione sono presenti le spine sulle pareti ed un Simbolo Spawn.

_____ [09-f] RACCORDO VERTICALE
NEMICI
nessuno

In questa sezione sono presenti le spine sulle pareti.

_____ [09-g] CORRIDOIO DEI GEMELLI
NEMICI
x1. Deimos
x1. Phobos

_____ [09-h] TRONO DI MALEBOLGIA
NEMICI
x1. Il Folle (boss)

* 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
=====
7E1F0063    Si ottengono PV infiniti
-----
7E1F561F    Si diventa invincibili
-----
C27D-8701   Si ottengono Poteri demoniaci infiniti   (Codice Game Genie)
-----
```

.....

```
+-----+
| CURIOSITÀ | [9CS]
+-----+
```

=== LA TRAMA DEL GIOCO ===

La storia narrata in questo gioco è solo vagamente ispirata alle vicende del fumetto:

- l'animazione di Overtkill completamente distrutto è un omaggio alla medesima scena che compare nel fumetto.
- ad eccezione di Overtkill e di Redeemer, Il Folle e tutti gli altri boss del gioco non esistono nel fumetto.
- il criminale Kincaid muore in maniera diversa nel fumetto.

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

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

GUIDA A TODD MCFARLANE'S SPAWN: THE VIDEO GAME

Tutto il documento è stato progettato e realizzato dal sottoscritto.

PDpWriter

Copyright 2020 Spanettone Inc

<http://spanettone.altervista.org>

spanettone@yahoo.it

ALL RIGHTS RESERVED

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