

# Super Castlevania IV FAQ/Walkthrough (Italian)

by Spanettone

Updated on Apr 25, 2014

## GUIDA A SUPER CASTLEVANIA IV versione 1.0

gioco : SUPER CASTLEVANIA IV  
sistema : Super Nintendo  
tipo : Azione - Piattaforme  
prodotto: KONAMI

31/03/2014 ---> inizio stesura del documento

25/04/2014 ---> fine stesura del documento

123456789 123456789 123456789 123456789 123456789 123456789 123456789 123456789

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

### Contenuto del documento GUIDA A SUPER CASTLEVANIA IV

```
===== 1) IL GIOCO. . . . . [01IG]  
===== 2) LA STORIA . . . . . [02ST]  
===== 3) NOZIONI DI BASE
```

```
Comandi . . . . . [03CM]  
Azioni . . . . . [03ZN]  
Armi Secondarie . . . . . [03SC]  
Oggetti . . . . . [03GG]  
Consigli vari . . . . . [03CV]
```

### ===== 4) SOLUZIONE

```
Introduzione . . . . . [04SL]  
Livello 1: Entrance . . . . . [04L1]  
Livello 2: Forest Graveyard . . . . . [04L2]  
Livello 3: Caverns . . . . . [04L3]  
Livello 4: Death Tower . . . . . [04L4]  
Livello 5: Castle Entrance. . . . . [04L5]  
Livello 6: Main Hall. . . . . [04L6]  
Livello 7: Long Library. . . . . [04L7]  
Livello 8: Dungeon . . . . . [04L8]  
Livello 9: Treasury . . . . . [04L9]  
Livello A: Clock Tower . . . . . [04LA]  
Livello B: Castle Keep . . . . . [04LB]
```

### ===== 5) MOSTRI

```
Mostri . . . . . [05MS]  
Altri pericoli. . . . . [05PR]  
Punti. . . . . [05PN]
```

### ===== 6) MAPPA

Introduzione . . . . .	[@6MP]
Livello 1: Entrance . . . . .	[@6L1]
Livello 2: Forest Graveyard . . . . .	[@6L2]
Livello 3: Caverns . . . . .	[@6L3]
Livello 4: Death Tower . . . . .	[@6L4]
Livello 5: Castle Entrance. . . . .	[@6L5]
Livello 6: Main Hall. . . . .	[@6L6]
Livello 7: Long Library. . . . .	[@6L7]
Livello 8: Dungeon . . . . .	[@6L8]
Livello 9: Treasury . . . . .	[@6L9]
Livello A: Clock Tower . . . . .	[@6LA]
Livello B: Castle Keep . . . . .	[@6LB]

===== 7) TRUCCHI & CURIOSITÀ

Trucchi . . . . .	[@7TR]
Curiosità . . . . .	[@7CR]

CREDITS

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

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

SUPER CASTLEVANIA IV è il rifacimento del primo capitolo storico della saga. Simon Belmont sfida l'esercito demoniaco del Conte Dracula, tornato a nuova vita dopo il suo lungo sonno secolare.

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

Transilvania. 1691.

Una volta ogni cento anni, arriva l'epoca in cui il potere del bene si indebolisce e gli uomini che serbano malvagità nei loro cuori iniziano a desiderare la resurrezione di Dracula, il Principe delle Tenebre. Il Conte diventa sempre più potente ogni volta che torna in vita ed in passato ha assunto varie forme.

Sotto il suo giogo, il mondo è ricoperto da nuvole oscure e malvagità e l'unica speranza per l'umanità è riposta nel clan Belmont, gli unici in grado di opporsi al Principe delle Tenebre. Questi impavidi guerrieri hanno sempre sconfitto Dracula in combattimenti mortali, bandendolo dal mondo dei vivi per altri cento anni.

Al termine di questo secolo di pace, la prosperità viene di nuovo messa in pericolo dalle forze del male e per questo motivo la Transilvania è sempre sull'orlo del baratro.

Un giorno, il villaggio venne avvolto da una oscura tempesta di fulmini ed un lampo fece calare il silenzio in tutta la zona. Quello era il segno della resurrezione del Principe delle Tenebre e del suo potente esercito demoniaco.



---

**SALTARE**

---

[pulsante A]

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

---

**SALIRE LE SCALE**

---

[direzioni Su e Giù]

In genere il personaggio si muove automaticamente lungo le rampe di scale che incontra; in caso contrario, premere le direzioni Su o Giù in corrispondenza del primo gradino. Mentre si è sulle scale non è consentito saltare ma è possibile attaccare in ogni momento sia con la frusta che con le Armi Secondarie. Per scendere a metà strada, premere la direzione Giù + Salto, tuttavia non sempre è possibile farlo.

Durante la salita, spingendo la direzione orizzontale opposta a quella in cui si sta muovendo Simon, il personaggio continuerà a muoversi verso l'alto, ma camminando all'indietro: in questo modo è possibile gestire più facilmente i nemici che attaccano alle spalle. Questo movimento si può eseguire al contrario anche mentre si scende.

Saltando e spingendo la direzione Su in corrispondenza di una scalinata, Simon si posizionerà automaticamente su di essa; in caso contrario il personaggio la attraverserà come se non ci fosse. Nell'eventualità in cui siano presenti due rampe di scale consecutive e vicine, tenendo premuta la direzione Su, il personaggio passerà automaticamente dalla prima alla seconda camminando anche all'indietro, se necessario.

---

**OSCILLARE**

---

[pulsante B tenuto premuto + direzioni]

All'interno dei livelli sono presenti degli anelli metallici, sormontati da statue animate di pipistrelli, a cui il personaggio è in grado di appendersi. Per fare questo bisogna colpire gli anelli con la frusta e tenere premuto il pulsante B. Una volta appesi:

- premere Su e Giù per allungare oppure accorciare la frusta
- premere Destra e Sinistra per oscillare
- rilasciare il pulsante B per staccarsi dall'anello

Mentre si oscilla non è possibile attaccare con la frusta ma è consentito usare le Armi Secondarie. Venendo colpiti mentre si è aggrappati, si perderà la presa. Nel caso in cui non si riesca a mirare bene con la frusta per colpire un anello, è possibile farlo anche facendola roteare.

---

**ATTACCARE CON LA FRUSTA**

---

[pulsante B]

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

Stando in piedi o lungo le scale, Simon può attaccare in orizzontale, in diagonale verso l'alto ed in verticale verso nord; mirando verso il basso

invece Simon si metterà in ginocchio o scenderà le scale. Da accovacciati è possibile colpire solamente in orizzontale e, mirando verso l'alto, Simon si rimetterà in piedi. Infine, quando si è in volo, si può colpire in tutte le otto direzioni.

---

ROTEARE LA FRUSTA

---

[pulsante B tenuto premuto + direzioni]

Dopo aver eseguito un attacco, Simon possiede l'abilità di far ruotare la sua frusta, muovendola nella direzione desiderata. Questa tecnica possiede circa un quarto della potenza offensiva del colpo normale ed è in grado di danneggiare lievemente ma ripetutamente i mostri al contatto. Il personaggio può far roteare la frusta quando è in piedi, accovacciato oppure in volo.

---

ARMI SECONDARIE

---

[pulsante R]

Simon è in grado di utilizzare anche le armi proprie dei cacciatori di vampiri. Dopo averne raccolta una, il personaggio può scagliarla in ogni momento, tranne quando è aggrappato. Ogni Arma Secondaria consuma una determinata quantità di Cuori.

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

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

---

```
|
| SCORE 000153120      | | | BLOCK  3-1      | | |
| PLAYER #####.....  | Or | C=34  P=07  ___ |
| ENEMY #####         | | | TIME  616  |II|  |
|
```

---

- il punteggio in tempo reale [Score]
- i Punti Vita (PV) del personaggio [Player]
- i Punti Vita del boss [Enemy]
- l'Arma Secondaria posseduta [immagine nel riquadro]
- la stanza dove ci si trova [Block]
- il numero di Cuori posseduti [C = icona del Cuore]
- il numero di Vite possedute [P]
- il tempo rimasto [Time]
- eventuale Bonus posseduto [icona 'II']

---

ARMI SECONDARIE

---

[@3SC]

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

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

Dove si trova

Livello 1: 1-3a  
Livello 3: 3-1  
Livello 6: 6-1a 6-2b  
Livello 9: 9-2d  
Livello A: A-1d

---

ASCIA (1 Cuore)

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

Dove si trova

Livello 1: 1-2a  
Livello 2: 2-1 2-3a  
Livello 3: 3-1 3-3c  
Livello 4: 4-1b 4-4  
Livello 6: 6-2a 6-2b  
Livello 7: 7-1b 7-1c  
Livello 8: 8-1a  
Livello 9: 9-1c 9-2d  
Livello B: B-2

---

COLTELLO (1 Cuore)

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

Dove si trova

Livello 1: 1-1a 1-2a 1-3b  
Livello 2: 2-2  
Livello 3: 3-2 3-3b  
Livello 4: 4-1b 4-4  
Livello 5: 5-1  
Livello 6: 6-2b  
Livello 7: 7-1b  
Livello 8: 8-1b 8-2a 8-2b  
Livello 9: 9-2d  
Livello A: A-1b A-1c  
Livello B: B-2

---

CROCE (1 Cuore)

Simon lancia orizzontalmente una Croce che funziona come un boomerang, tornando indietro. È utile per colpire i nemici dalla media distanza. La Croce possiede un'alta potenza offensiva, un elevato raggio d'azione ed è in grado di

colpire più volte i nemici.

Dove si trova

Livello 1: 1-2a  
Livello 2: 2-1 2-2 2-3b  
Livello 3: 3-1 3-2 3-3a  
Livello 4: 4-4  
Livello 5: 5-1  
Livello 6: 6-2b  
Livello 7: 7-1a  
Livello 8: 8-1b 8-2b  
Livello 9: 9-1b 8-2a 8-2d  
Livello A: A-1d  
Livello B: B-2 B-4a B-4b

---

#### OROLOGIO (5 Cuori)

Un arma che consente di arrestare i nemici per un breve lasso di tempo, durante i quali essi però potranno comunque danneggiare Simon al contatto. L'attacco in sè non causa danni ma può essere utile per rendere più agevole il cammino. I boss sono immuni all'Orologio.

Dove si trova

Livello 1: 1-3b  
Livello 2: 2-2  
Livello 3: 3-2  
Livello 8: 8-1b  
Livello 9: 9-2a  
Livello A: A-1d

---

#### | BONUS II & BONUS III |

---

Di norma è possibile scagliare un secondo esemplare di Arma Secondaria solo dopo che il primo è scomparso dallo schermo. Raccogliendo queste icone con i simboli II o III è consentito scagliare, rispettivamente, due o tre esemplari di Arma Secondaria in rapida successione. Questo Bonus però vale solo per la tecnica attualmente posseduta: raccogliendo una nuova Arma Secondaria, il Bonus verrà resettato e si dovrà nuovamente ottenere una nuova icona II o III.

Al contrario di tutti gli altri oggetti, questi Bonus non hanno una posizione fissa all'interno dei candelabri: per farli apparire bisogna innanzitutto possedere già un'Arma Secondaria, usarla alcune volte, avere a disposizione circa una decina di Cuori e distruggere un candelabro che normalmente farebbe comparire un Cuore piccolo. Per ottenere il Bonus III è necessario possedere già il Bonus II.

In alcuni casi, non equipaggiando alcuna Arma Secondaria, oppure possedendo già il Bonus III, al posto di questi oggetti comparirà l'Arrosto. Le stanze dove è sicuro ottenere i Bonus sono:

Livello 1

1-2c L'Arrosto, oppure uno dei due Bonus, è nascosto nel muro in basso a sinistra subito al di sotto dell'ingresso

Livello 6

6-2a L'Arrosto, oppure uno dei due Bonus, è nascosto nella parte sinistra del pilastro tra due scalinate, dove è situato un Axe Knight.

Livello 7

7-2b L'Arrosto, oppure uno dei due Bonus, è nascosto nel muro alla destra del primo Clubbing Knight.

Livello B

B-4b Raggiungendo la pedana invisibile nella zona di sud ovest compariranno una serie di oggetti, tra i quali anche il Bonus II ed il Bonus III, se non li si possiedono ancora

/-----\  
| CLASSIFICA DELLE TECNICHE |  
\-----/

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

- viene indicato il numero di attacchi che vanno a segno e non quelli eseguiti. L'Acqua Santa, l'Ascia e la Croce possono colpire più volte un nemico con un singolo utilizzo: nella tabella viene indicato il numero di colpi necessari per eliminare il bersaglio e non il numero di volte in cui si è scagliata l'Arma Secondaria.
- l'obiettivo scelto è stato il boss del Livello 4, Koranot, che, per via delle sue grandi dimensioni, può essere colpito facilmente da ogni tecnica

TECNICA	COLPI
Acqua Santa	22
Ascia	22
Croce	22
Frusta potenziata	22
Coltello	32
Frusta iniziale	32
Rotare Frusta potenziata	88
Rotare Frusta iniziale	128

-----  
OGGETTI [ @3GG ]  
-----

Distruggendo i candelabri che si trovano nelle varie stanze sarà possibile ottenere anche alcuni oggetti. Entrando ed uscendo da una stanza, lo stesso candelabro farà cadere lo stesso oggetto, inoltre si rigenereranno i nemici.

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

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

+-----+

| POTENZIAMENTI |

+-----+

Questi oggetti, che assomigliano a delle spade bianche con un laccio, migliorano le caratteristiche della frusta di Simon. Il personaggio può raccogliere sino ad un massimo di due Potenzimenti: il primo aumenta la potenza offensiva della sua arma del 50% circa, il secondo raddoppia invece la sua lunghezza.

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

+-----+

| CARNE e ARROSTO |

+-----+

Ripristinano i PV persi dal personaggio. La Carne fa recuperare 5 PV mentre l'Arrostato ripristina 10 PV. Mentre la prima si trova normalmente rompendo i candelabri, l'Arrostato invece è nascosto all'interno dei muri. In alcuni casi, quest'ultimo può essere sostituito dai Bonus II o III. Raccogliendo gli oggetti curativi quando si possiede già il massimo di PV, non si ottiene alcun effetto o punti aggiuntivi.

CARNE

Livello 1:	1-1b	1-2b	1-3b	1-3c		
Livello 2:	2-1	2-2	2-3a			
Livello 3:	3-3b	3-3d				
Livello 4:	4-1c	4-3	4-4			
Livello 5:	5-2					
Livello 6:	6-2a	6-2c	6-3d			
Livello 7:	7-1b	7-2b	7-2d			
Livello 8:	8-1a	8-2a	8-2b			
Livello 9:	9-1c	9-2a	9-2e	9-2f		
Livello A:	A-1d	A-2				
Livello B:	B-2	B-3a	B-3b	B-3c	B-4a	B-4b

ARROSTO

- 1-2a L'Arrostato è nascosto nel muro in basso a destra, rispetto alla finestra centrale sullo sfondo
- 1-2c L'Arrostato, oppure uno dei due Bonus, è nascosto nel muro in basso a sinistra subito al di sotto dell'ingresso
- 2-2 L'Arrostato è nascosto nel muro sulla destra, dove è presente anche il primo Needle Lizard.
- 3-1 L'Arrostato è contenuto nel candelabro più a sinistra tra quelli presenti nella zona segreta
- 6-2a L'Arrostato, oppure uno dei due Bonus, è nascosto nella parte sinistra del pilastro tra due scalinate, dove è situato un Axe Knight
- 6-2b L'Arrostato è nascosto nella fila superiore, primo candelabro da destra
- 6-3b L'Arrostato è nascosto nel muro di destra, proprio accanto all'ingresso
- 7-2a L'Arrostato è nascosto nel muro subito a destra del primo Rolling Stone

7-2b L'Arrosto, oppure uno dei due Bonus, è nascosto nel muro alla destra del primo Clubbing Knight

8-1b L'Arrosto è nascosto nel muro accanto al Bone Pillar

9-2d L'Arrosto è nascosto nella fila superiore, primo candelabro da destra

+-----+

| POZIONE |

+-----+

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

Dove si trova

Livello 1: 1-2a 1-2c

Livello 2: 2-3a

Livello 4: 4-3

Livello 8: 8-2b

+-----+

| ROSARIO |

+-----+

Distrugge all'istante tutti i mostri presenti sullo schermo.

Dove si trova

Livello 1: 1-1b

Livello 3: 3-3c

Livello 4: 4-3

Livello 5: 5-1

Livello 6: 6-3c

Livello 7: 7-2a

Livello 8: 8-1b

Livello 9: 9-1c

Livello A: A-1d

+-----+

| DENARO |

+-----+

Aumenta il punteggio, necessario per ottenere Vite Bonus. Questo oggetto può valere 100, 300, 500 o 700 punti. I sacchi di denaro sono graficamente tutti uguali, possono essere ottenuti anche eliminando i nemici ed il loro valore si scopre solo dopo averli raccolti.

100\$

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

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

Livello 3: 3-1 3-3b 3-3d

Livello 4: 4-4

Livello 5: 5-1 5-2

Livello 6: 6-1a 6-1b 6-2a 6-2b 6-2c 6-3a 6-3c

Livello 7: 7-1a 7-2a 7-2b 7-2c

Livello 8: 8-1a 8-1b 8-2b

Livello 9: 9-1a 9-1c 9-2b 9-2c 9-2e

Livello A: A-1c A-1d

Livello B: B-2

300\$

Livello 1: 1-1b 1-2b 1-2c 1-3a  
Livello 2: 2-1 2-2 2-3a 2-3b  
Livello 3: 3-1 3-2 3-3a 3-3d  
Livello 4: 4-1a 4-1b 4-3 4-4  
Livello 5: 5-1 5-2  
Livello 6: 6-1a 6-2a 6-2b 6-2c 6-3b  
Livello 7: 7-1a 7-1b 7-2a 7-2c  
Livello 8: 8-1a 8-1b 8-2a 8-2b  
Livello 9: 9-1a 9-1c 9-2b 9-2e  
Livello B: B-2

500\$

Livello 1: 1-1b 1-2a 1-2c 1-3a  
Livello 2: 2-2 2-3b  
Livello 3: 3-1 3-2  
Livello 4: 4-1b 4-1c 4-3  
Livello 5: 5-2  
Livello 6: 6-1a 6-1b 6-2a 6-2b 6-2c 6-3a 6-3b 6-3c  
Livello 7: 7-1a 7-1b 7-2a 7-2c  
Livello 8: 8-1a 8-1b 8-2b  
Livello 9: 9-1a 9-1b 9-1c 9-2a 9-2b 9-2c 9-2d 9-2e  
Livello A: A-1d  
Livello B: B-2

700\$

Livello 1: 1-3a  
Livello 2: 2-1 2-2 2-3a  
Livello 3: 3-1 3-2 3-3c  
Livello 4: 4-1a 4-1c 4-4  
Livello 5: 5-1 5-2  
Livello 6: 6-1a 6-2a 6-2b 6-3a 6-3b  
Livello 7: 7-1a 7-1b 7-2a 7-2c  
Livello 8: 8-1a 8-1b 8-2b  
Livello 9: 9-1a 9-1b 9-1c 9-2a 9-2b 9-2c 9-2d 9-2e  
Livello B: B-2

+-----+

| VITA BONUS |

+-----+

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

2-3b La Vita Bonus è contenuta all'interno di un candelabro nascosto. Esso è situato dopo la prima discesa, in corrispondenza della seconda arcata di pietra

6-3c La Vita Bonus è nascosta nel muro di destra, sopra al gradino

In aggiunta, si ottiene automaticamente una vita bonus prima raggiungendo i 20'000 punti, e poi ogni 50'000 punti ottenuti (20'000, 70'000, 120'000 e così via).

+-----+

| GLOBO FINALE |

+-----+

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

.....

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

[@3CV]

- Non perdetevi tempo. Ogni Livello ha un tempo massimo per essere completato, indicato nella parte alta dello schermo. Per quanto questo periodo sia sufficiente per completare l'esplorazione, è meglio non ridursi all'ultimo secondo, in modo tale da avere tutto il tempo necessario per affrontare il boss. Un modo semplice per risparmiare secondi preziosi consiste nel colpire i candelabri mentre saltate in avanti: in questa maniera non sarete costretti a fermarvi ogni volta per farlo.
- Non posizionatevi sotto i candelabri che state per distruggere. In questo modo potrete controllare il loro contenuto in tutta sicurezza ed evitare di raccogliere un'Arma Secondaria che non volevate, magari perdendo quella a cui avevate ottenuto il Bonus II o III.
- Il personaggio muore istantaneamente cadendo nei precipizi, venendo a contatto con spine di qualsiasi genere oppure allo scadere del tempo perciò siate rapidi e precisi nei movimenti.
- La schermata di gioco si sposta assieme a Simon, tuttavia essa taglia fuori tutto ciò che si trova all'esterno, considerandolo come un precipizio. Ad esempio, spostandosi verso nord e poi lanciandosi verso il basso, al di fuori dello schermo, il personaggio perderà la vita come se fosse caduto in un precipizio, anche se in teoria più a sud ci sarebbero le pedane già superate in precedenza. Questa situazione però non avviene nelle stanze in cui il personaggio deve muoversi dall'alto verso il basso e qui Simon può lasciarsi cadere liberamente, senza perdere la vita.
- In caso di bivi, muovetevi sempre dall'alto verso il basso e mai viceversa. Simon possiede una capacità di salto piuttosto ridotta e può capitare che, cadendo da una pedana, poi non siate più un grado di risalirvi sopra. Il personaggio inoltre può scendere o salire su una piattaforma soltanto dai bordi, mentre quando oscilla può raggiungerla da qualsiasi punto anche passandovi attraverso.
- Conservate i Cuori. Usare le Armi Secondarie contro i nemici minori è uno spreco, a meno che non sia proprio necessario o serva per ottenere i Bonus II o III.
- Memorizzate le posizioni dei nemici e degli oggetti. Sarà utile sia per pianificare una strategia che per risparmiare tempo ed energia nelle situazioni di emergenza.
- Atterrando da medie o da grandi altezze, Simon perde una frazione di secondo per attutire la caduta. In questo breve lasso di tempo siete immobili e vulnerabili quindi state attenti ai mostri nelle immediate vicinanze.
- Recuperate una Croce il prima possibile ed ignorate le altre Armi Secondarie. Esse, per quanto possano avere caratteristiche anche uniche, sono meno utili della Croce.



<> OPTION

qui è possibile:

- modificare i pulsanti
  - .saltare [Jump]
  - .frusta [Whip]
  - .Arma Secondaria [Item]
- selezionare il tipo di audio [Sound]
- riascoltare le musiche di sottofondo [BGM, 35 tracce]
- riascoltare gli effetti sonori [Effect, 157 suoni]

Per ogni Livello sono presenti:

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

La seguente soluzione si riferisce ad un'avventura giocata a livello Normale

```
=====
LIVELLO 1: Entrance [4L1]
=====
|"Ogni cento anni le forze del bene cominciano misteriosamente ad indebolirsi.
| Per questo motivo il potere di Dracula inizia a ristabilirsi. La sua forza
| diventa sempre più grande ogni cento anni.
|
| Molte volte il Conte è tornato in vita ma i suoi piani malvagi sono sempre
| stati contrastati dal clan Belmont.
|
| È passato un secolo dall'ultima battaglia tra Dracula ed i guerrieri della
| famiglia Belmont, ma ora la serenità della Transilvania è minacciata da
| forze distruttive.
|
| Durante una notte buia e tempestosa Dracula risorge dalla sua tomba per
| scatenare di nuovo nel mondo il suo potere oscuro.
|
| Ancora una volta Simon Belmont è chiamato a fronteggiare il Conte.
| Armato solo del suo coraggio e della sacra frusta, il guerriero inizia la
| sua impresa per riportare la pace in Transilvania".
```

\*\*\* NEMICI \*\*\*

Bat  
Bone Pillar  
Bone Skeleton  
Clubbing Knight  
Ghost  
Medusa Head  
Mr Hed  
Viper Swarm  
Walking Skeleton  
•• boss •• Rowdain

\*\*\* OGGETTI \*\*\*

Acqua Santa [3a]  
Arrosto [2a, 2c]  
Ascia [2a]  
Bonus II [2c]  
Bonus III [2c]  
Carne [1b, 2b, 3b, 3c]  
Coltello [1a, 2a, 3b]  
Croce [2a]  
Orologio [3b]  
Pozione [2a, 2c]  
Rosario [1b]

Tempo: 450 secondi

```
      | 2b |           | 3b |
      |   |           |   |
```

1a	1b	2a	2c	3a	3c
_____	_____	_____	_____	_____	_____

1-1a Nella prima stanza del gioco potrete prendere confidenza con i comandi del personaggio. Colpite i candelabri per ottenere Cuori e Potenziamenti mentre in quello nella parte superiore è presente il COLTELLO. Superate rapidamente i mattoni fragili e saltate sul ponte levatoio che si chiuderà in automatico, facendovi accedere alla stanza successiva.

1-1b Questa camera è divisa in due parti, interna ed esterna, da una lunga recinzione. Per passare da una parte all'altra dovrete posizionarvi in corrispondenza di uno dei cancelli e premere la direzione Su. Il primo nemico a comparire è il Walking Skeleton: lo scheletro si limita a muoversi avanti e indietro, senza attaccare, perciò potrete eliminarlo facilmente. Procedete verso destra e portatevi dall'altro lato della recinzione per evitare il precipizio. Qui proseguite in direzione est, rimanendo sempre nella parte interna.

In caso di necessità, nella zona esterna, è presente la CARNE nel candelabro situato subito alla destra del cancello orientale. Durante il percorso vi verranno incontro i Bat: questi pipistrelli sono deboli ma anche piccoli di dimensioni perciò, nel caso, eliminateli anche facendo roteare la frusta. Continuate il cammino, facendovi strada tra gli scheletri ed i pipistrelli sino ad entrare nella sala accanto.

1-2a Qui troverete subito un Bone Pillar ad attendervi. Questa coppia di teschi apre il fuoco frontalmente ma potrete distruggere i loro proiettili oppure accovacciarvi per schivare quelli alti. Avvicinatevi al Bone Pillar subito dopo che ha aperto il fuoco e colpitelo ripetutamente prima che attacchi di nuovo. Il secondo candelabro di questa stanza contiene una CROCE: raccoglietela e non separatevene più per il resto dell'avventura. Più avanti incontrerete una variante dello scheletro semplice, il Bone Skeleton.

Questo è identico alla versione base ma in più è in grado di scagliarvi un osso e di saltare da una pedana all'altra. Allontanatevi leggermente per evitare il suo attacco poi colpitelo con la frusta. Entrate poi nella piccola rientranza ed abbattete il muretto in basso a destra per trovare un ARROSTO. Eliminate gli altri Bone Skeleton ed ignorate il successivo Bone Pillar. Salite le scale e saltate da una pedana all'altra per raggiungere la scalinata che conduce alla camera superiore.

1-2b Distruggete il Walking Skeleton e più avanti troverete un anello metallico. Colpendolo con la frusta potrete usarlo per oscillare e raggiungere le pedane. Più avanti troverete una colonna dalla quale compare il Clubbing Knight. Questo nemico diventa gradualmente visibile, man mano che vi avvicinate al suo nascondiglio, e poi attacca prima di celarsi nuovamente. Camminate lentamente quando lo vedete e, arrivati molto vicini, colpitelo con la frusta mentre è visibile. Proseguite poi verso est, sfruttando l'anello metallico e, nel candelabro successivo, è presente la CARNE. Al termine delle oscillazioni eliminate il Bone Pillar ed uscite da sud.

1-2c Scendete la rampa di scale e rompete il candelabro presente per trovare una POZIONE. Grazie ad essa potrete raggiungere senza pericolo il pavimento ed eliminare i due scheletri. Prima di proseguire,

distruggete il muro in basso a sinistra per trovare un ARROSTO oppure un BONUS. Avanzate poi verso destra, ignorando la pedana in alto e sconfiggete il Bone Pillar per accedere alla stanza successiva.

---

1-3a Raggiungete l'edificio e sul soffitto noterete dei grovigli verdi, i Viper Swarm. Questo cumulo di rettili cercherà di cadervi addosso per poi inseguirvi strisciando, una volta atterrati sul pavimento. Superateli rapidamente per non farvi colpire dalla loro caduta poi voltatevi ed attaccateli rimanendo accovacciati.

Più avanti troverete i Mr Hed, teste di cavallo fluttuanti. Questi mostri sono piuttosto rapidi e cercheranno di venirvi incontro: abbassatevi e colpiteli con la frusta non appena iniziano a muoversi. Raggiungete la parete destra e prima di salire le scale, colpite l'angolo di sud est per trovare un Cuore grande.

Procedete poi verso nord ovest, facendo attenzione al Mr Hed presente sul soffitto inferiore, e seguite il percorso sino a salire le scale che vi condurranno nella camera superiore.

---

1-3b Al suo interno verrete subito attaccati dalle Medusa Head. I mostri oscillanti e volanti possono essere piuttosto fastidiosi per via dei loro movimenti, perciò, in caso di difficoltà, aiutatevi facendo roteare la frusta per colpirli. Sul pavimento noterete delle zone più sottili: esse sono le pedane girevoli. Saltandovi sopra, esse ruoteranno su sè stesse facendovi precipitare. Oltrepassatele rapidamente, mentre vi fate strada tra i nemici, e nel quinto candelabro da sinistra troverete la CARNE.

Salite sulle pedane successive e, da una fiammata bianca, comparirà il Ghost. Il piccolo scheletro fiammeggiante si muoverà lentamente verso di voi perciò potrete colpirlo con tutta calma oppure proseguire ignorandolo. Poi colpite il Viper Swarm attraverso il pavimento, in modo tale che dopo non possa cadervi addosso ed infine scendete le scale.

---

1-3c Eliminate nuovamente un altro Viper Swarm dall'alto e raccogliete la CARNE presente nel candelabro più a destra prima di affrontare il boss di questo Livello.

-----  
\*\*\* ROWDAIN \*\*\*

Colpi • 5 (cavallo)  
6 (cavaliere)  
11 TOTALE

#### ATTACCHI

1. Sfera di fuoco [3 PV] (cavallo)  
il cavallo di Rowdain scaglia un globo infuocato in direzione del personaggio. La tecnica è discretamente rapida e possiede un ampio raggio d'azione. Per evitarla è necessario oltrepassarla saltando oppure è possibile distruggerla con la frusta o con le Armi Secondarie.
2. Attacco in picchiata [3 PV] (cavaliere)  
rimasto a piedi, Rowdain compie un alto balzo e ricade in verticale sul personaggio per colpirlo con la sua lancia. La tecnica non è molto rapida ma copre una vasta area. Per schivarla è necessario spostarsi lungo il pavimento non appena il boss inizia la discesa.

3. Fendente [3 PV] (cavaliere)  
 rimasto a piedi, Rowdain attacca compiendo un fendente orizzontale con la sua lancia. La tecnica è discretamente rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Per non subire danni è necessario allontanarsi dal boss.

. Contatto [3 PV] (entrambi)

Rowdain è uno scheletro verde armato di lancia che combatte a bordo del suo cavallo scheletrico. Il boss è discretamente agile e piuttosto aggressivo. Lo scontro si svolge in una stanza che contiene sul lato sinistro una piccola pedana. All'inizio della battaglia solo il cavallo attaccherà e l'unico modo per danneggiarlo è quello di colpirlo alla testa. Rimanete lontani dal boss e sfruttate tutta la lunghezza della frusta e le Armi Secondarie per abbattere la cavalcatura di Rowdain. Sfruttate la piccola pedana per evitare la sua Sfera di fuoco poi tornate subito all'offensiva.

Una volta abbattuto il cavallo, Rowdain inizierà ad attaccare in prima persona. La tecnica usata maggiormente è l'Attacco in picchiata, perciò spostatevi leggermente e colpite il nemico dai lati con la frusta. Rimanete sempre a media distanza dal boss, in modo tale da costringerlo ad usare sempre l'Attacco in picchiata ed in pochi secondi potrete abbatterlo. Prima di subire il colpo di grazia, Rowdain si scompone temporaneamente per poi riapparire integro.

-----

Dopo aver sconfitto Rowdain, raccogliete il Globo finale per accedere al Livello successivo.

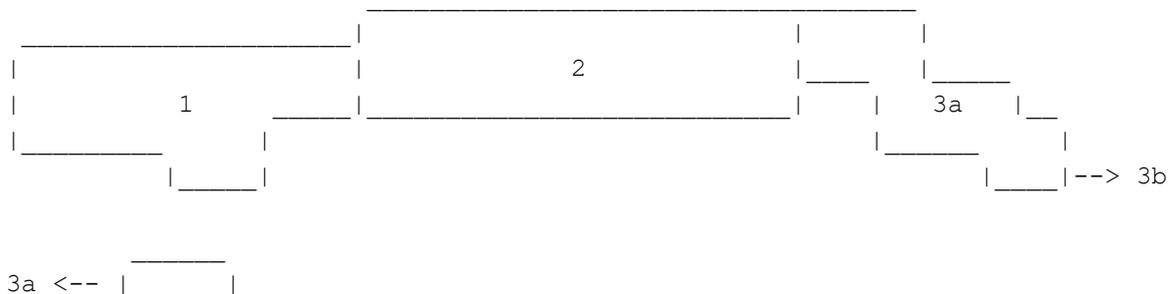
=====

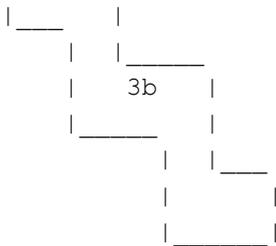
LIVELLO 2: Forest Graveyard [4L2]

=====

*** NEMICI ***	*** OGGETTI ***
Bat	Arrosto [2 ]
Bone Pillar	Ascia [1 , 3a]
Bone Skeleton	Carne [1 , 2 , 3a]
Claw	Coltello [2 ]
Gargoyle	Croce [1 , 2 , 3b]
Giant Spider	Orologio [2 ]
Leaf Man	Pozione [3a]
Needle Lizard	Vita Bonus [3b]
Raven	
Thornweed	
Toad	
Walking Skeleton	
Zombie	
Zombie Hand	
•• boss •• Medusa	

Tempo: 450 secondi





---

2-1 Una volta nel cimitero dovrete affrontare subito diversi pericoli.

Il primo è rappresentato dalle mani che spuntano dal terreno, le Zombie Hand. Esse non causano danni ma sono in grado di afferrare il personaggio, impedendogli di saltare o proseguire. Premete tutti i pulsanti e le direzioni per liberarvi dalla loro morsa e distruggetele rimanendo accovacciati.

Il secondo tipo di nemico che comparirà sarà il Leaf Man: questa figura umanoide composta da foglie si limita solo a camminare avanti e indietro lungo un breve tratto, perciò è semplice da sconfiggere. Successivamente scenderà dall'alto il Giant Spider. L'aracnide scaglierà contro di voi un piccolo ragno per poi tirarsi su con la sua tela: colpitelo mentre sta ancora scendendo, in modo tale da impedirgli di attaccare.

Proseguite verso destra, facendovi strada tra i nemici, sino ad arrivare ad una lunga discesa. Oltrepassate le spine sul fondo e più avanti incontrerete i Needle Lizard. Le piccole lucertole si appallottolano per muoversi rapidamente lungo le loro pedane: sfruttate i dislivelli presenti ed eliminatele con la frusta. Risalite tramite le piattaforme e, alla destra dell'ultimo Needle Lizard sono presenti sei candelabri contenenti un gran numero di Cuori.

Continuate la scalata e, in corrispondenza della pedana più ad ovest, è situato un candelabro contenente la CARNE. Riprendete poi il cammino in direzione nord est ed oltrepassate il burrone con le spine. Ora affronterete una seconda serie di nemici, tra i quali gli Zombie. I cadaveri emergono dal pavimento e sono piuttosto lenti: fate attenzione solo che non vi compaiano proprio davanti e colpiteli una volta per eliminarli. Siate poi rapidi a saltare per evitare i Needle Lizard che vi verranno incontro rotolando ed entrate nella stanza accanto.

---

2-2 Il fondo dello schermo è ricoperto dal fango, che vi farà sprofondare gradualmente: nel caso in cui vi cadeste dentro, saltate di continuo per rimanere a galla. Spostatevi da una pedana all'altra sino ad incontrare un corvo nero, il Raven. Questo volatile è molto pericoloso per via dei suoi movimenti, perciò usate le Armi Secondarie per colpirlo quando è ancora immobile oppure roteate la frusta.

Più avanti troverete una pianta che spunta dal pavimento, il Thornweed. Essa sboccia da un piccolo germoglio, non sempre distinguibile, perciò dovrete fare attenzione alla sua presenza. Una volta comparsa è sufficiente attaccarla da accovacciati.

Avanzate verso destra, eliminando i vari Raven e Bat, sino a raggiungere la zona con le pedane mobili. Qui potrete sia proseguire su di esse, che camminare nel fango, sul fondo dello schermo. In quest'ultimo caso però dovrete fare attenzione alla rana, la Toad. Essa è di piccole dimensioni perciò roteate la frusta per colpirla con certezza. Cercate di rimanere nella zona più alta dello schermo, in modo tale da poter proseguire più facilmente.

Giunti nella zona della Needle Lizard, eliminate la lucertola poi distruggete il muro alla sua destra per trovare un ARROSTO. Sconfiggete i due Bone Skeleton e fate attenzione al Raven quando dovrete salire sulla pedana mobile. Una volta arrivati sul ponte, proseguite eliminando vari corvi e pipistrelli e nel primo candelabro presente sul percorso grigio troverete la CARNE. Fatevi poi strada tra gli scheletri e sfruttate il dislivello per colpire la Needle Lizard. Dopo essere scesi dal gradone, affronterete il boss di questo Livello.

-----  
\*\*\* MEDUSA \*\*\*

Colpi • 11

#### ATTACCHI

##### 1. Serpenti [2 PV]

Medusa scaglia una serie di piccoli serpenti che strisciano lungo il pavimento. Gli animali sono discretamente rapidi e rimangono sullo schermo finchè non vengono eliminati. Per evitarli è necessario oltrepassarli saltando mentre per distruggerli bisogna accovacciarsi e colpirli con la frusta.

##### 2. Anello viola [nessuno]

Medusa genera orizzontalmente un disco viola in grado di pietrificare il personaggio. La tecnica non è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarla è necessario accovacciarsi oppure allontanarsi dal boss. Una volta pietrificati bisogna subire un danno per potersi liberare.

##### . Contatto [3 PV]

Medusa è un mostro con corpo femminile, coda di serpente e vipere al posto dei capelli. Il boss non è molto rapido nè particolarmente aggressivo. L'attacco principale di Medusa consiste nello scagliarvi contro piccoli serpenti che potrete eliminare con la frusta, rimanendo accovacciati. Fate attenzione alla traiettoria dei rettili quando vengono lanciati e restate abbassati. In questo modo potrete schivare anche il secondo attacco del boss, l'Anello viola, in grado di pietrificarvi. Per attaccare Medusa usate maggiormente le Armi Secondarie dalla distanza e sfruttate tutta la lunghezza della frusta.

-----  
Il Livello non termina con la sconfitta del boss quindi entrate nella stanza successiva.

2-3a Ora vi ritroverete sul letto di un fiume: il corso d'acqua cambierà il suo verso periodicamente, velocizzando oppure rallentando la vostra avanzata. Sarete subito attaccati dal Claw, una mano fluttuante che non vi causerà danni, ma che vi farà perdere Cuori. Evitate che si avvicini troppo a voi e nel caso liberatevi subito dalla sua presa. Proseguite verso destra e arrivati in prossimità della discesa incontrerete il Gargoyle. Questi non possiede attacchi diretti e si limiterà solo a volarvi attorno perciò ignoratelo oppure colpitelo dalla distanza.

Fatevi strada tra i nemici e presso la discesa successiva troverete delle spine che sporgono dall'alto: il contatto con loro causa morte immediata perciò siate molto attenti ai vostri movimenti. Per aiutarvi, nel primo candelabro di questa discesa è presente una POZIONE. Procedete lungo il percorso ed al termine della discesa successiva troverete la CARNE. Evitate le spine sul pavimento per accedere alla seconda parte del fiume.

-----

2-3b Eliminate il Bone Pillar ed oltrepassate le spine. Lungo la discesa dovrete affrontare i Bat ed un altro Claw. Arrivati sul fondo troverete alcune arcate di pietra che possono coprire la visuale. Dietro la seconda arcata, non visibile sullo schermo, è presente un candelabro che contiene una VITA BONUS. L'unico modo per essere sicuri di averla ottenuta è quello di sentire il suo particolare suono quando la si raccoglie. Una volta fatto, proseguite in direzione est sino ad uscire dalla stanza.

Il Livello termina in questo modo, senza aver raccolto il Globo finale. Ora inizierete l'esplorazione della prossima località mantenendo l'attuale quantità di Cuori in possesso.

=====

LIVELLO 3: Caverns

=====

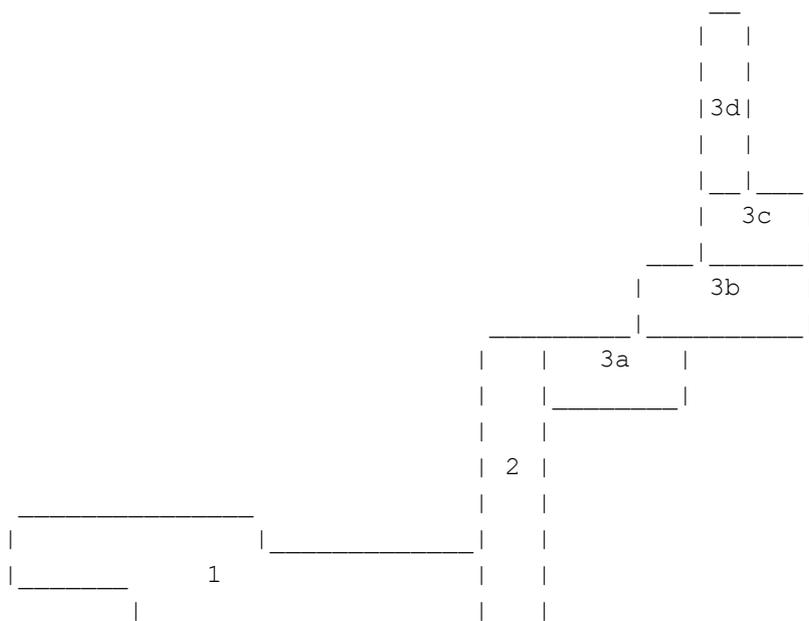
[@4L3]

\*\*\* NEMICI \*\*\*

\*\*\* OGGETTI \*\*\*

Bat	Acqua Santa	[1 ]
Bone Pillar	Arrosto	[1 ]
Bone Scimitar	Ascia	[1 , 3c]
Bone Skeleton	Carne	[3b, 3d]
Clubbing Knight	Coltello	[2 , 3b]
Fire Eye	Croce	[1 , 2 , 3a]
Keseran Pasaran	Orologio	[2 ]
Merman	Rosario	[3c]
Raven		
Skeledragon		
Stone Man		
Thornweed		
Walking Skeleton		
•• boss •• Orphic Vipers		

Tempo: 650 secondi



3-1

All'interno della caverna, sfruttate le pedane per superare le spine sul pavimento e state attenti ai Bat. Le gocce d'acqua che cadono non vi causeranno alcun danno, quindi potete ignorarle. Più avanti troverete un mostro composto di fango, lo Stone Man. Questo nemico si limita a camminare

avanti e indietro senza attaccare. Una volta colpito, lo Stone Man si scinde prima due esemplari di media grandezza che a loro volta si dividono in altri due nemici di piccole dimensioni. Per questo motivo attaccate ripetutamente il nemico sino a distruggere tutti gli esemplari.

Eliminate i successivi Bat e Bone Pillar ed oltrepassate le spine. Ignorate il Bone Pillar in alto a destra ed eliminate invece quello subito in basso a sinistra. Dietro di lui noterete due file composte da grosse rocce quadrate: usate la frusta per abatterle ed accedere così in una zona segreta dove sono presenti un gran numero di candelabri contenenti Cuori e Denaro. In quello più a sinistra è presente invece un ARROSTO.

Riprendete poi la discesa ed eliminate i due Stone Man successivi. Superate le spine e più avanti ci saranno le stalattiti che cadranno dal soffitto. Non potrete distruggerle perciò fatele cadere avanti a voi e state attenti anche ai detriti che rilasciano. Eliminate poi gli ultimi nemici prima di accedere alla stanza seguente.

---

3-2      Giunti alla cascata, percorrete il ponte di legno che poi crollerà. Eliminate il Thornweed e saltate da una pedana all'altra. Su alcune di esse potrete trovare una piccola creatura verde che ruota incessantemente, il Keseran Pasaran. Non potete nè distruggerla nè rallentarla, perciò abbiate il giusto tempismo nell'evitarla e proseguire la scalata. Anche un semplice errore o un danno subito può voler dire morte sicura in questa stanza.

Muovetevi poi verso nord est, eliminando il Bone Pillar, e sfruttate i dislivelli per sconfiggere più facilmente i nemici. Una volta arrivati presso l'anello metallico, oscillate per proseguire e superate il successivo Keseran Pasaran. Continuate la risalita, passando di piattaforma in piattaforma ed oscillando, se necessario.

Una volta arrivati ad un piccolo bivio, ignorate l'anello metallico sulla sinistra in quanto conduce solo ad una piccola pedana dove potrete ottenere l'OROLOGIO dal candelabro. Procedete invece verso nord est ed uscite dal corridoio con le colonne.

---

3-3a      In questa stanza compariranno continuamente dei grossi anfibi dal fondo. Questi nemici, i Merman, emettono un forte getto d'acqua prima di rituffarsi. Per questo motivo ignorateli e proseguite subito verso destra.

Lungo il cammino troverete sia pedane fragili, sia pezzi di colonna che cadono dall'alto: in entrambi i casi siate rapidi a spostarvi per non rimanere vittime di questi ostacoli. Più avanti vi verrà incontro un occhio fluttuante, il Fire Eye. Esso vola avanti e indietro, rilasciando una lacrima di sangue che non potete distruggere, perciò cercate di colpirlo prima che lui passi all'attacco.

Prima di poter raggiungere l'uscita dovrete superare un lungo serpente osseo, lo Skeledragon. Questi oscilla continuamente dal punto in cui è ancorato ed il suo unico punto vulnerabile è la testa. Sfruttate tutta la lunghezza della frusta per colpirlo, in modo tale da distruggere anche la sua Sfera di fuoco. Una volta sconfitto può capitare che le sue vertebre si trasformino in Cuori piccoli. Infine salite le scale.

---

3-3b      All'inizio di questa stanza troverete subito un altro Skeledragon da eliminare. Nel secondo candelabro da sinistra, in caso di necessità, è presente la CARNE. Saltate da una pedana all'altra, facendo attenzione al Keseran Pasaran, ed usate l'anello metallico per oscillare.

Ora, dal fondo della stanza, compariranno i Merman che, a differenza di quanto accadeva nella camera precedente, si limiteranno a rimanere in acqua emettendo però il loro getto in diagonale. Superateli subito, in modo tale da non essere un facile bersaglio per loro. Controllate sempre le pedane che state per raggiungere poichè potrebbero esserci i germogli di Thornweed ed infine proseguite verso nord.

---

3-3c Giunti in questa sala, incontrerete di nuovo un Clubbing Knight che compare dallo sfondo. Eliminate poi il Walking Skeleton situato subito dopo le scale e da qui colpite il candelabro più a nord per trovare un ROSARIO. Utilizzate poi gli anelli metallici per proseguire nella parte inferiore ed in seguito siate rapidi a saltare sulle pedane fragili per raggiungere le piattaforme in alto e salire le scale.

---

3-3d Una volta entrati potete eliminare lo Skeledragon in tutta sicurezza colpendolo dal basso con la frusta. Proseguite la scalata facendo attenzione al Keseran Pasaran ed ignorate il successivo serpente osseo, salendo direttamente le due rampe di scale.

Giunti in cima, sarete subito attaccati dai Raven, perciò fate roteare la frusta per difendervi dai loro assalti. Più in alto incontrerete un nuovo nemico, il Bone Scimitar. Lo scheletro armato di spada è piuttosto agile ma il suo attacco possiede un raggio d'azione piuttosto limitato perciò potrete eliminarlo facilmente dalla distanza o, in questo caso, colpendolo dal basso.

In questa zona, il candelabro in corrispondenza della colonna a destra contiene la CARNE. Raggiungete infine la sommità della stanza e la comparsa dell'acqua segnerà l'arrivo del boss.

---

\*\*\* ORPHIC VIPERS \*\*\*

Colpi • 7 (ogni testa)  
14 TOTALE

#### ATTACCHI

1. Fiammata [4 PV]  
una testa dell'Orphic Vipers emette una fiammata verso il basso. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarla è sufficiente allontanarsi dal boss.
2. Tripla cometa [3 PV]  
una testa dell'Orphic Vipers scaglia frontalmente tre globi di energia: uno orizzontale e due in diagonale. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitarla è necessario allontanarsi il più possibile dal boss, in modo tale da avere maggiore spazio per posizionarsi tra una cometa e l'altra. Usando la frusta e le Armi Secondarie è consentito distruggere i vari globi di energia.
- . Contatto [3 PV]

L'Orphic Vipers è un grande dragone rosso a due teste. Il nemico possiede una discreta agilità ed è piuttosto aggressivo. Anche se la barra di vita è unica, le due teste possiedono una propria quantità di vita, pari ognuna a sette colpi di frusta potenziata, e possono essere quindi eliminate singolarmente. Lo scontro si svolge in una stanza che possiede diverse piattaforme ed il pavimento solo nella sua parte centrale. Per questo motivo dovrete innanzitutto

evitare di spostarvi eccessivamente, in modo tale da poter atterrare sempre su una pedana, anche nel caso in cui subiate dei danni.

Posizionatevi sulla piccola piattaforma centrale e da qui potrete sia colpire i due boss con la frusta e con le Armi Secondarie, sia spostarvi subito sulla destra per evitare gli assalti dell'Orphic Vipers. Ogni testa possiede una sua tecnica ed i due dragoni si alternano all'offensiva, perciò potrete prevedere facilmente il loro prossimo attacco. Concentratevi prima sulla testa che scaglia la Tripla cometa, in quanto è la tecnica più pericolosa tra le due. Una volta distrutta sarà semplice eliminare anche l'altro dragone.

-----

Dopo aver sconfitto l'Orphic Vipers, raccogliete il Globo finale per accedere al Livello successivo.

=====

LIVELLO 4: Death Tower [@4L4]

=====

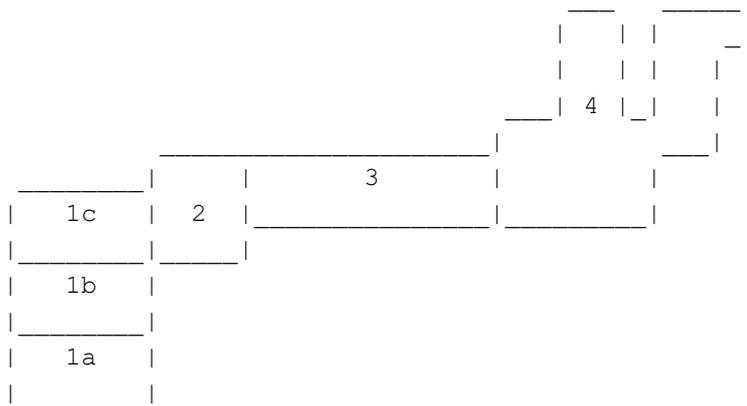
\*\*\* NEMICI \*\*\*

Bat  
Bone Pillar  
Bone Scimitar  
Bone Skeleton  
Clubbing Knight  
Dryad  
Hanging Skeleton  
Medusa Head  
Walking Skeleton  
•• boss •• Koranot  
•• boss •• Puwexil

\*\*\* OGGETTI \*\*\*

Ascia [1b, 4]  
Carne [1c, 3, 4]  
Coltello [1b, 4]  
Croce [4 ]  
Pozione [3 ]  
Rosario [3 ]

Tempo: 550 secondi



4-1a Iniziativa l'esplorazione del Livello, eliminate il Bone Scimitar e proseguire lungo la parte inferiore. Dal muro in basso a destra comparirà il Dryad, perciò non avvicinatevi troppo. Questo nemico non possiede alcun attacco diretto e non può staccarsi dalla sua parete perciò potrete eliminarlo facilmente. Colpite poi il suo muro per trovare un Cuore grande.

Salite le scale per sconfiggere il Clubbing Knight e saltate per evitare le pedane rotanti verdi. Eliminate il secondo Bone Scimitar ed il successivo Dryad per poi salire sulle pedane mobili. Raggiungete la scalinata in fondo alla stanza per accedere poi a quella superiore.

---

4-1b Qui fate subito attenzione ai due scheletri, specialmente a quello più in basso e colpiteli con la frusta attraverso le pedane. Da una colonna poi comparirà l'Hanging Skeleton. Questo nemico non possiede alcun attacco diretto e non può staccarsi dallo sfondo perciò potrete eliminarlo facilmente.

Adesso dovrete saltare da una pedana girevole all'altra. Queste strutture ruoteranno dopo pochissimi istanti, facendovi precipitare. Per questo motivo, non appena le toccate atterrando, spiccate subito un altro salto per raggiungere la successiva.

Sconfiggete poi la serie di scheletri e, giunti al bivio, procedete verso nord. Il percorso inferiore invece conduce solo ad un candelabro che contiene l'ASCIA. Per attraversare il cammino superiore invece dovrete nuovamente saltare da una pedana verde all'altra, prima che esse ruotino. Salite poi le scale per proseguire.

---

4-1c Colpите il Bone Scimitar con la frusta attraverso il pavimento e poi superate la pedana girevole: il candelabro in corrispondenza di quest'ultima contiene la CARNE. Proseguite poi verso destra, eliminando i Bat ed un altro Bone Scimitar, fino ad incontrare il boss.

-----  
\*\*\* PUWEXIL \*\*\*

Colpi • 11

#### ATTACCHI

1. Nubi [3 PV]

Puwexil emette frontalmente tre nubi di polvere. La tecnica non è molto rapida ma copre una vasta area. Per evitarla è necessario allontanarsi dal boss. Usando la frusta e le Armi Secondarie è possibile dissipare le Nubi.

2. Macerie [2 PV]

ad ogni colpo subito, Puwexil fa cadere dall'alto una serie di macerie. La tecnica è molto rapida e copre una vasta area. Per evitarla è necessario posizionarsi negli spazi vuoti tra una maceria e l'altra. Usando la frusta e le Armi Secondarie è possibile distruggere i vari elementi.

. Contatto [3 PV]

Puwexil è un mostro tentacolare che vive all'interno di un teschio. Il boss è molto agile e piuttosto aggressivo. Lo scontro si svolge in una sala dove sono presenti quattro piccole pedane ai lati. All'inizio della battaglia rimanete sul pavimento, nella zona più occidentale ed aspettate che il boss esegua un balzo. Non appena ne compie un secondo, sempre verso i lati dello schermo, superatelo subito da sotto in modo tale da togliervi dall'angolo. Una volta che avrete maggiore spazio per muovervi potrete passare all'offensiva.

L'attacco più pericoloso del Puwexil è la caduta delle Macerie, causata da un qualsiasi danno subito dal boss. Per questo motivo cercate di rimanere il più lontano possibile da lui e sfruttate le Armi Secondarie per colpirlo: in questo modo potrete usare la frusta per distruggere gli elementi che vi cadranno addosso.

-----  
Il Livello non termina con la sconfitta del boss quindi entrate nella stanza

successiva.

4-2 Salite le scale ed aggrappatevi subito all'anello metallico presente sulla destra. Ora la stanza inizierà a ruotare di 90° gradi in senso antiorario: al termine della rotazione sganciatevi subito dall'anello per atterrare sulla piccola pedana che ora si troverà sotto di voi. Da entrambi i lati della stanza compariranno una serie di Medusa Head che dovrete eliminare senza cadere dalla piattaforma, pena morte immediata.

Al termine dell'assalto aggrappatevi nuovamente all'anello metallico perchè la sala ruoterà nuovamente, sempre nello stesso verso. Questa volta, una volta finita la rotazione, si genererà una lunga pedana, mattone per mattone. Non appena è possibile, sganciatevi dall'anello metallico per atterrare su di essa ed uscite da sinistra.

4-3 Questo lungo tunnel è piuttosto particolare: innanzitutto le sue pedane cadranno gradualmente man mano che si prosegue, impedendo così di tornare indietro; inoltre sullo sfondo che ruota sono presenti dei portoni rosa dai quali potranno comparire gli scheletri. Proseguite in direzione est, facendovi strada tra i nemici, ed in uno dei candelabri troverete la CARNE.

4-4 In questa stanza troverete delle pedane mobili che si muovono di continuo verso l'alto: fate attenzione a non rimanere schiacciati contro il soffitto e superatele rapidamente. Dopo aver superato le prime, sfruttate la piccola piattaforma per portarvi sulla zona superiore ed evitare così il corridoio con le spine viola. Oltrepassate il secondo blocco di pedane mobili sino ad arrivare ad un doppio condotto verticale.

In questa sezione le pedane compiono un giro completo ed il soffitto è collegato con il pavimento perciò, raggiungendo la sommità, vi ritroverete poi sul fondo della stanza. Evitando sempre di rimanere schiacciati contro i soffitti, spostatevi in direzione est. Partendo dalla zona superiore al corridoio con le spine viola, raggiungete il condotto verticale di destra e scendete di un piano per proseguire. In caso di errore, fate un giro completo con le pedane mobili sino ad entrare nella zona dove sono presenti le trappole con le spine.

Esse causano morte immediata al contatto quindi dovrete essere precisi nei movimenti. Una volta superate incontrerete delle pedane mobili che si spostano a velocità di gran lunga superiore alle precedenti. Salitevi sopra e camminate senza fermarvi: se fatto correttamente, raggiungerete incolumi la zona successiva. Salite le scale, eliminate il primo Bone Pillar e nel candelabro proprio sopra di lui troverete la CARNE. Sconfiggete i due rimanenti nemici per affrontare poi il boss.

-----  
\*\*\* KORANOT \*\*\*

Colpi • 22

#### ATTACCHI

##### 1. Mattone [3 PV]

Koranot scaglia verso il basso un mattone quadrato. La tecnica è discretamente rapida e possiede un buon raggio d'azione. Per evitarla è necessario allontanarsi dal boss oppure avvicinarsi a lui in modo tale che il mattone passi oltre la testa del personaggio.

2. Caduta massi [2 PV]

Koranot compie un salto e, ricadendo, provoca la caduta di alcuni massi dall'alto. La tecnica è discretamente rapida e copre tutto lo schermo. Per non subire danni è necessario posizionarsi subito negli spazi vuoti tra un masso e l'altro.

. Contatto [3 PV]

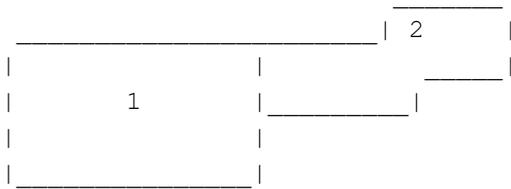
Koranot è un gigante di pietra. Il nemico non è molto rapido nè particolarmente aggressivo. Lo scontro si svolge in una stanza che ai lati possiede due piccole pedane mobili. Inizialmente Koranot è gigantesco e piuttosto lento ma, man mano che subisce danni, le sue dimensioni iniziano a diminuire mentre la sua velocità aumenta gradualmente. Siate molto aggressivi e nella parte iniziale dello scontro sfruttate anche le pedane mobili per colpire il boss mentre salta. Quando Koranot sarà diventato molto più rapido, usate invece le pedane per oltrepassarlo oppure per non venire a contatto con lui.

Dopo aver sconfitto Koranot, raccogliete il Globo finale per accedere al Livello successivo.

=====
LIVELLO 5: Castle Entrance [4L5]
=====

- \*\*\* NEMICI \*\*\*
Bat
Bone Pillar
Bone Scimitar
Claw
Gargoyle
Gremlin
Harpy
Whip Skeleton
\*\*\* OGGETTI \*\*\*
Carne [2]
Coltello [1]
Croce [1]
Rosario [1]

Tempo: 170 secondi



5-1 Eliminate il Claw e più avanti, dai lati dello schermo inizieranno ad arrivare le Harpy che porteranno con loro i Goblin. Le prime si limiteranno a far scendere i loro passeggeri per poi volare via mentre i secondi salteranno continuamente contro di voi. Colpite le Harpy prima che rilascino i Goblin, in modo tale da eliminare entrambi i nemici con un solo attacco.

Salite la rampa e proseguite verso sinistra, ignorando il sentiero orientale. Procedete poi verso nord, eliminando il Bone Pillar, e superate le piattaforme facendo attenzione ai Gargoyle. Uscite infine da destra.

5-2 In questa stanza sarete subito attaccati dal Whip Skeleton.

Rispetto agli altri scheletri, questo nemico è armato di frusta perciò dovrete necessariamente attaccarlo da accovacciati oppure dalla distanza. Fatevi poi strada tra gli scheletri ed i pipistrelli e nel terzo candelabro lungo la scalinata troverete la CARNE. Alla fine potrete finalmente accedere nel castello.

Il Livello termina in questo modo, senza aver raccolto il Globo finale. Ora inizierete l'esplorazione della prossima località mantenendo l'attuale quantità di Cuori in possesso.

=====

LIVELLO 6: Main Hall

[@4L6]

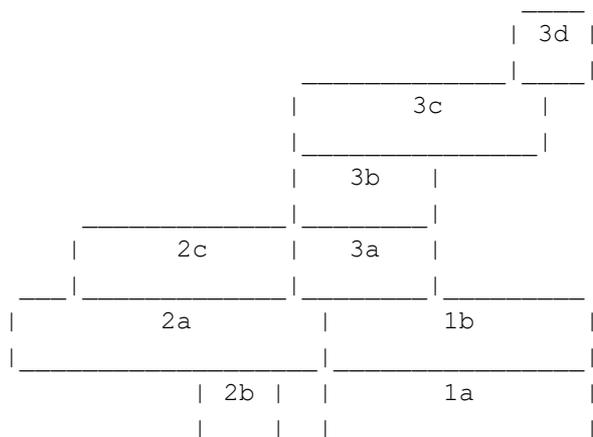
=====

\*\*\* NEMICI \*\*\*

\*\*\* OGGETTI \*\*\*

Axe Knight	Acqua Santa	[1a, 2b]
Bat	Arrosto	[2a, 2b, 3b]
Blood Skeleton	Ascia	[2a, 2b]
Bone Scimitar	Bonus II	[2a]
Bone Skeleton	Bonus III	[2a]
Circle of Caskets	Carne	[2a, 2c, 3d]
Cruela	Coltello	[2b]
Dead Mate	Croce	[2b]
Dead Nobleman	Rosario	[3c]
Dead Noblewoman	Vita Bonus	[3c]
Ectoplasm		
Ghost Dancers		
Hellhound		
Poltergeist		
Snapper Casket		
Wall Hands		
Walking Skeleton		
Whip Skeleton		
•• boss •• Dancing Specters		

Tempo: 600 secondi



6-1a Una volta cominciato questo Livello, vi verrà subito incontro un cane demoniaco, l'Hellhound. Non potrete eliminare questo nemico ma solo stordirlo temporaneamente: fatelo avvicinare il più possibile, colpitelo una volta e poi fuggite subito da lui prima che si risvegli. Muovetevi in direzione est ed eliminate i Cruella, nemici che si comportano in maniera simile agli Zombie affrontati nel Livello 2. Colpite poi il secondo Hellhound e salite le

scale per essere al sicuro dai cani demoniaci.

Più avanti affronterete gli Axe Knight. Questi cavalieri vi lanceranno contro le loro asce, che funzioneranno come boomerang. Attaccateli rimanendo accovacciati, in modo tale da distruggere le loro armi e danneggiare i nemici contemporaneamente. Fatevi strada tra i mostri lungo il percorso ed infine salite le scale.

---

6-1b In questa stanza non sono presenti nemici ma dovrete saltare su alcuni lampadari che oscillano. Su ognuno di essi sono presenti due coppie di pedane, posizionate in maniera simmetrica. Saltate da una all'altra solo quando il lampadario si ferma oppure oscilla verso destra, in modo tale da ridurre lo spazio da percorrere con un balzo. Aiutatevi con l'anello metallico per proseguire ed infine uscite da sinistra.

---

6-2a Procedete in direzione ovest e fate attenzione ai lampadari che cadono dal soffitto. Arrivati in corrispondenza del centro della terza arcata, a partire da destra, colpite il mattone sul pavimento per distruggerlo, trovando così una scala che conduce ad una stanza segreta.

---

6-2b Qui sono presenti molti candelabri contenenti Cuori, Denaro e le Armi Secondarie. Nel primo candelabro da destra della fila superiore troverete un ARROSTO. Nella stanza è presente anche il Dead Mate, una coppia di fantasmi. Mentre l'uomo è inattaccabile, il cane può essere colpito facendo svanire così entrambi. Dopo aver raccolto tutti gli oggetti, tornate nella stanza precedente. Una volta usciti non potrete più rientrarvi.

---

6-2a Eliminate l'Axe Knight e più avanti comparirà una donna vestita di rosso, la Dead Noblewoman. Essa non possiede attacchi diretti ma si limiterà a volarvi attorno, perciò attaccatela dalla distanza con le Armi Secondarie per non darle la possibilità di spiccare il volo. Un altro nuovo nemico che comparirà sarà l'Ectoplasm. Questa sagoma colorata si muove in diagonale rimbalzando ai lati dello schermo e può essere molto insidiosa: prevedete i suoi movimenti e colpitela ripetutamente.

Meno pericoloso è invece il Dead Nobleman: l'uomo vestito di bianco vi verrà incontro sul pavimento e sarà sufficiente un solo colpo per sconfiggerlo. Superate la pedana con l'Axe Knight e colpite il lato sinistro del pilastro che la sostiene per trovare un ARROSTO oppure un BONUS.

Procedete verso sinistra e nel candelabro a sud ovest della seconda pedana con le spine è presente la CARNE. Eliminate poi l'Axe Knight situato in alto, colpendolo attraverso il pavimento e raggiungete l'estremità occidentale della stanza per salire le scale. Saltate poi sulle pedane per andare verso destra e tornare dalle pedane con le spine. Esse si comportano in maniera simile a quelle girevoli perciò dovrete essere rapidi nello spostarvi da una all'altra per raggiungere infine la scala d'uscita.

---

6-2c Saltate da una piattaforma all'altra, superando le spine e facendo attenzione alle pedane fragili. Più avanti troverete una grande bara, la Snapper Casket. Essa non si può attaccare sino a quando rimane chiusa e per eliminarla dovrete prima superarla, per farla aprire, e poi voltarvi e colpirla subito, evitando che vi venga addosso. Nel candelabro in corrispondenza della colonna grigia è presente la CARNE. Seguite infine il percorso verso destra per uscire dalla stanza.

6-3a In questa stanza troverete diversi scheletri, tra i quali alcuni di color rosso, i Blood Skeleton. Così come gli Hellhound, anche questi nemici non possono essere distrutti ma solo storditi temporaneamente. Per questo motivo fatevi velocemente strada tra i nemici, usando molto le Armi Secondarie. Infine colpite gli ultimi due Blood Skeleton e salite le scale.

6-3b Eliminate subito il Bone Scimitar attraverso il pavimento e colpite il muro sulla destra per trovare un ARROSTO. Proseguite poi verso ovest per trovare una coppia di nemici formata da uno scheletro guerriero e da mani che spuntano dallo sfondo, le Wall Hands. Questi mostri diventano vulnerabili solo dopo che le mani vi avranno afferrati, perciò fatelo accadere e poi colpite subito lo scheletro prima che lui vi ferisca. Eliminate tutti i nemici e salite le scale per entrare nella stanza superiore.

6-3c Qui troverete una serie di bare che ruotano, il Circle of Caskets. Rispetto alle bare semplici, esse possono essere distrutte in ogni momento perciò colpite il gruppo di nemici fino ad eliminarli tutti. Più avanti invece troverete un tavolo bianco che vi verrà incontro: il Poltergeist. Sfruttate tutta la lunghezza della frusta e colpitelo rimanendo accovacciati quando questi è ancora immobile.

Più pericolosi invece sono i fantasmi ballerini, i Ghost Dancers. Essi volano per tutta la stanza ed hanno bisogno di due colpi per essere distrutti. Avanzate lentamente per eliminarli tutti, in modo tale da non dovervi preoccupare anche degli altri Poltergeist. In caso di difficoltà, in uno dei candelabri vicini è presente il ROSARIO.

Giunti al termine della stanza, distruggete la parete destra proprio al di sopra del gradino per trovare una VITA BONUS ed infine salite le scale.

6-3d Prima di procedere verso destra, colpite i candelabri nella zona occidentale per trovare Cuori e soprattutto la CARNE. Infine andate a destra per affrontare il boss.

-----  
\*\*\* DANCING SPECTERS \*\*\*

Colpi • 11

#### ATTACCHI

##### 1. Affondo [3 PV]

i Dancing Specters estraggono le loro spade ed eseguono un affondo orizzontale. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitarla è necessario allontanarsi dai boss.

##### 2. Spade [3 PV]

i Dancing Specters lanciano tre spade in direzione del personaggio. La tecnica non è molto rapida ma copre una vasta area. Le spade non sempre sono visibili e possono causare danni anche quando scompaiono dallo schermo. Per evitarle è necessario oltrepassarle con un salto oppure distruggerle con la frusta e le Armi Secondarie.

##### . Contatto [3 PV]

I Dancing Specters sono una coppia di fantasmi ballerini. Essi non sono molto



oscillando, i secondi sono libri magici fluttuanti. Ignorate le Winged Guard e colpite gli Spellbook quando sono immobili direzionando la frusta verso il basso. Scendete le rampe di scale, facendo attenzione ai nemici, e su una piccola pedana centrale troverete un candelabro contenente la CARNE. Proseguite poi la discesa sino ad uscire dalla stanza.

---

7-1c Schivate subito le asce scagliate dagli Axe Knight ed aiutatevi con le Armi Secondarie per eliminarli. Saltate poi sui libri verdi, che fungono da pedane mobili e distruggete il Blood Skeleton presente sulla destra. Colpitelo di nuovo non appena si ricompone, sino a quando non avrete la possibilità di saltare sul libro verde successivo. Ripetete la sequenza anche contro l'altro scheletro rosso per raggiungere infine l'uscita.

---

7-2a Qui troverete sullo sfondo dei grandi ritratti di donna, i Grabbing Portrait. Essi non vi causeranno danni ma vi afferreranno con le loro mani, impedendovi di proseguire. Avvicinatevi lentamente a loro, in modo tale da far comparire le loro mani e colpitele per rendere inoffensivi questi ritratti. Fate attenzione ai pipistrelli e più avanti troverete delle strane statue di pietra, le Rolling Stone.

Questi nemici crolleranno non appena vi avvicinerete, facendo cadere la loro sfera di pietra. Muovetevi lentamente nei pressi di queste statue e superatele solo dopo che la sfera uscirà dallo schermo. Nel muro alla destra della prima Rolling Stone è nascosto un ARROSTO. Più in alto troverete un cane rosso a sei zampe, il Candle Hunter. Lo scopo di questo nemico è quello di far cadere i vari candelabri, rendendoli inutilizzabili. Per questo motivo eliminatelo subito, non appena compare sullo schermo, senza dargli la possibilità di compiere il suo scopo.

Seguite il percorso e, arrivati in corrispondenza del corridoio con le spine lungo il soffitto, avanzate rimanendo accovacciati. In questo modo renderete vano il tentativo della Rug Creature di farvi venire a contatto con esse. Questo mostro è inattaccabile, non causa danni al contatto e si sposta sotto i tappeti. Fate poi attenzione agli stormi di pipistrelli ed infine salite le scale per raggiungere l'uscita.

---

7-2b Una volta entrati in questa stanza fate subito attenzione all'attacco del Clubbing Knight poi distruggete il muro alla sua destra per trovare un ARROSTO oppure un BONUS. Salite rapidamente le scale per affrontare il Candle Hunter e più avanti troverete il Gege, un grosso millepiedi fluttuante. Non c'è bisogno di affrontare questo nemico perciò ignoratelo e non rimanete vittima delle pedane rotanti presenti. Seguite tutto il percorso e, una volta arrivati alle scale d'uscita, il Gege sarà ormai scomparso. In caso di necessita, nel candelabro accanto alla Rolling Stone più occidentale è presente la CARNE.

---

7-2c Superate il Grabbing Portrait ed accovacciatevi per evitare il movimento della Rug Creature, in corrispondenza delle spine. Evitate poi il crollo delle Rolling Stone e salite le scale per proseguire.

---

7-2d Eliminate l'Axe Knight sulla sinistra mentre arrivate sul pavimento e poi concentratevi su quello di destra. Nel candelabro situato tra il Clubbing Knight ed il Grabbing Portrait troverete la CARNE. Superate infine i pipistrelli per arrivare nella zona del boss.

-----  
\*\*\* SIR GRAKUL \*\*\*

Colpi • minimo 22

ATTACCHI

1. Fendente Ascia [3 PV] (ascia)  
+ Fiammate [1 PV]

Sir Grakul attacca eseguendo un fendente verticale con la sua ascia. Dal punto d'impatto dell'arma vengono generate due fiammelle che si muovono in direzioni opposte lungo il pavimento. La tecnica è discretamente rapida e possiede un buon raggio d'azione. Per evitare il fendente è necessario allontanarsi dal boss mentre, per non subire danni dalle fiammelle, bisogna oltrepassarle con un salto.

2. Lancio boomerang [1 PV] (ascia)

Sir Grakul lancia frontalmente la sua ascia che poi tornerà indietro dopo un breve tragitto. La tecnica è molto rapida e copre una vasta area. Per evitarla è necessario accovacciarsi.

3. Fendente Spada [2 PV] (spada)

Sir Grakul attacca con un fendente verticale della sua spada. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Per non subire danni è necessario allontanarsi dal boss.

4. Cura [nessuno] (spada)

Sir Grakul alza il suo scudo e, venendo colpito, ripristina una sua unità di vita. La tecnica è molto rapida e per evitare che il boss si curi è necessario non colpirlo quando maneggia il suo scudo.

- . Contatto [2 PV]

Sir Grakul è un grosso cavaliere in armatura armato di scudo ed ascia. Il boss non è molto rapido ma possiede una notevole aggressività. Lo scontro si svolge in una stanza dove sono presenti ai lati due gradini. Posizionatevi su uno di essi ed attaccate ripetutamente il boss. Da questa posizione dovrete avere il giusto tempismo per schivare saltando il Lancio boomerang oppure le Fiammate generate dal Fendente.

Dopo aver subito diversi danni, l'ascia di Sir Grakul andrà in frantumi ed il boss sguainerà la spada per attaccare. Adesso il cavaliere potrà eseguire solo un semplice fendente per attaccare: rimanete sul gradino, continuando con la stessa strategia applicata in precedenza, fino alla sconfitta del boss.

-----  
Dopo aver sconfitto Sir Grakul, raccogliete il Globo finale e l'intera stanza inizierà a crollare, facendovi raggiungere cadendo il Livello successivo.

=====

LIVELLO 8: Dungeon

[@4L8]

=====

\*\*\* NEMICI \*\*\*

\*\*\* OGGETTI \*\*\*

Axe Knight

Arrosto [1b]

Bat

Ascia [1a]

Bone Pillar

Carne [1a, 2a, 2b]

Fire Eye

Coltello [1b, 2a, 2b]

Giant Spider

Croce [1b, 2b]

Hanging Skeleton

Orologio [1b]



lungo le scale.

---

8-2b Raggiungete il pavimento inferiore ed oltrepassate le due trappole con le spine camminando da accovacciati. Giunti alla pozza d'acido, senza scendere sulle colonne inferiori, attendete che la pedana con le spine si avvicini il più possibile e saltatevi sopra, in modo tale da superare facilmente questo piccolo tratto.

Evitate le lance che cadono dal soffitto, sconfiggendo anche il Fire Eye, ed avanzate sino ad arrivare nella zona dove è presente una seconda serie di trappole con le spine. Rimanete sulla pedana sopra la pozza con l'acido ed aspettate che la prima trappola raggiunga il punto più alto: una volta fatto, lasciatevi cadere, tenendo premuta la direzione Destra, in modo tale da atterrare sul pavimento ed oltrepassando così l'ostacolo.

Successivamente troverete degli spuntoni che si abbassano periodicamente dal soffitto del corridoio e che causano anche essi morte immediata: camminate da accovacciati per superarli in totale sicurezza e nel secondo candelabro di questa sezione è presente la CARNE.

Ignorate la lunga pedana superiore perchè troverete solamente un po' di Cuori e proseguite verso destra. Ora incontrerete le pedane fantasma, le quali sono tangibili solo mentre risultano visibili sullo schermo. Spostatevi gradualmente da una all'altra, in modo tale da avere anche la possibilità di schivare le lance che cadono dall'alto. Una volta terminato questo percorso affronterete il boss.

---

\*\*\* THE CREATURE \*\*\*

Colpi • 21

#### ATTACCHI

1. Ampolla grigia [3 PV]

+ Clone [3 PV]

The Creature scaglia un'ampolla che, cadendo sul pavimento, genera una copia di sè stesso. Il clone poi si limita a muoversi lentamente in direzione del personaggio. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per non subire danni è necessario allontanarsi dal punto d'impatto dell'ampolla. È possibile distruggere quest'ultima usando la frusta e le Armi Secondarie prima che cada sul pavimento. Il clone invece svanisce dopo aver subito due colpi oppure automaticamente dopo diversi secondi.

2. Ampolla rosa [3 PV]

+ Fiammata [3 PV]

The Creature scaglia un'ampolla che, cadendo sul pavimento, genera una fiammata. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per non subire danni è necessario allontanarsi dal punto d'impatto dell'ampolla. È possibile distruggere quest'ultima usando la frusta e le Armi Secondarie prima che cada sul pavimento.

3. Ampolla verde [3 PV]

+ Sfere [3 PV]

The Creature scaglia in aria un'ampolla da cui vengono generate cinque globi che ricadono sul pavimento. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitarla è necessario posizionarsi negli spazi vuoti tra un globo e l'altra. È possibile distruggere l'ampolla usando la frusta e le Armi Secondarie prima che rilasci le sfere.

The Creature è un grosso mostro umanoide in abiti marroni. Il boss non è molto rapido ma possiede una discreta aggressività. Lo scontro si svolge in una stanza dove sono presenti due coppie di pedane situate in maniera simmetrica. Il boss non possiede tecniche proprie ma utilizza delle ampole colorate per attaccare il personaggio. Esse possono essere distrutte prima che sortiscano il loro effetto, rendendo così vana l'offensiva del boss. Per questo motivo più sarete precisi nel colpire le ampole, più semplice diverrà questo scontro.

Il contenitore più difficile da distruggere è quello verde, il quale si attiverà in volo, mentre gli altri due solo dopo aver colpito il pavimento. Siate molto aggressivi durante la battaglia, mirando in diagonale con il giusto tempismo per abbattere al volo le ampole. In alternativa, fate generare al boss il suo Clone: mentre questi è visibile, The Creature non scaglierà altre ampole, lasciandovi così la possibilità di infiggergli rapidamente una grande quantità di danni.

-----  
Dopo aver sconfitto The Creature, raccogliete il Globo finale per accedere al Livello successivo.

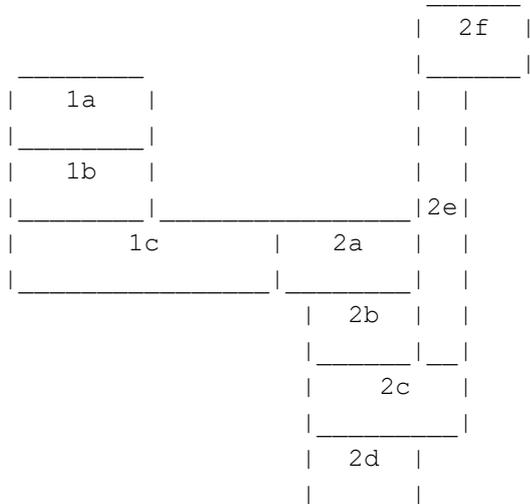
=====
LIVELLO 9: Treasury [4L9]
=====

\*\*\* NEMICI \*\*\*

\*\*\* OGGETTI \*\*\*

- Bat
Bone Pillar
Bone Skeleton
Skeledragon
Snapper Casket
Walking Skeleton
Whip Skeleton
•• boss •• Zapf Bat
Acqua Santa [2d]
Arrosto [2d]
Ascia [1c, 2d]
Carne [1c, 2a, 2e, 2f]
Coltello [2d]
Croce [1b, 2a, 2d]
Orologio [2a]
Rosario [1c]

Tempo: 650 secondi



9-1a All'inizio del Livello, procedete verso destra eliminando i vari Bat. Più avanti incontrerete un Bone Skeleton dorato che ha le stesse

caratteristiche degli altri scheletri già incontrati in passato. Seguite poi il percorso e scendete le scale.

---

9-1b Raggiungete la parte inferiore, facendo attenzione agli scheletri e nella zona occidentale troverete dei cumuli sospesi di monete.

Saltandovi sopra, essi si consumeranno in pochi istanti perciò dovrete essere rapidi nel saltare da uno all'altro. Tuttavia lungo le pedane superiori sono presenti solo dei Cuori all'interno dei candelabri quindi non è così importante raggiungerle. Fatevi strada tra i rimanenti nemici e proseguite la discesa.

---

9-1c Recatevi sul pavimento ed ora dovrete essere molto rapidi nel superare tutti i cumuli sospesi di monete. Procedete saltando e così facendo avrete a disposizione qualche istante in più prima che essi si consumino. Al termine del percorso eliminate i due scheletri ma non scendete subito dal gradino successivo.

Saltate ed agganciatevi all'anello metallico in alto a destra, senza farvi colpire dalle ossa del Bone Skeleton presente sul pavimento. Raggiungendo la zona a nord est troverete sei candelabri che contengono anche la CARNE ed il ROSARIO. Tornate poi nella parte bassa dello schermo e procedete verso destra. Superate il secondo gruppo di cumuli sospesi di monete e saltate da una pedana all'altra sino a raggiungere l'uscita oltre la torre.

---

9-2a Eliminate lo Skeledragon e, come già fatto nella stanza precedente, non scendete subito dal gradino ma sfruttate gli anelli metallici per raggiungere una pedana in alto a destra. Qui troverete nei candelabri un Cuore grande e l'OROLOGIO.

In questa stanza sono presenti diverse aperture che risucchiano l'aria, attirando il personaggio. Arrivati in corrispondenza di una di esse mentre sono attive, Simon non potrà saltare o proseguire sino a quando il flusso d'aria non si interromperà. Eliminate poi lo Skeledragon e nell'ultimo candelabro è presente la CARNE. Infine scendete le scale.

---

9-2b Sconfiggete lo Skeledragon ed agganciatevi agli anelli metallici per proseguire. Nel caso in cui cadiate, il fondo di quel tratto di stanza è ricoperto di monete che vi faranno sprofondare, perciò saltate di continuo per tornare sul pavimento. Per non dover fare ogni volta tutto il giro, posizionatevi sopra lo scrigno e da qui agganciatevi direttamente al secondo anello metallico per poi oscillare. Ignorate la Snapper Casket e scendete le scale.

---

9-2c Una volta qui, noterete alcune pedane che cadono dall'alto e formano delle colonne sulle spine. Non fatevi colpire da esse e saltate rapidamente da una all'altra prima che diventino troppo alte. Proseguite poi verso destra ed eliminate la Snapper Casket presente sulla piattaforma. Fatevi risucchiare dall'apertura qui presente per accedere in una stanza segreta.

---

9-2d In questa camera sono presenti un gran numero di candelabri che contengono Cuori ed Armi Secondarie. Nel primo da destra della fila superiore è presente l'ARROSTO. Per uscire da questa camera dovrete farvi risucchiare da una delle due aperture presenti nella zona inferiore. Una volta usciti non potrete più rientrarvi.

9-2c Riprendete il cammino, eliminando lo Skeledragon, ed ignorate la Snapper Casket presente in basso. Raggiungete invece la pedana superiore e sconfiggete il Bone Pillar prima di salire le scale.

9-2e All'interno di questa camera verticale, quasi tutti i candelabri, ad esclusione del primo che contiene la CARNE, faranno comparire Denaro e lo stesso si otterrà eliminando i nemici presenti. Procedete verso nord, eliminando gli scheletri colpendoli attraverso le pedane e giunti al bivio procedete lungo il tratto occidentale, in modo tale da ritrovarvi poi davanti allo Skeledragon e non dietro.

Continuate la scalata, utilizzando gli anelli metallici per raggiungere le varie pedane e fatevi strada tra i nemici, attaccandoli sempre dal basso. Giunti in cima alla stanza, uscite attraverso l'ultima scalinata.

9-2f Qui sarete subito attaccati da un Whip Skeleton dorato. Così come gli altri scheletri, anche lui possiede le stesse caratteristiche della controparte grigia. Saltate sulla pedana accanto e nel candelabro sotto la scala è presente la CARNE. Eliminate gli ultimi nemici rimasti e recatevi nella zona orientale per affrontare il boss.

-----  
\*\*\* ZAPF BAT \*\*\*

Colpi • 22 (forma grande)  
7 (ogni forma piccola)  
43 TOTALE

#### ATTACCHI

1. Attacco in picchiata [3 PV]  
lo Zapf Bat si lancia contro il personaggio. Questa è una tecnica rapida nella sua esecuzione e copre una vasta area. Per schivarla è necessario allontanarsi dallo Zapf Bat non appena rimane immobile per qualche istante.
  2. Residui [1 PV]  
ad ogni colpo subito, lo Zapf Bat rilascia due coppie di gruppi di monete ai suoi lati. La tecnica non è molto rapida ma copre una vasta area. Per evitarla è consigliato colpire il boss estendendo verticalmente la frusta, in modo tale che i residui ricadano ai lati del personaggio. Lo Zapf utilizza questa abilità anche quando è scisso nei tre pipistrelli.
  3. Scissione [1 PV]  
dopo aver subito diversi danni, lo Zapf Bat si divide in tre pipistrelli più piccoli che si muovono autonomamente in direzione del personaggio. La tecnica non è molto rapida e per schivarla è necessario attaccare il boss dalla distanza con le Armi Secondarie.
  4. Monete [1 PV]  
una volta comparsi i tre pipistrelli, ognuno di essi è in grado di far cadere verticalmente una moneta. La tecnica non è molto rapida ma possiede un buon raggio d'azione. Per evitarla è sufficiente non posizionarsi al di sotto dei boss.
- . Contatto [3 PV]

Lo Zapf Bat è un grosso pipistrello composto da monete. Il boss non è molto

rapido nè particolarmente aggressivo. Lo Zapf Bat non possiede attacchi diretti ma si limiterà solo a venirvi addosso, lanciandosi in picchiata. Per questo motivo dovrete usare maggiormente le Armi Secondarie per colpirlo mentre rimanete in movimento. Usando la frusta invece, attaccatelo in verticale per non farvi colpire poi dai suoi Residui.

Dopo aver subito diversi danni, il boss si dividerà in tre pipistrelli più piccolo che si muovono in maniera autonoma. Anche se la barra di vita è unica, i tre esemplari possiedono una propria quantità di vita, pari ognuna a sette colpi di frusta potenziata, e possono essere quindi eliminati singolarmente. Rimanete lontani da loro ed attaccateli lateralmente sfruttando la lunghezza della frusta per danneggiarli tutti assieme con un singolo colpo, se possibile.

-----

Dopo aver sconfitto lo Zapf Bat, raccogliete il Globo finale e si genererà una lunga scalinata che vi condurrà al Livello successivo.

=====

LIVELLO A: Clock Tower

[@4LA]

=====

\*\*\* NEMICI \*\*\*

\*\*\* OGGETTI \*\*\*

Axe Knight  
Blood Skeleton  
Bone Pillar  
Bone Scimitar  
Bone Skeleton  
Gear  
Medusa Head  
Skeledragon  
Whip Skeleton  
•• boss •• Akmodan

Acqua Santa [1d]  
Carne [1d, 2 ]  
Coltello [1b, 1c]  
Croce [1d]  
Orologio [1d]  
Rosario [1d]

Tempo: 600 secondi

```

      | | 2 |
      | |_____|
      |1d|
      | |
      |_____|
      | 1c |
      |_____|
      | |
      | |
      |1b|
      | |
      |_____|
      | 1a |
      |_____|

```

-----

A-1a In questa stanza non sono presenti nemici ma solo alcuni ingranaggi che fungono da piattaforme. Qui potrete fare dimestichezza con il loro funzionamento, in modo tale da prepararvi a ciò che troverete nelle stanze successive. Infine salite le scale per proseguire.

-----

A-1b Eliminate il Bone Pillar attraverso la pedana ed usate l'ingranaggio per procedere in direzione nord. Sconfiggete il secondo Bone Pillar e, prima di continuare la scalata, colpite il Bone Scimitar dal basso in modo tale da semplificare il cammino. Saltate sulle pedane fragili ed eliminate nello stesso modo lo scheletro guerriero presente più in alto. Qui usate l'ingranaggio per raggiungere la piattaforma sulla quale era presente il nemico e salite le scale.

Giunti alla coppia di ingranaggi, saltatevi sopra ed aggrappatevi all'anello metallico presente più in alto. Oscillate poi verso sinistra, atterrando sulle pedane fragili, e salite le scale. Sconfiggete l'ultimo Bone Scimitar prima di raggiungere l'uscita a nord.

A-1c Una volta qui eliminate i vari scheletri e proseguite verso destra. Fate attenzione alle Medusa Head e saltate sugli ingranaggi, rimanendo poi accovacciati per non venire a contatto con le spine presenti sul soffitto. Più avanti troverete degli anelli metallici che si muovono lungo una catena: aggrappatevi ad uno di essi e lasciatevi trasportare. Mentre siete ancora aggrappati, scagliate le Armi Secondarie per eliminare il Bone Scimitar presente sulla destra ed infine salite le scale.

A-1d Sconfiggete gli Axe Knight colpendoli attraverso il pavimento ed in alto a destra noterete un ingranaggio nero vibrante, il Gear. Esso si staccherà dalla sua sede non appena vi avvicinerete e non sarà possibile distruggerlo o deviarlo. Per evitarlo, salite la piccola rampa di scale e, non appena esso inizia a muoversi, scendete entrambe le scalinate.

Proseguite verso nord, salendo subito sulla seconda piccola pedana, in modo tale che il successivo Gear vi passi da sotto. Continuate la scalata eliminando i vari nemici e prima di agganciarvi agli anelli metallici mobili sconfiggete lo Skeledragon.

In questa stanza, fino a quando rimarrete aggrappati ad un anello metallico mobile, non perderete la vita anche se nel frattempo il personaggio uscirà dalla parte bassa dello schermo, perciò non temete ed attendete che l'anello compia tutto il giro, se necessario.

Una volta agganciati, scendete sulla seconda pedana di sinistra per avere la possibilità di colpire con le Armi Secondarie l'Axe Knight. Raggiungete la sommità di questa sezione e nel candelabro in alto a destra troverete la CARNE. Superate le pedane fragili e procedete verso nord per trovare un secondo gruppo di anelli metallici mobili.

Tramite essi recatevi sulla prima pedana a destra e rompete il candelabro per ottenere il ROSARIO ed eliminare così lo Skeledragon situato poco più a nord. Una volta arrivati in cima alla stanza, uscite dalla parte orientale.

A-2 Fatevi strada tra i vari scheletri e nel penultimo candelabro è presente la CARNE. Saltate infine sulle lancette del grande orologio per affrontare il boss.

-----  
\*\*\* AKMODAN \*\*\*

1. Bende [2 PV]

Akmodan rilascia frontalmente una serie di bende che si muovono oscillando. La tecnica non è molto rapida ma copre una vasta area. Per evitarla è necessario posizionarsi più in alto del boss oppure è possibile distruggere le bende colpendole con la frusta e con le Armi Secondarie.

2. Fiammate [1 PV]

Akmodan avanza lentamente rilasciando una serie di fiamme che si muovono lungo una traiettoria curva verso l'alto o verso il basso. La tecnica non è molto rapida ma copre una vasta area. Per non subire danni è necessario allontanarsi il più possibile dal boss oppure è possibile distruggere le fiammate colpendole con la frusta e con le Armi Secondarie.

. Contatto [3 PV]

Akmodan è una antica mummia. Il boss non è molto rapido nè particolarmente aggressivo. Lo scontro si svolge in cima ad un grande orologio dove è possibile utilizzare le lancette, indicanti le nove e dieci, come piattaforme. Inoltre ai lati della stanza sono presenti altre due pedane più piccole. La parte inferiore dello schermo non possiede il pavimento perciò dovrete stare molto attenti a non precipitare.

Akmodan è in grado di teletrasportarsi da una piattaforma all'altra camminando lentamente, scagliando le Fiammate, oppure disfacendosi e ricomponendosi, benda per benda. Tenetevi lontani da lui e posizionatevi sempre sulla pedana in basso a sinistra, o su quella in alto a destra, a seconda dei casi. Quando è il boss invece a teletrasportarsi su quest'ultima, passate all'attacco. Una volta qui, Akmodan non potrà avanzare e potrete infliggergli danni ingenti rimanendo accovacciati.

Dopo aver sconfitto Akmodan, raccogliete il Globo finale e si genererà un ingresso che vi condurrà all'ultimo Livello.

LIVELLO B: Castle Keep

[@4LB]

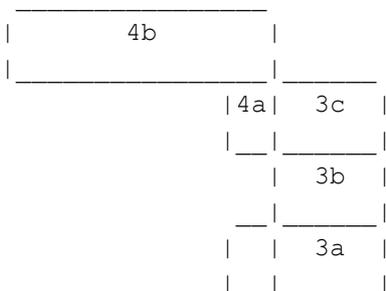
\*\*\* NEMICI \*\*\*

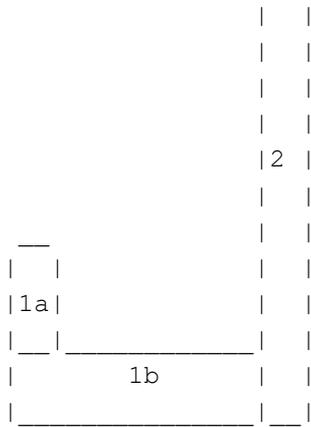
- Bat
- Bone Skeleton
- Dhuron
- Golem
- boss •• Death
- boss •• Dracula
- boss •• Gaibon
- boss •• Slogra

\*\*\* OGGETTI \*\*\*

- Ascia [2 ]
- Bonus II [4a]
- Bonus III [4a]
- Carne [2 , 3a, 3b, 3c, 4a, 4b]
- Coltello [2 ]
- Croce [2 , 4a, 4b]
- Potenziamento [4a]

Tempo: 999 secondi





B-1a In questa stanza troverete i Dhuron, cavalieri senza testa che attaccano con un rapido fendente: sfruttate tutta la lunghezza della frusta per colpirli oppure scappate da loro. Tutti i candelabri contengono solo Cuori piccoli, perciò non perdetevi tempo a distruggerli. Per raggiungere in pochi istanti la parte inferiore della stanza, lasciatevi cadere verso destra oltre le piattaforme, ed arriverete subito nella zona con le pedane fragili. Fatele crollare e, durante la caduta spostatevi verso sinistra e tenete premuta la direzione Su per atterrare sulle scale che conducono alla sala successiva.

B-1b Raggiungete il ponte e proseguite verso destra senza fermarvi mai. La struttura inizierà a crollare gradualmente, generando una serie di pipistrelli che vi inseguirà costantemente sino ad uscire poi dalla parte alta dello schermo. Se non arresterete mai il vostro cammino, i nemici non potranno danneggiarvi. Anche in questa stanza tutti i candelabri contengono solo Cuori piccoli quindi non perdetevi tempo a distruggerli.

B-2 Una volta qui noterete subito nella parte inferiore dello schermo un cerchio chiodato che si muove di continuo: esso inizierà a risalire non appena comincerete la scalata e, venendovi a contatto, subirete morte immediata, perciò non dovrete perdere tempo. Le scale di questa stanza inoltre sono formate da gradini che crollano una volta calpestatli costringendovi quindi a non fermarvi mai.

Iniziate subito la scalata e, per risparmiare istanti preziosi, saltate sulle scale anziché salirle dal primo gradino. Usate le Armi Secondarie per colpire i nemici oppure attaccate con la frusta mentre saltate, in modo tale da non arrestare mai il vostro cammino. Qui troverete un mostro di pietra che compare dallo sfondo, il Golem. Esso non possiede alcun tipo di attacco e si limita solo a muoversi sulla sua piccola piattaforma, perciò sarà semplice da sconfiggere.

Giunti sulle tre scale adiacenti, salite in cima alla prima e, mentre cadete per il crollo dell'ultimo gradino, tenete premuta la direzione Su per atterrare sulla seconda scala e così via. Riprendete la risalita, ignorando questa volta il Golem sulla sinistra e, giunti agli anelli metallici, il cerchio chiodato si fermerà e non rappresenterà più un pericolo.

Salite le scale e compariranno delle pedane mobili che si muoveranno verso nord est. Lasciatevi trasportare da esse e spostatevi da una all'altra per rimanere sempre al centro dello schermo: così facendo eviterete di farvi colpire dalle spine montate sotto le piattaforme superiori. Arrivati in cima, salite le scale per far apparire una seconda serie di pedane mobili: come prima, rimanete al centro dello schermo e successivamente proseguite lungo le varie rampe,

facendovi strada tra i nemici.

Prima di utilizzare la terza serie di pedane mobili, colpite il candelabro in alto a destra per trovare la CARNE. Questa volta dovrete spostarvi rapidamente verso ovest mentre passate da una pedana all'altra perchè a sinistra è situato l'unico punto non coperto dalle spine. Una volta arrivati nei pressi dell'uscita potrete ottenere un secondo esemplare di CARNE dal candelabro sulla sinistra.

---

B-3a      Raccogliete tutti i Cuori piccoli presenti nei candelabri e procedete verso destra per affrontare il primo dei quattro boss finali.

---

---  
\*\*\* SLOGRA \*\*\*

Colpi • 10 (armato)  
          11 (disarmato)  
          21 TOTALE

#### ATTACCHI

1. Affondo                   [3 PV] (armato)

Slogra si lancia in avanti eseguendo un affondo orizzontale con la sua arma. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Per evitarla è necessario allontanarsi il più possibile dal boss oppure saltare aiutandosi con le pedane presenti nella stanza.

2. Fiammata                 [3 PV] (armato)  
+ Esplosione               [3 PV]

Slogra scaglia orizzontalmente una sfera di fuoco che può casualmente detonare, generando una piccola esplosione in grado di ferire il personaggio. La tecnica è discretamente rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitare la fiammata è necessario rimanere accovacciati mentre per schivare poi l'esplosione bisogna allontanarsi il più possibile da essa.

3. Colpo di becco         [3 PV] (disarmato)

Slogra si lancia in avanti attaccando con il suo lungo becco. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Per evitarla è necessario allontanarsi il più possibile dal boss oppure saltare aiutandosi con le pedane presenti nella stanza.

. Contatto                 [3 PV]

Slogra è una sorta di mostro cadaverico dal lungo becco ed armato di lancia. Il boss non è molto rapido ma possiede una discreta aggressività. Lo scontro si svolge in una stanza che contiene due piccoli gradini sui lati. Dopo aver subito un qualsiasi attacco, Slogra si muove verticalmente per poi ricadere su di voi ed inoltre gode di un breve periodo di invulnerabilità, evidenziato dal colore verde della sua pelle.

Per questo motivo sfruttate tutta la lunghezza della frusta ed il raggio d'azione delle Armi Secondarie per colpire Slogra dalla distanza e successivamente spostatevi subito per non venire danneggiati dalla sua caduta. Una volta atterrato, accovacciatevi subito e colpitelo nuovamente non appena termina il suo periodo di invulnerabilità.

Dopo aver subito diversi colpi, la lancia di Slogra andrà in frantumi ed il boss attaccherà direttamente con il suo becco. Questa volta, dopo aver colpito Slogra, posizionatevi su uno dei due gradini, in modo tale da evitare saltando

il suo assalto, e poi passate subito al contrattacco.

Con la sconfitta Slogra si aprirà il passaggio a destra e potrete ottenere due esemplari di CARNE dai candelabri. Infine salite le scale.

-----  
B-3b Una volta in questa stanza, distruggete i candelabri presente per ricevere la CARNE e due Cuori piccoli, poi proseguite per affrontare il secondo boss finale.

-----  
\*\*\* GAIBON \*\*\*

Colpi • 10 (blu)  
11 (rosso)  
21 TOTALE

#### ATTACCHI

1. Fiammata singola [3 PV] (blu)  
Gaibon si abbassa di quota e rilascia una lunga fiammata verso il basso. La tecnica è discretamente rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarla è necessario non posizionarsi sotto al boss mentre si abbassa di quota. Usando la frusta e le Armi Secondarie è possibile distruggere le singole fiammate.
2. Stalattiti [2 PV] (blu)  
+ Fiammate [4 PV]  
Gaibon rimane fermo in volo e poi atterra violentemente sul pavimento, facendo cadere dall'alto alcune stalattiti. In aggiunta il boss emette frontalmente tre fiammate. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitare le stalattiti è necessario posizionarsi negli spazi vuoti tra un elemento e l'altro mentre per schivare le fiammate bisogna oltrepassarle saltando. Sia le prime che le seconde possono essere distrutte colpendole con la frusta e le Armi Secondarie.
3. Pioggia di fuoco [3 PV] (rosso)  
Gaibon rimane fermo in volo e rilascia verso il basso una serie di proiettili allineati. La tecnica è molto rapida e copre una vasta area. Per non subire danni è necessario allontanarsi il più possibile dal boss. Usando la frusta e le Armi Secondarie è possibile distruggere i singoli proiettili.
- . Contatto [3 PV]

Gaibon è un gigantesco pipistrello umanoide. Il boss è discretamente agile ed aggressivo. Lo scontro si svolge in una stanza che possiede due pedane ai lati dello schermo. Poichè il boss vola costantemente, dovrete inseguirlo ed usare la frusta mentre saltate per colpirlo. Quando Gaibon si ferma in volo è il segnale che sta per atterrare, generando così la caduta delle Stalattiti: raggiungete subito una delle pedane laterali e direzionate la frusta verso l'alto per distruggere eventuali rocce che potrebbero colpirvi. Al termine di questo attacco tornate sul pavimento e riprendete l'inseguimento del boss.

Dopo aver subito diversi danni, Gaibon precipiterà diventando poi di colore rosso. Il boss ora non atterrerà più e scaglierà verso il basso una serie di proiettili allineati. Attaccate Gaibon dai lati, usando maggiormente le Armi Secondarie ed allontanatevi da lui non appena si ferma in volo per evitare il suo assalto.

Una volta eliminato il boss, procedete verso sinistra e salite le scale.

-----  
B-3c Entrati in questa sala, nel candelabro sulla sinistra troverete la  
CARNE mentre negli altri solo Cuori piccoli. Procedete poi verso  
destra per affrontare il terzo boss finale.

-----  
\*\*\* DEATH \*\*\*

Colpi • 21

#### ATTACCHI

1. Vortice della falce [5 PV]  
Death si posiziona sul pavimento e scaglia due volte la sua grande falce. La prima volta essa compie un giro completo, mentre la seconda volta l'arma si muove in maniera più casuale. Nel frattempo il boss attirerà a sé il personaggio per ostacolare i suoi movimenti. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per schivare la falce è necessario la prima volta oltrepassarla saltando, mentre la seconda volta è sufficiente allontanarsi dal boss. Raggiungendo l'angolo inferiore opposto a quello dove è posizionato Death si uscirà dalla zona influenzata dall'attrazione.
2. Colpo di falce [3 PV]  
Death si ferma in volo e si lancia in picchiata attaccando con la sua falce. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per non subire danni è necessario allontanarsi il più possibile dal boss.
3. Generazione di falci [2 PV]  
Death scaglia continuamente delle piccole falci che si muovono in direzione del personaggio per poi tornare dal boss. La tecnica è discretamente rapida e possiede un buon raggio d'azione. Per evitarla è necessario allontanarsi il più possibile dal boss oppure è possibile distruggere le falci con la frusta e con le Armi Secondarie.
- . Contatto [3 PV]

Death è un grosso scheletro fluttuante munito di falce. Il boss è molto agile ed aggressivo. Lo scontro si svolge in una stanza che possiede una pedana nella parte sinistra. L'attacco più pericoloso di Death è la Generazione di falci in quanto molto rapida e difficile da contrastare. Tenetevi sempre lontani dal boss e sfruttate la pedana per portarvi alla sua altezza e colpirlo con le Armi Secondarie. Il momento migliore per infliggere danni ingenti a Death è quando scende sul pavimento per scagliare la sua grande falce: in questo caso però dovrete usare necessariamente la frusta poichè le Armi Secondarie svaniranno una volta scagliate.

Una volta eliminato Death, cadranno dall'alto alcuni mattoni che formeranno una breve scala che vi permetterà di raggiungere la zona di nord ovest. Durante il percorso si accenderanno le fiaccole al vostro passaggio.

-----  
B-4a In questa stanza, prima di procedere lungo le scale, potrete accedere  
ad una sezione segreta dove riceverete molti oggetti utili.

Nella parte centrale della camera, poco più in basso della piattaforma da cui siete appena usciti, è presente una pedana invisibile, collegata ad un'altra più in basso tramite una scala invisibile.

		\$\$\$		
		\$\$\$		### -> pedane visibili
		\$\$\$		\$\$\$ -> scale visibili
		\$\$\$		XXX -> pedane invisibili
		\$\$\$		SSS -> scale invisibili
		\$\$\$		
		\$\$\$		Utilizzando questa mappa, recatevi poi
	/	#####		nella zona in basso a sinistra ed un
	_/			fulmine farà cadere dall'alto un gran
		XXXXXXX		numero di Carne, Cuori, la Croce ed i
		SSS		Bonus II e III, in modo tale da poter
		SSS		affrontare Dracula nel migliore dei
	/	SSS		modi. Infine risalite le scale
	XXXXXXX			invisibili e tornate sulla pedana per
	/			poi procedere verso nord.
	/			

---

B-4b      Distruggete i vari candelabri per ottenere la Carne, i Cuori e la Croce e preparatevi allo scontro finale con Dracula.

---

-----

\*\*\* DRACULA \*\*\*

Colpi • 9 (prima modalità)  
           2 (cambio modalità)  
         14 (seconda modalità)  
           2 (cambio modalità)  
         14 (terza modalità)  
         41 TOTALE

#### ATTACCHI

1. Sfera singola            [2 PV] (prima modalità)
- + Globi orizzontali      [2 PV]
- + Globi verticali         [2 PV]

Dracula scaglia orizzontalmente una singola sfera di energia. Se la si colpisce, essa si divide in due o quattro globi più piccoli che avanzano incolonnati. Se invece si prova ad oltrepassarla saltando, essa si scinde in tre sfere più piccole che si muovono allineate verso l'alto. Tutti i tipi di globi possono essere distrutti con la frusta e con le Armi Secondarie. La sfera originale non è molto rapida ma l'insieme dell'attacco copre una vasta area. Per evitare questa tecnica bisogna accovacciarsi e distruggere il primo globo con la frusta, poi farla subito roteare per eliminare anche le rimanenti sfere incolonnate.

2. Disco fluttuante        [2 PV] (cambio modalità)
- + Raffica                 [1 PV]

Dracula scaglia un disco di energia che si muove in maniera del tutto casuale. Se colpito, esso genera una raffica di colpi in senso antiorario, partendo dal basso. Dopo aver scagliato questa serie di proiettili, il disco si trasforma in Carne. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitarla bisogna rimanere sempre in movimento mentre per schivare la raffica si deve fare in modo di colpire il disco dal basso, estendendo verticalmente la frusta, e poi spostarsi subito a sinistra ed in seguito a destra.

3. Incendio                [2 PV] (seconda modalità)
- + Maschere                [2 PV]
- + Fiammata                [2 PV]

Dracula genera due fiammate ai lati del personaggio, dalle quali si formano due maschere di fuoco che iniziano ad inseguire Simon. Una volta colpite, esse cadono sul pavimento rilasciando una breve fiammata. La tecnica non è molto rapida ma possiede un notevole raggio d'azione. Per non subire danni dall'incendio è sufficiente rimanere tra i due fuochi sino a quando non si spengono mentre le maschere bisogna necessariamente distruggerle con la frusta e le Armi Secondarie e poi allontanarsi dal punto in cui cadono sul pavimento. Sullo schermo possono essere presenti al massimo due maschere, perciò Dracula non può generarne altre sino a quando le precedenti sono ancora visibili.

4. Fulmini [3 PV] (terza modalità)

Dracula genera quattro fulmini che ricadono sul terreno. La tecnica è molto rapida e copre una vasta area. Per evitarla è necessario posizionarsi subito negli spazi vuoti tra un fulmine e l'altro.

. Contatto [3 PV]

Dracula è il padrone del castello. Il boss si sposta teletrasportandosi ed è discretamente aggressivo. L'unico punto vulnerabile di Dracula è il suo volto perciò dovrete essere precisi nel colpirlo con la Croce. Non appena compare la colonna di luce, cercate di rimanere lontani da essa e poi passate all'azione. Saltate e scagliate una Croce in aria ed un'altra non appena atterrate sul pavimento: mentre la prima danneggerà Dracula, la seconda distruggerà la sua Sfera singola, generando i Globi orizzontali. Fate roteare la frusta per dissipare quest'ultimi poi ripetete la strategia non appena Dracula ricompare.

Dopo aver subito diversi danni, il Conte smetterà di scagliare Sfere singole ed inizierà a lanciare i Dischi fluttuanti. Colpite quest'ultimi e, anche se doveste subire danni dalla loro Raffica, otterrete sempre Carne per ricaricare i vostri PV. In seguito Dracula genererà Incendi e Maschere di fuoco: in questo caso scagliate solo la Croce quando siete in aria per danneggiare il boss e nel frattempo distruggete le Maschere con la frusta. Fate attenzione solo a non farvi colpire da queste mentre cadono sul pavimento.

Al termine della seconda modalità d'attacco, Dracula utilizzerà nuovamente i Dischi fluttuanti, che potrete sfruttare per ripristinare i vostri PV. Dopo questa breve fase, alcuni fulmini avvolgeranno la stanza e Dracula si trasformerà, mostrando un volto scheletrico. Ora il boss genererà colonne di fulmini: posizionatevi negli spazi vuoti tra una e l'altra e continuate con la strategia di scagliare la Croce in volo sino alla sconfitta definitiva di Dracula.

=====

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

|| Un raggio di sole illumina la stanza, riducendo il Conte in tanti piccoli pipistrelli che si dissolvono in pochi istanti. Alla fine anche l'ultimo di essi si accascia sul pavimento, segnando così la fine di Dracula.

||  
|| Allo spuntare del sole, Simon osserva in lontananza il castello del Conte crollare su sè stesso: l'incubo ora è finalmente terminato.



---

## AKMODAN

---

"Antica mummia egiziana"

Colpi • 41

Punti • nessuno

### DOVE SI TROVA

Livello A: A-2 (boss)

### ATTACCHI

#### 1. Bende [2 PV]

Akmodan rilascia frontalmente una serie di bende che si muovono oscillando. La tecnica non è molto rapida ma copre una vasta area. Per evitarla è necessario posizionarsi più in alto del boss oppure è possibile distruggere le bende colpendole con la frusta e con le Armi Secondarie.

#### 2. Fiammate [1 PV]

Akmodan avanza lentamente rilasciando una serie di fiamme che si muovono lungo una traiettoria curva verso l'alto o verso il basso. La tecnica non è molto rapida ma copre una vasta area. Per non subire danni è necessario allontanarsi il più possibile dal boss oppure è possibile distruggere le fiammate colpendole con la frusta e con le Armi Secondarie.

#### . Contatto [3 PV]

Akmodan è una antica mummia. Il boss non è molto rapido nè particolarmente aggressivo. Lo scontro si svolge in cima ad un grande orologio dove è possibile utilizzare le lancette, indicanti le nove e dieci, come piattaforme. Inoltre ai lati della stanza sono presenti altre due pedane più piccole. La parte inferiore dello schermo non possiede il pavimento perciò dovrete stare molto attenti a non precipitare.

Akmodan è in grado di teletrasportarsi da una piattaforma all'altra camminando lentamente, scagliando le Fiammate, oppure disfacendosi e ricomponendosi, benda per benda. Tenetevi lontani da lui e posizionatevi sempre sulla pedana in basso a sinistra, o su quella in alto a destra, a seconda dei casi. Quando è il boss invece a teletrasportarsi su quest'ultima, passate all'attacco. Una volta qui, Akmodan non potrà avanzare e potrete infliggergli danni ingenti rimanendo accovacciati.

---

## AXE KNIGHT

---

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

Colpi • 4

Punti • 100

### DOVE SI TROVA

Livello 6: 6-1a 6-2a

Livello 7: 7-1a 7-1c 7-2a 7-2d

Livello 8: 8-1a

Livello A: A-1d

## ATTACCHI

### 1. Lancio superiore [2 PV]

L'Axe Knight lancia una scure frontalmente a mezz'altezza. La scure tornerà indietro dopo un breve tragitto. È possibile evitare l'arma saltando o abbassandosi, oppure la si può distruggere con la frusta e le Armi Secondarie. Ogni scure distrutta fa ottenere 100 punti.

### 2. Lancio inferiore [2 PV]

L'Axe Knight lancia una scure frontalmente rasoterra. La scure tornerà indietro dopo un breve tragitto. È possibile evitare l'arma saltando e la si può distruggere con la frusta e le Armi Secondarie. Ogni scure distrutta fa ottenere 100 punti.

### . Contatto [3 PV]

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

---

## BAT

---

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

Colpi • 1

Punti • 100

## DOVE SI TROVA

Livello 1:	1-1b	1-2a	1-2b
Livello 2:	2-2	2-3b	
Livello 3:	3-1	3-2	
Livello 4:	4-1c	4-4	
Livello 5:	5-2		
Livello 6:	6-1a	6-2a	6-2c
Livello 7:	7-2a	7-2d	
Livello 8:	8-1b		
Livello 9:	9-1a	9-1b	9-1c
Livello B:	B-1b		

## ATTACCHI

### . Contatto [3 PV]

Il Bat è un grosso volatile nero nonché uno dei nemici più deboli presenti nel gioco. Non possiede alcun attacco diretto e l'unica azione che compie è quella di volare verso il personaggio. Non è un mostro pericoloso ma bisogna fare attenzione quando si trova appeso al soffitto. In questi casi non è sempre facilmente visibile e può capitare di ritrovarselo all'improvviso addosso. Perciò bisogna fare sempre attenzione a dove si trova nelle stanze in cui è presente per non farlo diventare un ostacolo insidioso.

---

## BLOOD SKELETON

---

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

Colpi • 2 (la prima volta)                      Punti • 100  
1 (dalla seconda volta in poi)

DOVE SI TROVA

Livello 6: 6-3a 6-3b  
Livello 7: 7-1c  
Livello A: A-2

ATTACCHI

. Contatto [4 PV]

Il Blood Skeleton è uno scheletro color sangue. Non possiede alcun attacco diretto ma si limita a camminare lentamente sul pavimento. Una volta colpito, si sbriciola al suolo per poi ricomporsi dopo pochi istanti. In questo breve lasso di tempo, venendo a contatto con i suoi resti non si subiranno danni.

-----  
BONE PILLAR  
-----

"I teschi di dinosauri, animati da una forza demoniaca"

Colpi • 3 (Livelli 1 ~ 5)                      Punti • 100  
4 (Livelli 8 ~ A)

DOVE SI TROVA

Livello 1: 1-2a 1-2c  
Livello 2: 2-3b  
Livello 3: 3-1 3-2 3-3c  
Livello 4: 4-4  
Livello 5: 5-1  
Livello 8: 8-1a 8-1b  
Livello 9: 9-1c 9-2c  
Livello A: A-1b

ATTACCHI

. Sfere di fuoco [2 PV]

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

. Contatto [3 PV]

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

---

BONE SCIMITAR

---

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

Colpi • 2 (Livelli 3 ~ 5)                      Punti • 100  
          3 (Livelli 6 ~ A)

DOVE SI TROVA

Livello 3: 3-3d  
Livello 4: 4-1a    4-1c  
Livello 5: 5-2  
Livello 6: 6-3b  
Livello A: A-1b    A-1c    A-2

ATTACCHI

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

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

---

BONE SKELETON

---

"Uno scheletro controllato dalla magia"

Colpi • 1 (Livelli 1 ~ 4)                      Punti • 200  
          2 (Livelli 6 ~ B)

DOVE SI TROVA

Livello 1: 1-2a    1-2c  
Livello 2: 2-2    2-3a  
Livello 3: 3-3c  
Livello 4: 4-1b    4-3  
Livello 6: 6-2c    6-3a  
Livello 9: 9-1a    9-1b    9-1c    9-2e    9-2f  
Livello A: A-1c  
Livello B: B-2

ATTACCHI

- . Lancio di ossa    [2 PV]  
    il Bone Skeleton lancia con traiettoria a parabola un osso. La tecnica non è molto rapida ma può coprire una vasta area. Per evitarla è necessario allontanarsi dal nemico. È possibile distruggere le ossa con la frusta e con le Armi Secondarie.

. Contatto [3 PV]

Il Bone Skeleton è un semplice scheletro rianimato. Nel corpo a corpo è molto facile eliminarlo, tuttavia la sua caratteristica è che spesso si trova in posizioni elevate oppure subito dopo un'apertura, in modo tale da sfruttare al meglio le ossa che lancia. Per questo motivo, in caso di difficoltà, è consigliato usare le Armi Secondarie dalla distanza per eliminarlo senza correre rischi. Il nemico può essere di colore grigio oppure giallo, e tra le due versioni non c'è alcuna differenza.

---

CANDLE HUNTER

---

"Un lupo demoniaco che odia le fiamme"

Colpi • 2

Punti • 100

DOVE SI TROVA

Livello 7: 7-2a 7-2b

ATTACCHI

. Contatto [4 PV]

Il Candle Hunter è un lupo rosso a sei zampe. Il nemico è discretamente rapido ma per nulla aggressivo. Una volta comparso sullo schermo, il Candle Hunter si limita a saltare in direzione dei vari candelabri per farli cadere e renderli così inutilizzabili. Per questo motivo bisogna eliminarlo subito dalla distanza sfruttando tutta la lunghezza della frusta e le Armi Secondarie.

---

CIRCLE OF CASKETS

---

"Bare di un gruppo scelto di soldati"

Colpi • massimo 16

Punti • 800

DOVE SI TROVA

Livello 6: 6-3c

ATTACCHI

. Contatto [3 PV]

Il Circle of Casket è un nemico composto da otto bare che ruotano in circolo. Il nemico è discretamente rapido ma per nulla offensivo. Questo gruppo di bare si limita a ruotare di continuo senza curarsi dei movimenti e della posizione del personaggio. Per questo motivo è sufficiente attaccare ripetutamente i singoli elementi con la frusta sino a distruggerli tutti. Per fare questo sono necessari dagli otto ai sedici colpi a seconda di quanti nemici si danneggiano contemporaneamente con un singolo attacco.

---

CLAW

---

## "Mano di mostro mangiacuori"

Colpi • 1

Punti • 100

### DOVE SI TROVA

Livello 2: 2-3a 2-3b

Livello 5: 5-1

### ATTACCHI

. Presa [nessuno]

il Claw afferra il personaggio senza causargli danni e senza ostacolarlo, facendogli però perdere gradualmente i Cuori raccolti. La tecnica non è molto rapida e per liberarsi dalla morsa bisogna premere ripetutamente tutti i pulsanti e le direzioni. Il Claw si staccherà automaticamente una volta sottratti dieci Cuori.

. Contatto [nessuno]

Il Claw è una grossa mano verde fluttuante. Il nemico non è rapido nè particolarmente aggressivo. La caratteristica di questo mostro è che, pur non causando danni al personaggio, è in grado di afferrarlo per sottrargli i Cuori raccolti. Per questo motivo è necessario attaccarlo dalla distanza con le Armi Secondarie, in modo tale che non si avvicini troppo a Simon.

---

## CLUBBING KNIGHT

---

## "Guerriero che attacca di sorpresa"

Colpi • 1 (Livelli 1 ~ 4)  
2 (Livello 7)

Punti • 100

### DOVE SI TROVA

Livello 1: 1-2b

Livello 3: 3-3c

Livello 4: 4-1a

Livello 7: 7-2b 7-2d

### ATTACCHI

. Bastonata [3 PV]

il Clubbing Knight si affaccia dal suo nascondiglio e colpisce con un fendente verticale della sua arma. La tecnica è discretamente rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarla è sufficiente allontanarsi dal luogo in cui compare il Clubbing Knight.

. Contatto [3 PV]

Il Clubbing Knight è un soldato armato di bastone che appare dallo sfondo. Il nemico non si sposta mai dalla sua zona ed è molto aggressivo. All'inizio non è possibile vedere questo mostro ma, man mano che ci si avvicina al suo nascondiglio, il nemico si affaccerà gradualmente dallo sfondo sino a colpire con la sua arma, non appena il personaggio arriva a tiro. Per eliminarlo è necessario avvicinarsi lentamente alla sua zona e, quando il Clubbing Knight si mostra completamente, colpirlo subito con la frusta.

---

CRUELA

---

"Un potente non-morto, nato da uno zombie in putrefazione"

Colpi • 1

Punti • 100

DOVE SI TROVA

Livello 6: 6-1a

ATTACCHI

. Contatto [3 PV]

La Cruela è un cadavere con una lunga veste gialla. Non possiede alcun attacco diretto, ma si limita a camminare sul pavimento. Per eliminarlo è sufficiente colpirlo una sola volta.

---

DANCING SPECTERS

---

"Una coppia di spadaccini che si muovono a passo di danza"

Colpi • 11

Punti • nessuno

DOVE SI TROVA

Livello 6: 6-3d (boss)

ATTACCHI

1. Affondo [3 PV]

i Dancing Specters estraggono le loro spade ed eseguono un affondo orizzontale. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitarla è necessario allontanarsi dai boss.

2. Spade [3 PV]

i Dancing Specters lanciano tre spade in direzione del personaggio. La tecnica non è molto rapida ma copre una vasta area. Le spade non sempre sono visibili e possono causare danni anche quando scompaiono dallo schermo. Per evitarle è necessario oltrepassarle con un salto oppure distruggerle con la frusta e le Armi Secondarie.

. Contatto [3 PV]

I Dancing Specters sono una coppia di fantasmi ballerini. Essi non sono molto rapidi nè particolarmente aggressivi. Lo scontro si svolge in una stanza dove sono presenti tre paia di pedane posizionate in modo simmetrico. La caratteristica dei Dancing Specters e dei loro attacchi è quella di poter diventare temporaneamente invisibili, rendendo così molto più difficile il poterli schivare. Per questo motivo seguite sempre con gli occhi i movimenti dei boss per non farvi cogliere di sorpresa. Usate le Armi Secondarie per attaccarli e sfruttate il periodo di tempo in cui stanno per scagliare le Spade per ferirli maggiormente anche con la frusta.

---

DEAD MATE

---

"Non-morto che protegge le tombe assieme al suo adorato cane"

Colpi • 1

Punti • 1000

DOVE SI TROVA

Livello 6: 6-2b

ATTACCHI

. Contatto [3 PV]

Il Dead Mate è un nemico composto da due fantasmi: un uomo ed un cane. Il primo si limita a camminare lentamente lungo il pavimento mentre l'animale salta e corre con discreta agilità per tutta la stanza. Tra i due l'unico che si può colpire è il cane, mentre l'uomo è completamente intangibile. Usare le Armi Secondarie per eliminare l'animale e, dopo averlo colpito, l'uomo piangerà sulla salma del suo compagno.

---

DEAD NOBLEMAN

---

"Un nobile fantasma alla ricerca della sua compagna"

Colpi • 1

Punti • 100

DOVE SI TROVA

Livello 6: 6-2a

ATTACCHI

. Contatto [3 PV]

Il Dead Nobleman è un uomo in abito. Il nemico è piuttosto rapido nel camminare volare ma non è molto aggressivo. Una volta comparso, il Dead Nobleman si limita a muoversi in direzione del personaggio per poi svanire per qualche istante, prima di attaccare nuovamente. Per questo motivo bisogna colpirlo subito con la frusta, non appena si avvicina a Simon. Il Dead Nobleman è anche in grado di teletrasportarsi da una pedana all'altra, pur di inseguire il personaggio.

---

DEAD NOBLEWOMAN

---

"Una nobile fantasma alla ricerca del suo compagno"

Colpi • 1

Punti • 100

DOVE SI TROVA

Livello 6: 6-2a

ATTACCHI

. Contatto [3 PV]

La Dead Noblewoman è una donna in abito rosso. Il nemico è piuttosto rapido nel volare ma non è molto aggressivo. Inizialmente la Dead Noblewoman si limita a ruotare attorno al personaggio ma successivamente si lancerà direttamente contro Simon. Per questo motivo bisogna eliminarla subito usando le Armi Secondarie, prima che diventi troppo aggressiva.

---

#### DEATH

---

"Il braccio destro di Dracula"

Colpi • 21

Punti • nessuno

#### DOVE SI TROVA

Livello B: B-3c (boss)

#### ATTACCHI

1. Vortice della falce [5 PV]

Death si posiziona sul pavimento e scaglia due volte la sua grande falce. La prima volta essa compie un giro completo, mentre la seconda volta l'arma si muove in maniera più casuale. Nel frattempo il boss attirerà a sé il personaggio per ostacolare i suoi movimenti. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per schivare la falce è necessario la prima volta oltrepassarla saltando, mentre la seconda volta è sufficiente allontanarsi dal boss. Raggiungendo l'angolo inferiore opposto a quello dove è posizionato Death si uscirà dalla zona influenzata dall'attrazione.

2. Colpo di falce [3 PV]

Death si ferma in volo e si lancia in picchiata attaccando con la sua falce. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per non subire danni è necessario allontanarsi il più possibile dal boss.

3. Generazione di falci [2 PV]

Death scaglia continuamente delle piccole falci che si muovono in direzione del personaggio per poi tornare dal boss. La tecnica è discretamente rapida e possiede un buon raggio d'azione. Per evitarla è necessario allontanarsi il più possibile dal boss oppure è possibile distruggere le falci con la frusta e con le Armi Secondarie.

. Contatto [3 PV]

Death è un grosso scheletro fluttuante munito di falce. Il boss è molto agile ed aggressivo. Lo scontro si svolge in una stanza che possiede una pedana nella parte sinistra. L'attacco più pericoloso di Death è la Generazione di falci in quanto molto rapida e difficile da contrastare. Tenetevi sempre lontani dal boss e sfruttate la pedana per portarvi alla sua altezza e colpirlo con le Armi Secondarie. Il momento migliore per infliggere danni ingenti a Death è quando scende sul pavimento per scagliare la sua grande falce: in questo caso però dovrete usare necessariamente la frusta poichè le Armi Secondarie svaniranno una volta scagliate.

---

#### DHURON

---

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

## DOVE SI TROVA

Livello B: B-1a B-2

## ATTACCHI

. Affondo [3 PV]

il Dhuron esegue un affondo orizzontale con la sua spada. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarla è necessario allontanarsi dal nemico.

. Contatto [3 PV]

Il Dhuron è un mostro in abito viola che porta in mano la sua testa. Si muove con velocità nella stanza, avanzando a scatti, ed è un nemico aggressivo. Il suo unico attacco non è pericoloso da schivare e per sconfiggerlo è consigliato usare la frusta e le Armi Secondarie dalla lunga distanza.

-----  
DRACULA  
-----

"Il vero signore del castello e principe del male"

Colpi •	9 (prima modalità)	Punti •	nessuno
	2 (cambio modalità)		
	14 (seconda modalità)		
	2 (cambio modalità)		
	14 (terza modalità)		
	41 TOTALE		

## DOVE SI TROVA

Livello B: B-4b

## ATTACCHI

1. Sfera singola [2 PV] (prima modalità)

+ Globi orizzontali [2 PV]

+ Globi verticali [2 PV]

Dracula scaglia orizzontalmente una singola sfera di energia. Se la si colpisce, essa si divide in due o quattro globi più piccoli che avanzano incolonnati. Se invece si prova ad oltrepassarla saltando, essa si scinde in tre sfere più piccole che si muovono allineate verso l'alto. Tutti i tipi di globi possono essere distrutti con la frusta e con le Armi Secondarie. La sfera originale non è molto rapida ma l'insieme dell'attacco copre una vasta area. Per evitare questa tecnica bisogna accovacciarsi e distruggere il primo globo con la frusta, poi farla subito roteare per eliminare anche le rimanenti sfere incolonnate.

2. Disco fluttuante [2 PV] (cambio modalità)

+ Raffica [1 PV]

Dracula scaglia un disco di energia che si muove in maniera del tutto casuale. Se colpito, esso genera una raffica di colpi in senso antiorario, partendo dal basso. Dopo aver scagliato questa serie di proiettili, il disco si trasforma in Carne. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitarla bisogna rimanere sempre in movimento mentre

per schivare la raffica si deve fare in modo di colpire il disco dal basso, estendendo verticalmente la frusta, e poi spostarsi subito a sinistra ed in seguito a destra.

- 3. Incendio [2 PV] (seconda modalità)
- + Maschere [2 PV]
- + Fiammata [2 PV]

Dracula genera due fiammate ai lati del personaggio, dalle quali si formano due maschere di fuoco che iniziano ad inseguire Simon. Una volta colpite, esse cadono sul pavimento rilasciando una breve fiammata. La tecnica non è molto rapida ma possiede un notevole raggio d'azione. Per non subire danni dall'incendio è sufficiente rimanere tra i due fuochi sino a quando non si spengono mentre le maschere bisogna necessariamente distruggerle con la frusta e le Armi Secondarie e poi allontanarsi dal punto in cui cadono sul pavimento. Sullo schermo possono essere presenti al massimo due maschere, perciò Dracula non può generarne altre sino a quando le precedenti sono ancora visibili.

- 4. Fulmini [3 PV] (terza modalità)

Dracula genera quattro fulmini che ricadono sul terreno. La tecnica è molto rapida e copre una vasta area. Per evitarla è necessario posizionarsi subito negli spazi vuoti tra un fulmine e l'altro.

- . Contatto [3 PV]

Dracula è il padrone del castello. Il boss si sposta teletrasportandosi ed è discretamente aggressivo. L'unico punto vulnerabile di Dracula è il suo volto perciò dovrete essere precisi nel colpirlo con la Croce. Non appena compare la colonna di luce, cercate di rimanere lontani da essa e poi passate all'azione. Saltate e scagliate una Croce in aria ed un'altra non appena atterrate sul pavimento: mentre la prima danneggerà Dracula, la seconda distruggerà la sua Sfera singola, generando i Globi orizzontali. Fate roteare la frusta per dissipare quest'ultimi poi ripetete la strategia non appena Dracula ricompare.

Dopo aver subito diversi danni, il Conte smetterà di scagliare Sfere singole ed inizierà a lanciare i Dischi fluttuanti. Colpite quest'ultimi e, anche se doveste subire danni dalla loro Raffica, otterrete sempre Carne per ricaricare i vostri PV. In seguito Dracula genererà Incendi e Maschere di fuoco: in questo caso scagliate solo la Croce quando siete in aria per danneggiare il boss e nel frattempo distruggete le Maschere con la frusta. Fate attenzione solo a non farvi colpire da queste mentre cadono sul pavimento.

Al termine della seconda modalità d'attacco, Dracula utilizzerà nuovamente i Dischi fluttuanti, che potrete sfruttare per ripristinare i vostri PV. Dopo questa breve fase, alcuni fulmini avvolgeranno la stanza e Dracula si trasformerà, mostrando un volto scheletrico. Ora il boss genererà colonne di fulmini: posizionatevi negli spazi vuoti tra una e l'altra e continuate con la strategia di scagliare la Croce in volo sino alla sconfitta definitiva di Dracula.

-----  
DRYAD  
-----

"Lo spirito di una donna imprigionato in un albero"

Colpi • 1

Punti • 100

DOVE SI TROVA

Livello 4: 4-1a 4-1b

#### ATTACCHI

. Contatto [2 PV]

Il Dryad è una specie di pianta umanoide che compare dalle pareti. Il nemico non è molto rapido nè particolarmente aggressivo. Poichè il Dryad attacca di sorpresa, è bene avvicinarsi con prudenza ai muri delle stanze in cui questo mostro è presente. Per eliminarlo è sufficiente posizionarsi al di fuori della sua portata e colpirlo con la frusta.

---

#### ECTOPLASM

---

"Una sostanza creata dalle anime che non trovano pace"

Colpi • 3

Punti • 100

#### DOVE SI TROVA

Livello 6: 6-2a

#### ATTACCHI

. Contatto [2 PV]

L'Ectoplasm è una sagoma colorata che vaga per la stanza. Il nemico non è molto rapido nè particolarmente aggressivo. L'Ectoplasm si muove in diagonale, rimbalzando contro i bordi dello schermo, perciò è semplice prevedere i suoi movimenti. Il nemico non possiede attacchi diretti e per sconfiggerlo è sufficiente colpirlo più volte con la frusta. Una volta eliminato l'Ectoplasm si allungherà per poi svanire.

---

#### FIRE EYE

---

"Una sentinella che lacrima sangue"

Colpi • 1 (Livello 3)

Punti • 200

2 (Livello 8)

#### DOVE SI TROVA

Livello 3: 3-3a 3-3b

Livello 8: 8-1a 8-1b 8-2b

#### ATTACCHI

1. Attacco in picchiata [3 PV]

il Fire Eye si lancia contro il personaggio. Questa è una tecnica rapida nella sua esecuzione e possiede un discreto raggio d'azione. Per schivarla è necessario allontanarsi dal Fire Eye non appena rimane immobile per qualche istante.

2. Lacrima di sangue [3 PV]

il Fire Eye fa cadere verticalmente una goccia di sangue. La tecnica è discretamente rapida e possiede un buon raggio d'azione. Per evitarla è



Dopo aver subito diversi danni, Gaibon precipiterà diventando poi di colore rosso. Il boss ora non atterrerà più e scaglierà verso il basso una serie di proiettili allineati. Attaccate Gaibon dai lati, usando maggiormente le Armi Secondarie ed allontanatevi da lui non appena si ferma in volo per evitare il suo assalto.

---

#### GARGOYLE

---

"Un demone diventato di pietra"

Colpi • 1

Punti • 100

#### DOVE SI TROVA

Livello 2: 2-3a 2-3b

Livello 5: 5-1

#### ATTACCHI

. Contatto [2 PV]

Il Gargoyle è un mostro volante di colore verde. Il nemico è discretamente agile nel muoversi ma non molto aggressivo. Il Gargoyle non possiede attacchi diretti e si limita a volare nei pressi del personaggio. Per questo motivo è sufficiente colpirlo dalla distanza con le Armi Secondarie per eliminarlo in pochi istanti.

---

#### GEAR

---

"Ingranaggio difettoso"

Colpi • nessuno

Punti • nessuno

#### DOVE SI TROVA

Livello A: A-1d

#### ATTACCHI

. Contatto [3 PV]

Il Gear è un grosso ingranaggio nero. Questi è più simile ad un ostacolo piuttosto che ad un nemico in quanto si muove in maniera automatica. Una volta che il personaggio gli si avvicina, il Gear si stacca dalla sua sede e cade verso il basso, rimbalzando tra le varie piattaforme. Non è possibile distruggerlo o respingerlo perciò, quando lo si incontra, è necessario allontanarsi subito da lui, spostandosi possibilmente in verticale.

---

#### GEGE

---

"Millepiedi volante"

Colpi • 8

Punti • 500

DOVE SI TROVA

Livello 7: 7-2b

ATTACCHI

. Contatto [3 PV]

Il Gege è un lungo millepiedi fluttuante. Il nemico è discretamente agile ma per nulla aggressivo. Il Gege ruota su sè stesso, muovendosi quasi casualmente, senza curarsi della posizione e dei movimenti del personaggio. Per eliminarlo è consigliato sfruttare tutta la lunghezza della frusta ed il raggio d'azione delle Armi Secondarie. Se non viene attaccato, il Gege uscirà autonomamente dallo schermo entro alcuni secondi.

---

GHOST

---

"Uno spirito eternamente vagante, consumato dall'odio"

Colpi • 2 (Livello 1)  
3 (Livello 7)

Punti • 100

DOVE SI TROVA

Livello 1: 1-3b

Livello 7: 7-1a

ATTACCHI

. Contatto [3 PV]

Il Ghost è un piccolo scheletro fluttuante e fiammeggiante. Il nemico non è molto rapido nè particolarmente aggressivo. Il Ghost non possiede attacchi diretti e si limita solamente a muoversi in direzione del personaggio, oltrepassando muri e pavimenti. Per eliminarlo facilmente è consigliato colpirlo facendo roteare la frusta.

---

GHOST DANCERS

---

"Spirito di nobili che danza con molta eleganza"

Colpi • 2

Punti • 100

DOVE SI TROVA

Livello 6: 6-3c

ATTACCHI

. Contatto [3 PV]

I Ghost Dancer sono una coppia di fantasmi che danza fluttuando per la stanza. Questi nemici sono discretamente rapidi ma non attaccheranno mai direttamente il personaggio bensì si limiteranno a muoversi in diagonale, rimbalzando lungo i bordi dello schermo. Per questo motivo è facile prevedere i loro spostamenti per poi eliminarli con la frusta o le Armi Secondarie.

---

## GIANT SPIDER

---

"Un ragno mostruoso che vive nel castello"

Colpi • 1

Punti • 100

### DOVE SI TROVA

Livello 2: 2-1

Livello 8: 8-1a

### ATTACCHI

. Mini ragno [2 PV]

il Giant Spider scaglia un piccolo ragno in direzione del personaggio.

La tecnica è discretamente rapida e possiede un ampio raggio d'azione.

Per evitarla è necessario oltrepassarla saltando oppure è possibile

distruggerla con la frusta o con le Armi Secondarie. Ogni ragno eliminato fa ottenere 100 punti.

. Contatto [2 PV]

Il Giant Spider è un grosso ragno che si cala dall'alto con la tela. Il nemico non è molto rapido ma è discretamente aggressivo. Una volta comparso, il Giant Spider scaglia un piccolo ragno in direzione del personaggio per poi uscire via dallo schermo. Il nemico esegue il suo attacco solo dopo aver raggiunto il punto più basso possibile, perciò per eliminarlo è sufficiente attaccarlo con la frusta quando sta ancora scendendo.

---

## GOLEM

---

"Un potente golem creato infondendo della vita magica in pietre speciali"

Colpi • 3

Punti • 300

### DOVE SI TROVA

Livello B: B-2

### ATTACCHI

. Contatto [3 PV]

Il Golem è un mostro umanoide composto da rocce. Il nemico non è molto rapido nè particolarmente aggressivo. Una volta comparso sullo schermo, il Golem si limita a compiere brevi spostamenti sul pavimento senza eseguire alcun attacco diretto. Per eliminarlo è sufficiente attaccarlo dalla distanza con la frusta.

---

## GRABBING PORTRAIT

---

"Dipinto magico in grado di imprigionare i visitatori"

Colpi • 1

Punti • nessuno

DOVE SI TROVA

Livello 7: 7-2a 7-2b 7-2c 7-2d

ATTACCHI

. Presa [nessuno]

il Grabbing Portrait afferra il personaggio, impedendogli di saltare e di proseguire. La tecnica non causa danni, possiede un ridotto raggio d'azione e per liberarsi è necessario premere ripetutamente tutti i pulsanti e le direzioni.

. Contatto [nessuno]

Il Grabbing Portrait è un grande quadro di donna. Esso non è proprio un nemico, in quanto non causa danni, ma è più simile ad una trappola perchè ostacola i movimenti del personaggio. Per distruggerlo bisogna colpirlo quando mostra la sua mano.

---

GREMLIN

---

"Un piccolo demone, seguace del male"

Colpi • 1

Punti • 100

DOVE SI TROVA

Livello 5: 5-1

ATTACCHI

. Contatto [3 PV]

Il Gremlin è un piccolo mostro rosso portato sullo schermo dalle Harpy. Il nemico è molto agile ed aggressivo. Una volta atterrato, il Gremlin si limita a saltare sempre in direzione del personaggio. Il nemico può compiere sia balzi verso l'alto che salti più rapidi in avanti. Il modo più semplice per eliminarlo è quello di colpirlo con la frusta o mentre è ancora a bordo dell'Harpy oppure non appena atterra dopo un salto.

---

HANGING SKELETON

---

"Scheletro dondolante come un'altalena"

Colpi • 1 (Livello 4)

Punti • 100

2 (Livello 8)

DOVE SI TROVA

Livello 4: 4-1b

Livello 8: 8-2a 8-2b

ATTACCHI

. Contatto [3 PV]

L'Hanging Skeleton è uno scheletro che compare dalle aperture nello sfondo. Il nemico non è molto rapido nè particolarmente aggressivo. Poichè l'Hanging Skeleton attacca di sorpresa, è bene avvicinarsi con prudenza alle varie aperture nelle stanze in cui questo mostro è presente. Per eliminarlo è sufficiente posizionarsi al di fuori della sua portata e colpirlo con la frusta.

---

#### HARPY

---

"Una malvagia creatura simile ad un uccello ma con testa e busto di donna"

Colpi • 1

Punti • 200

#### DOVE SI TROVA

Livello 5: 5-1

#### ATTACCHI

. Contatto [3 PV]

L'Harpy è un mostro femminile alato che trasporta i Gremlin. Il nemico non è molto rapido e, una volta rilasciato il suo passeggero, si limita ad uscire dallo schermo. È consigliato eliminare l'Harpy usando le Armi Secondarie quando ha con sè ancora il Gremlin: in questo modo entrambi i nemici scompariranno.

---

#### HELLHOUND

---

"Immortale guardiano degli inferi"

Colpi • 1

Punti • nessuno

#### DOVE SI TROVA

Livello 6: 6-1a

#### ATTACCHI

. Contatto [4 PV]

L'Hellhound è un cane zombie di colore grigio. Il nemico è discretamente agile ma non è molto aggressivo. L'Hellhound è immortale e colpendolo lo si stordirà solo per pochi secondi. Per questo motivo è consigliato far avvicinare il più possibile l'Hellhound, attaccarlo una volta e poi fuggire subito da lui prima che si risvegli.

---

#### KESERAN PASARAN

---

"Indistruttibile riccio delle profondità oscure"

Colpi • nessuno

Punti • nessuno

DOVE SI TROVA

Livello 3: 3-2 3-3b 3-3d

ATTACCHI

. Contatto [3 PV]

Il Keseran Pasaran è un riccio che ruota continuamente attorno alla pedana su cui è situato. Il nemico è indistruttibile e non si può rallentare o fermare in alcun modo. Per questo motivo è necessario evitarlo saltando e raggiungere il prima possibile la piattaforma successiva.

-----  
KNIGHT  
-----

"Un guerriero zombie in armatura che brandisce una lancia"

Colpi • 4

Punti • 200

DOVE SI TROVA

Livello 7: 7-1a

ATTACCHI

. Affondo [3 PV]

se il personaggio si trova in una zona superiore rispetto al Knight, quest'ultimo cercherà di colpirlo eseguendo un affondo verso l'alto con la sua lancia. Questa tecnica è in grado di attraversare le piattaforme. La zona di impatto è molto stretta quindi sarà sufficiente essere un po' più avanti o un po' più indietro per evitare di essere colpiti, ma in ogni caso è consigliato eliminare i vari Knight presenti nella stanza prima di muoversi tra le varie piattaforme.

. Contatto [3 PV]

Il Knight è un mostro in armatura equipaggiato con una lancia. Non è rapido nei movimenti ma grazie alla sua arma è in grado di attaccare solo in verticale. È consigliabile affrontarlo sullo stesso livello, in quanto il Knight non possiede attacchi orizzontali.

-----  
KORANOT  
-----

"Una montagna vivente animata dalla magia oscura"

Colpi • 22

Punti • nessuno

DOVE SI TROVA

Livello 4: 4-4 (boss)

ATTACCHI

1. Mattone [3 PV]

Koranot scaglia verso il basso un mattone quadrato. La tecnica è discretamente rapida e possiede un buon raggio d'azione. Per evitarla è necessario allontanarsi dal boss oppure avvicinarsi a lui in modo tale che

il mattone passi oltre la testa del personaggio.

2. Caduta massi [2 PV]

Koranot compie un salto e, ricadendo, provoca la caduta di alcuni massi dall'alto. La tecnica è discretamente rapida e copre tutto lo schermo. Per non subire danni è necessario posizionarsi subito negli spazi vuoti tra un masso e l'altro.

. Contatto [3 PV]

Koranot è un gigante di pietra. Il nemico non è molto rapido nè particolarmente aggressivo. Lo scontro si svolge in una stanza che ai lati possiede due piccole pedane mobili. Inizialmente Koranot è gigantesco e piuttosto lento ma, man mano che subisce danni, le sue dimensioni iniziano a diminuire mentre la sua velocità aumenta gradualmente. Siate molto aggressivi e nella parte iniziale dello scontro sfruttate anche le pedane mobili per colpire il boss mentre salta. Quando Koranot sarà diventato molto più rapido, usate invece le pedane per oltrepassarlo oppure per non venire a contatto con lui.

---

LEAF MAN

---

"I resti di un antico spirito della foresta"

Colpi • 2

Punti • 100

DOVE SI TROVA

Livello 2: 2-1

ATTACCHI

. Contatto [3 PV]

Il Leaf Man è un mostro umanoide composto da sole foglie. Il nemico non è molto rapido nè particolarmente aggressivo. Una volta comparso sullo schermo, il Leaf Man si limita a compiere brevi spostamenti sul pavimento, intervallati da qualche salto, senza eseguire alcun attacco diretto. Per eliminarlo è sufficiente attaccarlo dalla distanza con la frusta.

---

MEDUSA

---

"Un mostro che trasforma le sue vittime in pietra. Una delle tre Gorgoni"

Colpi • 11

Punti • nessuno

DOVE SI TROVA

Livello 2: 2-2 (boss)

ATTACCHI

1. Serpenti [2 PV]

Medusa scaglia una serie di piccoli serpenti che strisciano lungo il pavimento. Gli animali sono discretamente rapidi e rimangono sullo schermo finchè non vengono eliminati. Per evitarli è necessario oltrepassarli saltando mentre per distruggerli bisogna accovacciarsi e colpirli con la

frusta.

2. Anello viola [nessuno]

Medusa genera orizzontalmente un disco viola in grado di pietrificare il personaggio. La tecnica non è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarla è necessario accovacciarsi oppure allontanarsi dal boss. Una volta pietrificati bisogna subire un danno per potersi liberare.

. Contatto [3 PV]

Medusa è un mostro con corpo femminile, coda di serpente e vipere al posto dei capelli. Il boss non è molto rapido nè particolarmente aggressivo. L'attacco principale di Medusa consiste nello scagliarvi contro piccoli serpenti che potrete eliminare con la frusta, rimanendo accovacciati. Fate attenzione alla traiettoria dei rettili quando vengono lanciati e restate abbassati. In questo modo potrete schivare anche il secondo attacco del boss, l'Anello viola, in grado di pietrificarvi. Per attaccare Medusa usate maggiormente le Armi Secondarie dalla distanza e sfruttate tutta la lunghezza della frusta.

-----  
MEDUSA HEAD  
-----

"Mostri creati in gran numero dalla testa di Medusa"

Colpi • 1

Punti • 100

DOVE SI TROVA

Livello 1: 1-3b

Livello 4: 4-2

Livello 8: 8-2a

Livello A: A-1c A-1d

ATTACCHI

. Contatto [1 PV]

La Medusa Head è una piccola testa di donna con serpenti al posto dei capelli. Il nemico è discretamente rapido ed attraversa orizzontalmente tutto lo schermo senza curarsi della posizione del personaggio. Non è un nemico difficile da eliminare, ma invece è molto fastidioso poichè si muove oscillando. In caso di difficoltà è consigliato attaccarla facendo roteare la frusta.

-----  
MERMAN  
-----

"Mostro marino che attacca le sue prede nei pressi di corsi d'acqua"

Colpi • 1

Punti • 100

DOVE SI TROVA

Livello 3: 3-3a 3-3b

ATTACCHI

. Idrante [3 PV]

il Merman emette orizzontalmente dalla bocca un violento getto d'acqua.

La tecnica è molto rapida e possiede un ampio raggio d'azione. Per evitarla è necessario spostarsi verticalmente.

. Contatto [3 PV]

Il Merman è una specie di anfibio umanoide rosso che si incontrerà nelle stanze con corsi d'acqua. È un nemico non molto pericoloso ed il suo attacco è facilmente evitabile. Caratteristica particolare del Fishman è quella di poter saltare fuori dal fondo della stanza, quindi bisognerà fare attenzione a questo mostro nelle zone dove sono presenti corsi d'acqua.

-----  
MR HED  
-----

"La testa mozzata di un cavallo zombie"

Colpi • 1

Punti • 100

DOVE SI TROVA

Livello 1: 1-3a

ATTACCHI

. Contatto [3 PV]

Il Mr Hed è una semplice testa di cavallo fluttuante. Il nemico non è molto rapido ma possiede una discreta aggressività. All'inizio il Mr Hed è immobile, situato sul soffitto o lungo il pavimento. Una volta che il personaggio gli si avvicina, il nemico comincia a muoversi, lanciandosi continuamente contro Simon. Per questo motivo è consigliato attaccare il Mr Hed dalla distanza, sfruttando maggiormente le Armi Secondarie. In alternativa è possibile eliminarlo anche quando è ancora immobile.

-----  
NEEDLE LIZARD  
-----

"Lucertola dagli aculei pungenti"

Colpi • 2

Punti • 100

DOVE SI TROVA

Livello 2: 2-1 2-2

ATTACCHI

. Contatto [3 PV]

Il Needle Lizard è un piccolo mostro marrone che possiede aculei sul dorso. Il nemico non è molto rapido nè particolarmente aggressivo. Il Needle Lizard è in grado di chiudersi su se stesso e di rotolare brevemente lungo la pedana su cui è posizionato. Questo movimento lo rende leggermente più veloce del solito ma non immune agli attacchi del personaggio. Per eliminarlo è sufficiente colpirlo con la frusta rimanendo accovacciati.

-----

## ORPHIC VIPERS

---

"Serpenti delle profondità abissali"

Colpi • 7 (ogni testa)

Punti • nessuno

14 TOTALE

DOVE SI TROVA

Livello 3: 3-3d (boss)

ATTACCHI

1. Fiammata [4 PV]

una testa dell'Orphic Vipers emette una fiammata verso il basso. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarla è sufficiente allontanarsi dal boss.

2. Tripla cometa [3 PV]

una testa dell'Orphic Vipers scaglia frontalmente tre globi di energia: uno orizzontale e due in diagonale. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitarla è necessario allontanarsi il più possibile dal boss, in modo tale da avere maggiore spazio per posizionarsi tra una cometa e l'altra. Usando la frusta e le Armi Secondarie è consentito distruggere i vari globi di energia.

. Contatto [3 PV]

L'Orphic Vipers è un grande dragone rosso a due teste. Il nemico possiede una discreta agilità ed è piuttosto aggressivo. Anche se la barra di vita è unica, le due teste possiedono una propria quantità di vita, pari ognuna a sette colpi di frusta potenziata, e possono essere quindi eliminate singolarmente.

Lo scontro si svolge in una stanza che possiede diverse piattaforme ed il pavimento solo nella sua parte centrale. Per questo motivo dovrete innanzitutto evitare di spostarvi eccessivamente, in modo tale da poter atterrare sempre su una pedana, anche nel caso in cui subiate dei danni.

Posizionatevi sulla piccola piattaforma centrale e da qui potrete sia colpire i due boss con la frusta e con le Armi Secondarie, sia spostarvi subito sulla destra per evitare gli assalti dell'Orphic Vipers. Ogni testa possiede una sua tecnica ed i due dragoni si alternano all'offensiva, perciò potrete prevedere facilmente il loro prossimo attacco. Concentratevi prima sulla testa che scaglia la Tripla cometa, in quanto è la tecnica più pericolosa tra le due. Una volta distrutta sarà semplice eliminare anche l'altro dragone.

---

## POLTERGEIST

---

"Tavolo incantato posseduto da uno spirito evocato durante una seduta"

Colpi • 2 (tavolo)

Punti • 100 (tavolo)

1 (sedie)

100 (sedie)

DOVE SI TROVA

Livello 6: 6-3c

ATTACCHI

. Contatto [2 PV]

Il Poltergeist è un nemico composto da un tavolo e tre sedie. Questi non è molto rapido nè particolarmente aggressivo. Inizialmente il Poltergeist è immobile e comincia a muoversi solo quando il personaggio gli si avvicina. Il tavolo compie brevi spostamenti avanti ed indietro mentre le sedie oscillano rapidamente. Per eliminare il Poltergeist è sufficiente distruggere il tavolo, posizionandosi oltre la sua portata e colpendolo con la frusta.

---

PUWEXIL

---

"Lombrico maligno che vive all'interno di un grosso teschio"

Colpi • 11

Punti • nessuno

DOVE SI TROVA

Livello 4: 4-1c (boss)

ATTACCHI

1. Nubi [3 PV]

Puwexil emette frontalmente tre nubi di polvere. La tecnica non è molto rapida ma copre una vasta area. Per evitarla è necessario allontanarsi dal boss. Usando la frusta e le Armi Secondarie è possibile dissipare le Nubi.

2. Macerie [2 PV]

ad ogni colpo subito, Puwexil fa cadere dall'alto una serie di macerie. La tecnica è molto rapida e copre una vasta area. Per evitarla è necessario posizionarsi negli spazi vuoti tra una maceria e l'altra. Usando la frusta e le Armi Secondarie è possibile distruggere i vari elementi.

. Contatto [3 PV]

Puwexil è un mostro tentacolare che vive all'interno di un teschio. Il boss è molto agile e piuttosto aggressivo. Lo scontro si svolge in una sala dove sono presenti quattro piccole pedane ai lati. All'inizio della battaglia rimanete sul pavimento, nella zona più occidentale ed aspettate che il boss esegua un balzo. Non appena ne compie un secondo, sempre verso i lati dello schermo, superatelo subito da sotto in modo tale da togliervi dall'angolo. Una volta che avrete maggiore spazio per muovervi potrete passare all'offensiva.

L'attacco più pericoloso del Puwexil è la caduta delle Macerie, causata da un qualsiasi danno subito dal boss. Per questo motivo cercate di rimanere il più lontano possibile da lui e sfruttate le Armi Secondarie per colpirlo: in questo modo potrete usare la frusta per distruggere gli elementi che vi cadranno addosso.

---

RAVEN

---

"Un corvo maligno che ha imparato ad apprezzare la carne umana"

Colpi • 1

Punti • 50

DOVE SI TROVA

Livello 2: 2-2

Livello 3: 3-3d

ATTACCHI

. Attacco in picchiata [2 PV]

il Raven si lancia contro il personaggio. Questa è una tecnica rapida nella sua esecuzione e possiede un discreto raggio d'azione. Per schivarla è necessario allontanarsi dal Raven non appena sta per eseguirla. Mentre è a riposo su un muro, il mostro inizia ad attaccare con questa tecnica non appena il personaggio gli si avvicina.

. Contatto [2 PV]

Il Raven è un grosso corvo nero. Vola per la stanza ed il suo unico attacco consiste nel lanciarsi in picchiata contro il personaggio. Per via delle sue dimensioni ridotte è consigliato far roteare la frusta per eliminarlo.

---

ROLLING STONE

---

"Statua che raffigura una creatura mitologica"

Colpi • nessuno

Punti • nessuno

DOVE SI TROVA

Livello 7: 7-2a 7-2b 7-2c

ATTACCHI

. Crollo [2 PV]

la Rolling Stone crolla su sè stessa, rilasciando la sfera di pietra che possiede. La tecnica è discretamente rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarla è sufficiente allontanarsi dal nemico.

. Contatto [nessuno]

La Rolling Stone è una statua di pietra che possiede occhi che brillano di rosso. Il nemico non si sposta mai dalla sua zona e si limita a crollare in automatico non appena il personaggio gli si avvicina. Per questo motivo è sufficiente arrestarsi, non appena si raggiunge la Rolling Stone, in modo tale da non farsi danneggiare dal suo crollo.

---

ROWDAIN

---

"Antico cavaliere che combatte anche dopo la sua morte"

Colpi • 5 (cavallo)

Punti • nessuno

6 (cavaliere)

11 TOTALE

DOVE SI TROVA

Livello 1: 1-3c (boss)

ATTACCHI

1. Sfera di fuoco [3 PV] (cavallo)

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

2. Attacco in picchiata [3 PV] (cavaliere)

rimasto a piedi, Rowdain compie un alto balzo e ricade in verticale sul personaggio per colpirlo con la sua lancia. La tecnica non è molto rapida ma copre una vasta area. Per schivarla è necessario spostarsi lungo il pavimento non appena il boss inizia la discesa.

3. Fendente [3 PV] (cavaliere)

rimasto a piedi, Rowdain attacca compiendo un fendente orizzontale con la sua lancia. La tecnica è discretamente rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Per non subire danni è necessario allontanarsi dal boss.

. Contatto [3 PV] (entrambi)

Rowdain è uno scheletro verde armato di lancia che combatte a bordo del suo cavallo scheletrico. Il boss è discretamente agile e piuttosto aggressivo. Lo scontro si svolge in una stanza che contiene sul lato sinistro una piccola pedana. All'inizio della battaglia solo il cavallo attaccherà e l'unico modo per danneggiarlo è quello di colpirlo alla testa. Rimanete lontani dal boss e sfruttate tutta la lunghezza della frusta e le Armi Secondarie per abbattere la cavalcatura di Rowdain. Sfruttate la piccola pedana per evitare la sua Sfera di fuoco poi tornate subito all'offensiva.

Una volta abbattuto il cavallo, Rowdain inizierà ad attaccare in prima persona. La tecnica usata maggiormente è l'Attacco in picchiata, perciò spostatevi leggermente e colpite il nemico dai lati con la frusta. Rimanete sempre a media distanza dal boss, in modo tale da costringerlo ad usare sempre l'Attacco in picchiata ed in pochi secondi potrete abatterlo. Prima di subire il colpo di grazia, Rowdain si scompone temporaneamente per poi riapparire integro.

-----  
RUG CREATURE  
-----

"Misterioso essere che si nasconde sotto i tappeti"

Colpi • nessuno

Punti • nessuno

DOVE SI TROVA

Livello 7: 7-2a 7-2c

ATTACCHI

. Contatto [nessuno]

La Rug Creature è uno strano essere che si sposta sotto i tappeti. Il nemico è discretamente agile e non può essere distrutto. La Rug Creature si incontra sempre lungo strettoie dove sono presenti spine sul soffitto. Per questo motivo, una volta comparso bisogna accovacciarsi subito, in modo tale da non venire a contatto con la trappola, e lasciare che il nemico prosegua orizzontalmente sino a svanire dallo schermo.

-----  
SIR GRAKUL  
-----

-----  
"Una delle guardie scelte del castello di Dracula"

Colpi • minimo 22

Punti • nessuno

DOVE SI TROVA

Livello 7: 7-2d (boss)

ATTACCHI

1. Fendente Ascia [3 PV] (ascia)  
+ Fiammate [1 PV]

Sir Grakul attacca eseguendo un fendente verticale con la sua ascia. Dal punto d'impatto dell'arma vengono generate due fiammelle che si muovono in direzioni opposte lungo il pavimento. La tecnica è discretamente rapida e possiede un buon raggio d'azione. Per evitare il fendente è necessario allontanarsi dal boss mentre, per non subire danni dalle fiammelle, bisogna oltrepassarle con un salto.

2. Lancio boomerang [1 PV] (ascia)

Sir Grakul lancia frontalmente la sua ascia che poi tornerà indietro dopo un breve tragitto. La tecnica è molto rapida e copre una vasta area. Per evitarla è necessario accovacciarsi.

3. Fendente Spada [2 PV] (spada)

Sir Grakul attacca con un fendente verticale della sua spada. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Per non subire danni è necessario allontanarsi dal boss.

4. Cura [nessuno] (spada)

Sir Grakul alza il suo scudo e, venendo colpito, ripristina una sua unità di vita. La tecnica è molto rapida e per evitare che il boss si curi è necessario non colpirlo quando maneggia il suo scudo.

- . Contatto [2 PV]

Sir Grakul è un grosso cavaliere in armatura armato di scudo ed ascia. Il boss non è molto rapido ma possiede una notevole aggressività. Lo scontro si svolge in una stanza dove sono presenti ai lati due gradini. Posizionatevi su uno di essi ed attaccate ripetutamente il boss. Da questa posizione dovrete avere il giusto tempismo per schivare saltando il Lancio boomerang oppure le Fiammate generate dal Fendente.

Dopo aver subito diversi danni, l'ascia di Sir Grakul andrà in frantumi ed il boss sguainerà la spada per attaccare. Adesso il cavaliere potrà eseguire solo un semplice fendente per attaccare: rimanete sul gradino, continuando con la stessa strategia applicata in precedenza, fino alla sconfitta del boss.

-----  
SKELEDRAGON  
-----

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

Colpi • 6

Punti • 500

DOVE SI TROVA

Livello 3: 3-3a 3-3b 3-3d

Livello 8: 8-1b  
Livello 9: 9-2a 9-2b 9-2c 9-2e  
Livello A: A-1d

#### ATTACCHI

. Sfera di fuoco [3 PV]

Lo Skeledragon scaglia un globo infuocato in direzione del personaggio. La tecnica è discretamente rapida e possiede un ampio raggio d'azione. Per evitarla è necessario oltrepassarla saltando oppure è possibile distruggerla con la frusta o con le Armi Secondarie. Ogni Sfera eliminata fa ottenere 500 punti.

. Contatto [3 PV]

Lo Skeledragon è lo scheletro di un grosso serpente collegato ad una parete. È un nemico ostico in quanto è molto agile nei movimenti e quindi risulta complicato colpirlo alla testa, unico suo punto vulnerabile. Il suo attacco è a lungo raggio ed il modo migliore per eliminarlo è quello di colpirlo dalla distanza con le Armi Secondarie. Nonostante il suo unico punto vulnerabile sia la testa, si verrà danneggiati anche nel caso in cui si venga a contatto con le vertebre. Una volta sconfitto può capitare che le vertebre si mutino in Cuori oppure in Denaro.

---

#### SLOGRA

---

"Un cavaliere demoniaco servo di Death. Combatte con una lancia"

Colpi • 10 (armato)	Punti • nessuno
11 (disarmato)	
21 TOTALE	

#### DOVE SI TROVA

Livello B: B-3a (boss)

#### ATTACCHI

1. Affondo [3 PV] (armato)

Slogra si lancia in avanti eseguendo un affondo orizzontale con la sua arma. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Per evitarla è necessario allontanarsi il più possibile dal boss oppure saltare aiutandosi con le pedane presenti nella stanza.

2. Fiammata [3 PV] (armato)

+ Esplosione [3 PV]

Slogra scaglia orizzontalmente una sfera di fuoco che può casualmente detonare, generando una piccola esplosione in grado di ferire il personaggio. La tecnica è discretamente rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitare la fiammata è necessario rimanere accovacciati mentre per schivare poi l'esplosione bisogna allontanarsi il più possibile da essa.

3. Colpo di becco [3 PV] (disarmato)

Slogra si lancia in avanti attaccando con il suo lungo becco. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Per evitarla è necessario allontanarsi il più possibile dal boss oppure saltare aiutandosi con le pedane presenti nella stanza.

. Contatto

[3 PV]

Slogra è una sorta di mostro cadaverico dal lungo becco ed armato di lancia. Il boss non è molto rapido ma possiede una discreta aggressività. Lo scontro si svolge in una stanza che contiene due piccoli gradini sui lati. Dopo aver subito un qualsiasi attacco, Slogra si muove verticalmente per poi ricadere su di voi ed inoltre gode di un breve periodo di invulnerabilità, evidenziato dal colore verde della sua pelle.

Per questo motivo sfruttate tutta la lunghezza della frusta ed il raggio d'azione delle Armi Secondarie per colpire Slogra dalla distanza e successivamente spostatevi subito per non venire danneggiati dalla sua caduta. Una volta atterrato, accovacciatevi subito e colpitelo nuovamente non appena termina il suo periodo di invulnerabilità.

Dopo aver subito diversi colpi, la lancia di Slogra andrà in frantumi ed il boss attaccherà direttamente con il suo becco. Questa volta, dopo aver colpito Slogra, posizionatevi su uno dei due gradini, in modo tale da evitare saltando il suo assalto, e poi passate subito al contrattacco.

---

#### SNAPPER CASKET

---

"Una bara mossa dallo spirito del morto che conteneva"

Colpi • 2

Punti • 100

#### DOVE SI TROVA

Livello 6: 6-2c

Livello 9: 9-2a 9-2b 9-2c

#### ATTACCHI

. Contatto [2 PV]

La Snapper Casket è una bara di legno posta in verticale. Il nemico non è molto rapido ma possiede una discreta aggressività. Inizialmente la Snapper Casket rimane immobile ma, una volta che il personaggio le si avvicina, essa si apre ed inizia ad inseguirlo continuamente. Per questo motivo bisogna essere rapidi nel colpire il nemico prima che si avvicini troppo a Simon. La Snapper Casket non causa danni al contatto e non può essere distrutta prima che inizi ad inseguire il personaggio.

---

#### SPELLBOOK

---

"Libro incantato con una volontà propria"

Colpi • 1

Punti • 100

#### DOVE SI TROVA

Livello 7: 7-1b

#### ATTACCHI

. Contatto [3 PV]

Lo Spellbook è un libro fluttuante rosso. Il nemico non è molto rapido nè particolarmente aggressivo e si limita a muoversi in direzione del personaggio. Per via delle sue ridotte dimensioni e del fatto che spesso attaccherà dal basso, è consigliato eliminarlo facendo roteare la frusta mentre si è accovacciati.

---

#### STONE MAN

---

"Statua di fango in grado di scomporsi"

Colpi • massimo 13

Punti • 700

DOVE SI TROVA

Livello 3: 3-1

ATTACCHI

. Contatto [4 PV]

Lo Stone Man è un mostro umanoide di fango. Il nemico non è molto rapido nel muoversi e non possiede alcun tipo di attacco. La caratteristica dello Stone Man è quella di suddividersi in esemplari più piccoli quando viene attaccato. Il nemico si scinde prima in due mostri di dimensioni medie, ognuno dei quali poi si divide in due esemplari piccoli. Per questo motivo bisogna colpire ripetutamente lo Stone Man con la frusta sino a quando non sono stati distrutti tutti gli esemplari. Per fare questo sono necessari dai cinque ai tredici colpi a seconda di quanti nemici si danneggino contemporaneamente con un singolo attacco.

---

#### THE CREATURE

---

"Un essere artificiale creato da uno scienziato pazzo"

Colpi • 21

Punti • nessuno

DOVE SI TROVA

Livello 8: 8-2b (boss)

ATTACCHI

1. Ampolla grigia [3 PV]

+ Clone [3 PV]

The Creature scaglia un'ampolla che, cadendo sul pavimento, genera una copia di sè stesso. Il clone poi si limita a muoversi lentamente in direzione del personaggio. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per non subire danni è necessario allontanarsi dal punto d'impatto dell'ampolla. È possibile distruggere quest'ultima usando la frusta e le Armi Secondarie prima che cada sul pavimento. Il clone invece svanisce dopo aver subito due colpi oppure automaticamente dopo diversi secondi.

2. Ampolla rosa [3 PV]

+ Fiammata [3 PV]

The Creature scaglia un'ampolla che, cadendo sul pavimento, genera una fiammata. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per non subire danni è necessario allontanarsi dal punto d'impatto dell'ampolla. È possibile distruggere quest'ultima usando la frusta e le Armi Secondarie prima che cada sul pavimento.

- 3. Ampolla verde [3 PV]
- + Sfere [3 PV]

The Creature scaglia in aria un'ampolla da cui vengono generate cinque globi che ricadono sul pavimento. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitarla è necessario posizionarsi negli spazi vuoti tra un globo e l'altra. È possibile distruggere l'ampolla usando la frusta e le Armi Secondarie prima che rilasci le sfere.

- . Contatto [3 PV]

The Creature è un grosso mostro umanoide in abiti marroni. Il boss non è molto rapido ma possiede una discreta aggressività. Lo scontro si svolge in una stanza dove sono presenti due coppie di pedane situate in maniera simmetrica. Il boss non possiede tecniche proprie ma utilizza delle ampolle colorate per attaccare il personaggio. Esse possono essere distrutte prima che sortiscano il loro effetto, rendendo così vana l'offensiva del boss. Per questo motivo più sarete precisi nel colpire le ampolle, più semplice diverrà questo scontro.

Il contenitore più difficile da distruggere è quello verde, il quale si attiverà in volo, mentre gli altri due solo dopo aver colpito il pavimento. Siate molto aggressivi durante la battaglia, mirando in diagonale con il giusto tempismo per abbattere al volo le ampolle. In alternativa, fate generare al boss il suo Clone: mentre questi è visibile, The Creature non scaglierà altre ampolle, lasciandovi così la possibilità di infiggergli rapidamente una grande quantità di danni.

---

#### THORNWEED

---

"Misteriosa pianta che si nutre di sangue"

Colpi • 1 (Livelli 2 ~ 3)                      Punti • 100  
          2 (Livello 8)

#### DOVE SI TROVA

Livello 2: 2-2  
Livello 3: 3-2      3-3b  
Livello 8: 8-1a    8-2a

#### ATTACCHI

- . Contatto [3 PV]

Il Thornweed è una pianta verde composta da sei piccoli fili che spunta dal pavimento. È possibile individuare i punti da cui comparirà notando i piccoli germogli in corrispondenza della zona in cui il Thornweed spunterà. Per eliminarla è sufficiente accovacciarsi e colpirla lateralmente con la frusta.

---

#### TOAD

-----  
"Una rana di cattivo presagio"

Colpi • 1

Punti • 100

DOVE SI TROVA

Livello 2: 2-2

ATTACCHI

. Contatto [2 PV]

La Toad è una piccola rana verde. Si muove saltellando per la stanza e non possiede attacchi diretti. Per via delle sue ridotte dimensioni, è consigliato colpirla facendo roteare la frusta.

-----  
VIPER SWARM  
-----

"Groviglio di serpenti che vive nelle abitazioni"

Colpi • 1

Punti • 100

DOVE SI TROVA

Livello 1: 1-3a 1-3b 1-3c

ATTACCHI

. Contatto [3 PV]

Il Viper Swarm è un ammasso di piccoli serpenti che si trova lungo i soffitti. Il nemico non è molto rapido nè particolarmente aggressivo. All'inizio il Viper Swarm è sempre posizionato sul soffitto e si lascia cadere verticalmente non appena il personaggio gli passa sotto. Una volta sul pavimento, il nemico si muove incessantemente verso Simon. Per evitare la caduta del Viper Swarm è necessario spostarsi subito, una volta arrivati in corrispondenza del nemico, e poi colpirlo con la frusta non appena atterra. In alternativa è possibile anche eliminarlo al volo oppure attaccarlo quando si trova ancora sul soffitto.

-----  
WALKING SKELETON  
-----

"Un semplice scheletro semovente"

Colpi • 1 (Livelli 1 ~ 4)  
2 (Livelli 6 ~ 9)

Punti • 100

DOVE SI TROVA

Livello 1: 1-1b 1-2a 1-2b 1-2c

Livello 2: 2-2 2-3a

Livello 3: 3-3c

Livello 4: 4-1b 4-3

Livello 6: 6-2c

Livello 9: 9-1b 9-1c 9-2e

## ATTACCHI

. Contatto [3 PV]

Il Walking Skeleton è un semplice scheletro animato. Il nemico si sposta lentamente e non è affatto aggressivo. Il Walking Skeleton si limita a muoversi avanti e indietro sulla sua pedana e non possiede alcun attacco diretto. Per eliminarlo è sufficiente attaccarlo dalla distanza con la frusta. Il nemico può essere di colore grigio oppure giallo, e tra le due versioni non c'è alcuna differenza.

---

## WALL HANDS

---

"Spirito che infesta le pareti del castello"

Colpi • 1

Punti • 200

## DOVE SI TROVA

Livello 6: 6-3b

## ATTACCHI

. Trappola [3 PV]

le mani del Wall Hands afferrano il personaggio mentre lo scheletro lo attacca con un fendente verticale della sua arma. La tecnica è discretamente rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Una volta afferrati Simon non può spostarsi nè saltare. Per evitare l'assalto è necessario distruggere lo scheletro prima che possa attaccare.

. Contatto [nessuno]

Il Wall Hands è un nemico composto da una coppia di mani che spuntano dallo sfondo e da uno scheletro armato di spada. I due mostri rimangono immobili sino a quando il personaggio non si avvicina a loro. Una volta fatto, le mani afferrano Simon mentre lo scheletro attacca con un fendente. Inoltre i due non possono essere distrutti sino a quando le mani non entrano in azione perciò per eliminarli è necessario prima farsi afferrare e poi colpire subito lo scheletro con la frusta.

---

## WHIP SKELETON

---

"Guerriero scheletrico dalla lunga frusta"

Colpi • 2

Punti • 200

## DOVE SI TROVA

Livello 5: 5-2

Livello 6: 6-3a

Livello 9: 9-2f

Livello A: A-1c

## ATTACCHI

. Frustata [3 PV]

il Whip Skeleton attacca con un fendente verticale della sua frusta. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Per non subire danni è sufficiente allontanarsi dal nemico oppure accovacciarsi.

. Contatto [3 PV]

Il Whip Skeleton è uno scheletro che porta dietro di sé una frusta. Il nemico è discretamente agile e molto aggressivo. Per questo motivo è consigliato attaccarlo dalla distanza, sfruttando tutta la lunghezza della propria frusta. Il Whip Skeleton può essere di colore grigio oppure giallo, e tra le due versioni non c'è alcuna differenza.

---

#### WINGED GUARD

---

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

Colpi • 2

Punti • 150

#### DOVE SI TROVA

Livello 7: 7-1b

#### ATTACCHI

. Contatto [3 PV]

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

---

#### ZAPF BAT

---

"Il dorato guardiano volante"

Colpi • 22 (forma grande)

Punti • nessuno

7 (ogni forma piccola)

43 TOTALE

#### DOVE SI TROVA

Livello 9: 9-2f (boss)

#### ATTACCHI

1. Attacco in picchiata [3 PV]

lo Zapf Bat si lancia contro il personaggio. Questa è una tecnica rapida nella sua esecuzione e copre una vasta area. Per schivarla è necessario allontanarsi dallo Zapf Bat non appena rimane immobile per qualche istante.

2. Residui [1 PV]

ad ogni colpo subito, lo Zapf Bat rilascia due coppie di gruppi di monete ai suoi lati. La tecnica non è molto rapida ma copre una vasta area.

Per evitarla è consigliato colpire il boss estendendo verticalmente la frusta, in modo tale che i residui ricadano ai lati del personaggio.

Lo Zapf utilizza questa abilità anche quando è scisso nei tre pipistrelli.

3. Scissione [1 PV]

dopo aver subito diversi danni, lo Zapf Bat si divide in tre pipistrelli più piccoli che si muovono autonomamente in direzione del personaggio. La tecnica non è molto rapida e per schivarla è necessario attaccare i boss dalla distanza con le Armi Secondarie.

4. Monete [1 PV]

una volta comparsi i tre pipistrelli, ognuno di essi è in grado di far cadere verticalmente una moneta. La tecnica non è molto rapida ma possiede un buon raggio d'azione. Per evitarla è sufficiente non posizionarsi al di sotto dei boss.

. Contatto [3 PV]

Lo Zapf Bat è un grosso pipistrello composto da monete. Il boss non è molto rapido nè particolarmente aggressivo. Lo Zapf Bat non possiede attacchi diretti ma si limiterà solo a venirvi addosso, lanciandosi in picchiata. Per questo motivo dovrete usare maggiormente le Armi Secondarie per colpirlo mentre rimanete in movimento. Usando la frusta invece, attaccatelo in verticale per non farvi colpire poi dai suoi Residui.

Dopo aver subito diversi danni, il boss si dividerà in tre pipistrelli più piccolo che si muovono in maniera autonoma. Anche se la barra di vita è unica, i tre esemplari possiedono una propria quantità di vita, pari ognuna a sette colpi di frusta potenziata, e possono essere quindi eliminati singolarmente. Rimanete lontani da loro ed attaccateli lateralmente sfruttando la lunghezza della frusta per danneggiarli tutti assieme con un singolo colpo, se possibile.

---

ZOMBIE

---

"Un cadavere animato"

Colpi • 1

Punti • 100

DOVE SI TROVA

Livello 2: 2-1

ATTACCHI

. Contatto [2 PV]

Lo Zombie è un cadavere in abiti verdi. Non possiede alcun attacco diretto, ma si limita a camminare lentamente sul pavimento. Si genera dal suolo e nel suolo torna dopo diversi secondi se non viene attaccato. Per eliminarlo è sufficiente colpirlo una sola volta.

---

ZOMBIE HAND

---

"La mano di cadaveri che non riposano in pace"

Colpi • 1

Punti • 50

DOVE SI TROVA

ATTACCHI

. Presa [nessuno]

la Zombie Hand afferra il personaggio, impedendogli di saltare e di proseguire. La tecnica non causa danni, possiede un ridotto raggio d'azione e per liberarsi è necessario premere ripetutamente tutti i pulsanti e le direzioni.

. Contatto [nessuno]

La Zombie Hand è una mano viola che compare dal terreno. Essa non è proprio un nemico, in quanto non causa danni, ma è più simile ad una trappola perchè ostacola i movimenti del personaggio. Per distruggerla bisogna accovacciarsi e colpirla lateralmente con la frusta, oppure è sufficiente ignorarla ed oltrepassarla saltando.

-----

/-----\  
| ALTRI PERICOLI | [05PR]  
\-----/

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

- Colonne che cadono 1 PV [3-3a]
- Pedane che cadono 1 PV [9-2c]
- Goccia d'acido 2 PV [8-1a, 8-1b, 8-2b]
- Pozza d'acido 2 PV [8-1a, 8-1b, 8-2b]
- Lance che cadono 2 PV [8-1b, 8-2b]
- Frammenti di scale 2 PV [8-2a, 8-2b]
- Stalattiti 3 PV [3-1 ]
- Lampadari che cadono 3 PV [6-2a]

.....

/-----\  
| PUNTI | [05PN]  
\-----/

I mostri che fanno ottenere la maggior quantità di punti sono:

[B] -> il mostro è un Boss

NOME	PUNTI	NOME	PUNTI
Dead Mate	1000	Medusa Head	100
Circle of Caskets	800	Merman	100
Stone Man	700	Mr Hed	100
Gege	500	Needle Lizard	100
Skeledragon	500	Poltergeist	100
Golem	300	Snapper Casket	100
Bone Skeleton	200	Spellbook	100







Croce  
Pozione  
500\$  
100\$ x2

L'Arrosto è nascosto nel muro in basso a destra, rispetto alla finestra centrale sullo sfondo.

---

[1-2b]

NEMICI --:

Bat x1  
Clubbing Knight x1  
Walking Skeleton x1

CANDELE -:

Cuore piccolo x5  
Carne  
300\$  
100\$

In questa stanza sono presenti gli anelli metallici.

---

[1-2c]

NEMICI --:

Bone Pillar x1  
Bone Skeleton x2  
Walking Skeleton x1

CANDELE -:

Cuore piccolo x5  
Arrosto (non possedendo un'Arma Secondaria oppure avendo già il Bonus III)  
Bonus II (possedendo un'Arma Secondaria ma non il Bonus II)  
Bonus III (possedendo un'Arma Secondaria ed il Bonus II)  
Pozione  
500\$ x3  
300\$

L'Arrosto, oppure uno dei due Bonus, è nascosto nel muro in basso a sinistra subito al di sotto dell'ingresso.

---

[1-3a]

NEMICI --:

Mr Hed x4  
Viper Swarm x3

CANDELE -:

Cuore piccolo x13  
Cuore grande x2  
Acqua Santa  
700\$  
500\$  
300\$ x3  
100\$

Nel muro in basso a destra è nascosto un Cuore grande.

NEMICI --:  
 Ghost x2  
 Medusa Head xInf  
 Viper Swarm x1

CANDELE -:  
 Cuore piccolo x5  
 Cuore grande x1  
 Carne  
 Coltello  
 Orologio

In questa stanza sono presenti le pedane girevoli.

NEMICI --:  
 Rowdain (boss)  
 Viper Swarm x1

CANDELE -:  
 Cuore piccolo x2  
 Carne

In questa stanza sono presenti le pedane girevoli.

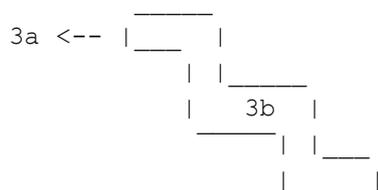
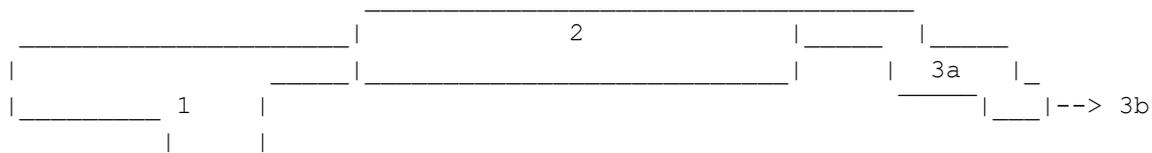
=====

LIVELLO 2: Forest Graveyard

=====

[@6L2]

Stanze : 4  
 Tempo : 450 secondi  
 Boss : Medusa [2]



\*\*\* OGGETTI \*\*\*

100\$ [1 , 2 , 3a, 3b]  
 300\$ [1 , 2 , 3a, 3b]  
 500\$ [2 , 3b]  
 700\$ [1 , 2 , 3a]  
 Arrosto [2 ]  
 Ascia [1 , 3a]  
 Carne [1 , 2 , 3a]  
 Coltello [2 ]  
 Croce [1 , 2 , 3b]

\*\*\* NEMICI \*\*\*

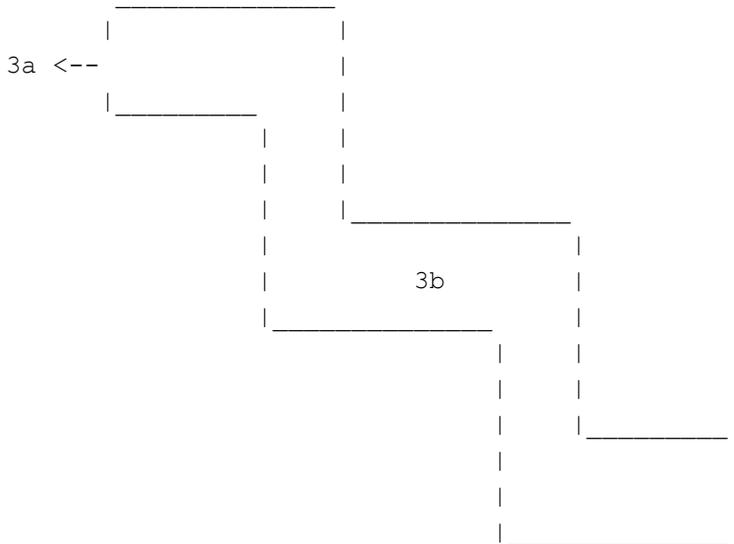
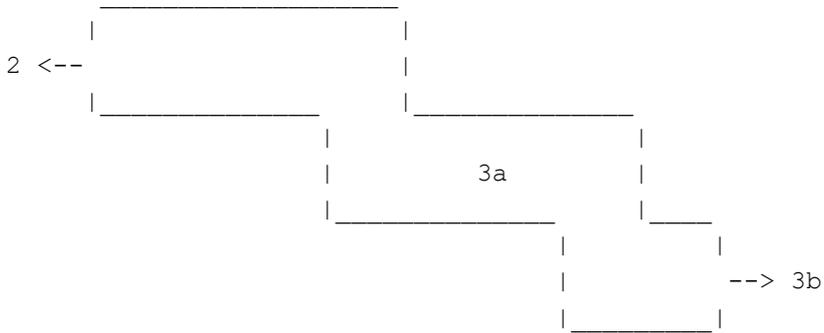
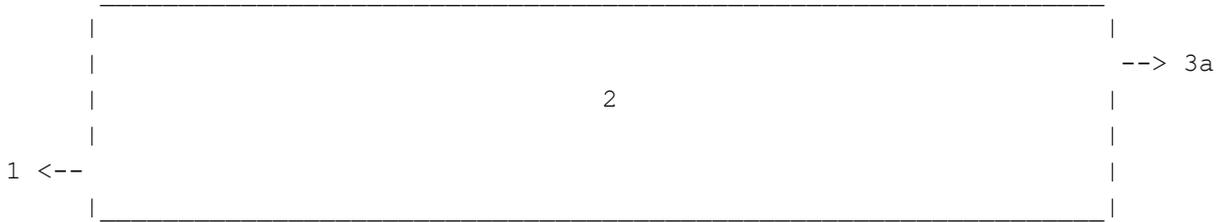
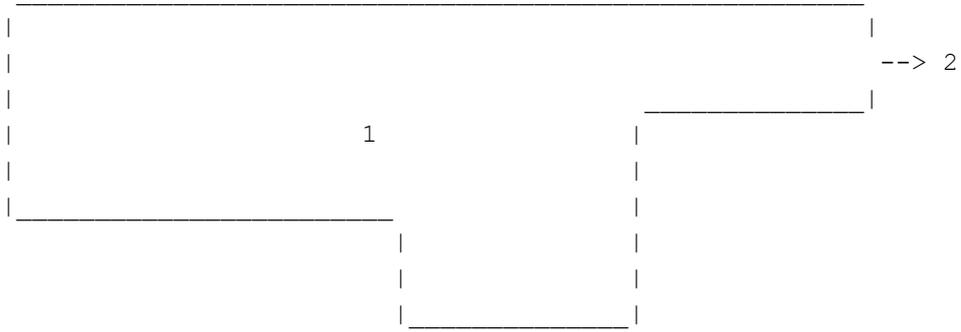
Bat [2 , 3b]  
 Bone Pillar [3b]  
 Bone Skeleton [2 , 3a]  
 Claw [3a, 3b]  
 Gargoyle [3a, 3b]  
 Giant Spider [1 ]  
 Leaf Man [1 ]  
 Needle Lizard [1 , 2 ]  
 Raven [2 ]

Orologio [2 ]  
Pozione [3a]  
Vita Bonus [3b]

Thornweed [2 ]  
Toad [2 ]  
Walking Skeleton [2 , 3a]  
Zombie [1 ]  
Zombie Hand [1 ]

\*\*\* MUSICA \*\*\*

02. Forest of Evil Spirits



## NEMICI --:

Giant Spider x2  
Leaf Man x4  
Needle Lizard x5  
Zombie xInf  
Zombie Hand xInf

## CANDELE --:

Cuore piccolo x12  
Cuore grande x3  
Ascia  
Carne  
Croce  
700\$  
300\$  
100\$

In questa stanza sono presenti le spine sul pavimento.

## NEMICI --:

Medusa (boss)  
Bat xInf  
Bone Skeleton x4  
Needle Lizard x2  
Raven x7  
Skeleton x5  
Thornweed x2  
Toad x2  
Walking Skeleton x1

## CANDELE --:

Cuore piccolo x9  
Cuore grande x3  
Arrosto  
Carne  
Coltello  
Croce  
Orologio  
700\$  
500\$ x3  
300\$  
100\$ x2

In questa stanza sono presenti le pedane mobili mentre il fondo dello schermo è ricoperto dal fango. L'Arrosto è nascosto nel muro sulla destra, dove è situato anche il primo Needle Lizard.

## NEMICI --:

Bone Skeleton x2  
Claw x1  
Gargoyle x2  
Walking Skeleton x1

## CANDELE --:

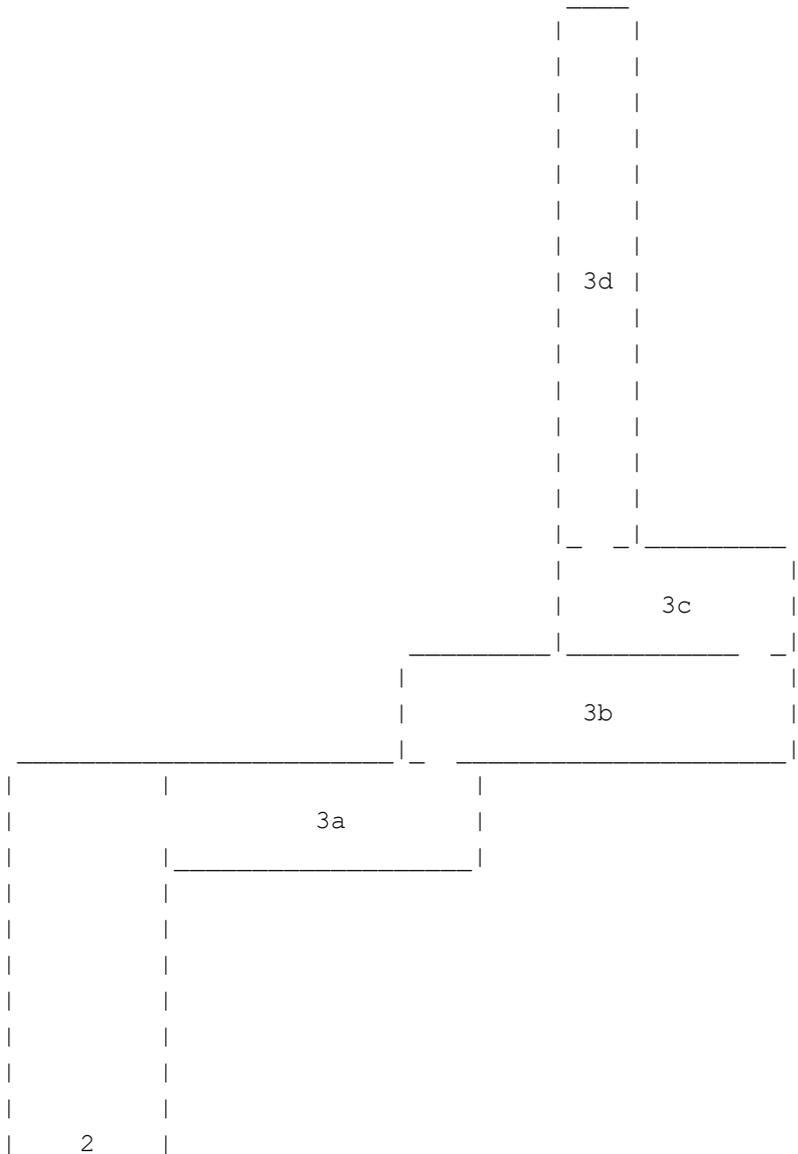
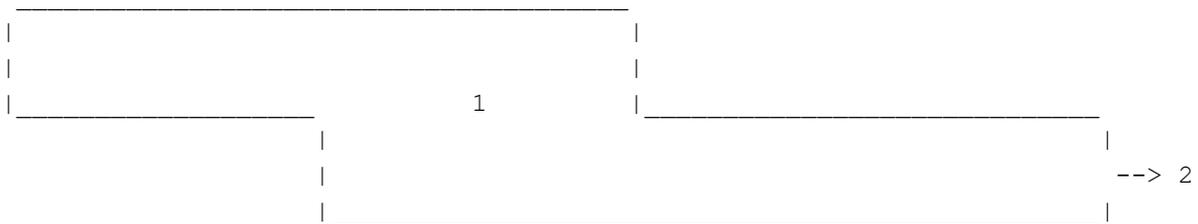
Cuore piccolo x6



300\$	[1 , 2 , 3a, 3d]	Bone Pillar	[1 , 2 , 3c]
500\$	[1 , 2 ]	Bone Scimitar	[3d]
700\$	[1 , 2 , 3c]	Bone Skeleton	[3c]
Acqua Santa	[1 ]	Clubbing Knight	[3c]
Arrosto	[1 ]	Fire Eye	[3a, 3b]
Ascia	[1 , 3c]	Keseran Pasaran	[2 , 3b, 3d]
Carne	[3b, 3d]	Merman	[3a, 3b]
Coltello	[2 , 3b]	Raven	[3d]
Croce	[1 , 2 , 3a]	Skeledragon	[3a, 3b, 3d]
Orologio	[2 ]	Stone Man	[1 ]
Rosario	[3c]	Thornweed	[2 , 3b]
		Walking Skeleton	[3c]

\*\*\* MUSICA \*\*\*

- 03. Limestone Cavern [3-1]
- 04. Waterfall [3-2]
- 05. Submerged City [3-3]



1 <--

[3-1]

NEMICI --:

Bat xInf  
Bone Pillar x7  
Stone Man x4

CANDELE -:

Cuore piccolo x20  
Cuore grande x1  
Acqua Santa  
Arrosto  
Ascia  
Croce  
700\$ x3  
500\$ x5  
300\$ x3  
100\$ x2

In questa stanza sono presenti le spine sul pavimento, le stalattiti che cadono dal soffitto ed una zona segreta raggiungibile abbattendo dei blocchi fragili. L'Arrosto è contenuto nel candelabro più a sinistra tra quelli presenti nella zona segreta.

[3-2]

NEMICI --:

Bat xInf  
Bone Pillar x4  
Keseran Pasaran x4  
Thornweed x8

CANDELE -:

Cuore piccolo x12  
Cuore grande x4  
Coltello  
Croce  
Orologio  
700\$  
500\$  
300\$

In questa stanza sono presenti gli anelli metallici e le pedane fragili.

[3-3a]

NEMICI --:

Fire Eye x1

Merman xInf  
Skeledragon x1

CANDELE -:

Cuore piccolo x4  
Cuore grande x1  
Croce  
300\$

In questa stanza sono presenti le pedane fragili ed i pezzi di colonna che cadono dall'alto.

---

[3-3b]

NEMICI --:

Fire Eye x2  
Keseran Pasaran x1  
Merman xInf  
Skeledragon x1  
Thornweed x3

CANDELE -:

Cuore piccolo x4  
Cuore grande x2  
Carne  
Coltello  
100\$

In questa stanza sono presenti gli anelli metallici.

---

[3-3c]

NEMICI --:

Bone Pillar x1  
Bone Skeleton x1  
Clubbing Knight x1  
Walking Skeleton x2

CANDELE -:

Cuore piccolo x3  
Cuore grande x1  
Ascia  
Rosario  
700\$

In questa stanza sono presenti gli anelli metallici e le pedane fragili.

---

[3-3d]

NEMICI --:

Orphic Vipers (boss)  
Bone Scimitar x2  
Keseran Pasaran x1  
Raven x3  
Skeledragon x2

CANDELE -:

Cuore piccolo x6  
Carne  
300\$

100\$

In questa stanza sono presenti gli anelli metallici e le pedane fragili.

=====
LIVELLO 4: Death Tower

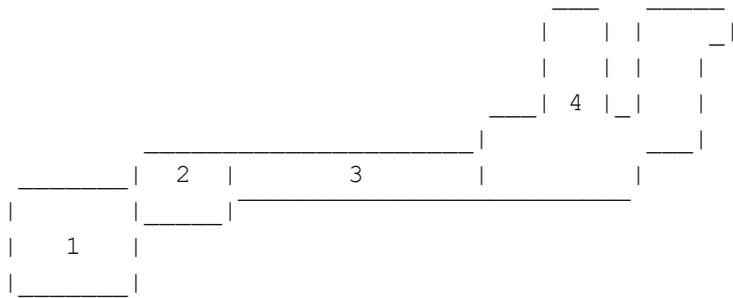
[@6L4]
=====

Stanze : 6

Tempo : 550 secondi

Boss : Puwexil [1c]

Korant [4 ]



\*\*\* OGGETTI \*\*\*

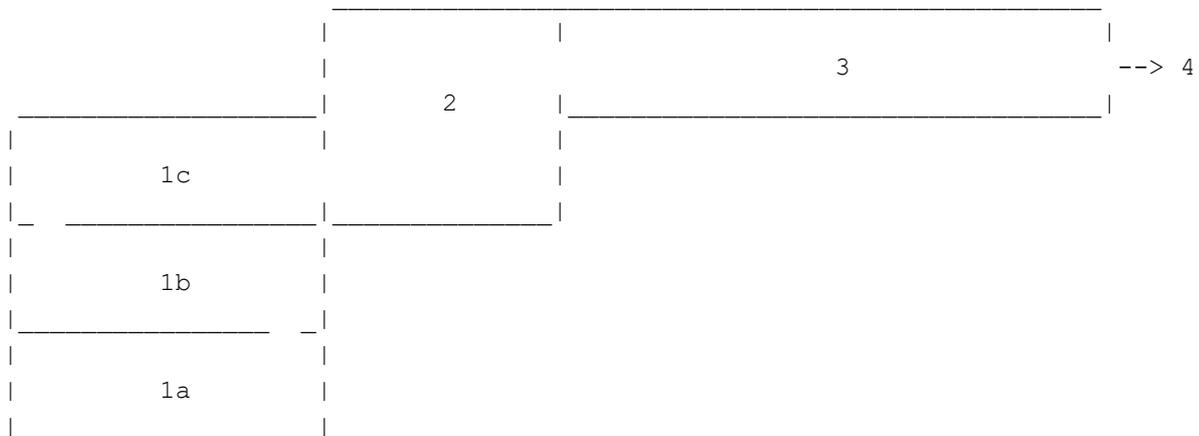
- 100\$ [4 ]
300\$ [1a, 1b, 3, 4]
500\$ [1b, 1c, 3]
700\$ [1a, 1c, 4]
Ascia [1b, 4]
Carne [1c, 3, 4]
Coltello [1b, 4]
Croce [4 ]
Pozione [3 ]
Rosario [3 ]

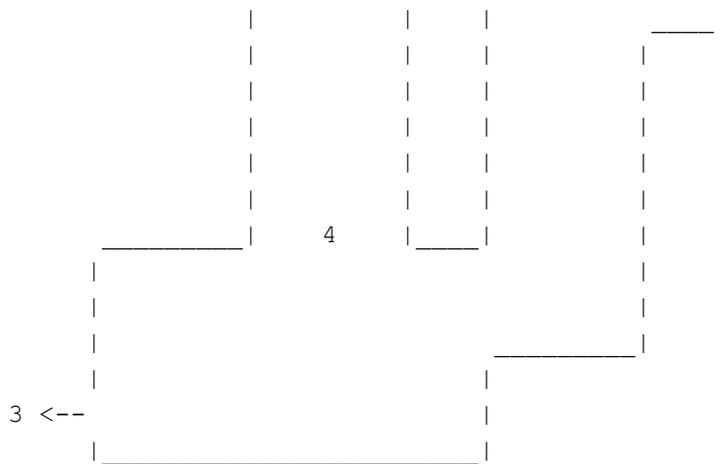
\*\*\* NEMICI \*\*\*

- Bat [1c, 4 ]
Bone Pillar [4 ]
Bone Scimitar [1a, 1c]
Bone Skeleton [1b, 3]
Clubbing Knight [1a]
Dryad [1a, 1b]
Hanging Skeleton [1b]
Medusa Head [2 ]
Walking Skeleton [1b, 3]

\*\*\* MUSICA \*\*\*

- 06. Trick Manor 1 [4-1, 4-2]
07. Trick Manor 2 [4-3, 4-4]





[4-1a]

NEMICI --:

Bone Scimitar x3  
 Clubbing Knight x2  
 Dryad x2

CANDELE -:

Cuore piccolo x8  
 Cuore grande x5  
 700\$  
 300\$

In questa stanza sono presenti le pedane girevoli e quelle mobili. Nel muro in basso a destra, nella zona con i pali di legno, è nascosto un Cuore grande.

[4-1b]

NEMICI --:

Bone Skeleton x2  
 Dryad x1  
 Hanging Skeleton x3  
 Walking Skeleton x3

CANDELE -:

Cuore piccolo x7  
 Cuore grande x1  
 Ascia  
 Coltello  
 500\$  
 300\$

In questa stanza sono presenti le pedane girevoli.

[4-1c]

NEMICI --:

Puwexil (boss)  
 Bat xInf  
 Bone Scimitar x2

CANDELE -:

Cuore piccolo .x5  
 Cuore grande .x2  
 Carne

700\$  
500\$

In questa stanza sono presenti le pedane girevoli.

\_\_\_\_\_ [4-2]

NEMICI --: Medusa Head x14  
CANDELE -: nessuna

In questa stanza sono presenti gli anelli metallici e le spine su tutte le pareti. L'intera camera ruoterà due volte in senso antiorario.

\_\_\_\_\_ [4-3]

NEMICI --:  
Bone Skeleton x2  
Walking Skeleton x5

CANDELE -:  
Cuore piccolo x12  
Cuore grande x1  
Carne  
Pozione  
Rosario  
500\$  
300\$

In questa stanza sono presenti le pedane che cadono gradualmente.

\_\_\_\_\_ [4-4]

NEMICI --:  
Koranot (boss)  
Bat xInf  
Bone Pillar x3

CANDELE -:  
Cuore piccolo x16  
Cuore grande x7  
Ascia  
Carne  
Coltello  
Croce  
700\$ x2  
300\$  
100\$

In questa stanza sono presenti le pedane mobili, le spine sul pavimento e sul soffitto e le trappole cadenti con le spine.

=====  
LIVELLO 5: Castle Entrance

[@6L5]  
=====

Stanze : 2  
Tempo : 170 secondi  
Boss : nessuno



Bone Scimitar x1  
Whip Skeleton x3

CANDELE -:

Cuore piccolo x10  
Cuore grande x1  
Carne  
700\$  
500\$ x2  
300\$  
100\$

=====

LIVELLO 6: Main Hall

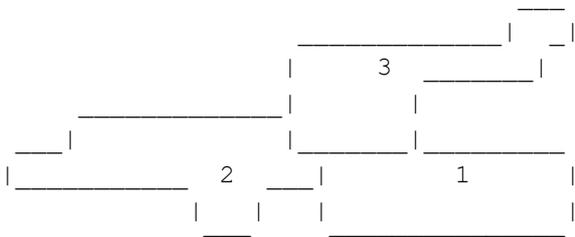
=====

[@6L6]

Stanze : 9

Tempo : 600 secondi

Boss : Dancing Specters [3d]



\*\*\* OGGETTI \*\*\*

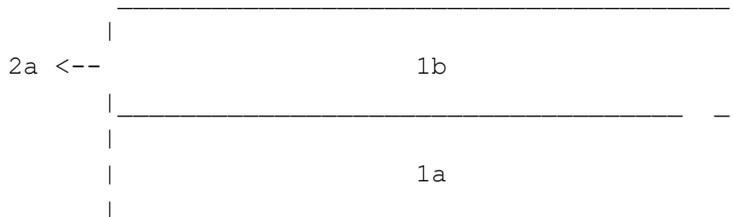
100\$ [1a, 1b, 2a, 2b, 2c, 3a, 3c]  
300\$ [1a, 2a, 2b, 2c, 3b]  
500\$ [1a, 1b, 2a, 2b, 2c, 3a, 3b, 3c]  
700\$ [1a, 2a, 2b, 3a, 3b]  
Acqua Santa [1a, 2b]  
Arrosto [2a, 2b, 3b]  
Ascia [2a, 2b]  
Bonus II [2a]  
Bonus III [2a]  
Carne [2a, 2c, 3d]  
Coltello [2b]  
Croce [2b]  
Rosario [3c]  
Vita Bonus [3c]

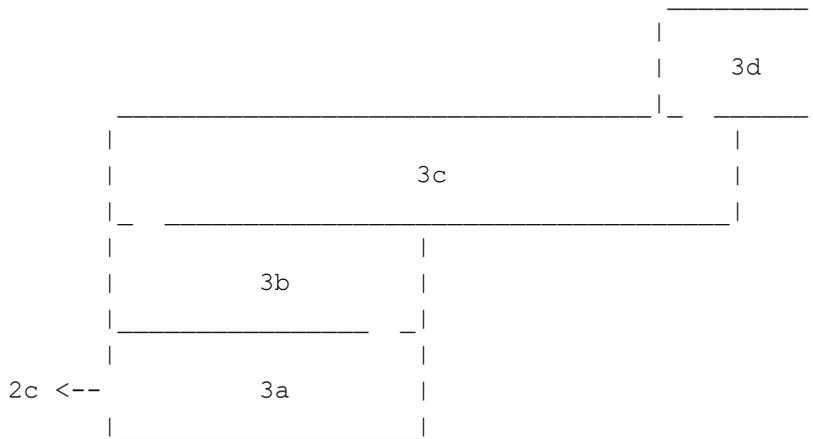
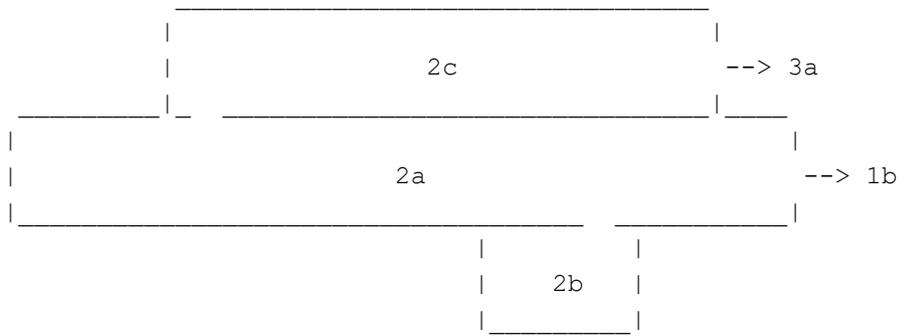
\*\*\* NEMICI \*\*\*

Axe Knight [1a, 2a]  
Bat [1a, 2a, 2c]  
Blood Skeleton [3a, 3b]  
Bone Scimitar [3b]  
Bone Skeleton [2c, 3a]  
Circle of Caskets [3c]  
Cruela [1a]  
Dead Mate [2b]  
Dead Nobleman [2a]  
Dead Noblewoman [2a]  
Ectoplasm [2a]  
Ghost Dancers [3c]  
Hellhound [1a]  
Poltergeist [3c]  
Snapper Casket [2c]  
Wall Hands [3b]  
Walking Skeleton [2c]  
Whip Skeleton [3a]

\*\*\* MUSICA \*\*\*

09. Knight Corridor [6-1a]  
12. Secret Room [6-2b]  
0A. Banquet Hall [altre stanze]





[6-1a]

NEMICI --:

Axe Knight x3  
 Bat x6  
 Cruela xInf  
 Hellhound x2

CANDELE --:

Cuore piccolo x13  
 Cuore grande x1  
 Acqua Santa  
 700\$ x2  
 500\$ x2  
 300\$ x2  
 100\$

[6-1b]

NEMICI --: nessuno

CANDELE --:

Cuore piccolo x5  
 Cuore grande x1  
 500\$  
 100\$

In questa stanza sono presenti gli anelli metallici ed i lampadari che oscillano.

[6-2a]

NEMICI --:

Axe Knight           x4  
Bat                   x3  
Dead Nobleman       x4  
Dead Noblewoman    x3  
Ectoplasm           x2

CANDELE -:

Cuore piccolo x14  
Cuore grande   x3  
Arrosto       (non possedendo un'Arma Secondaria oppure avendo già il Bonus III)  
Ascia  
Bonus II     (possedendo un'Arma Secondaria ma non il Bonus II)  
Bonus III   (possedendo un'Arma Secondaria ed il Bonus II)  
Carne  
700\$  
500\$  
300\$ x3  
100\$

In questa stanza sono presenti le pedane girevoli con le spine ed i lampadari che cadono. L'Arrosto, oppure uno dei due Bonus, è nascosto nella parte sinistra del pilastro tra due scalinate, dove è situato un Axe Knight.

---

[6-2b]

NEMICI --: Dead Mate x1

CANDELE -:

Cuore piccolo x10  
Cuore grande   x2  
Acqua Santa  
Arrosto  
Ascia  
Coltello  
Croce  
700\$  
500\$  
300\$ x2  
100\$

Per entrare in questa stanza bisogna rompere in 6-2a il mattone del pavimento in corrispondenza del centro della terza arcata, a partire da destra. Una volta usciti da questa stanza non si può più rientrare. L'Arrosto è nascosto nella fila superiore, primo candelabro da destra.

---

[6-2c]

NEMICI --:

Bat                   x3  
Bone Skeleton       x2  
Snapper Casket     x1  
Walking Skeleton   x2

CANDELE -:

Cuore piccolo x11  
Carne  
500\$  
300\$ x2  
100\$

In questa stanza sono presenti le pedane fragili e le spine sul pavimento.

[6-3a]

NEMICI --:

Blood Skeleton x5  
Bone Skeleton x3  
Whip Skeleton x3

CANDELE -:

Cuore piccolo x5  
700\$  
500\$  
100\$

[6-3b]

NEMICI --:

Blood Skeleton x2  
Bone Scimitar x3  
Wall Hands x4

CANDELE -:

Cuore piccolo x5  
Cuore grande x3  
Arrosto  
700\$  
500\$  
300\$

L'Arrosto è nascosto nel muro di destra, proprio accanto all'ingresso.

[6-3c]

NEMICI --:

Circle of Caskets x1  
Ghost Dancers x5  
Poltergeist x3

CANDELE -:

Cuore piccolo x11  
Cuore grande x3  
Rosario  
Vita Bonus  
500\$ x2  
100\$ x4

La Vita Bonus è nascosta nel muro di destra, sopra al gradino.

[6-3d]

NEMICI --: Dancing Specters (boss)

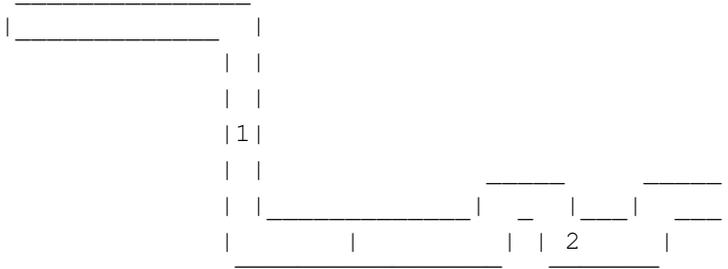
CANDELE -:

Cuore piccolo x2  
Carne

Stanze : 7

Tempo : 550 secondi

Boss : Sir Grakul [2d]



\*\*\* OGGETTI \*\*\*

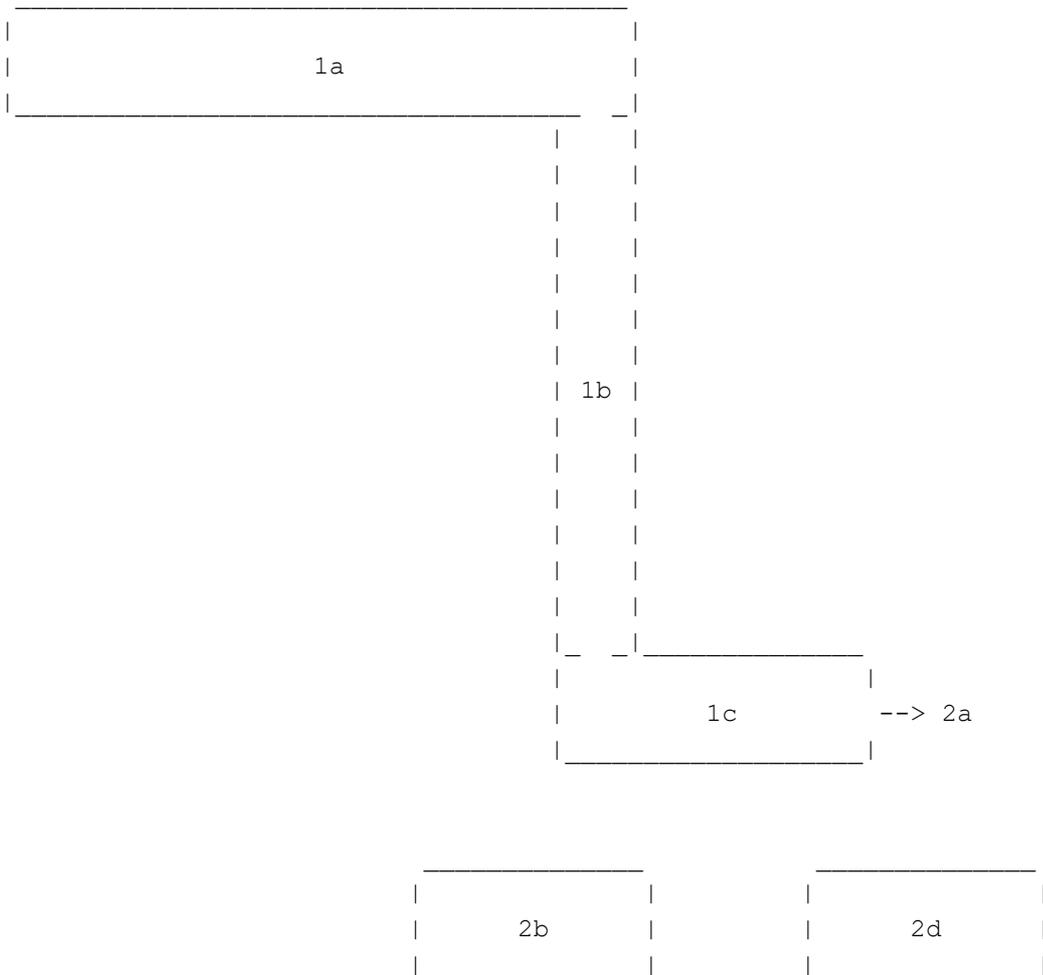
100\$ [1a, 2a, 2b, 2c]  
300\$ [1a, 1b, 2a, 2c]  
500\$ [1a, 1b, 2a, 2c]  
700\$ [1a, 1b, 2a, 2c]  
Arrosto [2a, 2b]  
Ascia [1b, 1c]  
Bonus II [2b]  
Bonus III [2b]  
Carne [1b, 2b, 2d]  
Coltello [1b]  
Croce [1a]  
Rosario [2a]

\*\*\* NEMICI \*\*\*

Axe Knight [1a, 1c, 2a, 2d]  
Bat [2a, 2d]  
Blood Skeleton [1c]  
Candle Hunter [2a, 2b]  
Clubbing Knight [2b, 2d]  
Gege [2b]  
Ghost [1a]  
Grabbing Portrait [2a, 2b, 2c, 2d]  
Knight [1a]  
Rolling Stone [2a, 2b, 2c]  
Rug Creature [2a, 2c]  
Spellbook [1b]  
Winged Guard [1b]

\*\*\* MUSICA \*\*\*

0B. Library



1c <--	2a		2c
--------	----	--	----

[7-1a]

NEMICI --:

Axe Knight x4  
Ghost x4  
Knight x2

CANDELE -:

Cuore piccolo x14  
Cuore grande x4  
Croce  
700\$  
500\$ x2  
300\$ x2  
100\$

[7-1b]

NEMICI --:

Spellbook x3  
Winged Guard x7

CANDELE -:

Cuore piccolo x10  
Cuore grande x1  
Ascia  
Carne  
Coltello  
700\$  
500\$ x2  
300\$

[7-1c]

NEMICI --:

Axe Knight x2  
Blood Skeleton x1

CANDELE -:

Cuore piccolo x9  
Cuore grande x3  
Ascia

In questa stanza sono presenti le pedane mobili.

[7-2a]

NEMICI --:

Axe Knight x3  
Bat x13  
Candle Hunter x1  
Grabbing Portrait x2  
Rolling Stone x2  
Rug Creature x1

CANDELE --:

Cuore piccolo x10  
Cuore grande x2  
Arrosto  
Rosario  
700\$  
500\$  
300\$  
100\$

In questa stanza sono presenti le spine sul soffitto. L'Arrosto è nascosto nel muro subito a destra del primo Rolling Stone.

---

[7-2b]

NEMICI --:

Candle Hunter x1  
Clubbing Knight x2  
Gege x1  
Grabbing Portrait x2  
Rolling Stone x2

CANDELE --:

Cuore piccolo x5  
Cuore grande x1  
Arrosto (non possedendo un'Arma Secondaria oppure avendo già il Bonus III)  
Bonus II (possedendo un'Arma Secondaria ma non il Bonus II)  
Bonus III (possedendo un'Arma Secondaria ed il Bonus II)  
Carne  
100\$

In questa stanza sono presenti le pedane girevoli. L'Arrosto, oppure uno dei due Bonus, è nascosto nel muro alla destra del primo Clubbing Knight.

---

[7-2c]

NEMICI --:

Grabbing Portrait x1  
Rolling Stone x3  
Rug Creature x1

CANDELE --:

Cuore piccolo x10  
700\$ x3  
500\$  
300\$ x3  
100\$

In questa stanza sono presenti le spine sul soffitto.

---

[7-2d]

NEMICI --:

Sir Grakul (boss)  
Axe Knight x2  
Bat x4  
Clubbing Knight x1  
Grabbing Portrait x1

CANDELE --:

Cuore piccolo x4  
Carne

=====

LIVELLO 8: Dungeon

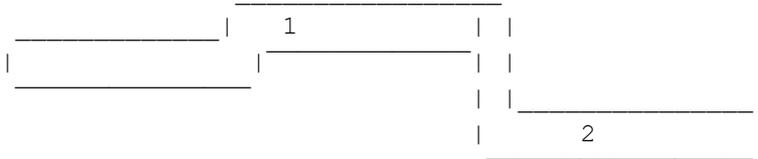
=====

[@6L8]

Stanze : 4

Tempo : 450 secondi

Boss : The Creature [2b]



\*\*\* OGGETTI \*\*\*

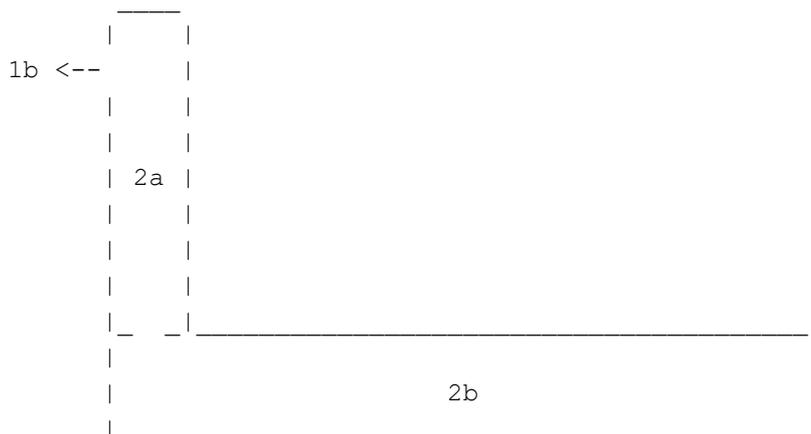
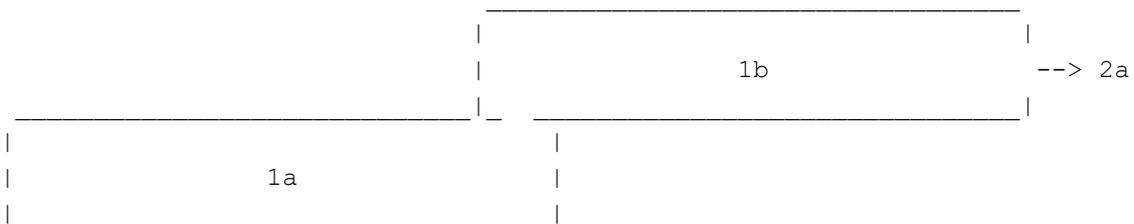
100\$ [1a, 1b, 2b]  
300\$ [1a, 1b, 2a, 2b]  
500\$ [1a, 1b, 2b]  
700\$ [1a, 1b, 2b]  
Arrosto [1b]  
Ascia [1a]  
Carne [1a, 2a, 2b]  
Coltello [1b, 2a, 2b]  
Croce [1b, 2b]  
Orologio [1b]  
Pozione [2b]  
Rosario [1b]

\*\*\* NEMICI \*\*\*

Axe Knight [1a]  
Bat [1b]  
Bone Pillar [1a, 1b]  
Fire Eye [1a, 1b, 2b]  
Giant Spider [1a]  
Hanging Skeleton [2a, 2b]  
Medusa Head [2a]  
Skeledragon [1b]  
Thornweed [1a, 2a]

\*\*\* MUSICA \*\*\*

0C. Cellar



[8-1a]

NEMICI --:

Axe Knight x1  
Bone Pillar x6  
Fire Eye x3  
Giant Spider x2  
Thornweed x3

CANDELE -:

Cuore piccolo x13  
Cuore grande x2  
Ascia  
Carne  
700\$  
500\$ x2  
300\$  
100\$ x2

In questa stanza sono presenti le trappole oscillanti e quelle mobili con le spine. Sul fondo della stanza è presente l'acido e dal soffitto cadono gocce di acido.

[8-1b]

NEMICI --:

Bat x4  
Bone Pillar x1  
Fire Eye x1  
Skeledragon x2

CANDELE -:

Cuore piccolo x10  
Cuore grande x4  
Arrosto  
Croce  
Coltello  
Orologio  
Rosario  
700\$  
500\$ x4  
300\$  
100\$

In questa stanza sono presenti le pedane fragili, le lance che cadono dal soffitto, le trappole oscillanti e quelle mobili con le spine. Sul fondo della stanza è presente l'acido e dal soffitto cadono gocce di acido. L'Arrosto è nascosto nel muro accanto al Bone Pillar.

[8-2a]

NEMICI --:

Hanging Skeleton x2  
Medusa Head x2  
Thornweed x6

CANDELE -:

Cuore piccolo x7  
Cuore grande x2

Carne  
Coltello  
300\$ x4

In questa stanza sono presenti le trappole mobili con le spine e le scale che si possono rompere.

[8-2b]

NEMICI --:

The Creature (boss)  
Fire Eye x1  
Hanging Skeleton x4

CANDELE -:

Cuore piccolo x16  
Cuore grande x3  
Carne  
Coltello  
Croce  
Pozione  
700\$ x2  
500\$  
300\$ x3  
100\$ x2

In questa stanza sono presenti le scale che si possono rompere, le pedane fantasma, le lance che cadono dall'alto, le spine che compaiono dal soffitto, le trappole oscillanti e quelle mobili con le spine. Sul fondo della stanza è presente l'acido e dal soffitto cadono gocce di acido.

=====

LIVELLO 9: Treasury

=====

[@6L9]

Stanze : 9

Tempo : 650 secondi

Boss : Zapf Bat [2f]

```

      _____ | _____
      |           | |         |
      |   1   |_____ | |
      |_____ |_ |         |
                |  2  |
                |   _|
                |_____|

```

\*\*\* NEMICI \*\*\*

Bat [1a, 1b, 1c]  
Bone Pillar [1c, 2c]  
Bone Skeleton [1a, 1b, 1c, 2e, 2f]  
Skeledragon [2a, 2b, 2c, 2e]  
Snapper Casket [2a, 2b, 2c]  
Walking Skeleton [1b, 1c, 2e]  
Whip Skeleton [2f]

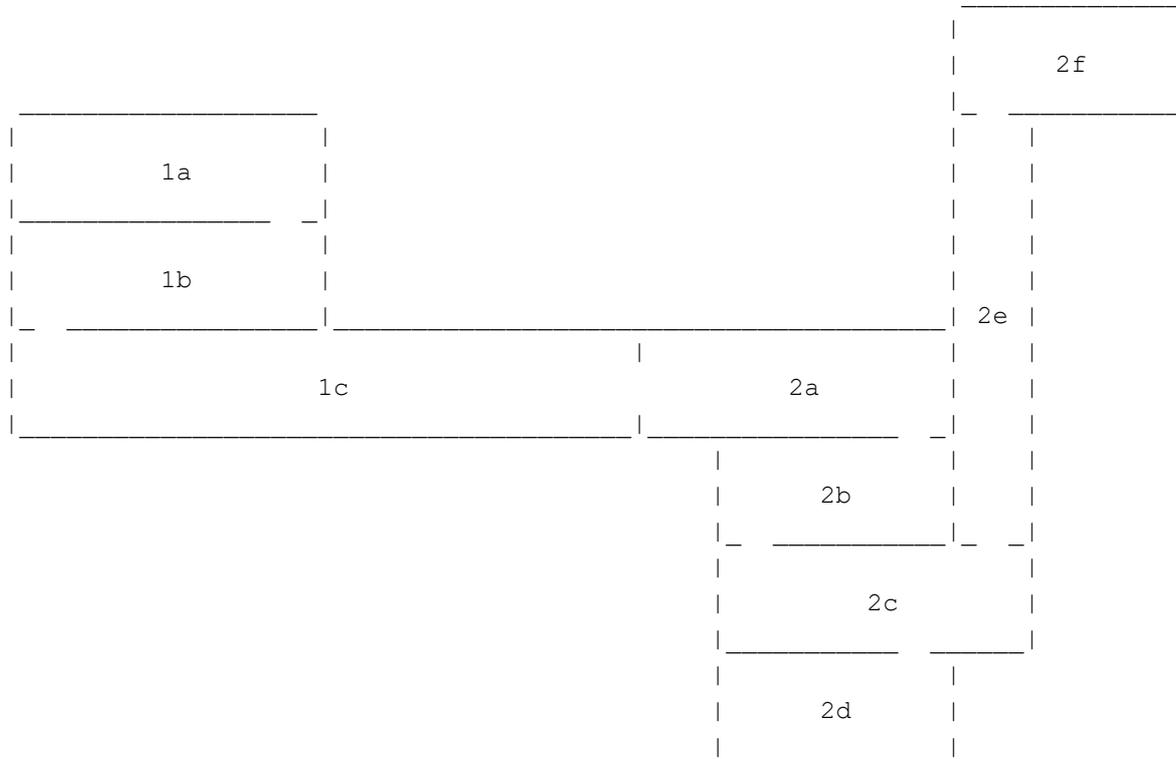
\*\*\* OGGETTI \*\*\*

100\$ [1a, 1c, 2b, 2c, 2e]  
300\$ [1a, 1c, 2b, 2e]  
500\$ [1a, 1b, 1c, 2a, 2b, 2c, 2d, 2e]  
700\$ [1a, 1b, 1c, 2a, 2b, 2c, 2d, 2e]  
Acqua Santa [2d]  
Arrosto [2d]  
Ascia [1c, 2d]  
Carne [1c, 2a, 2e, 2f]  
Coltello [2d]

Croce [1b, 2a, 2d]  
Orologio [2a]  
Rosario [1c]

\*\*\* MUSICA \*\*\*

0D. Treasure Room [altre stanze]  
12. Secret Room [9-2d]



[9-1a]

NEMICI --:

Bat x6  
Bone Skeleton x2

CANDELE -:

Cuore piccolo x5  
Cuore grande x4  
700\$ x2  
500\$ x2  
300\$  
100\$ x2

In questa stanza è presente il pavimento fragile.

[9-1b]

NEMICI --:

Bat x4  
Bone Skeleton x3  
Walking Skeleton x2

CANDELE -:

Cuore piccolo x9  
Cuore grande x1  
Croce

700\$ x2  
500\$ x2

In questa stanza sono presenti le pedane ed il pavimento fragili.

---

[9-1c]

NEMICI --:

Bat x2  
Bone Pillar x1  
Bone Skeleton x6  
Walking Skeleton x1

CANDELE -:

Cuore piccolo x12  
Cuore grande x7  
Ascia  
Carne  
Rosario  
700\$ x5  
500\$ x2  
300\$  
100\$ x2

In questa stanza sono presenti gli anelli metallici, le pedane ed il pavimento fragili.

---

[9-2a]

NEMICI --:

Skeledragon x2  
Snapper Casket x1

CANDELE -:

Cuore piccolo x6  
Cuore grande x2  
Carne  
Croce  
Orologio  
700\$  
500\$

In questa stanza sono presenti gli anelli metallici e le aperture che risucchiano aria.

---

[9-2b]

NEMICI --:

Skeledragon x1  
Snapper Casket x1

CANDELE -:

Cuore piccolo x10  
700\$ x2  
500\$  
300\$  
100\$

In questa stanza sono presenti gli anelli metallici ed il pavimento di monete in cui si sprofonda.

[9-2c]

NEMICI --:

Bone Pillar x1  
Skeledragon x1  
Snapper Casket x2

CANDELE -:

Cuore piccolo x6  
700\$  
500\$ x2  
100\$

In questa stanza sono presenti le pedane che cadono, le spine sul pavimento e le aperture che risucchiano aria.

[9-2d]

NEMICI --: nessuno

CANDELE -:

Cuore piccolo x5  
Cuore grande x4  
Acqua Santa  
Arrosto  
Ascia  
Coltello  
Croce  
700\$  
500\$ x2

Per entrare in questa stanza bisogna farsi risucchiare in 9-2c dall'apertura alla destra del primo Snapper Casket. Per uscire invece è sufficiente farsi risucchiare da una delle due aperture presenti nella parte inferiore della stanza. Una volta usciti da questa stanza non si può più rientrare. L'Arrosto è nascosto nella fila superiore, primo candelabro da destra.

[9-2e]

NEMICI --:

Bone Skeleton x2  
Skeledragon x2  
Walking Skeleton x2

CANDELE -:

Carne  
700\$ x10  
500\$ x12  
300\$ x9  
100\$ x5

In questa stanza sono presenti gli anelli metallici.

[9-2f]

NEMICI --:

Zapf Bat (boss)  
Bone Skeleton x1  
Whip Skeleton x2

CANDELE -:

Cuore piccolo x3

Cuore grande x2

Carne

=====

LIVELLO A: Clock Tower

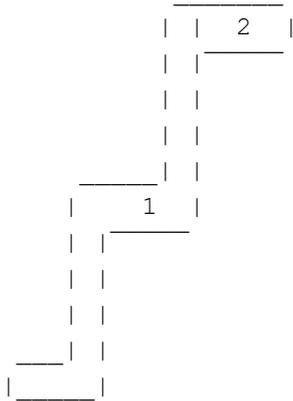
=====

[@6LA]

Stanze : 5

Tempo : 600 secondi

Boss : Akmodan [2]



\*\*\* OGGETTI \*\*\*

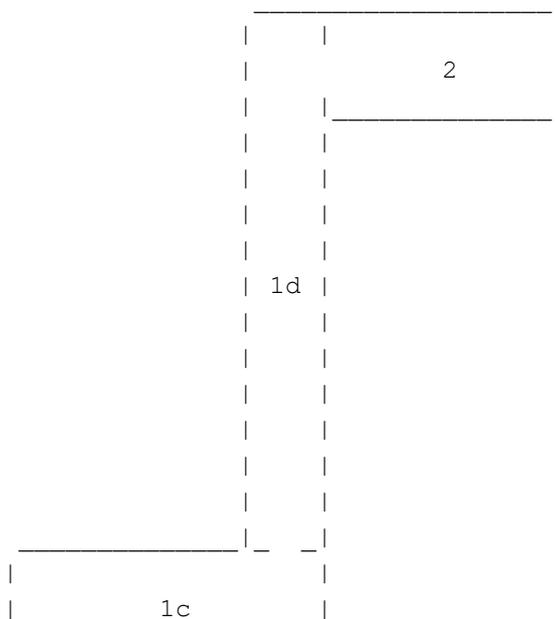
100\$ [1c, 1d]  
500\$ [1d]  
Acqua Santa [1d]  
Carne [1d, 2 ]  
Coltello [1b, 1c]  
Croce [1d]  
Orologio [1d]  
Rosario [1d]

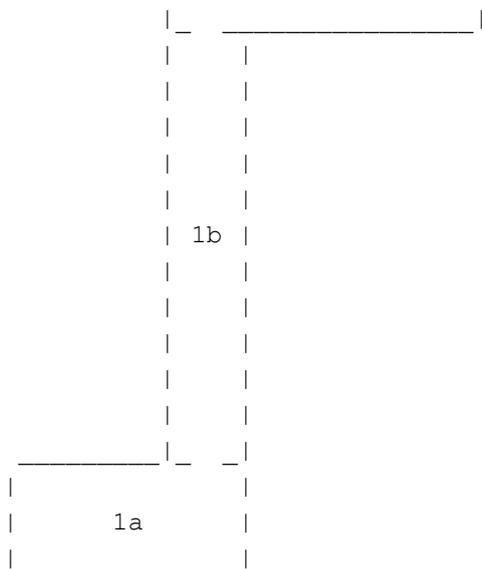
\*\*\* NEMICI \*\*\*

Axe Knight [1d]  
Blood Skeleton [2 ]  
Bone Pillar [1b]  
Bone Scimitar [1b, 1c, 2]  
Bone Skeleton [1c]  
Gear [1d]  
Medusa Head [1c, 1d]  
Skeledragon [1d]  
Whip Skeleton [1c]

\*\*\* MUSICA \*\*\*

0E. Bloody Tears





\_\_\_\_\_ [A-1a]

NEMICI --: nessuno

CANDELE -: Cuore piccolo x6

In questa stanza sono presenti gli ingranaggi rotanti orizzontali e verticali.

\_\_\_\_\_ [A-1b]

NEMICI --:

Bone Pillar x2

Bone Scimitar x3

CANDELE -:

Cuore piccolo x8

Cuore grande x3

Coltello

In questa stanza sono presenti gli anelli metallici, gli ingranaggi rotanti orizzontali e verticali ed i blocchi fragili.

\_\_\_\_\_ [A-1c]

NEMICI --:

Bone Scimitar x1

Bone Skeleton x1

Medusa Head x4

Whip Skeleton x1

CANDELE -:

Cuore piccolo x5

Cuore grande x1

Coltello

100\$

In questa stanza sono presenti gli anelli metallici mobili, gli ingranaggi rotanti orizzontali e verticali e le spine sul soffitto.

\_\_\_\_\_ [A-1d]

NEMICI --:

Axe Knight x6









Una volta entrati in questa camera, camminare in direzione ovest evitando i lampadari che cadranno dal soffitto. Arrivati in corrispondenza del centro della terza arcata, a partire da destra, colpire il mattone sul pavimento per distruggerlo, trovando così una scala segreta. Percorrendola si arriva nella stanza 6-2b dove è presente il Dead Mate ed un gran numero di candelabri.

#### LIVELLO 9-2c

Arrivati in questa sala, superare le spine e salire la prima rampa di scale. Da qui, saltare verso la piattaforma sulla destra, dove è situata la prima Snapper Casket, e farsi risucchiare dall'apertura presente. Così facendo si entrerà nella stanza 9-2d che contiene una gran numero di candelabri. Per uscire da questa camera bisogna farsi risucchiare da una delle due aperture presenti nella parte inferiore.

#### LIVELLO B-4a

Nella stanza subito precedente allo scontro con Dracula, saltare attraverso la scalinata, per atterrare su una pedana invisibile posizionata poco più a sinistra del centro della stanza. Da qui camminare verso ovest e lasciarsi cadere per atterrare su un'altra pedana invisibile. Una volta raggiunto l'angolo di sud ovest, cadranno dall'alto una gran numero di Cuori grandi, di Carne, poi una Croce, un Bonus II, un Bonus III ed i due Potenziamanti, nel caso non li si possieda già. In questo modo è possibile affrontare Dracula nella migliore delle condizioni.

Per risalire dalla pedana più bassa bisogna salire delle scale invisibili, situate nella zona destra della stessa, tornando così sulla pedana superiore invisibile. Da qui poi saltare in direzione est per raggiungere la scalinata che conduce alla stanza di Dracula.

#### === ARROSTO NEL LIVELLO 9 ===

Esiste un modo particolare per ottenere sempre un Arrosto in questo Livello. Per farlo bisogna posizionarsi su un qualsiasi forziere aperto e saltare su di esso per 255 volte consecutivamente. Se fatto correttamente, cadrà dall'alto un Arrosto. Per compiere tutti questi salti sono necessari però circa 200 secondi.

#### === PASSWORD PER I VARI LIVELLI ===

Per utilizzare le seguenti password non bisogna inserire alcun nome quando viene richiesto.

#### LEGENDA

- A -> Acqua Santa
- C -> Cuore
- S -> Ascia
- . -> vuoto

LIVELLO 2	LIVELLO 3	LIVELLO 4
Forest Graveyard	Caverns	Death Tower
+---+---+---+---+	+---+---+---+---+	+---+---+---+---+
.   .   .   .	.   .   .   S	.   .   .   A
+---+---+---+---+	+---+---+---+---+	+---+---+---+---+
A   .   .   .	A   .   .   .	A   A   .   .
+---+---+---+---+	+---+---+---+---+	+---+---+---+---+
.   .   .   .	.   .   .   .	.   A   .   S
+---+---+---+---+	+---+---+---+---+	+---+---+---+---+
A   .   .   .	C   .   .   .	.   .   .   .
+---+---+---+---+	+---+---+---+---+	+---+---+---+---+

LIVELLO 5 Castle Entrance	LIVELLO 6 Main Hall	LIVELLO 7 Long Library
+---+---+---+---+	+---+---+---+---+	+---+---+---+---+
.   .   .   .	.   .   .   .	.   .   .   A
+---+---+---+---+	+---+---+---+---+	+---+---+---+---+
A   .   .   .	A   A   .   .	A   C   .   .
+---+---+---+---+	+---+---+---+---+	+---+---+---+---+
.   .   .   S	.   A   .   S	.   C   .   A
+---+---+---+---+	+---+---+---+---+	+---+---+---+---+
A   S   .   .	A   S   .   .	.   S   .   .
+---+---+---+---+	+---+---+---+---+	+---+---+---+---+

LIVELLO 8 Dungeon	LIVELLO 9 Treasury	LIVELLO A Clock Tower
+---+---+---+---+	+---+---+---+---+	+---+---+---+---+
.   .   .   .	.   .   .   S	.   .   .   C
+---+---+---+---+	+---+---+---+---+	+---+---+---+---+
A   A   .   .	A   A   .   .	A   C   .   .
+---+---+---+---+	+---+---+---+---+	+---+---+---+---+
.   A   .   A	.   A   .   A	.   C   .   C
+---+---+---+---+	+---+---+---+---+	+---+---+---+---+
A   A   .   .	C   A   .   .	S   A   .   .
+---+---+---+---+	+---+---+---+---+	+---+---+---+---+

LIVELLO B Castle Keep	LIVELLO B Dracula	Modalità Difficile
+---+---+---+---+	+---+---+---+---+	+---+---+---+---+
.   .   .   S	.   .   .   A	C   S   .   A
+---+---+---+---+	+---+---+---+---+	+---+---+---+---+
A   .   .   .	A   A   .   .	S   .   .   C
+---+---+---+---+	+---+---+---+---+	+---+---+---+---+
.   .   .   C	.   A   .   .	.   S   .   .
+---+---+---+---+	+---+---+---+---+	+---+---+---+---+
C   C   .   .	.   C   S   .	.   C   .   .
+---+---+---+---+	+---+---+---+---+	+---+---+---+---+

- In Modalità Difficile sono presenti un maggior numero di nemici ed essi inoltre sono più resistenti agli attacchi di Simon

\*\*\*\*\*  
\* 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
7E13F410	Si ottiene una quantità infinità di PV
7E007C9A	Si ottengono vite infinite
7E009202	Si ottiene la frusta con due Potenziamenti
7E00BC4B	Si diviene intangibili, ma si muore ugualmente cadendo nei

| precipizi, venendo schiacciati, oppure allo scadere del tempo

-----  
7E13F099 | Si ottiene tempo infinito. Prima di completare un Livello è  
necessario disattivare questo codice per poter proseguire

7E13F299 | Si ottengono cuori infiniti. Prima di completare un Livello è  
necessario disattivare questo codice per poter proseguire

ARMI SECONDARIE

7E008E03 --> Acqua Santa

7E008E02 --> Ascia

7E008E01 --> Coltello

7E008E04 --> Croce

7E008E05 --> Orologio  
-----

/-----\  
| CURIOSITÀ |

[@7CR]

\-----/  
/-----\  
| CURIOSITÀ |

=== DIFFERENZE CON LA VERSIONE GIAPPONESE ===

La versione giapponese del gioco, chiamata 'Akumajou Dracula' (il castello demoniaco di Dracula) possiede alcune differenze rispetto a quella americana:

- il titolo non continua la numerazione della saga poichè il gioco in realtà è un remake del primo episodio, infatti viene detto semplicemente che il giovane Simon impugna per la prima volta la frusta dei suoi avi per affrontare Dracula. Nella versione americana invece si è voluto rendere in maniera errata questo episodio quasi un seguito di Castlevania III: Dracula's Curse, uscito per Nintendo NES. Infatti nella trama di Super Castlevania IV si dice che Simon si prepara nuovamente a lottare contro il Conte, in quanto lo ha già affrontato sia nel primo capitolo che nel secondo capitolo della saga, Castlevania II: Simon's Quest, uscito sempre per Nintendo NES.
- nella schermata del titolo sono presenti gocce di sangue che cadono sul pavimento
- la tomba di Dracula, mostrata nel prologo, possiede sia il nome del vampiro che una croce in cima ad essa
- nella schermata delle Password è presente una croce al centro
- i caratteri utilizzati per le informazioni nella parte alta dello schermo sono lievemente diversi
- le tombe presenti sullo sfondo del Livello 2 presentano delle croci
- le statue femminili presenti sullo sfondo nel Livello 6 sono nude mentre nella versione americana indossano una veste
- nel Livello 8 il sangue sostituisce l'acido

=== COLONNA SONORA ===

Presso il Menù Option, alla voce BGM, è possibile riascoltare tutte le musiche di sottofondo presenti nel gioco. Le varie melodie sono:



<http://spanettone.altervista.org>

ALL RIGHTS RESERVED

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