

Demon's Crest FAQ/Walkthrough (Italian)

by Spanettone

Updated on Sep 5, 2013

GUIDA A DEMON'S CREST versione 1.0

gioco : DEMON'S CREST
sistema : Super Nintendo
tipo : Azione
prodotto: CAPCOM

06/08/2013 ---> inizio stesura del documento

02/09/2013 ---> fine stesura del documento

123456789 123456789 123456789 123456789 123456789 123456789 123456789 123456789

```
-----  
|PDPWriter |  
|Copyright 2013 Spanettone Inc |  
| |  
| http://spanettone.altervista.org |  
| |  
|ALL RIGHTS RESERVED |  
-----
```

Contenuto del documento GUIDA A DEMON'S CREST

```
===== 1) IL GIOCO. . . . . [@1IG]  
===== 2) LA STORIA . . . . . [@2ST]  
===== 3) PERSONAGGI . . . . . [@3PS]  
===== 4) NOZIONI DI BASE
```

```
Comandi . . . . . [@4CM]  
Schermate . . . . . [@4SC]  
Oggetti . . . . . [@4GG]  
Consigli vari . . . . . [@4CV]
```

===== 5) GEMME & ABILITÀ

```
Gemme. . . . . [@5GM]  
Proiettili Speciali . . . . . [@5PS]  
Talismani . . . . . [@5TM]  
Magie. . . . . [@5MG]  
Pozioni . . . . . [@5PZ]
```

===== 6) SOLUZIONE

```
Introduzione . . . . . [@6SL]  
Prologo - Il ritorno di Firebrand (Colosseo). . . . . [@6PR]  
Capitolo 1: Il rivale (Colosseo). . . . . [@6C01]  
Capitolo 2: Ossa e tombe (Città in rovina) . . . . . [@6C02]  
Capitolo 3: Il signore delle fiamme (Foresta oscura). . . . . [@6C03]  
Capitolo 4: Venti di guerra (Torre dei venti) . . . . . [@6C04]  
Capitolo 5: Mente e corpo (Foresta oscura). . . . . [@6C05]  
Capitolo 6: La guerra civile (Fortezza di Phalanx) . . . . . [@6C06]  
Capitolo 7: Il padrone dei cieli (Torre dei venti) . . . . . [@6C07]  
Capitolo 8: Mondi sommersi (Atlantide) . . . . . [@6C08]  
Capitolo 9: Arma finale (Palazzo di ghiaccio) . . . . . [@6C09]  
Capitolo 10: Recupero oggetti (varie località). . . . . [@6C10]  
Capitolo 11: Il sigillo dell'orgoglio (Fortezza di Phalanx) . . . . . [@6C11]  
Capitolo 12: Il destino di Firebrand (Fortezza di Phalanx) . . . . . [@6C12]
```

Capitolo 12: La sorgente di ogni male (Dimora del male) [06C13]

===== 7) MOSTRI [07MS]

===== 8) MAPPA

- Introduzione [08MP]
- Colosseo. [08CL]
- Città in rovina [08CR]
- Foresta oscura. [08FS]
- Torre dei venti [08TV]
- Atlantide [08TD]
- Palazzo di ghiaccio [08PG]
- Fortezza di Phalanx [08FP]
- Dimora del male [08DM]
- Altre località. [08LL]

===== 9) TRUCCHI & CURIOSITÀ

- Trucchi [09TR]
- Curiosità [09CS]

CREDITS

|\\
|1) IL GIOCO:|
|\\

[01IG]

DEMON'S CREST è il terzo episodio che narra le avventure del demone Firebrand. Tra cimiteri e luoghi spettrali, il gioco offre molte zone da esplorare e finali multipli.

|\\
|2) LA STORIA:|
|\\

[02ST]

Un giorno, nel reame dei demoni, caddero dal cielo sei pietre magiche dagli enormi poteri. Presto scoppiarono violente battaglie per il possesso delle gemme ed alla fine Firebrand, il Demone Rosso, riuscì ad ottenerle tutte per sè.

La guerra fu però lunga e cruenta e Firebrand, seppur vittorioso, rimase ferito gravemente. Una notte il demone Phalanx, approfittando della debolezza del suo avversario, attaccò Firebrand alle spalle e gli sottrasse tutte le gemme.

Sopravvissuto miracolosamente al suo assalitore, il Demone Rosso giurò vendetta e decise di riprendersi con la forza le pietre magiche.

|\\
|3) PERSONAGGI:|
|\\

[03PS]

L, R, Select -: (nessuna funzione)

I comandi del gioco possono essere cambiati presso la schermata Options del menù iniziale.

SPOSTARSI [direzioni Destra e Sinistra]

Firebrand è molto agile nei movimenti e si sposta sempre nella direzione in cui è rivolto. Grazie alle sue capacità è in grado di muoversi con abilità nelle varie zone di cui è composto il gioco. I nemici sono in grado di danneggiarlo anche con il semplice contatto quindi bisogna muoversi con cautela quando lo spazio di manovra non sarà molto ampio.

SALTARE [pulsante B]

Firebrand possiede una buona capacità di salto che gli consente di superare facilmente nemici ed ostacoli, tuttavia rimane sempre vulnerabile durante il volo perciò bisogna calcolare bene la traiettoria da eseguire. Mentre si è in aria, indipendentemente come, si può sempre modificare la traiettoria del salto, premendo Destra o Sinistra a seconda dei casi, ed è sempre possibile aprire il fuoco.

VOLARE [pulsante B, mentre si è in aria]

Grazie alle sue ali, Firebrand può rimanere in volo dopo aver compiuto un salto. Una volta fatto, il personaggio può spostarsi in orizzontale ed aprire il fuoco, ma non può aumentare di quota. Venendo colpiti da un nemico oppure premendo nuovamente il pulsante B, Firebrand smetterà di volare. In ogni caso, è sempre possibile riprendere a volare mentre si cade, ed in questo modo ci si potrà abbassare di quota.

AGGRAPPARSI [avvicinandosi ad una parete]

Mentre si salta oppure mentre si cade, premendo la direzione relativa, Firebrand si aggrappa alle sporgenze o alle rientranze alle quali si avvicina. Una volta attaccati alla parete è possibile:

- lasciarsi cadere [Giù]
- saltare [pulsante B]
- aprire il fuoco [pulsante Y]

Il personaggio perderà la presa se verrà colpito mentre è aggrappato ad una sporgenza o rientranza.

SPARARE [pulsante Y]

Firebrand è in grado di sparare un proiettile alla volta, perciò bisogna premere ripetutamente il tasto Y per eseguire una raffica di colpi. Il Demone ha la possibilità di aprire il fuoco da fermo, in movimento, mentre salta o si lascia cadere, oppure mentre è in volo o aggrappato ad una parete, ma sempre e solo orizzontalmente, nella direzione verso cui è rivolto. Tutti gli attacchi del personaggio possiedono munizioni infinite ed un ampio raggio d'azione.

ABILITÀ [pulsante A]

Ogni forma di Firebrand possiede una propria tecnica speciale che può essere di tipo offensivo oppure può permettere al personaggio di superare particolari ostacoli. Saper scegliere bene quale forma utilizzare è vitale per proseguire nell'avventura.

SUPPORTO

[pulsante X]

Oltre ai suoi propri attacchi, il Demone è in grado di usare particolari magie e pozioni. Per poter sfruttare questi supporti bisogna prima recuperare i rispettivi contenitori, poi comprare le magie o le pozioni dai negozi ed infine equipaggiarle dalla Schermata Abilità. Una volta usato un supporto, il rispettivo contenitore si svuoterà e sarà necessario recarsi nuovamente in un negozio. È possibile equipaggiare o una magia o una pozione.

+-----+

| COMANDI SULLA MAPPA |

+-----+

Destra -----: ruotare in senso orario
Sinistra ---: ruotare in senso antiorario
Su -----: volare in avanti
pulsante Y -: atterrare

Premendo START mentre si è sulla mappa, apparirà la cartina geografica del pianeta e le varie località principali saranno evidenziate da punti luminosi gialli e da un numero romano. La posizione di Firebrand è indicata invece da un punto rosso e premendo Destra o Sinistra è possibile anche direzionare il personaggio verso il luogo desiderato.

Firebrand può atterrare solo in corrispondenza di una località: provando a farlo altrove, il personaggio tornerà subito in volo. Mentre ci si trova sulla mappa non si incontreranno nemici.

=====

SCHERMATE

[@4SC]

=====

IN GIOCO

Durante l'avventura appariranno diversi indicatori:

- a. in alto a sinistra è presente la barra di vita del personaggio, rappresentata da una fila di sfere rosse. Man mano che si subiscono danni esse si svuotano ed una volta esaurite tutte, Firebrand perderà la vita.
- b. in alto a destra invece sono indicati, all'interno di tre riquadri, le abilità equipaggiate da Firebrand: tipo di Proiettile, Magia oppure Pozione, ed infine il Talismano

=====

SCHERMATA ARMI

Premendo START durante la partita, il gioco si metterà in pausa ed apparirà la Schermata Abilità.

(Esempio)

| Fire Power | | |

[f] [b] [t] [g] ...	(•)
Crest Power	(•) ()
[G] [A] [M]	(•) (•)
	()
Spell	
[A] [B]	
	841 G.P.
Potion	
[1] [2] [3]	
	Identify
Talisman	TORNADO
[C] [M]	

Nella parte alta dello schermo sono presenti il tipo di Proiettile Speciale equipaggiato (Fire Power) e la Gemma utilizzata (Crest Power). Quelle in uso sono indicate in rilievo.

Al centro sono indicate le Magie che si possiedono (Spell) e le Pozioni che si sono raccolte (Potion). Quelle equipaggiate sono indicate con un colore più chiaro.

Nella parte bassa dello schermo è invece mostrato il Talismano in uso, indicato in rosso.

Per selezionare un oggetto o un'abilità, spostare il cursore sulla rispettiva casella e premere il pulsante Y. Gli spazi vuoti indicano gli oggetti e le abilità non ancora ottenute.

Sulla destra sono presenti:

- un'immagine che spiega quante e quali Gemme si possiedono
- la quantità di denaro raccolta
- il nome dell'oggetto o dell'abilità indicata dal cursore

Per tornare al gioco premere nuovamente il pulsante START.

=====

OGGETTI

[@4GG]

=====

Eliminando i nemici o distruggendo alcuni elementi dello sfondo potrà capitare di ottenere denaro oppure oggetti curativi per Firebrand. Se non vengono raccolti subito camminandoci sopra, essi spariranno dopo alcuni secondi.

Gli elementi più comune dove poter trovare oggetti sono i vasi. Quando essi sono posizionati sullo stesso pavimento lungo il quale si muove il personaggio, non sempre sarà possibile distruggerli con ogni tipo di proiettile:

SI	NO
Buster	Fire
Demon	Tornado
Gemma della Terra	Claw
Gemma dell'Aria	Gemma dell'Infinito
Gemma dell'Acqua	
Gemma del Tempo	

Gemma dell'Infinito
(caricato)

DENARO

La moneta del gioco sono i Gold Pieces (GP, "Pezzi d'Oro") e servono per acquistare Magie e Pozioni dai rispettivi negozi, e per pagare l'Imp. Equipaggiando il talismano Crown, aumenterà la possibilità di trovare monete eliminando i nemici o distruggendo gli ostacoli. Il Denaro è presente in diversi tagli:

- 1 GP: pietra piccola con anello dorato
- 5 GP: pietra grande con incisione tonda
- 20 GP: pietra grande con incisione del teschio

GLOBI DEL FUOCO

Queste sfere servono per ripristinare i punti vita persi da Firebrand. I Globi piccoli rigenerano un punto vita, i Globi grandi invece restituiscono al personaggio tutta l'energia persa. Questi ultimi compaiono anche al posto degli Anelli del Fuoco già ottenuti. Equipaggiando il talismano Skull, aumenterà la possibilità di trovare oggetti curativi eliminando i nemici o distruggendo gli ostacoli.

Utilizzando la Gemma del Tempo, la Gemma dell'Infinito o il talismano Armour, la quantità di vita di Firebrand raddoppierà, pur rimanendo costante il numero di indicatori del personaggio. In questo caso, un Globo piccolo restituirà comunque un intero indicatore della barra di vita.

ANELLI DEL FUOCO

Questi manufatti ripristinano tutta l'energia di Firebrand e ne aumentano di una unità i punti vita massimi. Nel gioco sono presenti 16 Anelli del Fuoco e sono situati in:

COLOSSEO

- A0 sconfiggere Somulo definitivamente
- A1 sconfiggere l'Hippogriff e distruggerne la statua
- A3 usare il Buster per abbattere i mattoni lungo la parete rocciosa ed entrare nella grotta segreta per raccogliere l'Anello

CITTÀ IN ROVINA

- B6 tramite il Ground Gargoyle, abbattere la pila di teschi più a nord ovest per raccogliere l'Anello
- B6 sconfiggere Belth
- B8 usare il Buster per distruggere la parete a sud ovest per poi trovare l'Anello all'interno del vaso

FORESTA OSCURA

- C5 sconfiggere Scula
- C3 esplorando nuovamente la zona dopo aver sconfitto il Flame Lord,

l'Anello diverrà visibile, sospeso in corrispondenza della collinetta

C6 l'Anello è presente all'interno del vaso

ATLANTIDE

E2 tramite il Ground Gargoyle, abbattere la prima statua del percorso che conduce verso sinistra

E3 tramite il Ground Gargoyle, abbattere la statua presente vicina alla parete destra

E4 tramite il Tidal Gargoyle, seguire il percorso e, arrivati al secondo bivio, esplorare la strada che va a nord. Abbattere la parete per trovare poi l'Anello all'interno del vaso

E5 sconfiggere Holothurion

PALAZZO DI GHIACCIO

F4 l'Anello è presente all'interno del vaso

FORTEZZA DI PHALANX

G2 l'Anello si trova all'interno della campana in cima e si ottiene colpendola con una testata

TRIO THE PAGO: LIVELLO 3

completare la sfida con successo

All'inizio dell'avventura il personaggio possiederà 4 punti vita che, sommati ai 16 Anelli del Fuoco, consentono di ottenere un massimo di 20 punti vita. Ritornando nel luogo dove è presente un Anello del Fuoco già raccolto, comparirà al suo posto un Globo grande.

.....

* CONSIGLI VARI *

[@4CV]

- Il gioco non prevede limiti di tempo perciò non fatevi prendere dalla fretta: esplorate con calma le località e recuperate oggetti utili in caso di necessità.
- Studiate bene le caratteristiche di tutte le varie abilità ed oggetti: alcuni possono distruggere gli ostacoli o rendervi più forti o altro ancora. Usare la tecnica giusta al momento giusto renderà più semplice proseguire nel gioco.
- Per uscire da una località già esplorata dovrete necessariamente perdere la vita oppure raggiungere la zona dove era presente il rispettivo boss oppure usare la pozione Sulfur. Una volta fuori, la barra di vita di Firebrand verrà

/-----\
| GEMME |
\-----/

[@5GM]

Le Gemme sono pietre magiche imbevute del potere degli elementi della natura e consentono a Firebrand di mutare il suo aspetto e di acquisire quindi nuove capacità. Il Demone può scagliare un solo proiettile per volta delle rispettive forme. Per cambiare la Gemma in uso, accedere alla Schermata Abilità e selezionare quella desiderata dalla voce "Crest Power".

GEMMA DEL FUOCO <> Normal Gargoyle

Questa è la forma base di Firebrand, nel suo aspetto di Demone Rosso. La sua Abilità consiste nel poter usare i Proiettili Speciali e soprattutto nel dare testate verso l'interno dello schermo. Questa tecnica non serve per attaccare i nemici ma per distruggere alcuni elementi dello sfondo e per partecipare alle sfide di Trio the Pago. La Testata può essere eseguita mentre si salta o si è in piedi, ma non quando si è aggrappati ad una parete.

- La Gemma del Fuoco si possiede sin dall'inizio dell'avventura

GEMMA DELLA TERRA <> Ground Gargoyle

Attivando questa pietra, Firebrand assumerà le sembianze di un possente demone marrone. In questa forma, il personaggio perde le ali e quindi non può volare. L'Abilità del Ground Gargoyle è la spallata: il personaggio si lancia in avanti travolgendo gli ostacoli sul suo cammino. Questa tecnica però non può essere utilizzata per colpire i nemici poichè essi arresteranno la carica di Firebrand e ne causeranno danni al solo contatto. Usando la Spallata contro elementi dello sfondo che non possono essere distrutti, il Demone verrà respinto ma non rimarrà ferito. La tecnica può essere eseguita solo mentre si è sul pavimento e può essere utile anche per aumentare la distanza coperta dal salto.

Il proiettile del Ground Gargoyle è piuttosto particolare. Se usato mentre si salta, Firebrand emetterà una scintilla di luce che avanzerà in orizzontale per poi esaurirsi dopo un breve tratto. Aprendo il fuoco mentre si è sul pavimento invece, la scintilla cadrà al suolo generando una piccola onda di energia che avanzerà lungo il sentiero danneggiando ogni nemico sul suo cammino.

- Colosseo - A3
la Gemma della Terra si ottiene dopo aver sconfitto Arma Alpha

GEMMA DELL'ARIA <> Aerial Gargoyle

Grazie a questa pietra, Firebrand otterrà l'aspetto di un condor demoniaco. In questa forma, il personaggio potrà sfruttare maggiormente la capacità delle sue ali. L'Abilità del condor è quella di potersi alzare di quota mentre è in volo: in questo modo sarà molto più semplice superare gli ostacoli ed oltrepassare i nemici. In compenso però, Firebrand perde la capacità di aggrapparsi alle pareti e questo può essere sconveniente in alcune zone del gioco.

Il proiettile dell'Aerial Gargoyle consiste in una lama di vento che avanza in orizzontale. La tecnica ha la capacità di tagliare le liane presenti nella Foresta oscura, rendendo quindi più semplice proseguire in questa località.

•• Torre dei venti - D7

la Gemma dell'Aria si ottiene dopo aver sconfitto Arma Beta

GEMMA DELL'ACQUA <> Tidal Gargoyle

Il potere di questa pietra consente a Firebrand di trasformarsi in un tritone. In questo modo il Demone potrà andare sottacqua senza subire alcun danno, a differenza di ciò che accade usando le altre Gemme. L'Abilità del tritone consiste nel poter nuotare in orizzontale ad una velocità discreta. Durante lo scatto, è possibile aprire il fuoco, aumentare di quota premendo il pulsante B oppure diminuirla rilasciando il pulsante A. Tramite questa tecnica sarà più semplice superare gli ostacoli sottomarini. Il Tritone però non è in grado di aggrapparsi alle pareti nè sottacqua, nè in superficie.

Il proiettile del Tidal Gargoyle consiste in un piccolo getto d'acqua che avanza in orizzontale. Questa tecnica possiede anche la capacità di abbattere i mattoni fragili, ma solo quelli presenti nelle zone sottomarine. L'attacco è circa quattro volte più debole quando viene usato in superficie.

•• Atlantide - E2

la Gemma dell'Acqua si ottiene dopo aver sconfitto Crawler

GEMMA DEL TEMPO <> Legendary Gargoyle

Attivando questa pietra, Firebrand otterrà ali d'oro ed un aspetto più minaccioso. La caratteristica della Gemma del Tempo consiste nel raddoppiare la quantità di vita del Demone. Gli indicatori in alto a sinistra diverranno verdi, tornando di colore rosso quando si subirà mezzo punto di danno. Per il resto, questa forma possiede le stesse abilità del Normal Gargoyle: capacità di volo, di aggrapparsi alle pareti e la possibilità di eseguire la Testata.

Il proiettile del Legendary Gargoyle consiste in un grosso globo di energia che si muove in orizzontale. La tecnica non possiede alcuna particolare proprietà ma la sua potenza offensiva è la più elevata in assoluto.

•• Palazzo di ghiaccio - F8

la Gemma del Tempo si ottiene dopo aver sconfitto Arma Omega

GEMMA DELL'INFINITO <> Ultimate Gargoyle

Questa pietra trasforma Firebrand nella sua forma definitiva: un demone dalla pelle viola e con le ali azzurre. Con questo aspetto, il personaggio può utilizzare le abilità di tutte le altre Gemme:

- .può usare la Testata
- .può usare la Spallata
- .può aumentare di quota mentre è in volo
- .può nuotare sottacqua senza subire danni
- .possiede il doppio della quantità di vita

Per eseguire la Testata mentre si è sul pavimento premere Su + A, mentre la semplice pressione del tasto A farà eseguire la Spallata. Nuotando sottacqua invece, il personaggio eseguirà l'animazione del volo ma comunque potrà andare verso la superficie o inabissarsi nello stesso modo in cui lo faceva il Tidal

Gargoyle. Grazie alla Gemma dell'Infinito sarà possibile anche aggrapparsi alle pareti mentre si è sottacqua, tuttavia non sarà consentito usare i Proiettili Speciali.

Il proiettile dell'Ultimate Gargoyle può distruggere i mattoni fragili e possiede due modalità: il fuoco semplice ed il Super Colpo. Il primo consiste in un globo di energia bianca e si emette premendo una sola volta il pulsante d'attacco.

Tenendo premuto il pulsante Y, appariranno una serie di sfere luminose attorno al Demone. Una volta apparsa la terza serie, rilasciando il pulsante Y, Firebrand emetterà il Super Colpo, che consiste in tre globi di energia sparati assieme. Dopo che questa tecnica sarà stata preparata, essa rimarrà sempre disponibile sino a quando non si rilascerà il tasto Y, anche se nel frattempo si subiranno danni. Il Super Colpo possiede la stessa potenza offensiva del proiettile di base, ma grazie alle sue dimensioni maggiori potrà colpire un maggior numero di bersagli.

- Fortezza di Phalanx - G7
la Gemma dell'Infinito si ottiene usando la password ricevuta dopo aver sconfitto Infinite Phalanx

.....

```
/-----\  
| PROIETTILI SPECIALI | [05PS]  
\-----/
```

Queste abilità vanno a modificare il tipo di proiettile emesso dalla forma base di Firebrand. Quest'ultima infatti è l'unica in grado di utilizzare i vari Proiettili Speciali, perciò equipaggiarli vuol dire automaticamente disattivare il potere delle altre Gemme. Per cambiare il Proiettile Speciale in uso, accedere alla Schermata Abilità e selezionare quello desiderato dalla voce "Fire Power".

FIRE | Questo è il proiettile di base di Firebrand, nonchè quello della Gemma del Fuoco, e consiste in una piccola fiammata. La tecnica possiede una bassa potenza offensiva ed è in grado di accendere le candele presenti nei lampadari. Firebrand può scagliare una sola fiammata alla volta. Dopo aver ottenuto altre Gemme o Proiettili Speciali, il Fire diverrà inutile poichè sarà inferiore alle prime per potenza offensiva e ai secondi per numero di colpi emessi.

- il Fire si possiede sin dall'inizio dell'avventura

BUSTER | Firebrand emette un globo elettrico di colore verde. La tecnica non è molto potente ma possiede la capacità di abbattere i mattoni fragili, permettendo così di esplorare zone segrete delle località. Il personaggio può scagliare sino a due globi elettrici alla volta.

- Città in rovina - B9
il Buster si ottiene dopo aver sconfitto Ovnunu

TORNADO | Firebrand scaglia un piccolo tornado. A differenza di tutte le altre tecniche, questo proiettile possiede un raggio d'azione molto limitato e soprattutto non può danneggiare i nemici o distruggere ostacoli. La caratteristica del Tornado è quella di generare una piccola pedana che Firebrand può usare per raggiungere le zone più alte delle località. La piattaforma rimane attiva per alcuni istanti prima di svanire in automatico e può dissolversi anche se viene a contatto con un nemico. Firebrand può scagliare sino a due tornadi alla volta. Dopo aver ottenuto la Gemma dell'Aria, questo proiettile diverrà inutile poichè sarà molto più semplice andare verso l'alto tramite la forma dell'Aerial Gargoyle.

- Foresta oscura - C3
il Tornado si ottiene dopo aver sconfitto Flame Lord

CLAW | Firebrand emette un globo di colore viola. Questo proiettile non è molto potente ma ha la capacità di ricoprire temporaneamente le spine presenti lungo le pareti verticali. In questo modo sarà possibile aggrapparsi su queste sezioni sicure e proseguire verso l'alto. La copertura si dissolve in automatico dopo alcuni istanti e quando ciò avviene il personaggio cadrà verso il basso anzichè venire a contatto con le spine. Firebrand può scagliare sino a due globi viola alla volta. Dopo aver ottenuto la Gemma dell'Aria, questo tipo di proiettile diverrà inutile poichè sarà molto più semplice andare verso l'alto assumendo la forma dell'Aerial Gargoyle.

- Torre dei venti - D2
il Claw si ottiene dopo aver sconfitto Flier

DEMON | Firebrand scaglia un drago di fiamme blu. Questo proiettile possiede una elevata potenza distruttiva ed è in grado di accendere le candele presenti nei lampadari. Firebrand può scagliare un solo dragone alla volta. Dopo aver ottenuto la Gemma del Tempo, questo tipo di proiettile diverrà inutile poichè lo sparo del Legendary Gargoyle possiede una potenza offensiva superiore al Demon.

- Palazzo di ghiaccio - F2
il Demon si ottiene dopo aver sconfitto Grewon

.....

/-----\
| TALISMANI | [©5TM]
\-----/

I Talismani sono manufatti particolari che donano a Firebrand dei bonus permanenti, senza alcun costo in denaro o altro. È possibile equipaggiarne solo uno per volta. Per cambiare il Talismano in uso, accedere alla Schermata Abilità e selezionare quello desiderato dalla voce "Talisman".

CROWN

La Corona aumenta le possibilità di ottenere denaro dopo aver eliminato un nemico oppure distruggendo un elemento dello sfondo. Grazie al Talismano sarà

possibile quindi accumulare in poco tempo una gran quantità di soldi da utilizzare poi per l'acquisto di Magie e Pozioni.

- Torre dei venti - D6
la Crown si trova vicino alla parete sinistra

SKULL

Il Teschio aumenta la possibilità di ottenere oggetti curativi dopo aver eliminato un nemico oppure distruggendo un elemento dello sfondo. Lo Skull non è molto utile all'inizio dell'avventura, quando si possiedono pochi punti vita, ma può diventare vitale nelle fasi più avanzate del gioco soprattutto nel caso si siano esaurite tutte le Pozioni.

- Foresta oscura - C7
lo Skull si trova vicino alla parete destra

ARMOUR

L'Armatura raddoppia la quantità di vita di Firebrand. Il Talismano diventa importantissimo durante le fasi finali del gioco, quando i boss ed i nemici possiederanno attacchi molto potenti. Equipaggiato assieme alla Gemma del Tempo oppure alla Gemma dell'Infinito, l' Armour raddoppia ulteriormente la quantità di vita del personaggio.

- Palazzo di ghiaccio - F7
l' Armour si trova all'interno della statua di ghiaccio in alto a destra

FANG

L'Artiglio raddoppia la potenza di tutte le tecniche offensive di Firebrand. Questo Talismano è molto utile nelle fasi finali dell'avventura, quando i nemici ed i boss possiederanno una gran quantità di vita. La massima efficacia del Fang si ottiene equipaggiandolo assieme alla Gemma del Tempo oppure alla Gemma dell'Infinito.

- Fortezza di Phalanx - G3
arrivati nei pressi dell'ultimo traliccio, ai suoi piedi, dal lato sinistro, è presente un condotto nascosto che conduce ad una stanzetta segreta. Il Fang è situato al suo interno, sulla destra.

HAND

La Mano permette a Firebrand di sparare un proiettile in più alla volta. In questo modo sarà più rapido abbattere i nemici, soprattutto aprendo il fuoco dalla breve distanza. Questo Talismano è molto utile nelle fasi iniziali dell'avventura, quando non si possiedono ancora abbastanza Gemme o Proiettili Speciali.

- Città in rovina - B5
entrare in acqua dall'ultima apertura a destra e, giunti sul fondale, proseguire verso destra attraversando il condotto nascosto. L'Hand si trova all'interno della stanzetta segreta.

.....

/-----\
| MAGIE |
\-----/

[@5MG]

Oltre ai suoi propri attacchi, Firebrand è in grado di usare particolari magie, generalmente di tipo offensivo, premendo il pulsante X. Per poter sfruttare questi incantesimi bisogna prima recuperare le pergamene vuote, poi comprare le magie dai negozi ed infine equipaggiarle dalla Schermata Abilità.

Una volta usato un incantesimo, la rispettiva pergamena si svuoterà e sarà necessario recarsi nuovamente in un negozio. È possibile riempire più pergamene con la stessa Magia.

Per accedere ad un negozio bisogna possedere almeno una Pergamena vuota. Nel gioco sono presenti due soli negozi che vendono Magie e sono situati:

- .presso la Città in rovina - B3
- .presso l'edificio rosa sulla foce del fiume

SHADOW 10 GP (nero)

Attorno a Firebrand viene generata una barriera oscura che danneggia i nemici nelle immediate vicinanze. Questa Magia non è molto utile sia perchè possiede una bassa potenza offensiva sia perchè il suo raggio d'azione è estremamente ridotto.

HOLD 20 GP (rosso)

Attorno a Firebrand vengono generati dei simboli magici che immobilizzeranno per circa otto secondi tutti i nemici che si incontreranno. Questa Magia tuttavia è poco utile perchè sono pochi i mostri davvero vulnerabili ad essa perciò non è conveniente occupare una pergamena con l'Hold.

IMP 25 GP (viola)

Firebrand evoca un folletto che segue il Demone nei suoi movimenti. L'Imp si lancia automaticamente contro i nemici nelle immediate vicinanze, causando loro una quantità discreta di danni. Una volta evocato, il folletto consumerà 1 GP al secondo perciò è bene comprare questa Magia solo se si possiede una buona quantità di denaro. L'Imp svanisce in automatico una volta esauriti tutti i GP oppure cambiando zona.

SHOCK 50 GP (verde)

Viene generata una scossa di terremoto che danneggia tutti i nemici presenti. La Magia possiede una discreta potenza offensiva ma è inutile contro i mostri volanti. Nelle fasi più avanzate dell'avventura, al crescere della vita dei nemici, lo Shock non sarà più molto efficace.

DEATH 80 GP (blu)

Firebrand evoca un potente spirito maligno che elimina tutti i nemici presenti sullo schermo. La Magia è molto potente e riesce anche a danneggiare alcuni boss. Questa tecnica può risultare utile in ogni momento perciò è bene

tenerla sempre con sè.

- a differenza delle altre Magie, il Death è in vendita solo presso il negozio della Città in rovina - B3

Le varie Pergamene si trovano in:

- a. Colosseo - A1
distuggere con una testata la prima statua di pietra alla destra dell'ultimo gradino.
- b. Città in rovina - B7
usando il Buster, abbattere i mattoni fragili presenti nella parte subito a sud est dell'ingresso per trovare poi la Pergamena all'interno del vaso.
- c. Foresta oscura - C4
giunti sulla penultima pedana galleggiante, aspettare che si alzi la marea e recarsi sulla rientranza in alto. Usare il Buster per abbattere i mattoni fragili e raccogliere la Pergamena dall'interno del vaso.
- d. Torre dei venti - D5
scalare tutta la parete destra per trovare infine la Pergamena nell'angolo di nord est.
- e. Palazzo di ghiaccio - F2
raggiungere la pedana sospesa in alto a destra e, tramite il Ground Gargoyle, abbattere la pila di teschi per trovare la Pergamena.

.....

```

/-----\
|  POZIONI  |
\-----/

```

[@5PZ]

A supporto della sua avventura, Firebrand può assumere pozioni dai molteplici effetti, premendo il pulsante X. Per poter sfruttare queste medicine bisogna prima recuperare le ampole vuote, poi comprare il contenuto dai negozi ed infine equipaggiarle dalla Schermata Abilità.

Una volta usata una Pozione, la rispettiva ampolla si svuoterà e sarà necessario recarsi nuovamente in un negozio. È possibile riempire più ampolle con la stessa Pozione.

Per accedere ad un negozio bisogna possedere almeno un'Ampolla vuota. Nel gioco sono presenti due soli negozi che vendono Pozioni e sono situati:

- .presso la Città in rovina - B4
- .presso l'edificio rosa a sud dell'ammasso montuoso

MERCURY 6 GP (blu)

Questa Pozione riporta subito Firebrand nella prima zona della località. Tuttavia la medicina non permette di tornare sulla mappa del mondo, nè il gioco permette di farlo dalla prima zona di una località, rendendo così il Mercury praticamente inutile. L'unico luogo dove questa Pozione può essere sfruttata è presso la Città in rovina, dove effettivamente è possibile tornare nella mappa del mondo uscendo dalla parte sinistra della zona iniziale.

SULFUR 10 GP (giallo)

Questa Pozione riporta subito Firebrand presso la mappa del mondo. Il Sulfur è molto utile per uscire da una località, dopo aver recuperato gli oggetti presenti. In alternativa lo si può usare efficacemente anche per fuggire dallo scontro con un boss per andare poi a comprare Magie e Pozioni adatti per la rivincita.

HERB 25 GP (verde)

Questa Pozione ripristina cinque punti vita a Firebrand. L'Herb è molto utile nei primi momenti dell'avventura, quando si avrà ancora poca energia. Nelle fasi più avanzate invece, man mano che i propri punti vita aumenteranno e man mano che i nemici diverranno più potenti, l'Herb perderà gran parte della sua efficacia e bisognerà utilizzarla solo nei casi di emergenza.

ELIXIR 100 GP (viola)

Questa Pozione permette a Firebrand di tornare in vita dopo essere stato sconfitto. A differenza delle altre medicine, non c'è bisogno di premere il pulsante X per usare l'Elixir, il quale si attiverà in automatico una volta eliminati. Dopo essere tornato in vita, Firebrand possiederà 4 punti vita. L'Elixir è molto utile nelle prime fasi del gioco, quando si avranno ancora pochi punti vita, ma proseguendo nell'avventura bisognerà utilizzarlo solo in casi di emergenza.

GINSENG 140 GP (rosso)

Questa Pozione ripristina tutti i punti vita di Firebrand. Il Ginseng è estremamente utile nelle fasi finali del gioco o comunque dopo aver ottenuto una consistente quantità di punti vita. Nelle prime parti dell'avventura invece sarebbe uno spreco utilizzarlo per curarsi.

- a differenza delle altre Pozioni, il Ginseng è in vendita solo presso il negozio della Città in rovina - B4

Le varie Ampolle si trovano in:

a. Colosseo - A2

arrivati nella sezione con le pedane mobili, lasciarsi cadere rimanendo vicini alla parete sinistra per poi atterrare sulla piccola sporgenza. Raccogliere l'Ampolla all'interno della rientranza a sinistra.

b. Città in rovina - B5

entrare in acqua dall'apertura tra le due lunghe colonne e procedere poi verso destra. L'Ampolla è situata sul fondale, ai piedi della colonna successiva.

c. Foresta oscura - C1

giunti davanti all'uscita, tramite l'Aerial Gargoyle, tagliare la liana sulla sinistra e raccogliere l'Ampolla situata proprio dietro di essa.

d. Torre dei venti - D1

arrivati nel condotto verticale in alto a sinistra, usare il Buster per abbattere i mattoni fragili presenti sulla parete est ed entrare nel

venne devastato da una guerra civile.

Alla fine Firebrand, il Demone Rosso,
sconfisse tutti gli altri pretendenti
e conquistò cinque gemme.

Non sentendosi soddisfatto dalle pietre
del Fuoco, Terra, Aria, Acqua e Tempo,
Firebrand affrontò il Grande Drago
per ottenere la gemma del Cielo.

Dopo una battaglia lunga e disperata,
il Demone Rosso prevalse sul suo rivale
e conquistò l'ultima gemma.

Il prezzo da pagare per la vittoria fu però molto elevato
e Firebrand risultò gravemente ferito dallo scontro.

Durante una notte,
Phalanx assalì Firebrand alle spalle
e lo fece precipitare al suolo,
sottraendogli anche le sei gemme.

"Io ho sconfitto il Demone Rosso!
Io comanderò su tutto il mondo!
Con il potere delle gemme,
le terre degli uomini
e dei demoni saranno mie!"

NEMICI

(boss) Somulo

OGGETTI

Anello del Fuoco

Vi ritroverete nel Colosseo. Anche se non sono visibili, Firebrand inizierà il gioco con 4 punti vita. Il cancello sulla sinistra si aprirà e da là uscirà il cadavere rianimato di Somulo, il Grande Drago. Una volta comparso, recatevi poi nella parte più a destra dello schermo ed attendete che Somulo vi raggiunga. Posizionatevi in corrispondenza della statua di leone presente sullo sfondo e da qui, non appena il boss si china per eseguire il suo attacco, saltate ed aprite il fuoco contro di lui. In questo modo lo danneggerete e gli impedirete di rilasciare la Sfera. Ripetete lo stesso procedimento, colpendolo un totale di sei volte, e Somulo cadrà.

Giunti all'esterno, la testa del boss ricomparirà attraverso l'apertura nel muro. Rimanete in volo, posizionandovi alla sua stessa altezza, e potrete colpirlo in tutta sicurezza. Subendo altri tre attacchi, Somulo verrà definitivamente sconfitto.

Raccogliete infine l'ANELLO DEL FUOCO per terminare il Prologo.

=====
Capitolo 1: IL RIVALE

[@6C01]
=====

NEMICI

Hippogriff

Ogre

Phantom

Wall Spider

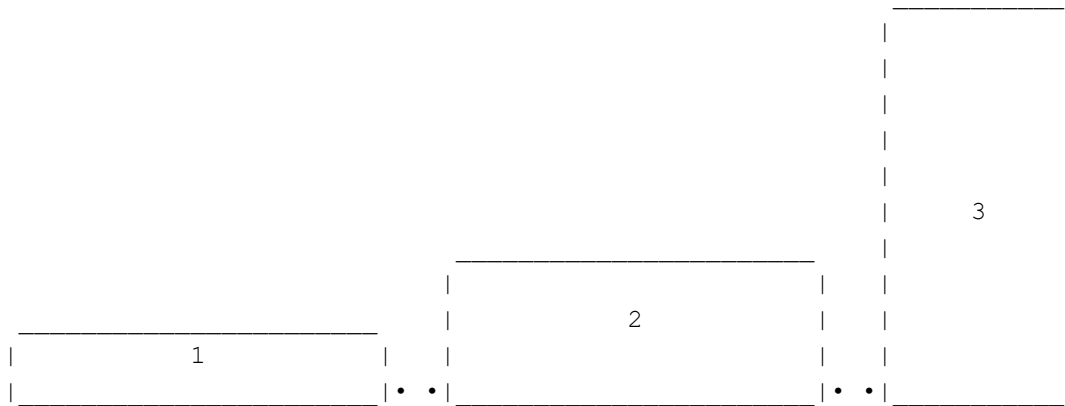
OGGETTI

Ampolla

Gemma della Terra

Pergamena

Colosseo



A1 In questa zona potrete distruggere le statue sullo sfondo usando la testata. Più avanti incontrerete il Phantom: si muove lentamente e non è molto aggressivo. Il nemico può comparire sul campo di battaglia sia emergendo dal terreno, sia da un lenzuolo che compare dall'alto. Aprite il fuoco anche da breve distanza per eliminarlo e procedete verso destra.

In seguito troverete gli Ogre situati sulle torrette. Fate attenzione alle loro asce, che vengono lanciate verso l'alto, ed attaccateli rimanendo fuori dalla portata delle loro armi. Superati i gradini di pietra, distruggete la prima statua che incontrate per trovare una PERGAMENA. Dopo aver oltrepassato l'ultima torretta, affronterete l'Hippogriff.

<> HIPPOGRIFF <> Per iniziare lo scontro, colpite la sua statua con una testata. Mentre il nemico si sta ancora liberando, alzatevi in volo rimanendo però vicini a lui: in questo modo potrete colpirlo ripetutamente quando sta ancora aumentando di quota. Una volta che l'Hippogriff sarà in volo, tornate a terra e rimanete sotto di lui: così facendo eviterete le sue Piume, costringendolo ad eseguire la Carica.

Quando ciò avviene, oltrepassate il nemico con un salto e tornate in volo, rimanendo sempre vicino all'Hippogriff. Colpitelo ripetutamente mentre questi si alza nuovamente di quota e ripetete la strategia sino alla sua sconfitta. Può capitare che, durante lo scontro, il nemico torni da solo nella forma di statua di pietra: usate la testata per far ricominciare la battaglia. Una volta che l'Hippogriff sarà definitivamente sconfitto, distruggete la sua statua per terminare lo scontro.

Otterrete così un ANELLO DEL FUOCO.

A2 Giunti in questa zona, procedete verso destra e troverete delle torri di erba. Queste strutture crolleranno gradualmente se vi salirete sopra o se vi aggrapperete ad esse, inoltre sul pavimento troverete spine ad ostacolarvi. Alzatevi in volo, per avanzare senza difficoltà, ed eliminate il primo Ogre dalla distanza.

Una volta fatto, salite sulla torre accanto e da qui prendete il volo, posizionandovi il più in alto possibile: in questo modo le asce dei due Ogre successivi non potranno colpirvi. Giunti alla parete, troverete il Wall Spider. Questo nemico si limiterà solo a muoversi lungo il muro, ignorandovi.

Continuate ad avanzare sino ad incontrare le pedane mobili. Non proseguite subito bensì lasciatevi cadere, rimanendo vicini alla parete sinistra, per poi atterrare sulla piccola sporgenza in basso. Entrate nella rientranza per trovare un'AMPOLLA. Tornate in alto ed usate le pedane mobili per accedere alla zona successiva.

A3 Qui dovrete procedere costantemente verso l'alto, sfruttando la parete e le pedane mobili. Ignorate i Wall Spider, ed andate verso nord, aggrappandovi anche ai lati delle pedane per raggiungerle. Giunti in cima, rompete il vaso per ottenere un Globo grande e più avanti dovrete affrontare il boss.

|| ARMA: Ho osservato i tuoi progressi e sono lieto di essere colui che metterà fine alla tua patetica crociata. Credo che tu abbia sentito parlare di me.
|| Io sono Arma e sarò il tuo carnefice!

*** ARMA ALPHA ***

TABELLA ARMI			DANNI	
Fire	16	8	Contatto	1
Buster	16	8	Planata	1
Claw	16	8	Sfera	1
Demon	6	3		
G-Terra Sc	16	8		
G-Terra On	8	4		
G-Aria	8	4		
G-Acqua	16	8		
G-Tempo	4	2		
G-Infinito	4	2		

ATTACCHI

1. Planata

Arma si lancia in volo contro il personaggio. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitarla facilmente, alzarsi in volo e lasciarsi cadere non appena in nemico si lancia verso il basso oppure oltrepassarlo saltando.

2. Sfera

Arma scaglia un globo di energia in direzione del personaggio. La tecnica è discretamente rapida e possiede un ampio raggio d'azione. Per evitarla è sufficiente spostarsi di qualche passo oppure posizionarsi al di sotto del boss.

Arma è un potente demone volante grigio. Possiede una discreta agilità ma non è molto aggressivo. Durante tutto lo scontro, rimanete sempre in aria e lontani dal boss: in questo modo potrete evitare facilmente i suoi attacchi, lasciandovi cadere non appena Arma li esegue. Per danneggiarlo invece, aspettate che il boss usi la Planata ed aprite il fuoco contro di lui quando è ancora lontano, lasciatevi cadere e tornate in volo, riprendendo la strategia dall'inizio. Una volta sconfitto, Arma fuggirà via.

<<< Usando l'emulatore Zsnes può capitare che Arma possieda una quantità infinita di vita e perciò non riuscirete mai a sconfiggerlo. >>>

|| ARMA: Sembra davvero che tu possieda quella forza misteriosa di cui parla la
|| gente. Non vedo l'ora di affrontarti nuovamente!

Raccogliete la GEMMA DELLA TERRA: questo oggetto vi permetterà di trasformarvi
nel Ground Gargoyle e grazie alla sua spallata potrete abbattere gli ostacoli.
Ora vi ritroverete sulla Mappa del mondo: recatevi presso il gruppo di edifici
ad ovest del Colosseo.

=====
Capitolo 2: OSSA E TOMBE

[@6C02]
=====

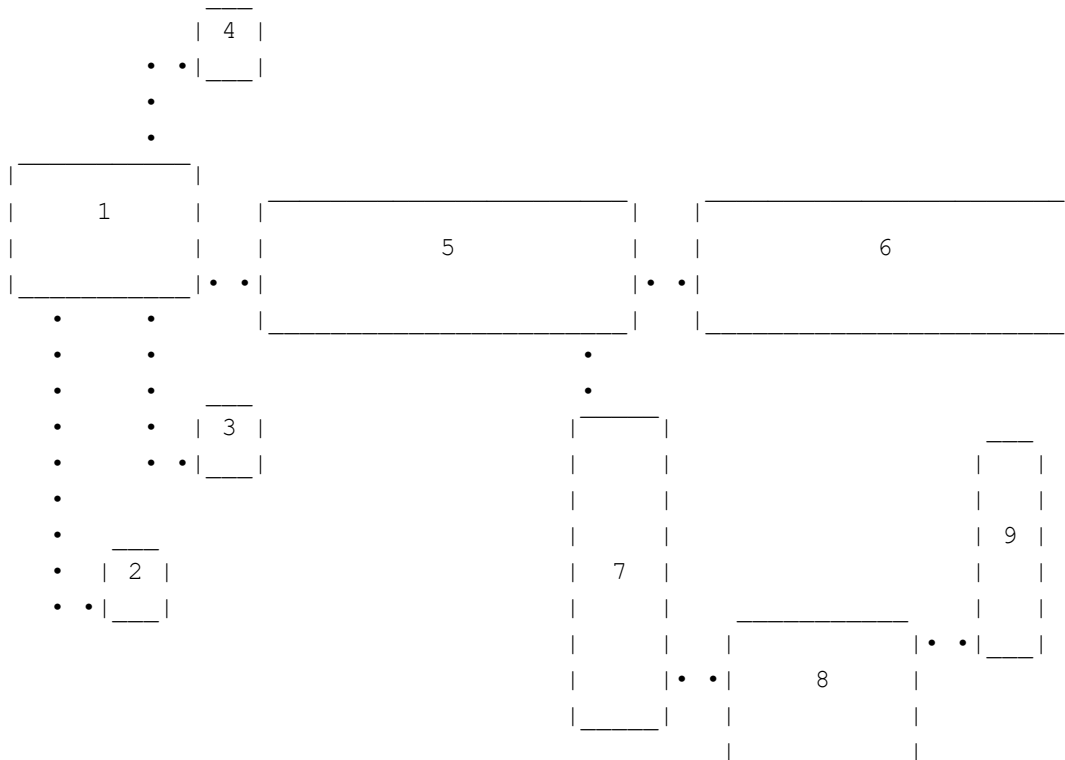
NEMICI

Armor Ghoul
Corpse Demon
Cyclops Bat
Flame Fountain
Ghost
Living Flame
Skull Keeper
Vampire Bat
Triton
Water Ghost
Zombie Hand
Zombie Head
(boss) Belth
(boss) Ovnunu

OGGETTI

Anello del Fuoco x2
Buster

Città in rovina



B1 Una volta atterrati, potrete tornare sulla Mappa del mondo uscendo da
sinistra. In questa zona, con le testate, potrete sia rompere le
finestre dell'edificio, ricavando denaro, sia aprire le porte per accedere

nelle stanze. Ai piedi della fontana, è presente un demone seduto che vi darà diverse informazioni, a seconda della Gemma che state equipaggiando.

Nella stanza di sud ovest [B2] è presente un saggio che vi spiegherà l'effetto dei vari Talismani. In quella di sud est invece [B3] troverete un negozio di Magie:

Shadow	10 GP
Hold	20 GP
Imp	25 GP
Shock	50 GP
Death	80 GP

Ignorate la camera a nord est perchè per ora non vi potrete accedere ed uscite da destra.

B5 Subito troverete una Flame Fountain: questo nemico non può essere distrutto e vi scaglierà le sue sfere di fuoco. Evitatele e proseguite senza attaccarlo. Fate attenzione a non cadere in acqua perchè subireste dei danni. Sempre nella parte inferiore, sono in agguato i Triton, uomini pesce che salteranno fuori per attaccarvi. Aprite il fuoco contro di loro, non appena escono dall'acqua, per eliminarli in pochi istanti.

Procedete verso destra sino ad incontrare i Ghost. Questi fantasmi si generano di continuo e cercheranno di danneggiarvi al contatto, perciò ignorateli e datevi alla fuga. Avanzate in direzione est volando, per evitare di cadere in acqua ed infine accedere alla zona accanto.

B6 Qui, usando il Ground Gargoyle, potrete distruggere con la spallata sia i muretti di pietra, sia i cumuli di teschi. Accanto a questi ultimi troverete gli Skull Keeper: questi nemici vi lanceranno contro i teschi raccolti dai cumuli, perciò evitali ed attaccateli subito dopo. Sul terreno invece potrete essere afferrati dalle Zombie Hand e danneggiati dalle Zombie Head: aprite ripetutamente il fuoco per scacciarli e liberarvi dalla presa.

Saltate sui vari pendii, recandovi su quello più a nord est, ed abbattete il cumulo di teschi per trovare un ANELLO DEL FUOCO. Procedendo verso destra incontrerete gli Armor Ghoul: questi cadaveri indossano una corazza che li proteggono dai vostri attacchi, perciò aggirateli e colpiteli alle spalle. Superate infine la parete per raggiungere la sezione del boss.

*** BELTH ***

TABELLA ARMI

Fire	32	16
Buster	32	16
Claw	32	16
Demon	11	6
G-Terra Sc	22	11
G-Terra On	11	6
G-Aria	.	.
G-Acqua	32	16
G-Tempo	7	4
G-Infinito	7	4

DANNI

Contatto	2
F. orizz.	2
F. vert.	2
Scatto	2

ATTACCHI

1. Fendente orizzontale

Belth esegue un fendente orizzontale con la sua lama. La tecnica è molto rapida e copre un'area discreta. Per evitarla è necessario allontanarsi dal boss.

2. Fendente verticale

Belth esegue un fendente verticale con la sua lama. La tecnica è molto rapida e copre un'area discreta. Per evitarla è necessario allontanarsi dal boss.

3. Scatto

Belth si lancia in avanti ed attacca con un fendente orizzontale con la sua lama. La tecnica è molto rapida e copre una vasta area. Per evitarla è necessario alzarsi in volo ed oltrepassare il boss.

Belth è un grosso scheletro che possiede una grande lama al posto del braccio. Il boss è discretamente agile e molto aggressivo. Usate il Ground Gargoyle per attaccare Belth, rimanendo non troppo lontani dal boss: in questo modo potrete colpirlo con l'onda di energia della Gemma della Terra ed impedirgli di usare lo Scatto. Quando Belth vi chiuderà all'angolo, dovrete cercare di passargli da sotto mentre salta, oppure trasformatevi nel Normal Gargoyle e superatelo in volo. Tornati a terra, mutatevi nuovamente nel Ground Gargoyle e riprendete ad attaccarlo, rimanendo sempre non troppo lontani da lui. Una volta sconfitto, Belth cadrà a pezzi.

Raccogliete l'ANELLO DEL FUOCO e tornate di nuovo nella Città in rovina, nella zona dove è presente il ponte con l'acqua.

B5 Recatevi nella parte più ad est, dove è presente l'ultima Flame Fountain. Usate il Ground Gargoyle per colpirla da destra con la spallata ed in questo modo spostarla. Libererete così il passaggio per accedere ad una zona sotterranea.

B7 Ai piedi dell'ingresso è presente un Corpse Demon: il nemico non è molto pericoloso e per eliminarlo facilmente usate l'onda di energia del Ground Gargoyle. Sempre con questa trasformazione, potrete abbattere con la spallata gli altari di pietra presenti in questa zona.

Procedete verso il basso e poi in direzione est per trovare i Living Flame. Questi teschi infiammati non si muovono dalla loro posizione e, dopo essere stati eliminati, rilasciano una serie di fiammelle, perciò attaccateli dalla distanza e non rimanete vicino a loro. Più a sud invece affronterete i Cyclops Bat: i pipistrelli non possiedono attacchi diretti perciò cercheranno di venirvi incontro. Colpiteli dalla distanza oppure fuggite via.

Seguite il percorso ed alzatevi in volo per superare facilmente la sezione con le spine. Infine abbattete l'ultimo altare di pietra per trovare l'accesso alla zona successiva.

B8 Questa zona è molto particolare: qui sono presenti delle fiaccole che, se colpite con il proiettile del Normal Gargoyle, illuminano le aree circostanti che, senza queste luci, sarebbero immerse nell'oscurità.

All'interno della stanza incontrerete i Vampire Bat, pipistrelli molto pericolosi che vi attaccheranno solo quando tutte le fiaccole saranno spente, ed i Water Ghost, fantasmi che cercheranno di spegnere i fuochi da voi accesi.

Per questo motivo è molto importante tenere la zona costantemente illuminata, diminuendo così i pericoli da affrontare. La mappa della stanza è la seguente:

```

#####|
|#                <#####|
|#                <#####>                #|
|#      .          <#####>                #|      1 ingresso
|#      . .        <#####>                #|      2 uscita
|#      . .        #####                <##### 2 #|
|# 1  ^^^^###>    <#####>      . <#####>|      < spine
|#####>      . . XX                <#####>|      # muri fissi
|#####>      XX                #####|      X mattoni fragili
|#####      . <#####>      . . #####|      O altari di pietra
|#####      <#####>      #####|      . fiaccole
|#      XX      #####      #####      #####|
|#      XX . .      . O . O      . O . .      #####|
|#####|

```

Ignorate i mattoni fragili, poichè non siete ancora in grado di abatterli, e proseguite verso sud, facendo attenzione alle spine presenti lungo le pareti. Giunti sul fondo della stanza, usate la spallata del Ground Gargoyle per abbattere gli altari di pietra e procedere verso destra. Andate poi in direzione nord est, tenendo sempre accese le fiaccole ed uscite dalla porta in alto a destra.

B9 All'interno della zona, troverete il boss Ovnunu imprigionato nel fossato. Scalate il condotto ed il nemico inizierà ad inseguirvi lentamente. Durante la risalita potrete raccogliere un Globo grande nel vaso sulla sinistra. Giunti nella parte superiore, affronterete il boss.

*** OVNUNU ***

TABELLA ARMI			DANNI	
Fire	10	5	Contatto	1
Buster	10	5	Occhio	1
Claw	10	5	Acido	1
Demon	4	2		
G-Terra Sc	10	5		
G-Terra On	5	3		
G-Aria	5	3		
G-Acqua	10	5		
G-Tempo	2	1		
G-Infinito	2	1		

ATTACCHI

1. Occhio

Ovnunu rilascia una serie di occhi volanti che si muovono in direzione del personaggio. Essi non sono molto rapidi e bisogna distruggerli tutti prima di affrontare il boss vero e proprio. Per colpirli facilmente, aprire il fuoco contro di loro quando sono immobili.

2. Acido

Ovnunu emette dal suo grande occhio un getto acido in direzione del

personaggio. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Per evitarla è necessario non posizionarsi in corrispondenza della direzione verso cui è rivolta l'iride del boss, quando questi si ferma.

Ovnnunu è una piovra volante munita di un grande occhio. Il nemico non è molto rapido, nè particolarmente aggressivo. All'inizio dello scontro, Ovnnunu sarà imprigionato all'interno di una gelatina verde. Camminando su di essa, sprofonderete gradualmente ma subirete danni solo venendo a contatto con gli occhi o con il boss. Prima di combattere personalmente, Ovnnunu vi scaglierà contro i suoi dieci occhi: rimanete lontani da loro e colpiteli quando restano immobili, in modo tale da eliminarli senza difficoltà.

Una volta distrutti tutti e dieci, Ovnnunu uscirà dalla gelatina verde ed inizierà ad inseguirvi. Mutatevi nel Ground Gargoyle ed aspettate nella parte bassa della stanza. Fate attenzione al suo Acido e colpite Ovnnunu dalla breve distanza con l'onda di energia, non appena il boss si ferma per attaccare. In questo modo potrete aprire il fuoco ripetutamente ed eliminarlo in pochi istanti. Una volta sconfitto, Ovnnunu si porterà al centro della stanza per poi affondare tra le fiamme nella gelatina verde.

Raccogliete il BUSTER: grazie a questo proiettile speciale potrete abbattere i mattoni fragili. Tornati sulla Mappa del mondo, recatevi presso l'edificio celeste a nord est rispetto alla Città in rovina.

Qui affronterete la sfida di Trio the Pago, di livello 1. Essa consiste, al costo di 5 GP, nel rompere a testate 12 teschi avendo a disposizione circa 42 secondi. Completando la sfida con successo, riceverete 5 GP per ogni torcia rimasta ancora accesa. Per colpire i vari teschi dovrete essere precisi nel posizionarvi ed avere il giusto tempismo nell'usare la testata mentre saltate. Ricordate che solo quelli disposti sulla fila più bassa possono essere colpiti senza saltare.

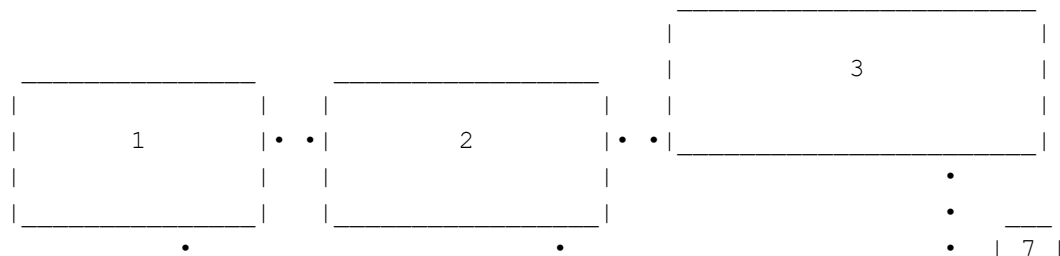
Successivamente, recatevi a nord, presso l'isola circondata dalla foresta.

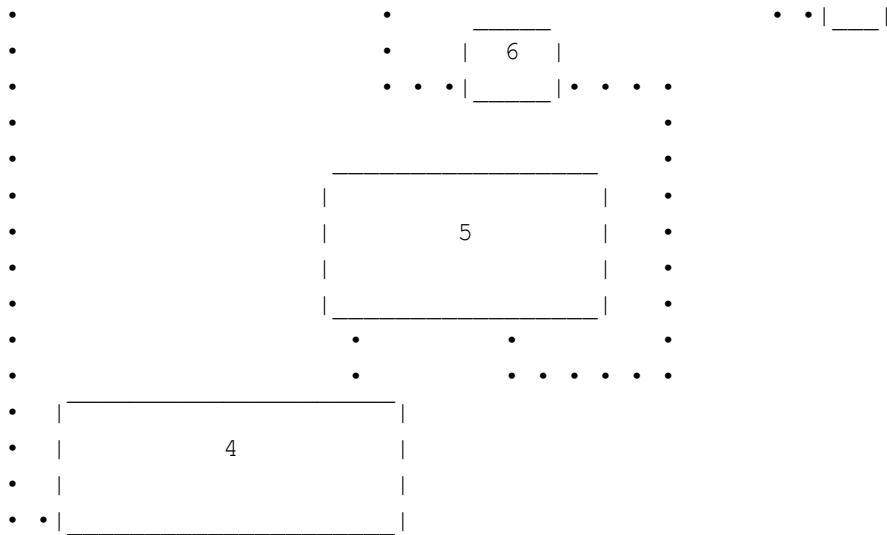
=====
Capitolo 3: IL SIGNORE DELLE FIAMME
=====

[@6C03]

NEMICI	OGGETTI
Armor Ghoul	Skull
Caterkiller	Tornado
Cyclops Bat	
Earthworm	
Stone Platform	
Triton	
(boss) Flame Lord	

Foresta oscura





C1 In questa zona sono presenti delle liane verticali che vi ostacoleranno e che per ora non potrete tagliare. Volate oltre il pendio ricoperto di spine e sull'albero accanto troverete i Caterkiller. Questi lunghi vermi bianchi non vi attaccheranno mai direttamente, bensì si limiteranno a muoversi lungo il ramo su cui sono situati. Eliminateli colpendoli al volto e proseguite volando verso destra.

Fate attenzione ai Cyclops Bat e superate le varie liane passando di ramo in ramo. Più avanti noterete un'Ampolla che però non potrete ancora recuperare quindi procedete in direzione est, entrando nella zona successiva.

C2 Qui è presente un piccolo lago, perciò evitate di cadere in acqua per non subire danni. Potete procedere sia volando, sia saltando sulle diverse Stone Platform presenti. Queste pedane mobili scaglieranno sfere chiodate dalla loro bocca, in compenso potrete salire sulla loro testa senza subire danni, facendovi trasportare da loro.

Eliminate i Cyclops Bat che scenderanno dalle chiome degli alberi e fate attenzione ai Triton che salteranno fuori dall'acqua. Infine procedete lungo il pendio erboso per accedere nella zona accanto.

C3 Una volta entrati, scoppierà un incendio nella foresta che brucerà le varie chiome degli alberi. Ora dovrete fare attenzione a non farvi colpire dalle fiamme che potranno cadere dall'alto. Dal terreno invece compariranno gli Earthworm, lunghi vermi a forma di radici. Poichè non si possono spostare dal punto in cui fuoriescono, rimanete fuori dalla loro portata e colpiteli dalla distanza.

Superate le varie spine presenti sul terreno ed usate il Buster per eliminare gli Armor Ghoul: con questo proiettile potrete sconfiggerli anche colpendoli sul davanti. Giunti alla parete verticale, sempre utilizzando il Buster, abbattete i mattoni fragili ed usate la testata per liberare il passaggio per una zona segreta.

C7 All'interno di questa grotta troverete il talismano SKULL. Una volta equipaggiato, esso aumenterà la probabilità di ottenere oggetti

curativi dopo aver eliminato un nemico. Tornate nella zona precedente.

C3 Oltrepassate la parete, raccogliete il Globo grande presente nel vaso e procedete in direzione est per affrontare il boss.

*** FLAME LORD ***

TABELLA ARMI

Fire	.	.
Buster	47	24
Claw	47	24
Demon	17	10
G-Terra Sc	47	24
G-Terra On	24	12
G-Aria	47	24
G-Acqua	17	10
G-Tempo	11	6
G-Infinito	11	6

DANNI

Contatto	2
Pantera	2
Falco	1
Pioggia	1
Goccia	1

ATTACCHI

1. Pantera (scheletro)

Flame Lord si trasforma in una pantera di fuoco e compie un balzo in avanti. La tecnica non è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla bisogna allontanarsi dal boss oppure oltrepassarlo con un salto.

2. Falco (scheletro)

Flame Lord rilascia due falchi di fuoco che si muovono in direzione del personaggio. La tecnica non è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla è necessario distruggere i falchi aprendo il fuoco contro di loro.

3. Pioggia (scheletro)

Flame Lord rilascia una serie di falchi di fuoco che poi ricadono verticalmente sul terreno sottoforma di sfere incendiarie. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitarla bisogna allontanarsi dal boss oppure posizionarsi negli spazi vuoti tra una sfera e l'altra.

4. Goccia (teschio)

Flame Lord rilascia verticalmente una serie di fiammelle. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitarla bisogna posizionarsi negli spazi vuoti tra una sfera e l'altra.

Flame Lord è uno spirito mutaforma composto da fiamme. Non è molto rapido ma possiede una notevole aggressività. Durante lo scontro, rimanete non troppo lontani dal boss ed usate il Buster per distruggere i Falchi. Una volta fatto, trasformatevi nel Ground Gargoyle ed attaccate ripetutamente Flame Lord con l'onda di energia, evitando la Pantera e la Pioggia. Continuate con questa strategia sino a quando il boss non verrà circondato dalle fiamme.

Flame Lord ora assumerà la forma di un teschio volante e si muoverà oscillando. Dovrete fare maggiore attenzione adesso a non venire a contatto con il boss, cercando di oltrepassarlo con un salto, se possibile. Poichè sarà difficile colpirlo con il Ground Gargoyle, usate il Buster per attaccare Flame Lord dalla distanza. Una volta sconfitto, il boss sprofonderà nel terreno.

Raccogliete il TORNADO: grazie a questo proiettile speciale potrete generare piattaforme da sfruttare per andare verso l'alto. Tornati sulla Mappa del mondo, potrete recarvi presso due negozi situati a nord rispetto alla Foresta oscura.

L'edificio rosa sulla foce del fiume è un negozio di Magie, dove potrete acquistare la stessa merce presente nella Città in rovina, ad esclusione della magia Death:

Shadow 10 GP
Hold 20 GP
Imp 25 GP
Shock 50 GP

L'edificio rosa a sud dell'ammasso montuoso è invece un negozio di Pozioni e qui potrete comprare:

Mercury 6 GP
Sulfur 10 GP
Herb 25 GP
Elixir 100 GP

Una volta fatti gli acquisti desiderati, recatevi nella grande isola orientale, presso gli edifici presenti nella zona sud ovest.

=====

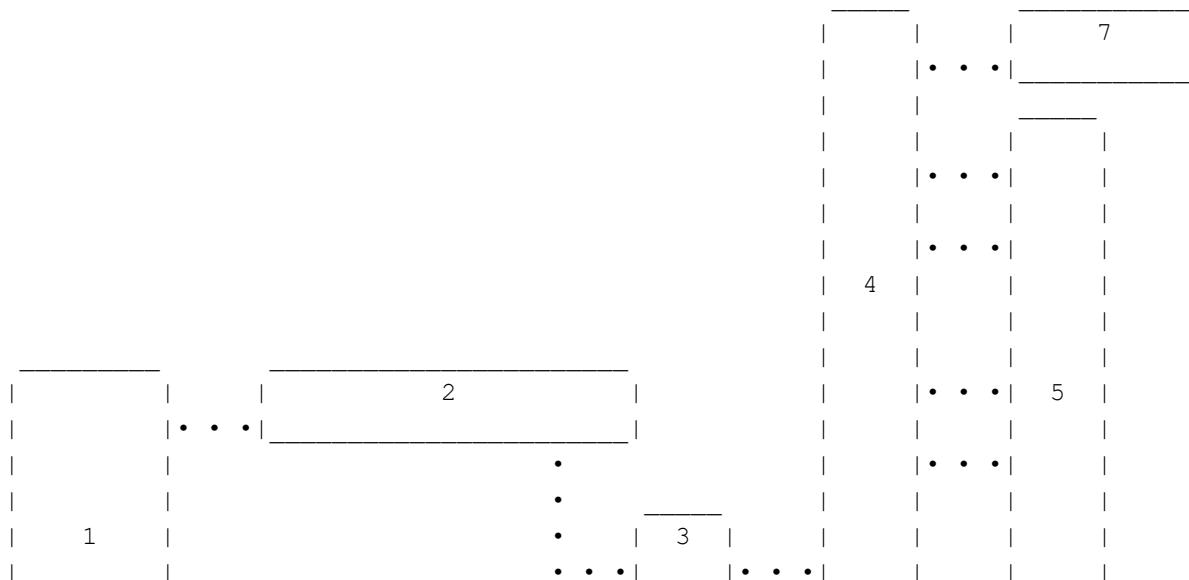
Capitolo 4: VENTI DI GUERRA

[@6C04]

=====

NEMICI	OGGETTI
Armor Ghoul	Ampolla
Bone Condor	Crown
Bone Ghost	Gemma dell'Aria
Flying Rock	Pergamena
Ghost	
Guardian Hippogriff	
Ogre	
Spike Trap	
(boss) Arma Beta	

Torre dei venti



| |
| |
|_____|

_____ | |
| 6 | | |
|_____| • • • |_____|

D1 In questa stanza sono presenti un gran numero di spine sia sul soffitto che sul pavimento. Procedete volando verso destra, sino a raggiungere la grande parete verticale. Qui troverete gli Spike Trap: non potete eliminarli e per superarli senza difficoltà, scalate il muro, aggrappandovi ogni volta in punto più in alto, mentre questi rientrano nel muro.

Giunti in cima al condotto, ora dovrete volare in direzione ovest. Questa volta ci saranno alcune colonne mobili che potranno ostacolarvi durante il volo. Sfruttatele per alzarvi di quota, se necessario e raggiungete il secondo condotto verticale. Usando il Buster, distruggete i mattoni fragili presenti sulla parete destra e all'interno del corridoio nascosto potrete raccogliere un'AMPOLLA.

Giunti poi in cima, proseguite verso sinistra, facendo sempre attenzione alle varie colonne mobili ed entrate nella zona successiva.

D2 Una volta all'esterno, dovrete attraversare questo percorso aereo dove incontrerete molti Armor Ghouls e Bone Condors. Questi ultimi vi verranno incontro rapidamente e potranno colpirvi con l'Acido nel caso in cui vi troviate sotto di loro. Usate il Buster per farvi strada tra i nemici ed aiutatevi con le colonne mobili, se necessario.

Prendendo il volo, i venti vi sospingeranno automaticamente verso destra e quindi dovrete fare maggiore attenzione nello spostarvi. Cadendo nel vuoto, dovrete ricominciare il percorso dall'inizio. Arrivati al termine, raccogliete il Globo grande presente all'interno del vaso e lasciatevi cadere nel vortice in basso.

D3 Qui troverete un'altra statua di pietra: il Guardian Hippogriff.

<> GUARDIAN HIPPOGRIFF <> Per iniziare lo scontro, colpite la sua statua con una testata. Mentre il nemico si sta ancora liberando, alzatevi in volo rimanendo però vicini a lui: in questo modo potrete colpirlo ripetutamente quando sta ancora aumentando di quota. Una volta che il Guardian Hippogriff sarà in volo, tornate a terra e rimanete sotto di lui: così facendo eviterete le sue Piume, costringendolo ad eseguire la Carica.

Quando ciò avviene, oltrepassate il nemico con un salto e tornate in volo, rimanendo sempre vicino al Guardian Hippogriff. Colpitelo ripetutamente mentre questi si alza nuovamente di quota e ripetete la strategia sino alla sua sconfitta. Può capitare che, durante lo scontro, il nemico torni da solo nella forma di statua di pietra: usate la testata per far ricominciare la battaglia. Una volta che il Guardian Hippogriff sarà definitivamente sconfitto, distruggete la sua statua per terminare lo scontro.

Raccogliete il Globo grande ed entrate nella torre sulla destra.

D4 Ora dovrete andare costantemente verso l'alto. Sfruttate le pedane che

ruotano attorno al grande pilone centrale e saltate gradualmente da una all'altra. Giunti sull'ultima, spiccate il volo ed aggrappatevi sulla sporgenza a destra. Salite su di essa e da qui raggiungete la seconda serie di pedane.

Recatevi poi sulla sporgenza a sinistra per poi salire su un'altra più piccola a destra, dove è presente un'uscita. Attraversate quindi l'apertura nella parete per accedere alla zona accanto.

D5 Una volta fuori, lasciatevi cadere, tenendovi vicini alla parete di sinistra: in questo modo eviterete sia le indistruttibili Flying Rock, che cercheranno di colpirvi dall'alto, sia i Bone Ghost, che tenteranno di venirvi addosso. Arrivati sul fondo della zona, uscite da sinistra.

D6 Rompete con le testate le tre statue di pietra per trovare in quella più ad ovest il talismano CROWN. Una volta equipaggiato, esso aumenterà la probabilità di ottenere denaro dopo aver eliminato un nemico. Tornate nella zona precedente.

D5 Ora, per andare verso l'alto, esistono due metodi: o vi alzate in volo, ed aspettate che le correnti ascensionali vi trasportino lentamente verso nord, oppure scalate rapidamente la parete destra. Usate quest'ultimo metodo e, così facendo, raccoglierete subito la PERGAMENA presente nell'angolo di nord est di questa zona. Una volta fatto, uscite dalla porta più in alto, tra quelle presenti sulla parete sinistra.

D4 Rientrati nella torre, eliminate subito l'Ogre e riprendete la scalata, usando nuovamente le pedane che ruotano attorno al grande pilone centrale. Questa volta però dovrete fare maggiore attenzione ai Ghost che cercheranno di ostacolarvi. Nel caso in cui doveste cadere giù, uscite di nuovo nella zona esterna e scalate nuovamente la parete destra per tornare rapidamente in alto. Giunti infine sulla piccola sporgenza a nord est, uscite dalla porta.

D7 Dopo aver attraversato il ponte, affronterete il boss di questa località.

|| ARMA: Lieto di rivederti, Firebrand! Questa volta non avrò pietà di te.

*** ARMA BETA ***

TABELLA ARMI

Fire	32	16
Buster	32	16
Claw	32	16
Demon	11	6
G-Terra Sc	32	16
G-Terra On	16	8
G-Aria	16	8
G-Acqua	32	16

DANNI

Contatto	2
Planata	2
Sfera	2
Tornado	-

G-Tempo 7 4
G-Infinito 7 4

ATTACCHI

1. Planata

Arma si lancia in volo contro il personaggio. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitarla facilmente, alzarsi in volo e lasciarsi cadere non appena in nemico si lancia verso il basso oppure oltrepassarlo saltando.

2. Sfera

Arma scaglia un globo di energia in direzione del personaggio. La tecnica è discretamente rapida e possiede un ampio raggio d'azione. Per evitarla è sufficiente spostarsi di qualche passo oppure posizionarsi al di sotto del boss.

3. Tornado

Arma scende sul pavimento e genera un tornado che avanza lentamente. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Il tornado non causa danni al personaggio ma gli impedisce di oltrepassarlo e lo costringe anche ad alzarsi di quota. Questo attacco non si può evitare, ma una volta allontanatisi a sufficienza da esso, i suoi effetti saranno ridotti.

Arma è un potente demone volante verde. Possiede una discreta agilità ma non è molto aggressivo. Lo scontro è molto simile al precedente, con la differenza che il boss causerà danni maggiori e potrà usare anche il Tornado. Quando ciò accade, attraversate il turbine ed allontanatevi il più possibile da esso per ridurre i suoi effetti.

Durante tutto lo scontro, rimanete sempre in aria e lontani dal boss: in questo modo potrete evitare facilmente i suoi attacchi, lasciandovi cadere non appena Arma li esegue. Per danneggiarlo invece, aspettate che il boss usi la Planata, usate il Buster contro di lui quando è ancora lontano, lasciatevi cadere e tornate in volo, riprendendo la strategia dall'inizio. Una volta sconfitto, Arma fuggirà via.

|| ARMA: Come può essere?! La mia tecnica 'Tornado' è stata sconfitta!
|| Chi sei tu in realtà...?? Ci rivedremo, Firebrand!

Raccogliete la GEMMA DELL'ARIA: questo oggetto vi permetterà di trasformarvi nell'Aerial Gargoyle e grazie alla sue ali potrete alzarvi facilmente di quota durante il volo.

Tornati sulla Mappa del mondo, recatevi presso la piccola isola più a sud per accedere alla sfida di Trio the Pago, di livello 2. Questa volta, al costo di 10 GP, dovrete rompere a testate 16 teschi avendo a disposizione circa 42 secondi. Completando la sfida con successo, riceverete 10 GP per ogni torcia rimasta ancora accesa.

In seguito, tornate presso la Foresta oscura.

=====
Capitolo 5: MENTE E CORPO

[@6C05]

=====
NEMICI

OGGETTI

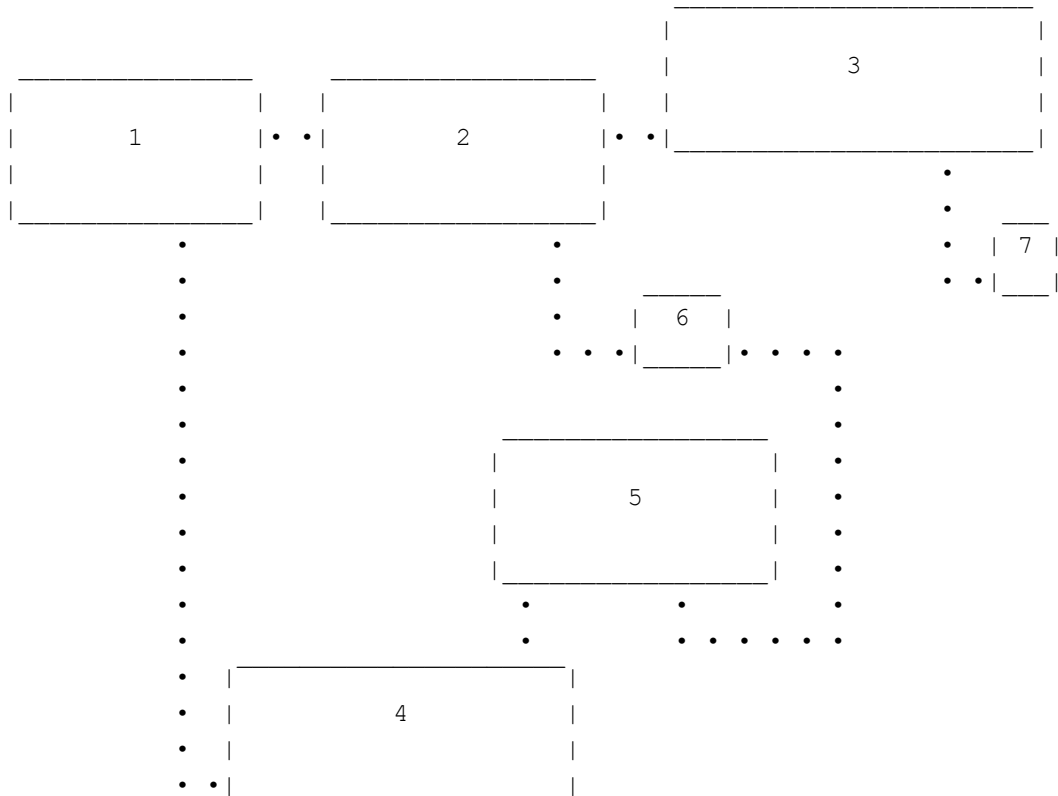
Anemone

Ampolla

Cyclops Bat
Skull Fish
(boss) Scula

Anello del Fuoco
Pergamena

Foresta oscura



C1 Adesso, grazie al proiettile dell'Aerial Gargoyle, potrete tagliare le liane presenti e raccogliere l'AMPOLLA presente al termine della zona. Tornate poi indietro, recatevi presso i due alberi più ad est e raggiungete il terreno tra di loro, passando attraverso i rami. Usate poi la testata per liberare l'accesso ed entrare in una zona sotterranea.

C4 All'interno della grotta affronterete gli Anemone, in grado di emettere spine e spore sia frontalmente che verso l'alto. Posizionatevi fuori dalla portata dei loro attacchi ed aprite il fuoco dalla distanza.

Più avanti troverete parte della caverna sommersa dall'acqua, con la marea che si alzerà ed abbasserà col passare del tempo: per evitare danni, raggiungete le pedane galleggianti oppure rimanete in volo sino a quando il livello dell'acqua non si abbasserà. Nella parte sottomarina troverete gli Skull Fish, pesci non molto pericolosi.

Procedete verso destra, aggrappandovi anche alle pareti se necessario, ed in seguito raggiungete la penultima pedana galleggiante. Attendete che la marea si alzi e, giunta al culmine, saltate per entrare nel condotto. Abbattete i vari mattoni fragili sulla destra per trovare poi una PERGAMENA all'interno del vaso.

Tornate giù e recatevi sull'ultima pedana galleggiante per entrare nella zona successiva, con l'alzarsi della marea.

C5 Anche in questa caverna è presente l'acqua nella parte inferiore, con la differenza che ora non ci sarà più la marea. Procedete in direzione est volando e fate attenzione ai Cyclops Bat. Giunti nella parte finale della caverna, affronterete il boss.

*** SCULA ***

TABELLA ARMI

Fire	34	17
Buster	34	17
Claw	34	17
Demon	12	6
G-Terra Sc	34	17
G-Terra On	34	17
G-Aria	.	.
G-Acqua	34	17
G-Tempo	7	4
G-Infinito	7	4

DANNI

Contatto	2
Lancio	2
Rimbalzo	2

ATTACCHI

1. Lancio (entrambi)

il corpo di Scula si piega all'indietro e scaglia la testa a mo' di catapulta. Essa viene lanciata in avanti lungo una traiettoria parabolica. Al termine dell'esecuzione, il corpo corre a recuperare la testa. Questo attacco è discretamente rapido e copre una vasta area. Per evitarlo bisogna avvicinarsi al boss, in modo tale che la testa passi sopra al personaggio, e poi oltrepassare il corpo saltando, mentre questi sta andando a recuperare la testa.

2. Rimbalzo (solo testa)

rimasta senza il corpo, la testa inizia a muoversi all'interno della grotta rimbalzando lungo le pareti. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitarla bisogna spostarsi per evitare il contatto con il boss, oppure colpirlo per interrompere il suo attacco.

Scula è l'unione di due crostacei separati, un corpo ed una testa, che lottano assieme. Il boss si sposta camminando oppure compiendo balzi ed è molto aggressivo. Per sconfiggere Scula dovrete distruggere entrambe le sue parti, che possono essere colpite in maniera indipendente. Concentratevi sul corpo ed attaccatelo ripetutamente con il Buster. Non rimanete troppo lontani dal boss: così facendo potrete oltrepassarlo facilmente sia quando scaglia la testa, sia quando salta in avanti.

Dopo aver distrutto il corpo, dovrete concentrarvi sulla testa. Essa inizierà a compiere balzi oppure rimbalzare tra le pareti della grotta. Trasformatevi nel Ground Gargoyle ed attaccatela di continuo con l'onda di energia, non dandole così la possibilità di muoversi. Se invece doveste distruggere prima la testa, il corpo cercherà di venirvi sempre incontro correndo oppure saltando, costringendovi quindi a schivarlo ripetutamente. Una volta eliminate le due parti, Scula scomparirà tra le fiamme.

Raccogliete l'ANELLO DEL FUOCO. Adesso recatevi nel negozio di Pozioni della Città in rovina ed acquistate i Ginseng perchè serviranno per lo scontro successivo.

|
| Prima di proseguire, perdetevi la vita e segnatevi la password relativa.
| Recatevi poi presso il castello bianco ad est del fiume.
|

=====
Capitolo 6: LA GUERRA CIVILE
=====

[@6C06]

Fortezza di Phalanx

Giunti nella località, entrerete direttamente nella sala di Phalanx dove quest'ultimo vi starà aspettando.

|| PHALANX: Ah... sei arrivato molto prima di quanto pensassi, Firebrand,
|| ma tutto ciò non ha alcuna importanza. Questa volta ti strapperò le ali
|| una volta per tutte.

*** PHALANX ***

TABELLA ARMI

DANNI

Fire	25	13	Contatto	2
Buster	50	25	Planata	2
Claw	50	25	Sfera	1
Demon	9	5	Lampi	1
G-Terra Sc	50	25		
G-Terra On	25	13		
G-Aria	.	.		
G-Acqua	50	25		
G-Tempo	10	5		
G-Infinito	10	5		

ATTACCHI

1. Planata

Phalanx si lancia verso il basso, ed usa la sua ala come se fosse una lama. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitarla è necessario allontanarsi dal boss oppure andargli incontro, in modo tale che Phalanx passi sopra la testa del personaggio, senza venirne a contatto.

2. Sfera

Phalanx si abbassa di quota e scaglia frontalmente una sfera di fulmini. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per schivarla è necessario oltrepassarla con un salto oppure distruggerla con il Fire.

3. Lampi

Phalanx genera quattro globi di energia che cadono dall'alto e rimbalzano sul pavimento. La tecnica non è molto rapida ma copre una vasta area. Per non subire danni è sufficiente allontanarsi dal punto di caduta dei globi, i quali svaniranno automaticamente al terzo rimbalzo. È possibile distruggerli con il Fire.

Phalanx è un grande demone volante. Possiede una discreta agilità ed è abbastanza aggressivo. Ai lati della stanza sono presenti due pareti ricoperte di spine a cui dovrete fare attenzione. Posizionatevi in uno degli angoli inferiori della stanza, avvicinandovi il più possibile alle spine ma senza

rimanerne feriti. Da qui, Phalanx non potrà colpirvi con la Planata e dovrete fare attenzione solo a distruggere i Lampi e la Sfera con il Fire. Saltate ed aprite il fuoco, non appena il boss si avvicina, per colpirlo. Questo metodo necessita di diverso tempo, ma così facendo sarà possibile eliminare Phalanx senza difficoltà.

```
#####  
### FINALE 1 #####  
# #  
# PHALANX: Io evoco il potere dei cieli! ...Cosa?? Non sono io il destinato #  
# ad essere il prescelto...? #  
# #  
# Colto di sorpresa, il possente Phalanx #  
# venne sconfitto da Firebrand prima di #  
# poter evocare il potere del Cielo. #  
# #  
# Compiuta la sua vendetta, #  
# Firebrand tornò nelle terre dei demoni #  
# per curare le sue ferite. #  
# #  
# ARMA: Non avrei mai immaginato che Phalanx potesse essere sconfitto... #  
# È scritto che chiunque elimini il sovrano, diventi a sua volta il nuovo #  
# re... La prossima volta sarà il mio turno... #  
# #  
# Con la sconfitta di Phalanx, #  
# il regno dei demoni perse il suo equilibrio #  
# e sprofondò nell'anarchia. #  
# #  
# In molti si chiedono #  
# se sottostare al giogo di Phalanx #  
# fosse stato davvero peggiore #  
# che sopravvivere nell'inferno #  
# in cui ora sono confinati... #  
# #  
#####
```

Una volta terminato il filmato finale, dove vengono presentati alcuni boss, resettate il gioco e ricaricate l'avventura con la password precedente. Questa volta tornate presso la Torre dei venti.

=====
Capitolo 7: IL PADRONE DEI CIELI

[@6C07]
=====

NEMICI

OGGETTI

Flier

Claw

Torre dei venti

Recatevi nuovamente nella zona C2 ed ora completate il percorso aereo, senza cadere nel vortice. Proseguite lungo il pavimento per affrontare il Flier.

<> FLIER <> L'unico punto vulnerabile del boss è il volto, inoltre è possibile posizionarsi sulla sua coda, ma non sull'estremità ricoperta di spine, senza subire danni al contatto. Rimanete lontano dal Flier e siate

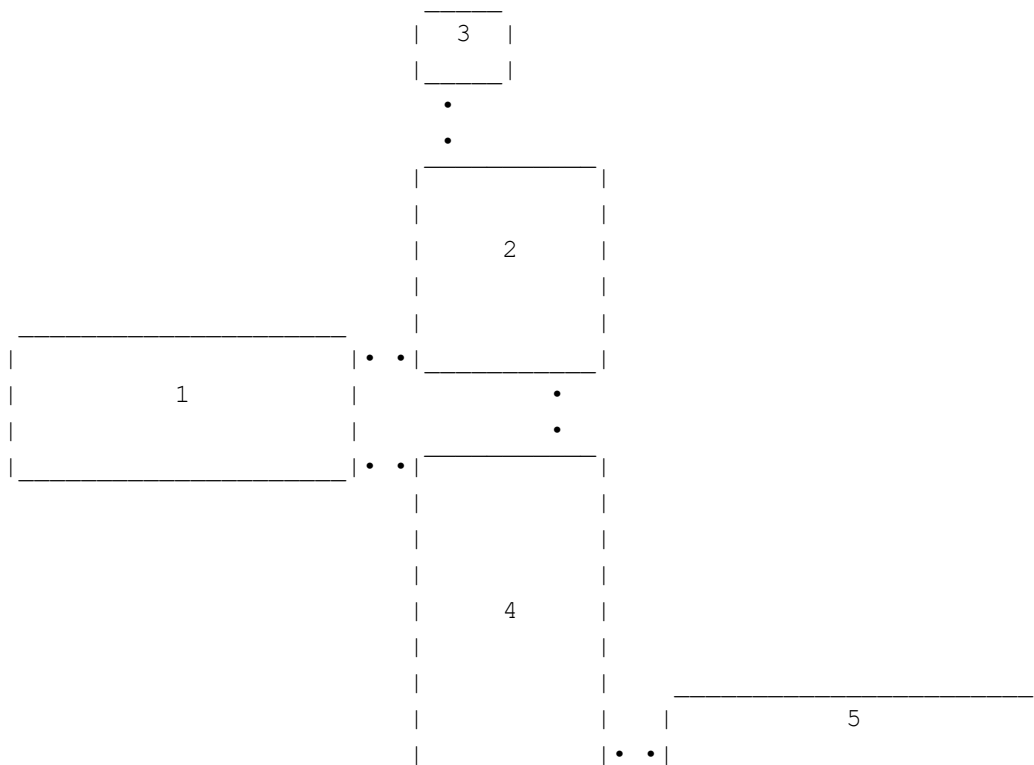
precisi nell'evitarlo, oltrepassandolo volando mentre vi verrà incontro. Quando il boss ruota su sè stesso, si lancerà contro di voi dopo aver raggiunto la vostra altezza. Attaccatelo con il Buster dalla distanza, colpendolo con il giusto tempismo e sfruttate la possibilità di salire sulla sua coda per oltrepassarlo più facilmente. Una volta sconfitto, il nemico fuggirà via per poi cadere a pezzi.

Raccogliete il CLAW: grazie a questo proiettile speciale potrete ricoprire le spine presenti sulle pareti ed aggrapparvi su queste sezioni sicure per proseguire verso l'alto. Nella Mappa del mondo, noterete che ora la Fortezza di Phalanx non sarà più presente. Recatevi presso i templi circondati dall'acqua, nella grande isola orientale.

=====
 Capitolo 8: MONDI SOMMERSI [06C08]
 =====

NEMICI	OGGETTI
Anemone	Anello del Fuoco x4
Bone Condor	Gemma dell'Acqua
Ogre	
Skull Fish	
Triton	
(boss) Crawler	
(boss) Holothurion	

Atlantide



E1 Una volta giunti qui, potrete distruggere le due statue iniziali con le testate. Procedete verso destra, saltando di pedana in pedana e facendo attenzione a non cadere in acqua, oppure trasformatevi nell'Aerial Gargoyle e attraversate la zona volando. Fatevi strada tra i Bone Condor ed i Triton per poi entrare nel grande portone.

E2 Usate la spallata del Ground Gargoyle per abbattere la statua che ostruisce il passaggio e poi eliminate gli Ogre. Saltate da una pedana all'altra e fate attenzione alle spine presenti sul pavimento. Non cadete in acqua, e se dovesse succedere, saltate di continuo per uscirne fuori, prima di subire dei danni.

Procedete verso destra e trasformatevi nell'Aerial Gargoyle per attraversare il condotto. Giunti nel corridoio superiore, abbattete la prima statua per trovare un ANELLO DEL FUOCO. Dopo aver distrutto anche la seconda, noterete sul pavimento un piccolo fossato. Oltrepassatelo saltando poichè, camminando su di esso, cadrete, tornando nel corridoio inferiore.

Scalate il secondo condotto verticale e, arrivati in cima, abbattete tutte le statue lungo il cammino. Dall'alto cadrà il boss che inizierà ad inseguirvi: distruggete gli ostacoli lungo il percorso, sino ad arrivare in una stanza dove potrete combattere liberamente.

*** CRAWLER ***

TABELLA ARMI

Fire	36	18
Buster	36	18
Claw	36	18
Demon	12	6
G-Terra Sc	18	9
G-Terra On	.	.
G-Aria	.	.
G-Acqua	36	18
G-Tempo	8	4
G-Infinito	8	4

DANNI

Contatto	4
A.volante	2
A.strisc.	2
Terremoto	2

ATTACCHI

1. Anima volante

Crawler genera dal suo dorso uno spirito volante che si muove in avanti oscillando. L'anima non è molto rapida e può essere distrutta con i vari proiettili.

2. Anima strisciante

Crawler scaglia verso l'alto una sfera che, a contatto con il pavimento, genera uno spirito che si muove strisciando. L'anima non è molto rapida e può essere distrutta con i vari proiettili.

3. Terremoto

Crawler sbatte violentemente le mani sul pavimento facendo cadere dall'alto diversi massi. La tecnica è molto rapida e copre una vasta area. Per non subire danni è necessario spostarsi orizzontalmente non appena si sta per essere colpiti da un masso.

Crawler è un grosso agglomerato informe che striscia sul pavimento. Il boss non è rapido nel muoversi ed il suo unico punto debole è l'occhio che compare brevemente quando Crawler alza le braccia. Durante lo scontro, rimanete in volo e posizionatevi alla stessa altezza dell'occhio, in modo tale da poterlo colpire non appena appare. Spostatevi in orizzontale per schivare i massi che cadono dall'alto e la sfera che genera le Anime striscianti. Distruggete anche le Anime volanti prodotte dal boss e rimanete sempre pronti ad attaccare Crawler quando mostra il suo punto debole. Nel caso in cui il boss vi chiuda in

un angolo, oltrepassatelo con l'Aerial Gargoyle ed attendete che Crawler indietreggi di qualche passo prima di posizionarvi nuovamente davanti a lui. Una volta sconfitto, il boss sprofonderà nel pavimento.

Raccogliete la GEMMA DELL'ACQUA: questo oggetto vi permetterà di trasformarvi nel Tidal Gargoyle e grazie alle sue capacità potrete esplorare le zone sottomarine senza subire danni. Recatevi nuovamente nella prima zona di Atlantide.

E1 Questa volta, tramite la Gemma dell'Acqua, recatevi nella parte sottomarina, procedendo verso destra. Fatevi strada tra i Triton e state attenti alle spine presenti sul fondale. Arrivati alla parete, usate i proiettili del Tidal Gargoyle per abbattere i mattoni fragili e proseguire attraverso il passaggio.

E4 Seguite il percorso e fate attenzione alle spine presenti sui soffitti e lungo i fondali: nuotate per evitarli, in modo tale da muovervi orizzontalmente. Eliminate gli Anemone e lo Skull Fish per poi abbattere i mattoni fragili. Una volta fatto, seguite il condotto verso l'alto.

E2 Vi ritroverete nella zona dove avete affrontato Crawler. Procedete in direzione nord e, giunti in cima, ora potrete attraversare il condotto dal quale in precedenza era sceso il boss.

E3 Al suo interno, raggiungete la statua di pietra vicina alla parete destra. Abbattetela con la spallata del Ground Gargoyle per trovare un ANELLO DEL FUOCO. Ora fate il percorso al contrario per tornare in acqua dalla zona precedente.

E4 Di nuovo in acqua, andate verso il basso, facendovi strada tra gli Skull Fish e gli Anemone. Giunti al bivio, seguite la strada verso l'alto e distruggete i mattoni fragili per trovare poi un ANELLO DEL FUOCO nel vaso vicino alla parete sinistra. Tornate alla biforcazione e questa volta procedete in direzione ovest. Proseguite lungo il percorso sino ad arrivare nella parte dove sono presenti i Triton. Abbattete gli ostacoli, poi attirate i nemici verso la vostra posizione per poterli eliminare facilmente. Una volta terminati, entrate nell'ultima zona.

E5 In questo corridoio dovrete avanzare verso destra e farvi strada tra i Triton. Come avete già fatto nella zona precedente, attirateli verso la vostra posizione prima di attaccarli. Dovrete fare molta attenzione alle spine perchè gli unici oggetti curativi potrete ottenerli solo dai nemici. Giunti al termine del percorso, affronterete il boss.

*** HOLOTHURION ***

TABELLA ARMI

Fire	.	.
Buster	.	.
Claw	.	.
Demon	.	.
G-Terra Sc	.	.
G-Terra On	.	.
G-Aria	.	.
G-Acqua	24	12
G-Tempo	.	.
G-Infinito	15	8

DANNI

Contatto	3
Spore	3
Soffio	-
Risucchio	-

ATTACCHI

1. Spore

Holothurion genera continuamente spore dalla sua conchiglia, le quali si muovono seguendo la corrente. Esse non sono molto rapide ma coprono una vasta area. Per evitarle bisogna necessariamente spostarsi a seconda del flusso della corrente.

2. Soffio

Holothurion emette un potente soffio, generando una corrente marina che si muove in senso orario. La tecnica non causa danni e serve per spostare le varie Spore presenti sullo schermo.

3. Risucchio

Holothurion ingoia acqua, generando una corrente marina che si muove in senso antiorario. La tecnica non causa danni e serve per spostare le varie Spore presenti sullo schermo.

Holothurion è una gigantesca lumaca marina. Non si sposta mai dal punto in cui è situata e la sua caratteristica è quella di poter modificare il flusso della corrente marina. Durante lo scontro dovrete sempre fare attenzione alle Spore generate dal boss, che rappresentano il vero pericolo. Holothurion alterna in maniera alternata il Soffio ed il Risucchio e quindi dovrete muovervi di conseguenza per schivare le Spore. Tra una tecnica e l'altra del boss, e specialmente mentre sta per eseguire il Soffio, tornate sul pavimento e colpitelo ripetutamente. Può capitare che Holothurion si chiuda in sè stesso per alcuni istanti, arrestando così il flusso della corrente. Una volta sconfitto, il boss si ritrarrà nella sua conchiglia prima di svanire.

Raccogliete l'ANELLO DEL FUOCO. Tornati sulla Mappa del mondo, recatevi ora presso l'edificio situato tra le montagne a nord, nel grande continente.

=====

Capitolo 9: ARMA FINALE

[@6C09]

=====

NEMICI

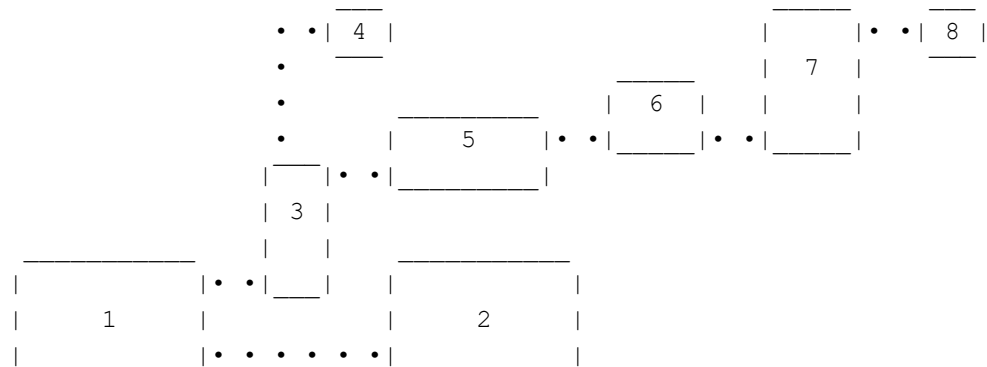
Armor Ghoul
 Blob
 Bone Condor
 Cyclop Bat
 Grewon
 Living Flame
 Ogre
 Silver Flier
 Skull Keeper

OGGETTI

Ampolla
 Anello del Fuoco
 Armour
 Demon
 Gemma del Tempo
 Pergamena

Stone Platform
 Vampire Bat
 Wall Spider
 Zombie Hand
 (boss) Arma Omega

Palazzo di ghiaccio



F1 In questa località gran parte dei pavimenti sarà ricoperta dai ghiacci e ciò farà scivolare Firebrand mentre cammina, perciò state attenti nel muovervi. Procedete verso destra, eliminando gli Skull Keeper e mutatevi nell'Aerial Gargoyle per superare le pareti verticali. Fatevi strada tra i nemici ed infine proseguite lungo il pavimento per accedere alla zona accanto.

F2 Attaccate gli Armor Ghoul con il Buster e di nuovo trasformatevi nell'Aerial Gargoyle per oltrepassare le pareti ghiacciate. Una volta giunti nella parte finale, recatevi sulla pedana sospesa in alto ed usate il Ground Gargoyle per abbattere il cumulo di teschi ed ottenere così una PERGAMENA. Procedete poi verso destra per affrontare il mini boss.

<> GREWON <> La caratteristica di questo boss è quella di cambiare colore ogni volta che viene colpito, ed in questo breve lasso di tempo, non potrà subire danni. Per questo motivo durante lo scontro dovrete attaccare Grewon e poi darvi subito alla fuga, in attesa che la sua armatura si disattivi. Alzatevi in volo con il Normal Gargoyle e controllate la posizione del boss. Grewon dovrà quasi sicuramente usare l'Assalto per colpirvi e quindi potrete anticipare le sue mosse ed attaccarlo non appena salta. Allontanatevi dopo ogni colpo andato a segno ed in poco tempo lo avrete sconfitto. Una volta eliminato, Grewon si accascerà al suolo prima di svanire.

Raccogliete il DEMON: questo proiettile possiede una grande potenza offensiva ed inoltre è in grado di accendere le fiaccole. Rientrate poi in questa stessa località.

F1 Una volta qui, non avanzate bensì alzatevi verticalmente in volo con l'Aerial Gargoyle sino a trovare una piccola pedana sospesa nel vuoto. Su di essa è presente un'AMPOLLA. Da qui, continuate a volare in linea retta verso est, eliminando i vari Bone Condor, e raggiungerete infine un ingresso scavato nella parete.

F3 Entrati in questa zona, usate l'Aerial Gargoyle per scalare il lungo condotto, facendo attenzione ai Wall Spider ed ai Living Flame. Giunti in cima, troverete due blocchi di ghiaccio che ostruiscono i portoni. Usate la testata e distruggete prima quello di sinistra, entrandoci.

F4 Al suo interno, usate il Buster per abbattere i mattoni fragili ed infine rompete il vaso per raccogliere l'ANELLO DI FUOCO presente al suo interno. Tornate nella zona precedente e questa volta distruggete il blocco di destra.

F5 Abbattete la statua con il Ground Gargoyle, stando attenti alle spine sul pavimento ed ai Cyclops Bat. Volate verso destra con l'Aerial Gargoyle, in modo tale da superare facilmente sia gli ostacoli, sia i nemici, per poi raggiungere l'uscita.

F6 Procedete lungo il ponte per affrontare il mini boss.

<> SILVER FLIER <> L'unico punto vulnerabile del boss è il volto, inoltre è possibile posizionarsi sulla sua coda, ma non sull'estremità ricoperta di spine, senza subire danni al contatto. Rimanete lontano dal Silver Flier e siate precisi nell'evitarlo, oltrepassandolo in volo mentre vi verrà incontro. Quando il boss ruota su sè stesso, si lancerà contro di voi dopo aver raggiunto la vostra altezza. Attaccatelo usando l'Aerial Gargoyle dalla distanza, colpendolo con il giusto tempismo ed alzandovi di quota per oltrepassarlo più facilmente. Una volta sconfitto, Silver Flier fuggirà via per poi cadere a pezzi.

Raccogliete il Globo grande per accedere automaticamente nella zona successiva.

F7 Così come già accaduto nella Città in rovina - B8, anche questa stanza diverrà oscura con lo spegnersi delle fiaccole. Di conseguenza dovrete tenerle accese con il Fire o con il Demon, per evitare che i Vampire Bat vi assalgano. A differenza del caso precedente, in questa zona non sono presenti i Water Ghost che spengono le fiaccole.

```
|#####|
|#> #####|#|
|#> #####|#|
|#> . . 2|#|
|#> ##^ ^ ^ ^ . #####|
|#> <#####^ ^ ^ ^ ^ ^#####|
|## <#####|
|#> <#####>|#|
|#> <###> .|#|
|#> . <###> ##### 0|#| 1 ingresso
|## ##### <#####| 2 uscita
|#> <#####| < spine
|#> . <#####| # muri fissi
|#> . <#####| 0 statua di ghiaccio
|#####^ ^ ^ ^ ^##### <#####| . fiaccole
|##### . <#####|
|##### <#####|
```

```

|#####      •          <#####|
|#####      •          #|
|#           #          •  #|
|#           ####        #|
|#   •       ####        #####|
|# 1         ####        #####|
|#####^#####^#####|

```

Alzatevi in volo e fate attenzione alle Zombie Hand che emergono dalle spine. Giunti al bivio, proseguite verso nord est. Qui incontrerete il Blob, un mostro gelatinoso che dovrete distruggere mirando alla sua massa più grande. Distruggete la statua di ghiaccio con il Ground Gargoyle per trovare il talismano ARMOUR: questo oggetto raddoppierà la quantità di vita di Firebrand.

Tornate alla biforcazione e questa volta proseguite lungo il condotto verticale a sinistra. Proseguite poi verso est sino a raggiungere l'uscita.

F8 Proseguite nella stanza per incontrare nuovamente Arma.

|| ARMA: Questa sarà la nostra ultima battaglia. Non andrai oltre.
 || Ti distruggerò o morirò nel tentativo!

 *** ARMA OMEGA ***

TABELLA ARMI			DANNI	
Fire	24	12	Contatto	4
Buster	72	36	Lama	6
Claw	72	36	Planata	4
Demon	12	6	Sfera	2
G-Terra Sc	72	36	Tornado	-
G-Terra On	36	18		
G-Aria	36	18		
G-Acqua	72	36		
G-Tempo	8	4		
G-Infinito	8	4		

ATTACCHI

1. Lama

Arma scaglia una lama di energia in direzione del personaggio. La tecnica è discretamente rapida e possiede un ampio raggio d'azione. Per evitarla è sufficiente spostarsi di qualche passo oppure posizionarsi al di sotto del boss.

2. Planata

Arma si lancia in volo contro il personaggio. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitarla facilmente, alzarsi in volo e lasciarsi cadere non appena in nemico si lancia verso il basso oppure oltrepassarlo saltando.

3. Sfera

Arma scaglia un globo di energia in direzione del personaggio. La tecnica è discretamente rapida e possiede un ampio raggio d'azione. Per evitarla è sufficiente spostarsi di qualche passo oppure posizionarsi al di sotto del boss.

4. Tornado

Arma scende sul pavimento e genera un tornado che avanza lentamente. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Il tornado non causa danni al personaggio ma gli impedisce di oltrepassarlo e lo costringe anche ad alzarsi di quota. Questo attacco non si può evitare, ma una volta allontanatisi a sufficienza da esso, i suoi effetti saranno ridotti.

Arma è un potente demone volante grigio. Possiede una discreta agilità ma non è molto aggressivo. Lo scontro è molto simile al precedente, con la differenza che il boss causerà danni maggiori e potrà usare anche la Lama. Essa si comporta in modo simile alla Sfera perciò è sufficiente usare gli stessi accorgimenti.

Durante tutto lo scontro, rimanete sempre in aria e lontani dal boss: in questo modo potrete evitare facilmente i suoi attacchi, lasciandovi cadere non appena Arma li esegue. Per danneggiarlo invece, aspettate che il boss usi la Planata, usate il Demon contro di lui quando è ancora lontano, lasciatevi cadere e tornate in volo, riprendendo la strategia dall'inizio. Una volta sconfitto, Arma si sigillerà all'interno della Gemma del Tempo.

|| ARMA: Possiedi davvero un incredibile potere, Firebrand! La mia forza ora è
|| nelle tue mani! Permettimi di rinchiuderla all'interno di questa pietra.

Raccogliete la GEMMA DEL TEMPO: questo oggetto vi permetterà di trasformarvi nel Legendary Gargoyle, raddoppiando così la quantità di vita di Firebrand ed aumentando la sua potenza offensiva.

=====
Capitolo 10: RECUPERO OGGETTI [6C10]
=====

Prima di procedere nella località successiva, è consigliato tornare in quelle precedenti per raccogliere oggetti utili. Ricordate che, per uscire da una località già esplorata dovrete necessariamente perdere la vita oppure raggiungere la zona dove era presente il rispettivo boss oppure usare la pozione Sulfur.

OGGETTI

Ampolla
Anello del Fuoco x5
Hand
Pergamena

COLOSSEO

Recatevi nell'ultima zona [A3] e con l'Aerial Gargoyle procedete rapidamente verso l'alto, sino a trovare lungo la parete di destra i mattoni fragili. Usate il Buster per abatterli e raccogliete l'ANELLO DEL FUOCO situato dietro di essi.

CITTÀ IN ROVINA

Ora, grazie all'Aerial Gargoyle, potrete accedere anche al negozio di Pozioni,

raggiungendo la porta in alto a destra [B4]. Tornate nella zona con il ponte interrotto [B5] e con il Tidal Gargoyle, entrate in acqua dalla terza apertura. Procedete lungo il fondale e, ai piedi della colonna che blocca il passaggio, troverete un'AMPOLLA.

Ritornate in superficie e questa volta scendete in acqua dall'ultima apertura. Avanzate verso destra, attraversando il condotto nascosto presente nel muro, e all'interno della stanzetta segreta è presente il talismano HAND. L'oggetto vi permetterà di sparare un proiettile in più alla volta.

Accedete alle catacombe [B7] e raggiungete i mattoni fragili presenti nel passaggio sulla destra. Abbatteteli con il Buster per trovare poi una PERGAMENA all'interno del vaso.

Infine recatevi nel salone oscuro [B8] e seguite il percorso per arrivare nell'angolo di sud ovest. Distruggete i mattoni fragili e raccogliete l'ANELLO DEL FUOCO presente nel vaso.

FORESTA OSCURA

Tornate nella zona del lago [C2] ed entrate in acqua con il Tidal Gargoyle. Avanzate lungo il fondale e, giunti alla parete, abbattete i mattoni fragili per liberare il passaggio ed entrare in una caverna sottomarina. Al suo interno [C6] è presente un ANELLO DEL FUOCO. Uscendo dall'apertura sulla destra, giungereste nella grotta dove avete affrontato Scula [C5].

Tornate indietro da sinistra invece [C2] e recatevi nella zona incendiata. Qui [C3] procedete volando e troverete un ANELLO DEL FUOCO sospeso in aria, in corrispondenza della collinetta. Usate l'Aerial Gargoyle per raccoglierlo.

TRIO THE PAGO: LIVELLO 3

Recatevi nel grande continente, ed atterrate sul lago circondato dal fiume, per accedere nell'ultimo livello di Trio the Pago. La sfida consiste, al costo di 20 GP, nel rompere a testate 25 teschi avendo a disposizione circa 42 secondi. Completando la sfida con successo per la prima volta, riceverete un ANELLO DEL FUOCO. Dalla seconda volta in poi, otterrete 20 GP per ogni torcia rimasta ancora accesa.

IMPORTANTE \

| Prima di proseguire, perdetevi la vita e segnatevi la password relativa. |
| Recatevi poi presso la Fortezza di Phalanx. Questa volta dovrete esplorare |
| tutta la località, anzichè ritrovarvi direttamente nella sala del demone. |
|

CAPITOLO 11: IL SIGILLO DELL'ORGOGGIO

[@6C11]

NEMICI

Bone Condor
Bone Ghost
Bronze Grewon

OGGETTI

Anello del Fuoco

Giunti in cima, colpite la campana con una testata, e dal suo interno cadrà un ANELLO DEL FUOCO. Uscite infine da destra.

G3 Trasformatevi nell'Aerial Gargoyle e procedete in direzione est, facendovi strada tra le Flying Rock ed i Bone Condor. I tralicci presenti potranno danneggiarvi al contatto, perciò oltrepassateli sino ad entrare nella zona successiva.

G4 Colpite la campana con una testata per ottenere un Globo grande ed in seguito scendete gradualmente lungo il campanile. Fate attenzione ai Bone Ghost ed agli Ogre e cercate di ignorarli durante la discesa. Una volta raggiunto il pavimento, uscite da destra.

G5 In questa stanza, i Corpse Demon usciranno dalle varie statue di ferro presenti sulla parete. Ignorate questi nemici ed attraversate tutta la zona volando con l'Aerial Gargoyle sino ad arrivare nella sala dove vi attende un mini boss.

<> BRONZE GREWON <> La caratteristica di questo boss è quella di cambiare colore ogni volta che viene colpito, ed in questo breve lasso di tempo, non potrà subire danni. Per questo motivo durante lo scontro dovrete attaccare Bronze Grewon e poi darvi subito alla fuga, in attesa che la sua armatura si disattivi. Alzatevi in volo con il Legendary Gargoyle e controllate la posizione del boss. Bronze Grewon dovrà quasi sicuramente usare l'Assalto per colpirvi e quindi potrete anticipare le sue mosse ed attaccarlo non appena salta. Allontanatevi dopo ogni colpo andato a segno ed in poco tempo lo avrete sconfitto. Una volta eliminato, Bronze Grewon si accascerà al suolo prima di svanire.

Raccogliete il Globo grande e superate le spine per entrare nella porta sulla destra.

G6 Qui affronterete nuovamente Phalanx.

|| PHALANX: Finalmente sei qui. Per un momento ho pensato che non saresti mai
|| arrivato. Ora inginocchiati davanti a me ed implora pietà! Proprio come
|| facesti mille anni fa!

La prima parte dello scontro è identica alla precedente, ma ora potrete terminarla in molto meno tempo. Equipaggiate il talismano Hand assieme alla Gemma del Tempo, e vi saranno sufficienti pochi minuti per sconfiggere il boss. Phalanx scenderà sul pavimento per poi trasformarsi.

|| PHALANX: Ero sicuro che tu fossi in grado di sconfiggere il generale Arma.
|| Ma non sei abbastanza forte per eliminare me, il grande Phalanx!
|| La Gemma...! La Gemma del Cielo...!!! Ora subisci l'ira dei cieli!!!

*** HEAVEN PHALANX ***

TABELLA ARMI

Fire	64	32
Buster	128	64
Claw	128	64
Demon	22	11
G-Terra Sc	128	64
G-Terra On	64	32
G-Aria	.	.
G-Acqua	128	64
G-Tempo	26	13
G-Infinito	26	13

DANNI

Contatto	4
Planata	4
Sfera	3
Lampi	2
G.maligno	3
Corrente	-
Buco nero	-

ATTACCHI

1. Planata

Heaven Phalanx si lancia verso il basso, ed usa la sua ala come se fosse una lama. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitarla è necessario allontanarsi dal boss oppure andargli incontro, in modo tale che Heaven Phalanx passi sopra la testa del personaggio, senza venirne a contatto. Eseguendo questo attacco, il boss potrà muoversi solo sulla superficie dell'acqua ed entrandoci, i suoi movimenti saranno rallentati.

2. Sfera

Heaven Phalanx si abbassa di quota e scaglia frontalmente una sfera di fulmini. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per schivarla è necessario oltrepassarla con un salto oppure distruggerla con il proiettile del Tidal Gargoyle.

3. Lampi

Heaven Phalanx genera quattro globi di energia che cadono dall'alto e scendono verticalmente sul pavimento. La tecnica non è molto rapida e copre una discreta area. Per non subire danni è sufficiente allontanarsi dal punto di caduta dei globi. È possibile distruggerli con il proiettili del Tidal Gargoyle.

4. Globo maligno

Heaven Phalanx si abbassa di quota e scaglia un globo oscuro che si muove in direzione del personaggio, per poi ruotargli attorno. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per schivarla è necessario prima oltrepassarla con un salto e poi allontanarsi subito da essa.

5. Corrente d'aria

Heaven Phalanx si ferma in volo e sbatte ripetutamente le ali, per generare una corrente d'aria che spinge il personaggio verso i lati dello schermo. La tecnica non è molto rapida ma copre tutto lo schermo. Per evitare di venire a contatto con le spine, è sufficiente camminare in direzione del boss.

6. Buco nero

Heaven Phalanx genera dall'alto una sfera che si ingrandisce gradualmente. La tecnica non è molto rapida ma copre una vasta area. Il Buco nero non causa danni al personaggio ma, una volta dentro, gli impedisce di allontanarsi, rendendolo indifeso agli attacchi del boss. Per evitare questo attacco è sufficiente rimanere lontani dalla sfera.

Heaven Phalanx è un grande demone volante che sfrutta il potere della Gemma del Cielo. Possiede una discreta agilità ed è abbastanza aggressivo. Rispetto alla prima parte dello scontro, adesso nella stanza sarà presente l'acqua ed il suo livello si alzerà ed abbasserà in maniera alternata. Posizionatevi in uno degli

angoli inferiori della stanza, avvicinandovi il più possibile alle spine ma senza rimanervi feriti. Da qui, alzatevi verticalmente in volo con l'Aerial Gargoyle, portandovi alla stessa altezza del boss.

Equipaggiate il Demon ed il talismano Hand, poi aprite il fuoco contro Heaven Phalanx non appena questi compare sullo schermo. Prima che il boss arrivi troppo vicino a voi, lasciatevi cadere attivando la Gemma dell'Acqua ed aspettate che si allontani. Una volta fatto, tornate in volo e ripetete la strategia dall'inizio per infliggergli molti danni senza difficoltà.

Durante la fase finale dello scontro, l'acqua scomparirà del tutto ed il boss ora userà attacchi diversi. Fate attenzione specialmente al Globo maligno e continuate con la strategia precedente. Attaccate Heaven Phalanx con il Demon, soprattutto quando esegue la Corrente d'aria, sino a sconfiggerlo.

```
### FINALE 2 #####  
# #  
# PHALANX: Il mio potere sta svanendo... Ma non ti darò la soddisfazione di #  
# avermi ucciso!! #  
# #  
# Andando incontro a morte certa #  
# per mano di Firebrand, #  
# Phalanx si sigillò per sempre #  
# all'interno della Gemma del Cielo. #  
# #  
# Ottenuta la sua vendetta, #  
# Firebrand nascose tutte le pietre. #  
# #  
# Forse un giorno #  
# qualcuno troverà nuovamente le gemme #  
# e si dimostrerà degno #  
# di affrontarlo in combattimento. #  
# #  
# E anche quel giorno, #  
# la vittoria sarà sua! #  
# #  
#####
```

Una volta terminato il filmato finale, dove vengono presentati alcuni boss, resettate il gioco e ricaricate l'avventura con la password precedente. Comprate cinque Ginseng e recatevi nuovamente presso la Fortezza di Phalanx.

=====

CAPITOLO 12: IL DESTINO DI FIREBRAND

=====

[@6C12]

NEMICI

(boss) Infinite Phalanx

OGGETTI

Gemma dell'Infinito

Fang

Attraversate tutta la località sino a tornare nella zona dei tralicci.

una stanzetta segreta. Al suo interno troverete il talismano FANG vicino alla parete. L'oggetto raddoppierà la potenza offensiva di Firebrand.

Tornate fuori e proseguite sino a raggiungere la sala di Phalanx.

|| PHALANX: Ho aspettato per tutta la vita questo momento, Firebrand. Io e te
|| siamo destinati ad affrontarci. E tu, come sembra, sei destinato a morire

Le prime due parti dello scontro sono identiche alle precedenti, ma ora potrete terminarle in molto meno tempo. Equipaggiate il talismano Fang assieme al Demon e potrete sconfiggere le prime due forme di Phalanx rapidamente.

(dopo aver battuto Phalanx)

|| PHALANX: Sì, tu possiedi il potere che io bramo! La Gemma del Cielo!
|| È questo tutto ciò che sai fare? Combatti al limite delle tue forze e
|| muori con onore!

(dopo aver battuto Heaven Phalanx)

|| PHALANX: Tu pensi di avermi sconfitto? In realtà questa è solo un'ombra!
|| Finalmente ho ottenuto il potere supremo! Ammira! La Gemma dell'Infinito!
|| Ora il mondo si inginocchierà davanti alla mia grandezza! Non ho più
|| bisogno di te, Firebrand. Adesso non sei altro che un fastidio. Muori!

Sarete trasportati da una pedana mobile in una stanza il cui pavimento è ricoperto di lava, dove vi attende l'ultima forma di Phalanx.

*** INFINITE PHALANX ***

TABELLA ARMI

Fire	128	64
Buster	.	.
Claw	.	.
Demon	43	22
G-Terra Sc	.	.
G-Terra On	.	.
G-Aria	.	.
G-Acqua	.	.
G-Tempo	26	13
G-Infinito	26	13

DANNI

Contatto	8
Laser	4
Fulmini	2
Globo	2
Difesa	-

ATTACCHI

1. Laser

Infinite Phalanx genera dalla sua bocca un fascio luminoso orizzontale. La tecnica è discretamente rapida e possiede un elevato raggio d'azione. Per evitarla è sufficiente spostarsi verticalmente.

2. Fulmini

Infinite Phalanx scaglia dai suoi artigli superiori un potente fulmine in direzione del personaggio. La tecnica è discretamente rapida, possiede un elevato raggio d'azione ed è in grado di distruggere le pedane mobili. Per evitarla è necessario spostarsi orizzontalmente non appena viene eseguita.

3. Globo

Infinite Phalanx genera continuamente dai suoi artigli inferiori sfere oscure che inseguono il personaggio. La tecnica non è molto rapida e non si

arresta neanche dopo aver colpito Firebrand. Per evitarla è necessario distruggere le sfere con un proiettile.

4. Difesa

Infinite Phalanx è in grado di proteggersi il volto con gli artigli superiori o inferiori. La protezione si abbassa quando il boss emette il Laser oppure quando il personaggio rimane abbastanza lontano da lui.

Infinite Phalanx è un possente demone verde con due paia di artigli. Non si sposta mai dal punto in cui si trova ed è molto aggressivo. Il pavimento della stanza è ricoperto dalla lava, mentre dal lato sinistro compariranno sempre nuove pedane mobili, che si andranno ad infrangere dal boss oppure che verranno distrutte dai suoi attacchi. L'unico punto vulnerabile di Infinite Phalanx è il suo volto, che potrà essere protetto dalle due coppie di artigli.

Equipaggiate la Gemma del Tempo ed il talismano Armour poichè le tecniche di Infinite Phalanx possono infliggere danni notevoli. Il pericolo principale proviene dai Globi: essi verranno generati a ciclo continuo e vi inseguiranno finchè non li distruggerete. Portatevi alla stessa altezza del volto del boss e rimanete in volo sul lato sinistro. Da questa posizione aprite ripetutamente il fuoco: così facendo potrete sia danneggiare Infinite Phalanx, sia colpire i Globi che vi scaglierà contro.

Spostatevi orizzontalmente per schivare i Fulmini e lasciatevi cadere leggermente per evitare il Laser. Aggirate le pedane mobili, in modo tale che non vi spingano verso il boss, e sfruttatele per tornare subito all'altezza del suo volto. Siate rapidi nel muovervi e ripristinate la vita persa con i Ginseng. Una volta sconfitto, Infinite Phalanx finirà in polvere.

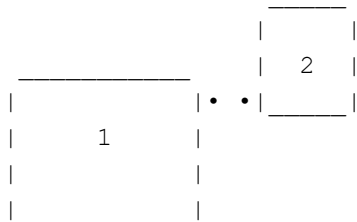
```
#####  
### FINALE 3 #####  
#                                                                 #  
#           Phalanx era sul punto di invocare                    #  
#           il potere dell'Infinito ma,                          #  
#           prima di ottenerne il controllo,                     #  
#           venne distrutto da Firebrand.                        #  
#                                                                 #  
#           Con tutte le gemme in suo possesso,                  #  
#           Firebrand riflettè su come usare                     #  
#           il potere a sua disposizione.                         #  
#                                                                 #  
#           Grazie ad esso,                                       #  
#           sarebbe stato facile regnare sovrano...              #  
#           Ma alla fine Firebrand decise                        #  
#           che il suo destino si sarebbe compiuto altrove...    #  
#                                                                 #  
#####
```

Una volta terminato il filmato finale, dove vengono presentati alcuni boss, segnatevi la password fornita dal gioco, resettatelo e ricaricate l'avventura usando proprio la password appena ottenuta.

Vi ritroverete sulla Mappa del mondo, possedendo l'equipaggiamento completo. Ora potrete utilizzare anche la Gemma dell'Infinito che vi permetterà di avere a disposizione le abilità di tutti i Gargoyle in un'unica trasformazione. Tecnicamente le località saranno ripristinate e, pur non potendo raccogliere nuovamente gli stessi oggetti che già possedete, volendo potreste affrontare una seconda volta tutti i boss del gioco per puro divertimento personale.

Comprate cinque Ginseng e recatevi presso il castello bianco nella pianura a nord est.

Dimora del male



H1 Abbattete le statue di pietra e scendete in acqua. Senza venire a contatto con le spine, distruggete i mattoni fragili e risalite lungo il condotto, sino a raggiungere volando l'uscita presente in alto a destra.

H2 Qui affronterete il boss finale del gioco.

 *** DARK DEMON ***

TABELLA ARMI

Fire	200	100	
Buster	50	25	
Claw	.	.	
Demon	.	.	
G-Terra Sc	.	.	
G-Terra On	.	.	
G-Aria	50	25	(solo demone)
G-Acqua	.	.	
G-Tempo	.	.	
G-Infinito	68	34	

DANNI

Contatto	8
Pressa	8
Pioggia	5
Meteore	4
Q boom.	4
Globo	1
Bucon nero	6
S boom.	4
Frana	4

ATTACCHI

1. Pressa infernale (scheletro)

Dark Demon esegue un breve scatto verso il basso. Questa tecnica è discretamente rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarla è sufficiente non trovarsi sotto il boss.

2. Pioggia velenosa (scheletro)

Dark Demon fa cadere dall'alto una gran quantità d'acqua che ricopre tutto lo schermo. L'unico modo per non subire danni è quello di posizionarsi sotto il boss e di seguirne i movimenti spostandosi lungo il pavimento.

3. Meteore (scheletro)

dopo aver eseguito la Pressa, può capitare che dall'alto cadano una serie di rocce. La tecnica è discretamente rapida e può coprire una vasta area. Per evitarla è necessario spostarsi in orizzontale.

4. Quattro boomerang (scheletro)

Dark Demon rilascia boomerang a gruppi di quattro. Le armi possono essere scagliate lungo le direzioni ortogonali o diagonali, oppure lungo una traiettoria lunga. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Nei primi due casi, per evitarla è sufficiente spostarsi in orizzontale; nel terzo invece ci si dovrà allontanare dai boomerang, saltando se necessario.

5. Globo maligno (scheletro)

Dark Demon genera continuamente sfere oscure che inseguono costantemente il personaggio. La tecnica non è molto rapida e non si arresta neanche dopo aver colpito Firebrand. Per evitarla è necessario distruggere le sfere con i proiettili. Il Globo svanisce automaticamente una volta che Dark Demon si trasforma.

6. Buco nero (demone)

Dark Demon scaglia una grande sfera di energia contro le pareti. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione, pur non essendo rivolta contro il personaggio. I punti della stanza colpiti dal Buco nero si trasformano permanentemente in spine.

7. Serie di boomerang (demone)

Dark Demon scaglia una serie di boomerang dalla schiena e dal collo. I primi si muovono all'inizio verso destra, per poi curvare verso sinistra; i secondi invece dall'alto verso il basso. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitarla è necessario muoversi continuamente.

8. Frana (demone)

quando viene colpito, Dark Demon fa cadere dall'alto una serie di rocce. La tecnica è discretamente rapida e può coprire una vasta area. Per evitarla è necessario spostarsi in orizzontale.

Dark Demon è un mostro che può assumere due forme: scheletro e demone. In entrambi gli aspetti, il boss è in grado di eseguire attacchi che non sempre sarà possibile evitare rimanendo indenni perciò, per tutta la durata dello scontro, equipaggiate la Gemma dell'Infinito ed il talismano Armour e siate pronti a curarvi con i Ginseng. Dark Demon offre brevi lassi di tempo in cui poterlo attaccare perciò dovrete essere rapidi e precisi nel farlo.

(scheletro)

In questa forma, Dark Demon è composto da tre scheletri fusi assieme ed il suo punto vulnerabile è il busto. Il boss si muove volando a discreta velocità ed attacca di continuo. In questa fase dello scontro il pericolo maggiore verrà dai Boomerang, soprattutto quelli scagliati lungo una traiettoria curva. Rimanete sul pavimento ed ignorate il Globo maligno perchè, pur distruggendolo, il boss ne emetterà subito un altro. Distanziatevi da esso, in modo tale da avere più spazio possibile per schivare i Boomerang.

Il momento adatto per attaccare Dark Demon è quando sta per usare la Pioggia velenosa: il boss rimarrà immobile per alcuni istanti prima di rilasciare la tecnica. Alzatevi subito in volo e posizionatevi vicino al busto; aprite il fuoco ripetutamente contro il boss, usando il talismano Fang per potenziare i proiettili. Quando la Pioggia starà per cadere, tornate sul pavimento ed equipaggiate nuovamente il talismano Armour. Seguite i suoi spostamenti per

non farvi investire dalla tecnica, cercando di fare attenzione anche ai Boomerang ed al Globo maligno.

(demone)

Sotto questo aspetto, Dark Demon appare come un demone con ali di energia. Il boss non si sposta mai dalla sua posizione ed il suo punto vulnerabile è il volto. Dark Demon rilascerà una gran quantità di Boomerang e, ogni volta che verrà colpito, farà cadere dall'alto una serie di rocce. In questa forma il boss è in grado anche di modificare le pareti usando il Buco nero, generando su di esse spine che rimarranno presenti per tutta la durata dello scontro.

Una volta trasformatosi, portatevi subito all'altezza del suo volto ed aprite il fuoco. Da questa posizione dovrete fare attenzione soprattutto ai Boomerang, abbassandovi di quota per evitarli, mentre, per schivare la Frana, sarà sufficiente che vi spostiate in orizzontale. Il boss può godere di alcuni momenti di invincibilità mentre si trova sul campo di battaglia, perciò non è detto che ogni vostro attacco vada a segno.

Dark Demon non diverrà gradualmente rosso man mano che subirà danni quindi non vi scoraggiate se credete di non averlo colpito a sufficienza. Una volta sconfitto, il boss svanirà tra le fiamme.

```
### FINALE 4 #####  
# #  
# Firebrand sconfisse il Dark Demon, #  
# che si nascondeva nelle profondità #  
# del mondo degli umani. #  
# #  
# Comprendendo che il suo vero potere #  
# non proveniva dalle gemme, #  
# Firebrand si disfò delle pietre #  
# e si mise in viaggio #  
# verso il regno dei demoni. #  
# #  
# Forse là avrebbe trovato un giorno #  
# un vero guerriero che gli permetterà #  
# di provare nuovamente #  
# l'ebbrezza della battaglia. #  
# #  
#####
```

LA GEMMA DELL'INFINITO

si dice che, quando tutte le pietre
saranno riunite, apparirà la gemma
dell'infinito che donerà al suo
possessore un potere inimmaginabile.

LA GEMMA DELLA TERRA

dominando il potere della terra,
questa pietra dona un'enorme forza fisica
al suo utilizzatore.

LA GEMMA DELL'ARIA

dominando il potere del cielo,

TABELLA ARMI

numeri di colpi necessari per eliminare il nemico con ogni arma. Il numero di sinistra indica il proiettile normale, quello di destra la quantità necessaria equipaggiando il talismano Fang

Note:

- il proiettile speciale Tornado non può causare danni ai nemici perciò non è stato inserito nella tabella
- la Gemma della Terra è presente due volte perchè il proiettile in uso cambia a seconda se si salta (Scintilla) o si sia sul pavimento (Onda)
- i valori per la Gemma dell'Acqua sono stati calcolati usando il Tidal Gargoyle sulla terraferma. Nelle zone sottomarine invece, la sua potenza offensiva è quattro volte maggiore
- il Super Colpo della Gemma dell'Infinito possiede la stessa potenza offensiva del suo proiettile di base

".." = il nemico non è vulnerabile a quell'arma oppure non si può possedere quell'arma mentre lo si affronta

DANNI

quantità di danni, espressi in punti vita persi, inflitti al Demone dagli attacchi del nemico. Vengono indicati i danni che si ricevono nella forma base di Firebrand e senza equipaggiare il talismano Armour.

"-" = la tecnica non causa danni a Firebrand

ATTACCHI

attacchi a disposizione del nemico

All'interno delle località, i nemici non rappresentano l'unica minaccia per Firebrand. Sono presenti ostacoli e imprevisti in caso di danneggiare il personaggio. Spine, fiamme ed altri pericoli causano sempre 1 punto di danno al personaggio.

ANEMONE

"Pianta acquatica demoniaca"

DOVE SI TROVA

Foresta oscura - C4 [5]

Atlantide ----- E4 [7]

TABELLA ARMI

Fire	4	2
Buster	4	2
Claw	4	2
Demon	2	1
G-Terra Sc	4	2
G-Terra On	4	2
G-Aria	2	1
G-Acqua	4	2
G-Tempo	1	1
G-Infinito	1	1

DANNI

Contatto	2
Spore	1
Spine	1

ATTACCHI

1. Spore

L'Anemone rilascia dalla sua sommità un gran numero di spore che poi ricadono verso il basso. La tecnica non è molto rapida ma copre un'area discreta. Per schivarla è sufficiente allontanarsi dal nemico oppure distruggere le Spore con i proiettili.

2. Spine

L'Anemone emette frontalmente un agglomerato di spine. Questo attacco è discretamente rapido ma possiede un raggio d'azione ridotto. Le spine rimarranno per alcuni istanti sul pavimento prima di svanire dopo pochi istanti. Per evitarle è sufficiente allontanarsi dal mostro oppure aumentare di quota.

L'Anemone è una sorta di pianta subacquea munita di ventose ed artigli. Non si sposta mai dal punto in cui è situata ed è abbastanza aggressiva. I suoi attacchi però possiedono un raggio d'azione alquanto limitato perciò, per eliminarla facilmente, è consigliato aprire il fuoco dalla lunga distanza.

ARMA ALPHA

"Il più forte generale di Phalanx"

DOVE SI TROVA

Colosseo - A3 (boss)

TABELLA ARMI

Fire	16	8
Buster	16	8
Claw	16	8
Demon	6	3
G-Terra Sc	16	8
G-Terra On	8	4
G-Aria	8	4
G-Acqua	16	8
G-Tempo	4	2
G-Infinito	4	2

DANNI

Contatto	1
Planata	1
Sfera	1

ATTACCHI

1. Planata

Arma si lancia in volo contro il personaggio. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitarla facilmente, alzarsi in volo e lasciarsi cadere non appena in nemico si lancia verso il basso oppure oltrepassarlo saltando.

2. Sfera

Arma scaglia un globo di energia in direzione del personaggio. La tecnica è discretamente rapida e possiede un ampio raggio d'azione. Per evitarla è sufficiente spostarsi di qualche passo oppure posizionarsi al di sotto del boss.

Arma è un potente demone volante grigio. Possiede una discreta agilità ma non è molto aggressivo. Durante tutto lo scontro, rimanete sempre in aria e lontani dal boss: in questo modo potrete evitare facilmente i suoi attacchi, lasciandovi cadere non appena Arma li esegue. Per danneggiarlo invece, aspettate che il boss usi la Planata ed aprite il fuoco contro di lui quando è ancora lontano, lasciatevi cadere e tornate in volo, riprendendo la strategia

dall'inizio. Una volta sconfitto, Arma fuggerà via.

ARMA BETA

"Il generale che sfrutta la Gemma dell'Aria"

DOVE SI TROVA

Torre dei venti - D7 (boss)

TABELLA ARMI

Fire	32	16
Buster	32	16
Claw	32	16
Demon	11	6
G-Terra Sc	32	16
G-Terra On	16	8
G-Aria	16	8
G-Acqua	32	16
G-Tempo	7	4
G-Infinito	7	4

DANNI

Contatto	2
Planata	2
Sfera	2
Tornado	-

ATTACCHI

1. Planata

Arma si lancia in volo contro il personaggio. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitarla facilmente, alzarsi in volo e lasciarsi cadere non appena in nemico si lancia verso il basso oppure oltrepassarlo saltando.

2. Sfera

Arma scaglia un globo di energia in direzione del personaggio. La tecnica è discretamente rapida e possiede un ampio raggio d'azione. Per evitarla è sufficiente spostarsi di qualche passo oppure posizionarsi al di sotto del boss.

3. Tornado

Arma scende sul pavimento e genera un tornado che avanza lentamente. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Il tornado non causa danni al personaggio ma gli impedisce di oltrepassarlo e lo costringe anche ad alzarsi di quota. Questo attacco non si può evitare, ma una volta allontanatisi a sufficienza da esso, i suoi effetti saranno ridotti.

Arma è un potente demone volante verde. Possiede una discreta agilità ma non è molto aggressivo. Lo scontro è molto simile al precedente, con la differenza che il boss causerà danni maggiori e potrà usare anche il Tornado. Quando ciò accade, attraversate il turbine ed allontanatevi il più possibile da esso per ridurre i suoi effetti.

Durante tutto lo scontro, rimanete sempre in aria e lontani dal boss: in questo modo potrete evitare facilmente i suoi attacchi, lasciandovi cadere non appena Arma li esegue. Per danneggiarlo invece, aspettate che il boss usi la Planata, usate il Buster contro di lui quando è ancora lontano, lasciatevi cadere e tornate in volo, riprendendo la strategia dall'inizio. Una volta sconfitto, Arma fuggerà via.

 "Il generale che sfrutta la Gemma del Tempo"

DOVE SI TROVA

Palazzo di ghiaccio - F8 (boss)

TABELLA ARMI

Fire	24	12
Buster	72	36
Claw	72	36
Demon	12	6
G-Terra Sc	72	36
G-Terra On	36	18
G-Aria	36	18
G-Acqua	72	36
G-Tempo	8	4
G-Infinito	8	4

DANNI

Contatto	4
Lama	6
Planata	4
Sfera	2
Tornado	-

ATTACCHI

1. Lama

Arma scaglia una lama di energia in direzione del personaggio. La tecnica è discretamente rapida e possiede un ampio raggio d'azione. Per evitarla è sufficiente spostarsi di qualche passo oppure posizionarsi al di sotto del boss.

2. Planata

Arma si lancia in volo contro il personaggio. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitarla facilmente, alzarsi in volo e lasciarsi cadere non appena in nemico si lancia verso il basso oppure oltrepassarlo saltando.

3. Sfera

Arma scaglia un globo di energia in direzione del personaggio. La tecnica è discretamente rapida e possiede un ampio raggio d'azione. Per evitarla è sufficiente spostarsi di qualche passo oppure posizionarsi al di sotto del boss.

4. Tornado

Arma scende sul pavimento e genera un tornado che avanza lentamente. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Il tornado non causa danni al personaggio ma gli impedisce di oltrepassarlo e lo costringe anche ad alzarsi di quota. Questo attacco non si può evitare, ma una volta allontanatisi a sufficienza da esso, i suoi effetti saranno ridotti.

Arma è un potente demone volante grigio. Possiede una discreta agilità ma non è molto aggressivo. Lo scontro è molto simile al precedente, con la differenza che il boss causerà danni maggiori e potrà usare anche la Lama. Essa si comporta in modo simile alla Sfera perciò è sufficiente usare gli stessi accorgimenti.

Durante tutto lo scontro, rimanete sempre in aria e lontani dal boss: in questo modo potrete evitare facilmente i suoi attacchi, lasciandovi cadere non appena Arma li esegue. Per danneggiarlo invece, aspettate che il boss usi la Planata, usate il Demon contro di lui quando è ancora lontano, lasciatevi cadere e tornate in volo, riprendendo la strategia dall'inizio. Una volta sconfitto, Arma si sigillerà all'interno della Gemma del Tempo.

ARMOR GHOUL

"Cavaliere volante"

DOVE SI TROVA

(marrone) Città in rovina ----- B6 [5]
(marrone) Foresta oscura ----- C3 [2]
(marrone) Torre dei venti ----- D2 [8]
(verde) Palazzo del ghiaccio - F2 [16]

TABELLA ARMI	mar		ver		DANNI	mar	ver
Fire	1	1	1	1	Contatto	1	1
Buster	1	1	1	1			
Claw	1	1	1	1			
Demon	1	1	1	1			
G-Terra Sc	1	1	1	1			
G-Terra On	1	1	1	1			
G-Aria	1	1	1	1			
G-Acqua	1	1	1	1			
G-Tempo	1	1	1	1			
G-Infinito	1	1	1	1			

ATTACCHI

Nessuno: l'Armor Ghoul si limita solo a volare oscillando verticalmente, senza curarsi della posizione e dei movimenti del personaggio.

L'Armor Ghoul è un cavaliere volante munito di armatura. Questo nemico è piuttosto agile nel muoversi ma non è molto aggressivo. La sua caratteristica è quella di indossare una corazza che lo protegge dai proiettili di Firebrand. Colpendolo frontalmente infatti, l'Armor Ghoul non subirà danni bensì sarà soltanto respinto all'indietro. Attaccandolo alle spalle invece, il mostro verrà eliminato istantaneamente. Usando il Buster, l'Armor Ghoul perderà la sua corazza ed inizierà ad oscillare in maniera molto più rapida. I proiettili della Gemma del Tempo e della Gemma dell'Infinito invece sono in grado di eliminare questo mostro con un unico attacco anche colpendolo frontalmente. Questo nemico può avere colori diversi, marrone o verde, e le due versioni sono identiche in ogni caratteristica.

BELTH

"Guardiano del cimitero"

DOVE SI TROVA

Città in rovina - B6 (boss)

TABELLA ARMI			DANNI		
Fire	32	16	Contatto	2	
Buster	32	16	F. orizz.	2	
Claw	32	16	F. vert.	2	
Demon	11	6	Scatto	2	
G-Terra Sc	22	11			
G-Terra On	11	6			
G-Aria	.	.			

G-Acqua	32	16
G-Tempo	7	4
G-Infinito	7	4

ATTACCHI

1. Fendente orizzontale

Belth esegue un fendente orizzontale con la sua lama. La tecnica è molto rapida e copre un'area discreta. Per evitarla è necessario allontanarsi dal boss.

2. Fendente verticale

Belth esegue un fendente verticale con la sua lama. La tecnica è molto rapida e copre un'area discreta. Per evitarla è necessario allontanarsi dal boss.

3. Scatto

Belth si lancia in avanti ed attacca con un fendente orizzontale con la sua lama. La tecnica è molto rapida e copre una vasta area. Per evitarla è necessario alzarsi in volo ed oltrepassare il boss.

Belth è un grosso scheletro che possiede una grande lama al posto del braccio. Il boss è discretamente agile e molto aggressivo. Usate il Ground Gargoyle per attaccare Belth, rimanendo non troppo lontani dal boss: in questo modo potrete colpirlo con l'onda di energia della Gemma della Terra ed impedirgli di usare lo Scatto. Quando Belth vi chiuderà all'angolo, dovrete cercare di passargli da sotto mentre salta, oppure trasformatevi nel Normal Gargoyle e superatelo in volo. Tornati a terra, mutatevi nuovamente nel Ground Gargoyle e riprendete ad attaccarlo, rimanendo sempre non troppo lontani da lui. Una volta sconfitto, Belth cadrà a pezzi.

BLOB

"Gelatina delle tenebre"

DOVE SI TROVA

Palazzo di ghiaccio - F7 [5]

TABELLA ARMI

Fire	1	1
Buster	1	1
Claw	1	1
Demon	1	1
G-Terra Sc	1	1
G-Terra On	1	1
G-Aria	1	1
G-Acqua	1	1
G-Tempo	1	1
G-Infinito	1	1

DANNI

Contatto	1
----------	---

ATTACCHI

Nessuno: il Blob si limita a muoversi lungo il pavimento, senza curarsi della posizione e dei movimenti del personaggio.

Il Blob è un ammasso gelatinoso scuro. Si muove lentamente lungo il pavimento e non è molto aggressivo. Il Blob non possiede attacchi diretti e non può andare

oltre il tratto di pavimento in cui è situato; per eliminarlo è sufficiente colpirlo anche dalla breve distanza mirando alla massa più grande, il suo unico punto vulnerabile.

BONE CONDOR

"Guardiano dei cieli"

DOVE SI TROVA

(marrone) Torre dei venti ----- D2 [8]
(marrone) Atlantide ----- E1 [8]
(marrone) Fortezza di Phalanx - G3 [8]
(celeste) Palazzo di ghiaccio - F1 [8]

TABELLA ARMI	mar		cel		DANNI	mar	cel
Fire	4	2	4	2	Contatto	2	2
Buster	4	2	4	2	Acido	1	1
Claw	4	2	4	2			
Demon	2	1	2	1			
G-Terra Sc	4	2	4	2			
G-Terra On	2	1	2	1			
G-Aria	1	1	1	1			
G-Acqua	4	2	4	2			
G-Tempo	1	1	1	1			
G-Infinito	1	1	1	1			

ATTACCHI

. Acido

il Bone Condor rilascia dalla sua gabbia toracica un getto di acido che cade verticalmente sul pavimento. La tecnica non è molto rapida e viene eseguita solo quando il nemico vola sopra la testa del personaggio. Per evitarla è sufficiente spostarsi di qualche passo.

Il Bone Condor è un volatile composto di ossa. Possiede una discreta agilità e non è molto aggressivo. Questo nemico vola in linea retta e torna indietro solo dopo aver raggiunto il bordo dello schermo, inoltre il suo attacco viene eseguito solo quando il Bone Condor è posizionato più in alto rispetto al personaggio. Per questi motivi è consigliato ignorare il nemico quando lo si incontra, oppure cercare di oltrepassarlo passando sopra la sua testa. Questo mostro può avere colori diversi, marrone o celeste, e le due versioni sono identiche in ogni caratteristica.

BONE GHOST

"Teschi volanti di pietra"

DOVE SI TROVA

Torre dei venti ----- D5 [13]
Fortezza di Phalanx - G4 [10]

TABELLA ARMI			DANNI		
Fire	4	2	Contatto	1	
Buster	4	2			

Claw	4	2
Demon	2	1
G-Terra Sc	4	2
G-Terra On	2	1
G-Aria	1	1
G-Acqua	4	2
G-Tempo	1	1
G-Infinito	1	1

ATTACCHI

Nessuno: il Bone Ghost si limita a volare in direzione del personaggio.

Il Bone Ghost è un grosso teschio volante di demone. Il nemico è discretamente veloce e molto aggressivo. Una volta che il personaggio gli sarà abbastanza vicino, il Bone Ghost si lancerà rapidamente contro di lui per colpirlo. Per evitare il suo assalto è sufficiente spostarsi di qualche passo poichè il nemico non è in grado di modificare la sua traiettoria durante l'attacco. Urtando contro le pareti, il Bone Ghost si distruggerà automaticamente.

BRONZE GREWON

"Il guardiano della sala del trono"

DOVE SI TROVA

Fortezza di Phalanx - G5 (mini boss)

TABELLA ARMI

Fire	16	8
Buster	64	32
Claw	64	32
Demon	11	6
G-Terra Sc	64	32
G-Terra On	32	16
G-Aria	.	.
G-Acqua	64	32
G-Tempo	7	4
G-Infinito	7	4

DANNI

Contatto	3
Assalto	3
Soffio	2
Armatura	-

ATTACCHI

1. Assalto

Bronze Grewon si lancia addosso al personaggio saltando. Questo attacco è discretamente rapido e copre una vasta area. Per evitarlo è necessario allontanarsi dal boss oppure spiccare il volo. Usandola contro i bordi dello schermo, Grewon rimbalzerà su di essi raggiungendo un'altezza maggiore.

2. Soffio

Bronze Grewon emette dalla bocca un soffio di aria gelida. La tecnica non è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Per schivarla è sufficiente allontanarsi dal boss.

3. Armatura

una volta colpito, Bronze Grewon diventa di colore verde e non può essere danneggiato in alcuno. L'armatura si disattiva automaticamente dopo alcuni secondi, una volta allontanatisi da Bronze Grewon.

Bronze Grewon è un grosso lupo marrone. Possiede una notevole agilità ed è molto aggressivo. La caratteristica di questo boss è quella di cambiare colore ogni volta che viene colpito, ed in questo breve lasso di tempo, non potrà subire danni. Per questo motivo durante lo scontro dovrete attaccare Bronze Grewon e poi darvi subito alla fuga, in attesa che la sua armatura si disattivi. Alzatevi in volo con il Legendary Gargoyle e controllate la posizione del boss. Bronze Grewon dovrà quasi sicuramente usare l'Assalto per colpirvi e quindi potrete anticipare le sue mosse ed attaccarlo non appena salta. Allontanatevi dopo ogni colpo andato a segno ed in poco tempo lo avrete sconfitto. Una volta eliminato, Bronze Grewon si accascierà al suolo prima di svanire.

CATERKILLER

"Bruco malefico"

DOVE SI TROVA

Foresta oscura - C1 [3]

TABELLA ARMI

Fire	2	1
Buster	2	1
Claw	2	1
Demon	1	1
G-Terra Sc	2	1
G-Terra On	1	1
G-Aria	1	1
G-Acqua	2	1
G-Tempo	1	1
G-Infinito	1	1

DANNI

Contatto	1
----------	---

ATTACCHI

Nessuno: il Caterkiller si limita a muoversi lungo il suo ramo, senza curarsi della posizione e dei movimenti del personaggio.

Il Caterkiller è un grosso bruco bianco. Si muove con discreta velocità lungo il ramo su cui è situato e non è molto aggressivo. Il Caterkiller non possiede attacchi diretti e non può andare oltre il suo ramo; per eliminarlo è sufficiente colpirlo anche dalla breve distanza mirando al volto, il suo unico punto vulnerabile.

CORPSE DEMON

"Cadavere strisciante"

DOVE SI TROVA

(marrone) Città in rovina ----- B7 [5] B8 [4]
(verde) Fortezza di Phalanx - G5 [8]

TABELLA ARMI

	mar		ver		DANNI	mar		ver	
Fire	2	1	6	3	Contatto	1		4	
Buster	2	1	6	3	Pietra	1		1	

Claw	2	1	6	3
Demon	1	1	2	1
G-Terra Sc	2	1	6	3
G-Terra On	1	1	2	1
G-Aria	1	1	3	2
G-Acqua	2	1	6	3
G-Tempo	1	1	2	1
G-Infinito	1	1	2	1

ATTACCHI

. Pietra

il Corpse Demon scaglia dalla sua bocca una pietra in direzione del personaggio. La tecnica è discretamente rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Il nemico esegue questo attacco solo quando Firebrand si trova più in alto di lui. Per evitarlo è sufficiente allontanarsi dal Corpse Demon.

Il Corpse Demon è un mostro che si trascina sul pavimento usando le mani. Non è rapido nei movimenti nè particolarmente aggressivo. Il suo unico attacco è semplice da evitare e viene eseguito solo quando il personaggio si trova più in alto del nemico. Per eliminare il Corpse Demon è sufficiente attaccarlo anche dalla breve distanza, tuttavia bisogna ricordarsi che non tutti i proiettili sono in grado di colpirlo facilmente, poichè il nemico striscia sul pavimento. Per questo motivo è consigliato usare il Ground Gargoyle per sconfiggerlo senza troppe difficoltà. Questo nemico può avere colori diversi, marrone o verde, e quest'ultima versione compare uscendo da statue di ferro ed è in grado di causare danni maggiori al contatto.

CRAWLER

"Guardiano terrestre di Atlantide"

DOVE SI TROVA

Atlantide - E2 (boss)

TABELLA ARMI

Fire	36	18
Buster	36	18
Claw	36	18
Demon	12	6
G-Terra Sc	18	9
G-Terra On	.	.
G-Aria	.	.
G-Acqua	36	18
G-Tempo	8	4
G-Infinito	8	4

DANNI

Contatto	4
A.volante	2
A.strisc.	2
Terremoto	2

ATTACCHI

1. Anima volante

Crawler genera dal suo dorso uno spirito volante che si muove in avanti oscillando. L'anima non è molto rapida e può essere distrutta con i vari proiettili.

2. Anima strisciante

Crawler scaglia verso l'alto una sfera che, a contatto con il pavimento, genera uno spirito che si muove strisciando. L'anima non è molto rapida e

può essere distrutta con i vari proiettili.

3. Terremoto

Crawler sbatte violentemente le mani sul pavimento facendo cadere dall'alto diversi massi. La tecnica è molto rapida e copre una vasta area. Per non subire danni è necessario spostarsi orizzontalmente non appena si sta per essere colpiti da un masso.

Crawler è un grosso agglomerato informe che striscia sul pavimento. Il boss non è rapido nel muoversi ed il suo unico punto debole è l'occhio che compare brevemente quando Crawler alza le braccia. Durante lo scontro, rimanete in volo e posizionatevi alla stessa altezza dell'occhio, in modo tale da poterlo colpire non appena appare. Spostatevi in orizzontale per schivare i massi che cadono dall'alto e la sfera che genera le Anime striscianti. Distruggete anche le Anime volanti prodotte dal boss e rimanete sempre pronti ad attaccare Crawler quando mostra il suo punto debole. Nel caso in cui il boss vi chiuda in un angolo, oltrepassatelo con l'Aerial Gargoyle ed attendete che Crawler indietreggi di qualche passo prima di posizionarvi nuovamente davanti a lui. Una volta sconfitto, il boss sprofonderà nel pavimento.

CYCLOPS BAT

"Pipistrello sentinella"

DOVE SI TROVA

(marrone) Città in rovina ----- B7 [7]
(marrone) Foresta oscura ----- C1 [7] C2 [6] C5 [7]
(verde) Palazzo di ghiaccio - F5 [7]

TABELLA ARMI	mar		ver		DANNI	mar	ver
Fire	2	1	2	1	Contatto	1	1
Buster	2	1	2	1			
Claw	2	1	2	1			
Demon	1	1	1	1			
G-Terra Sc	2	1	2	1			
G-Terra On	1	1	1	1			
G-Aria	1	1	1	1			
G-Acqua	2	1	2	1			
G-Tempo	1	1	1	1			
G-Infinito	1	1	1	1			

ATTACCHI

Nessuno: il Cyclops Bat si limita a volare in direzione del personaggio.

Il Cyclops Bat è un pipistrello con un grosso occhio. Non è molto rapido ma è un nemico piuttosto fastidioso. Il pipistrello può essere presente aggrappato ai soffitti oppure comparire dall'alto. Una volta che il personaggio sarà arrivato nelle sue vicinanze, il Cyclops Bat inizierà a volare per venire a contatto con Firebrand. Per questo motivo è consigliato colpirlo dalla distanza, quando ancora è aggrappato al soffitto, oppure attaccarlo non appena scende dall'alto, in modo tale da non dargli la possibilità di avanzare. Questo nemico può avere colori diversi, marrone o verde, e le due versioni sono identiche in ogni caratteristica.

 "Il male incarnato"

DOVE SI TROVA

Dimora del male - H2 (boss)

TABELLA ARMI

Fire	200	100
Buster	50	25
Claw	.	.
Demon	.	.
G-Terra Sc	.	.
G-Terra On	.	.
G-Aria	50	25 (solo demone)
G-Acqua	.	.
G-Tempo	.	.
G-Infinito	68	34

DANNI

Contatto	8
Pressa	8
Pioggia	5
Meteore	4
Q boom.	4
Globo	1
Bucon nero	6
S boom.	4
Frana	4

ATTACCHI

1. Pressa infernale (scheletro)

Dark Demon esegue un breve scatto verso il basso. Questa tecnica è discretamente rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarla è sufficiente non trovarsi sotto il boss.

2. Pioggia velenosa (scheletro)

Dark Demon fa cadere dall'alto una gran quantità d'acqua che ricopre tutto lo schermo. L'unico modo per non subire danni è quello di posizionarsi sotto il boss e di seguirne i movimenti spostandosi lungo il pavimento.

3. Meteore (scheletro)

dopo aver eseguito la Pressa, può capitare che dall'alto cadano una serie di rocce. La tecnica è discretamente rapida e può coprire una vasta area. Per evitarla è necessario spostarsi in orizzontale.

4. Quattro boomerang (scheletro)

Dark Demon rilascia boomerang a gruppi di quattro. Le armi possono essere scagliate lungo le direzioni ortogonali o diagonali, oppure lungo una traiettoria lunga. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Nei primi due casi, per evitarla è sufficiente spostarsi in orizzontale; nel terzo invece ci si dovrà allontanare dai boomerang, saltando se necessario.

5. Globo maligno (scheletro)

Dark Demon genera continuamente sfere oscure che inseguono costantemente il personaggio. La tecnica non è molto rapida e non si arresta neanche dopo aver colpito Firebrand. Per evitarla è necessario distruggere le sfere con i proiettili. Il Globo svanisce automaticamente una volta che Dark Demon si trasforma.

6. Buco nero (demone)

Dark Demon scaglia una grande sfera di energia contro le pareti. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione, pur non essendo rivolta contro il personaggio. I punti della stanza colpiti dal Buco nero si trasformano permanentemente in spine.

7. Serie di boomerang (demone)

Dark Demon scaglia una serie di boomerang dalla schiena e dal collo.

I primi si muovono all'inizio verso destra, per poi curvare verso sinistra; i secondi invece dall'alto verso il basso. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitarla è necessario muoversi continuamente.

8. Frana (demone)

quando viene colpito, Dark Demon fa cadere dall'alto una serie di rocce. La tecnica è discretamente rapida e può coprire una vasta area. Per evitarla è necessario spostarsi in orizzontale.

Dark Demon è un mostro che può assumere due forme: scheletro e demone. In entrambi gli aspetti, il boss è in grado di eseguire attacchi che non sempre sarà possibile evitare rimanendo indenni perciò, per tutta la durata dello scontro, equipaggiate la Gemma dell'Infinito ed il talismano Armour e siate pronti a curarvi con i Ginseng. Dark Demon offre brevi lassi di tempo in cui poterlo attaccare perciò dovrete essere rapidi e precisi nel farlo.

(scheletro)

In questa forma, Dark Demon è composto da tre scheletri fusi assieme ed il suo punto vulnerabile è il busto. Il boss si muove volando a discreta velocità ed attacca di continuo. In questa fase dello scontro il pericolo maggiore verrà dai Boomerang, soprattutto quelli scagliati lungo una traiettoria curva. Rimanete sul pavimento ed ignorate il Globo maligno perchè, pur distruggendolo, il boss ne emetterà subito un altro. Distanziatevi da esso, in modo tale da avere più spazio possibile per schivare i Boomerang.

Il momento adatto per attaccare Dark Demon è quando sta per usare la Pioggia velenosa: il boss rimarrà immobile per alcuni istanti prima di rilasciare la tecnica. Alzatevi subito in volo e posizionatevi vicino al busto; aprite il fuoco ripetutamente contro il boss, usando il talismano Fang per potenziare i proiettili. Quando la Pioggia starà per cadere, tornate sul pavimento ed equipaggiate nuovamente il talismano Armour. Seguite i suoi spostamenti per non farvi investire dalla tecnica, cercando di fare attenzione anche ai Boomerang ed al Globo maligno.

(demone)

Sotto questo aspetto, Dark Demon appare come un demone con ali di energia. Il boss non si sposta mai dalla sua posizione ed il suo punto vulnerabile è il volto. Dark Demon rilascerà una gran quantità di Boomerang e, ogni volta che verrà colpito, farà cadere dall'alto una serie di rocce. In questa forma il boss è in grado anche di modificare le pareti usando il Buco nero, generando su di esse spine che rimarranno presenti per tutta la durata dello scontro.

Una volta trasformatosi, portatevi subito all'altezza del suo volto ed aprite il fuoco. Da questa posizione dovrete fare attenzione soprattutto ai Boomerang, abbassandovi di quota per evitarli, mentre, per schivare la Frana, sarà sufficiente che vi spostiate in orizzontale. Il boss può godere di alcuni momenti di invincibilità mentre si trova sul campo di battaglia, perciò non è detto che ogni vostro attacco vada a segno.

Dark Demon non diverrà gradualmente rosso man mano che subirà danni quindi non vi scoraggiate se credete di non averlo colpito a sufficienza. Una volta sconfitto, il boss svanirà tra le fiamme.

"Radice senziente"

DOVE SI TROVA

Foresta oscura - C3 [6]

TABELLA ARMI

Fire	8	4
Buster	8	4
Claw	8	4
Demon	3	2
G-Terra Sc	7	4
G-Terra On	1	1
G-Aria	4	2
G-Acqua	.	.
G-Tempo	2	1
G-Infinito	2	1

DANNI

Contatto	1
Affondo	1

ATTACCHI

. Affondo

l'Earthworm fa vibrare rapidamente la sua punta, per poi scagliarsi con tutta la sua lunghezza in direzione del personaggio. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Per evitarla è sufficiente posizionarsi oltre la portata del nemico.

L'Earthworm è una lunga radice che emerge dal terreno. Questo nemico non è molto rapido ed oscilla dal punto in cui compare per poi cercare di colpire il personaggio. Poichè l'Earthworm non è in grado di spostarsi, il modo più semplice per eliminarlo è quello di attaccarlo rimanendo fuori dalla sua portata. Può capitare che il nemico si sotterri da solo dopo alcuni secondi, nel caso in cui non venga colpito.

FLAME FOUNTAIN

"Coppia di orchidi mutati in pietra"

DOVE SI TROVA

Città in rovina - B5 [6]

TABELLA ARMI

Fire	.	.
Buster	.	.
Claw	.	.
Demon	.	.
G-Terra Sc	.	.
G-Terra On	.	.
G-Aria	.	.
G-Acqua	.	.
G-Tempo	.	.
G-Infinito	.	.

DANNI

Contatto	-
Sfera	1
Braciere	1

ATTACCHI

1. Sfera di fuoco

la Flame Fountain scaglia da una delle sue bocche una sfera di fuoco che si muove orizzontalmente. La tecnica non è molto rapida e possiede un discreto

raggio d'azione. Per evitarla è sufficiente allontanarsi dal nemico oppure oltrepassarla con un salto.

2. Braciere

la Flame Fountain accende il braciere che porta con sè, generando una breve fiammata. La tecnica non è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarla è sufficiente scendere dal braciere.

La Flame Fountain è una statua di pietra composta da due orchi e da un braciere che essi sorreggono. Questo essere è più un ostacolo che un nemico vero e proprio: non causa danni al contatto ma non può essere distrutto. Per questo motivo è preferibile oltrepassarlo subito, anzichè cercare di affrontarlo. Colpendola con la spallata del Ground Gargoyle, è possibile spostare la Flame Fountain dal punto in cui è situata. Facendola cadere in acqua, le due statue andranno a fondo mentre il braciere rimarrà a galla e potrà essere usato come pedana.

FLAME LORD

"Spirito delle fiamme infernali"

DOVE SI TROVA

Foresta oscura - C3 (boss)

TABELLA ARMI

Fire	.	.
Buster	47	24
Claw	47	24
Demon	17	10
G-Terra Sc	47	24
G-Terra On	24	12
G-Aria	47	24
G-Acqua	17	10
G-Tempo	11	6
G-Infinito	11	6

DANNI

Contatto	2
Pantera	2
Falco	1
Pioggia	1
Goccia	1

ATTACCHI

1. Pantera (scheletro)

Flame Lord si trasforma in una pantera di fuoco e compie un balzo in avanti. La tecnica non è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla bisogna allontanarsi dal boss oppure oltrepassarlo con un salto.

2. Falco (scheletro)

Flame Lord rilascia due falchi di fuoco che si muovono in direzione del personaggio. La tecnica non è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla è necessario distruggere i falchi aprendo il fuoco contro di loro.

3. Pioggia (scheletro)

Flame Lord rilascia una serie di falchi di fuoco che poi ricadono verticalmente sul terreno sottoforma di sfere incendiarie. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitarla bisogna allontanarsi dal boss oppure posizionarsi negli spazi vuoti tra una sfera e l'altra.

4. Goccia (teschio)

Flame Lord rilascia verticalmente una serie di fiammelle. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitarla bisogna posizionarsi negli spazi vuoti tra una sfera e l'altra.

Flame Lord è uno spirito mutaforma composto da fiamme. Non è molto rapido ma possiede una notevole aggressività. Durante lo scontro, rimanete non troppo lontani dal boss ed usate il Buster per distruggere i Falchi. Una volta fatto, trasformatevi nel Ground Gargoyle ed attaccate ripetutamente Flame Lord con l'onda di energia, evitando la Pantera e la Pioggia. Continuate con questa strategia sino a quando il boss non verrà circondato dalle fiamme.

Flame Lord ora assumerà la forma di un teschio volante e si muoverà oscillando. Dovrete fare maggiore attenzione adesso a non venire a contatto con il boss, cercando di oltrepassarlo con un salto, se possibile. Poichè sarà difficile colpirlo con il Ground Gargoyle, usate il Buster per attaccare Flame Lord dalla distanza. Una volta sconfitto, il boss sprofonderà nel terreno.

FLIER

"Dominatore dei cieli"

DOVE SI TROVA

Torre dei venti - D2 (mini boss)

TABELLA ARMI

Fire	24	12
Buster	24	12
Claw	24	12
Demon	8	4
G-Terra Sc	24	12
G-Terra On	12	6
G-Aria	8	4
G-Acqua	24	12
G-Tempo	5	3
G-Infinito	5	3

DANNI

Contatto	2
Artigli	2

ATTACCHI

. Artigli

Flier scaglia i suoi artigli che rimbalzano tra i bordi dello schermo prima di tornare dal boss. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitarla è necessario spostarsi di continuo, per evitare di venirne a contatto.

Flier è una sorta di grossa libellula demoniaca. Il nemico è molto rapido nel volare ed è abbastanza aggressivo. L'unico punto vulnerabile del boss è il volto, inoltre è possibile posizionarsi sulla sua coda, ma non sull'estremità ricoperta di spine, senza subire danni al contatto. Rimanete lontano dal Flier e siate precisi nell'evitarlo, oltrepassandolo volando mentre vi verrà incontro. Quando il boss ruota su sè stesso, si lancerà contro di voi dopo aver raggiunto la vostra altezza. Attaccatelo con il Buster dalla distanza, colpendolo con il giusto tempismo e sfruttate la possibilità di salire sulla sua coda per oltrepassarlo più facilmente. Una volta sconfitto, Flier fuggirà via per poi cadere a pezzi.

FLYING ROCK

"Roccia del teschio"

DOVE SI TROVA

Torre dei venti ----- D5 [9]
Fortezza di Phalanx - G3 [8]

TABELLA ARMI

Fire	.	.
Buster	.	.
Claw	.	.
Demon	.	.
G-Terra Sc	.	.
G-Terra On	.	.
G-Aria	.	.
G-Acqua	.	.
G-Tempo	.	.
G-Infinito	.	.

DANNI

Contatto	1
Caduta	1

ATTACCHI

. Caduta

nel caso in cui si trovi in corrispondenza del personaggio, la Flying Rock si lascia cadere in verticale per un breve tratto. La tecnica possiede una velocità discreta ma un raggio d'azione ridotto. Per evitarla è sufficiente spostarsi di qualche passo.

La Flying Rock è una roccia volante composta da teschi e da spine. Essa si muove in avanti e indietro lungo percorsi fissi ed attacca solo quando il personaggio si trova al di sotto di essa. La Flying Rock non si può distruggere perciò, una volta incontrata, è consigliato ignorarla e proseguire lungo il cammino.

GHOST

"Spiriti dei guerrieri sconfitti"

DOVE SI TROVA

(bianco) Città in rovina ----- B5 [Inf]
(bianco) Torre dei venti ----- D4 [Inf]
(giallo) Fortezza di Phalanx - G2 [Inf]

TABELLA ARMI

	bia		gia	
Fire	2	1	2	1
Buster	2	1	2	1
Claw	2	1	2	1
Demon	1	1	1	1
G-Terra Sc	2	1	2	1
G-Terra On	1	1	1	1
G-Aria	1	1	1	1
G-Acqua	2	1	2	1
G-Tempo	1	1	1	1
G-Infinito	1	1	1	1

DANNI

	bia	gia
Contatto	1	1

ATTACCHI

Nessuno: il Ghost si limita a volare in direzione del personaggio.

Il Ghost è un grosso fantasma. Non è molto rapido ma è un nemico piuttosto fastidioso. Il fantasma si genera di continuo dal nulla e si muove costantemente in direzione del personaggio. Per questo motivo non vale la pena fermarsi ad affrontarlo e la migliore strategia rimane la fuga. Per eliminarlo invece è sufficiente colpirlo al massimo un paio di volte dalla breve distanza. Questo nemico può avere colori diversi, bianco o giallo, e le due versioni sono identiche in ogni caratteristica.

GOLDEN HIPPOGRIFF

"La più potente delle statue di pietra"

DOVE SI TROVA

Fortezza di Phalanx - G1 (mini boss)

TABELLA ARMI

Fire	64	32
Buster	64	32
Claw	64	32
Demon	22	11
G-Terra Sc	64	32
G-Terra On	32	16
G-Aria	16	8
G-Acqua	64	32
G-Tempo	13	7
G-Infinito	13	7

DANNI

Contatto	3
Carica	3
Piume	2

ATTACCHI

1. Carica

il Golden Hippogriff si porta alla stessa altezza del personaggio e si lancia in avanti per travolgerlo. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitarla facilmente, alzarsi in volo e lasciarsi cadere non appena in nemico si lancia in avanti oppure oltrepassarlo saltando.

2. Piume

il Golden Hippogriff scaglia verso il basso tre piume ad angolazioni diverse. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitarla è necessario allontanarsi il più possibile dal nemico, in modo tale da avere maggiore spazio per posizionarsi tra una piuma e l'altra. In alternativa, portarsi al di sotto del Golden Hippogriff, rimanendo al di fuori dell'area coperta dall'attacco.

Il Golden Hippogriff è un grande mostro alato imprigionato nella roccia. Il nemico è discretamente agile e molto aggressivo. Per iniziare lo scontro, colpite la sua statua con una testata. Mentre il nemico si sta ancora liberando, alzatevi in volo rimanendo però vicini a lui: in questo modo potrete colpirlo ripetutamente quando sta ancora aumentando di quota. Una volta che il Golden Hippogriff sarà in volo, tornate a terra e rimanete sotto di lui: così facendo eviterete le sue Piume, costringendolo ad eseguire la Carica.

Quando ciò avviene, oltrepassate il nemico con un salto e tornate in volo, rimanendo sempre vicino al Golden Hippogriff. Colpitelo ripetutamente mentre

questi si alza nuovamente di quota e ripetete la strategia sino alla sua sconfitta. Può capitare che, durante lo scontro, il nemico torni da solo nella forma di statua di pietra: usate la testata per far ricominciare la battaglia. Una volta che il Golden Hippogriff sarà definitivamente sconfitto, distruggete la sua statua per terminare lo scontro.

GREWON

"Lupo della steppa"

DOVE SI TROVA

Palazzo di ghiaccio - F2 (mini boss)

TABELLA ARMI

Fire	16	8
Buster	64	32
Claw	64	32
Demon	11	6
G-Terra Sc	64	32
G-Terra On	32	16
G-Aria	.	.
G-Acqua	64	32
G-Tempo	7	4
G-Infinito	7	4

DANNI

Contatto	3
Assalto	3
Soffio	2
Armatura	-

ATTACCHI

1. Assalto

Grewon si lancia addosso al personaggio saltando. Questo attacco è discretamente rapido e copre una vasta area. Per evitarlo è necessario allontanarsi dal boss oppure spiccare il volo. Usandola contro i bordi dello schermo, Grewon rimbalzerà su di essi raggiungendo un'altezza maggiore.

2. Soffio

Grewon emette dalla bocca un soffio di aria gelida. La tecnica non è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Per schivarla è sufficiente allontanarsi dal boss.

3. Armatura

una volta colpito, Grewon diventa di colore verde e non può essere danneggiato in alcuno. L'armatura si disattiva automaticamente dopo alcuni secondi, una volta allontanatisi da Grewon.

Grewon è un grosso lupo bianco. Possiede una notevole agilità ed è molto aggressivo. La caratteristica di questo boss è quella di cambiare colore ogni volta che viene colpito, ed in questo breve lasso di tempo, non potrà subire danni. Per questo motivo durante lo scontro dovrete attaccare Grewon e poi darvi subito alla fuga, in attesa che la sua armatura si disattivi. Alzatevi in volo con il Normal Gargoyle e controllate la posizione del boss. Grewon dovrà quasi sicuramente usare l'Assalto per colpirvi e quindi potrete anticipare le sue mosse ed attaccarlo non appena salta. Allontanatevi dopo ogni colpo andato a segno ed in poco tempo lo avrete sconfitto. Una volta eliminato, Grewon si accascerà al suolo prima di svanire.

"Demone che protegge l'ingresso nella torre"

DOVE SI TROVA

Torre dei venti - D3 (mini boss)

TABELLA ARMI

Fire	24	12
Buster	24	12
Claw	24	12
Demon	8	4
G-Terra Sc	24	12
G-Terra On	12	6
G-Aria	6	3
G-Acqua	24	12
G-Tempo	5	3
G-Infinito	5	3

DANNI

Contatto	2
Carica	2
Piume	1

ATTACCHI

1. Carica

il Guardian Hippogriff si porta alla stessa altezza del personaggio e si lancia in avanti per travolgerlo. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitarla facilmente, alzarsi in volo e lasciarsi cadere non appena in nemico si lancia in avanti oppure oltrepassarlo saltando.

2. Piume

il Guardian Hippogriff scaglia verso il basso tre piume ad angolazioni diverse. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitarla è necessario allontanarsi il più possibile dal nemico, in modo tale da avere maggiore spazio per posizionarsi tra una piuma e l'altra. In alternativa, portarsi al di sotto del Guardian Hippogriff, rimanendo al di fuori dell'area coperta dall'attacco.

Il Guardian Hippogriff è un grande mostro alato imprigionato nella roccia. Il nemico è discretamente agile e molto aggressivo. Per iniziare lo scontro, colpite la sua statua con una testata. Mentre il nemico si sta ancora liberando, alzatevi in volo rimanendo però vicini a lui: in questo modo potrete colpirlo ripetutamente quando sta ancora aumentando di quota. Una volta che il Guardian Hippogriff sarà in volo, tornate a terra e rimanete sotto di lui: così facendo eviterete le sue Piume, costringendolo ad eseguire la Carica.

Quando ciò avviene, oltrepassate il nemico con un salto e tornate in volo, rimanendo sempre vicino al Guardian Hippogriff. Colpitelo ripetutamente mentre questi si alza nuovamente di quota e ripetete la strategia sino alla sua sconfitta. Può capitare che, durante lo scontro, il nemico torni da solo nella forma di statua di pietra: usate la testata per far ricominciare la battaglia. Una volta che il Guardian Hippogriff sarà definitivamente sconfitto, distruggete la sua statua per terminare lo scontro.

HEAVEN PHALANX

"Il re dei demoni che sfrutta la Gemma del Cielo"

DOVE SI TROVA

Fortezza di Phalanx - G6 (boss)

TABELLA ARMI

Fire	64	32
Buster	128	64
Claw	128	64
Demon	22	11
G-Terra Sc	128	64
G-Terra On	64	32
G-Aria	.	.
G-Acqua	128	64
G-Tempo	26	13
G-Infinito	26	13

DANNI

Contatto	4
Planata	4
Sfera	3
Lampi	2
G.maligno	3
Corrente	-
Buco nero	-

ATTACCHI

1. Planata

Heaven Phalanx si lancia verso il basso, ed usa la sua ala come se fosse una lama. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitarla è necessario allontanarsi dal boss oppure andargli incontro, in modo tale che Heaven Phalanx passi sopra la testa del personaggio, senza venirne a contatto. Eseguendo questo attacco, il boss potrà muoversi solo sulla superficie dell'acqua ed entrandoci, i suoi movimenti saranno rallentati.

2. Sfera

Heaven Phalanx si abbassa di quota e scaglia frontalmente una sfera di fulmini. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per schivarla è necessario oltrepassarla con un salto oppure distruggerla con il proiettile del Tidal Gargoyle.

3. Lampi

Heaven Phalanx genera quattro globi di energia che cadono dall'alto e scendono verticalmente sul pavimento. La tecnica non è molto rapida e copre una discreta area. Per non subire danni è sufficiente allontanarsi dal punto di caduta dei globi. È possibile distruggerli con il proiettili del Tidal Gargoyle.

4. Globo maligno

Heaven Phalanx si abbassa di quota e scaglia un globo oscuro che si muove in direzione del personaggio, per poi ruotargli attorno. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per schivarla è necessario prima oltrepassarla con un salto e poi allontanarsi subito da essa.

5. Corrente d'aria

Heaven Phalanx si ferma in volo e sbatte ripetutamente le ali, per generare una corrente d'aria che spinge il personaggio verso i lati dello schermo. La tecnica non è molto rapida ma copre tutto lo schermo. Per evitare di venire a contatto con le spine, è sufficiente camminare in direzione del boss.

6. Buco nero

Heaven Phalanx genera dall'alto una sfera che si ingrandisce gradualmente. La tecnica non è molto rapida ma copre una vasta area. Il Buco nero non causa danni al personaggio ma, una volta dentro, gli impedisce di allontanarsi, rendendolo indifeso agli attacchi del boss. Per evitare questo attacco è sufficiente rimanere lontani dalla sfera.

Heaven Phalanx è un grande demone volante che sfrutta il potere della Gemma del Cielo. Possiede una discreta agilità ed è abbastanza aggressivo. Rispetto alla

prima parte dello scontro, adesso nella stanza sarà presente l'acqua ed il suo livello si alzerà ed abbasserà in maniera alternata. Posizionatevi in uno degli angoli inferiori della stanza, avvicinandovi il più possibile alle spine ma senza rimanervi feriti. Da qui, alzatevi verticalmente in volo con l'Aerial Gargoyle, portandovi alla stessa altezza del boss.

Equipaggiate il Demon ed il talismano Hand, poi aprite il fuoco contro Heaven Phalanx non appena questi compare sullo schermo. Prima che il boss arrivi troppo vicino a voi, lasciatevi cadere attivando la Gemma dell'Acqua ed aspettate che si allontani. Una volta fatto, tornate in volo e ripetete la strategia dall'inizio per infliggergli molti danni senza difficoltà.

Durante la fase finale dello scontro, l'acqua scomparirà del tutto ed il boss ora userà attacchi diversi. Fate attenzione specialmente al Globo maligno e continuate con la strategia precedente. Attaccate Heaven Phalanx con il Demon, soprattutto quando esegue la Corrente d'aria, sino a sconfiggerlo.

HIPPOGRIFF

"Antico demone imprigionato nella pietra"

DOVE SI TROVA

Colosseo - A1 (mini boss)

TABELLA ARMI

Fire	16	8
Buster	16	8
Claw	16	8
Demon	6	3
G-Terra Sc	16	8
G-Terra On	8	4
G-Aria	4	2
G-Acqua	16	8
G-Tempo	4	2
G-Infinito	4	2

DANNI

Contatto	1
Carica	1
Piume	1

ATTACCHI

1. Carica

l'Hippogriff si porta alla stessa altezza del personaggio e si lancia in avanti per travolgerlo. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitarla facilmente, alzarsi in volo e lasciarsi cadere non appena in nemico si lancia in avanti oppure oltrepassarlo saltando.

2. Piume

l'Hippogriff scaglia verso il basso tre piume ad angolazioni diverse. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitarla è necessario allontanarsi il più possibile dal nemico, in modo tale da avere maggiore spazio per posizionarsi tra una piuma e l'altra. In alternativa, portarsi al di sotto dell'Hippogriff, rimanendo al di fuori dell'area coperta dall'attacco.

L'Hippogriff è un grande mostro alato imprigionato nella roccia. Il nemico è discretamente agile e molto aggressivo. Per iniziare lo scontro, colpite la sua statua con una testata. Mentre il nemico si sta ancora liberando, alzatevi in volo rimanendo però vicini a lui: in questo modo potrete colpirlo ripetutamente quando sta ancora aumentando di quota. Una volta che l'Hippogriff sarà in volo,

tornate a terra e rimanete sotto di lui: così facendo eviterete le sue Piume, costringendolo ad eseguire la Carica.

Quando ciò avviene, oltrepassate il nemico con un salto e tornate in volo, rimanendo sempre vicino all'Hippogriff. Colpitelo ripetutamente mentre questi si alza nuovamente di quota e ripetete la strategia sino alla sua sconfitta. Può capitare che, durante lo scontro, il nemico torni da solo nella forma di statua di pietra: usate la testata per far ricominciare la battaglia. Una volta che l'Hippogriff sarà definitivamente sconfitto, distruggete la sua statua per terminare lo scontro.

HOLOTHURION

"Lumaca delle grotte sottomarine"

DOVE SI TROVA

Atlantide - E5 (boss)

TABELLA ARMI

Fire	.	.
Buster	.	.
Claw	.	.
Demon	.	.
G-Terra Sc	.	.
G-Terra On	.	.
G-Aria	.	.
G-Acqua	24	12
G-Tempo	.	.
G-Infinito	15	8

DANNI

Contatto	3
Spore	3
Soffio	-
Risucchio	-

ATTACCHI

1. Spore

Holothurion genera continuamente spore dalla sua conchiglia, le quali si muovono seguendo la corrente. Esse non sono molto rapide ma coprono una vasta area. Per evitarle bisogna necessariamente spostarsi a seconda del flusso della corrente.

2. Soffio

Holothurion emette un potente soffio, generando una corrente marina che si muove in senso orario. La tecnica non causa danni e serve per spostare le varie Spore presenti sullo schermo.

3. Risucchio

Holothurion ingoia acqua, generando una corrente marina che si muove in senso antiorario. La tecnica non causa danni e serve per spostare le varie Spore presenti sullo schermo.

Holothurion è una gigantesca lumaca marina. Non si sposta mai dal punto in cui è situata e la sua caratteristica è quella di poter modificare il flusso della corrente marina. Durante lo scontro dovrete sempre fare attenzione alle Spore generate dal boss, che rappresentano il vero pericolo. Holothurion alterna in maniera alternata il Soffio ed il Risucchio e quindi dovrete muovervi di conseguenza per schivare le Spore. Tra una tecnica e l'altra del boss, e specialmente mentre sta per eseguire il Soffio, tornate sul pavimento e colpitelo ripetutamente. Può capitare che Holothurion si chiuda in sè stesso per alcuni istanti, arrestando così il flusso della corrente. Una volta

sconfitto, il boss si ritrarrà nella sua conchiglia prima di svanire.

INFINITE PHALANX

"Il re dei demoni che sfrutta il potere della Gemma dell'Infinito"

DOVE SI TROVA

Fortezza di Phalanx - G7 (boss)

TABELLA ARMI

Fire	128	64
Buster	.	.
Claw	.	.
Demon	43	22
G-Terra Sc	.	.
G-Terra On	.	.
G-Aria	.	.
G-Acqua	.	.
G-Tempo	26	13
G-Infinito	26	13

DANNI

Contatto	8
Laser	4
Fulmini	2
Globo	2
Difesa	-

ATTACCHI

1. Laser

Infinite Phalanx genera dalla sua bocca un fascio luminoso orizzontale. La tecnica è discretamente rapida e possiede un elevato raggio d'azione. Per evitarla è sufficiente spostarsi verticalmente.

2. Fulmini

Infinite Phalanx scaglia dai suoi artigli superiori un potente fulmine in direzione del personaggio. La tecnica è discretamente rapida, possiede un elevato raggio d'azione ed è in grado di distruggere le pedane mobili. Per evitarla è necessario spostarsi orizzontalmente non appena viene eseguita.

3. Globo

Infinite Phalanx genera continuamente dai suoi artigli inferiori sfere oscure che inseguono il personaggio. La tecnica non è molto rapida e non si arresta neanche dopo aver colpito Firebrand. Per evitarla è necessario distruggere le sfere con un proiettile.

4. Difesa

Infinite Phalanx è in grado di proteggersi il volto con gli artigli superiori o inferiori. La protezione si abbassa quando il boss emette il Laser oppure quando il personaggio rimane abbastanza lontano da lui.

Infinite Phalanx è un possente demone verde con due paia di artigli. Non si sposta mai dal punto in cui si trova ed è molto aggressivo. Il pavimento della stanza è ricoperto dalla lava, mentre dal lato sinistro compariranno sempre nuove pedane mobili, che si andranno ad infrangere dal boss oppure che verranno distrutte dai suoi attacchi. L'unico punto vulnerabile di Infinite Phalanx è il suo volto, che potrà essere protetto dalle due coppie di artigli.

Equipaggiate la Gemma del Tempo ed il talismano Armour poichè le tecniche di Infinite Phalanx possono infliggere danni notevoli. Il pericolo principale proviene dai Globi: essi verranno generati a ciclo continuo e vi inseguiranno finchè non li distruggerete. Portatevi alla stessa altezza del volto del boss e

rimanete in volo sul lato sinistro. Da questa posizione aprite ripetutamente il fuoco: così facendo potrete sia danneggiare Infinite Phalanx, sia colpire i Globi che vi scaglierà contro.

Spostatevi orizzontalmente per schivare i Fulmini e lasciatevi cadere leggermente per evitare il Laser. Aggirate le pedane mobili, in modo tale che non vi spingano verso il boss, e sfruttatele per tornare subito all'altezza del suo volto. Siate rapidi nel muovervi e ripristinate la vita persa con i Ginseng. Una volta sconfitto, Infinite Phalanx finirà in polvere.

LIVING FLAME

"Spirito del fuoco"

DOVE SI TROVA

(rosso) Città in rovina ----- B7 [7]

(verde) Palazzo di ghiaccio - F3 [2]

TABELLA ARMI	ros		ver		DANNI	ros	ver
Fire	Contatto	1	1
Buster	1	1	1	1	Soffio	1	1
Claw	2	1	2	1	Fiammelle	1	1
Demon	1	1	1	1			
G-Terra Sc	2	1	2	1			
G-Terra On	1	1	1	1			
G-Aria	1	1	1	1			
G-Acqua	2	1	2	1			
G-Tempo	1	1	1	1			
G-Infinito	1	1	1	1			

ATTACCHI

1. Soffio incendiario

il Living Flame rilascia sul pavimento due getti di fuoco, da entrambe le parti. La tecnica è discretamente rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarla è sufficiente allontanarsi dal nemico.

2. Fiammelle

dopo essere stato eliminato, il Living Flame si scinde in tante piccole lingue di fuoco che ricadono sul pavimento. La tecnica è discretamente rapida ma copre un'area ridotta. Per evitarla è sufficiente allontanarsi dal nemico dopo averlo sconfitto.

Il Living Flame è un teschio circondato dalle fiamme. Questo nemico rimane fermo sul posto e si limita solo ad alzarsi e ad abbassarsi. Il suo attacco diretto possiede un breve raggio d'azione e perciò per eliminare il Living Flame è sufficiente colpirlo dalla media distanza. Una volta fatto però, bisogna subito allontanarsi da lui per non farsi danneggiare dalle Fiammelle rilasciate. Questo nemico può avere colori diversi, rosso o verde, e le due versioni sono identiche in ogni caratteristica.

MAD JESTER

"Pagliaccio infernale"

DOVE SI TROVA

Fortezza di Phalanx - G1 [4]

TABELLA ARMI

Fire	15	8
Buster	15	8
Claw	15	8
Demon	5	3
G-Terra Sc	16	8
G-Terra On	8	4
G-Aria	8	4
G-Acqua	15	8
G-Tempo	3	2
G-Infinito	3	2

DANNI

Contatto	4
Scivolata	4
Sfera	2

ATTACCHI

1. Scivolata

il Mad Jester attacca con una scivolata in avanti. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarla è sufficiente allontanarsi dal nemico oppure oltrepassarla saltando.

2. Sfera luminosa

il Mad Jester scaglia un globo di luce lungo una traiettoria parabolica. La tecnica è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarla è necessario allontanarsi dal nemico.

Il Mad Jester è un nemico in abito da clown. Questo essere inizialmente rimane all'interno della vetrata, per poi uscirne fuori non appena il personaggio gli si avvicina. Il Mad Jester è un mostro molto agile, potente e resistente perciò bisogna necessariamente affrontarlo dalla lunga distanza, posizionandosi oltre la portata dei suoi attacchi, oppure fuggire subito da lui.

 OGRE

"Brigante delle foreste"

DOVE SI TROVA

(grigio) Colosseo ----- A1 [4] A2 [3]
 (grigio) Torre dei venti ----- D4 [3]
 (verde) Atlantide ----- E2 [7]
 (verde) Fortezza di Phalanx - G2 [3] G4 [2]

TABELLA ARMI

	gri		ver		DANNI	gri	ver
Fire	2	1	2	1	Contatto	1	2
Buster	2	1	2	1	Ascia	1	2
Claw	2	1	2	1			
Demon	1	1	1	1			
G-Terra Sc	1	1	2	1			
G-Terra On	1	1	1	1			
G-Aria	1	1	1	1			
G-Acqua	2	1	2	1			
G-Tempo	1	1	1	1			
G-Infinito	1	1	1	1			

ATTACCHI

. Ascia

l'Ogre scaglia la sua ascia lungo una traiettoria parabolica. La tecnica è discretamente rapida ma copre un'area ridotta. Per evitarla è necessario avvicinarsi o allontanarsi dal nemico, a seconda dei casi.

L'Ogre è un essere armato di ascia. Si muove compiendo piccoli balzi ed il suo unico attacco consiste nello scagliare la sua arma. Il nemico è spesso situato in settori sopraelevati rispetto al personaggio, perciò bisogna fare attenzione a schivare la sua ascia, soprattutto mentre si sta procedendo verso l'alto. Per sconfiggere l'Ogre invece è sufficiente portarsi fuori dalla portata della sua arma ed aprire il fuoco dalla lunga distanza. Questo nemico può avere colori diversi, grigio o verde, e quest'ultima versione infligge danni maggiori dell'altra.

OVNUNU

"Piovra delle caverne"

DOVE SI TROVA

Città in rovina - B9 (boss)

TABELLA ARMI

Fire	10	5
Buster	10	5
Claw	10	5
Demon	4	2
G-Terra Sc	10	5
G-Terra On	5	3
G-Aria	5	3
G-Acqua	10	5
G-Tempo	2	1
G-Infinito	2	1

DANNI

Contatto	1
Occhio	1
Acido	1

ATTACCHI

1. Occhio

Ovnunu rilascia una serie di occhi volanti che si muovono in direzione del personaggio. Essi non sono molto rapidi e bisogna distruggerli tutti prima di affrontare il boss vero e proprio. Per colpirli facilmente, aprire il fuoco contro di loro quando sono immobili.

2. Acido

Ovnunu emette dal suo grande occhio un getto acido in direzione del personaggio. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Per evitarla è necessario non posizionarsi in corrispondenza della direzione verso cui è rivolta l'iride del boss, quando questi si ferma.

Ovnunu è una piovra volante munita di un grande occhio. Il nemico non è molto rapido, nè particolarmente aggressivo. All'inizio dello scontro, Ovnunu sarà imprigionato all'interno di una gelatina verde. Camminando su di essa, sprofonderete gradualmente ma subirete danni solo venendo a contatto con gli occhi o con il boss. Prima di combattere personalmente, Ovnunu vi scaglierà contro i suoi dieci occhi: rimanete lontani da loro e colpiteli quando restano immobili, in modo tale da eliminarli senza difficoltà.

Una volta distrutti tutti e dieci, Ovnunu uscirà dalla gelatina verde ed inizierà ad inseguirvi. Mutatevi nel Ground Gargoyle ed aspettate nella parte bassa della stanza. Fate attenzione al suo Acido e colpite Ovnunu dalla breve distanza con l'onda di energia, non appena il boss si ferma per attaccare. In questo modo potrete aprire il fuoco ripetutamente ed eliminarlo in pochi istanti. Una volta sconfitto, Ovnunu si porterà al centro della stanza per poi affondare tra le fiamme nella gelatina verde.

PHALANX

"Il sovrano del regno dei demoni"

DOVE SI TROVA

Fortezza di Phalanx - G6 (boss)

TABELLA ARMI

Fire	25	13
Buster	50	25
Claw	50	25
Demon	9	5
G-Terra Sc	50	25
G-Terra On	25	13
G-Aria	.	.
G-Acqua	50	25
G-Tempo	10	5
G-Infinito	10	5

DANNI

Contatto	2
Planata	2
Lampi	1
Sfera	1

ATTACCHI

1. Planata

Phalanx si lancia verso il basso, ed usa la sua ala come se fosse una lama. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitarla è necessario allontanarsi dal boss oppure andargli incontro, in modo tale che Phalanx passi sopra la testa del personaggio, senza venirne a contatto.

2. Sfera

Phalanx si abbassa di quota e scaglia frontalmente una sfera di fulmini. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per schivarla è necessario oltrepassarla con un salto oppure distruggerla con il Fire.

3. Lampi

Phalanx genera quattro globi di energia che cadono dall'alto e rimbalzano sul pavimento. La tecnica non è molto rapida ma copre una vasta area. Per non subire danni è sufficiente allontanarsi dal punto di caduta dei globi, i quali svaniranno automaticamente al terzo rimbalzo. È possibile distruggerli con il Fire.

Phalanx è un grande demone volante. Possiede una discreta agilità ed è abbastanza aggressivo. Ai lati della stanza sono presenti due pareti ricoperte di spine a cui dovrete fare attenzione. Posizionatevi in uno degli angoli inferiori della stanza, avvicinandovi il più possibile alle spine ma senza rimanerne feriti. Da qui, Phalanx non potrà colpirvi con la Planata e dovrete fare attenzione solo a distruggere i Lampi e la Sfera con il Fire. Saltate ed aprite il fuoco, non appena il boss si avvicina, per colpirlo. Questo metodo necessita di diverso tempo, ma così facendo sarà possibile eliminare Phalanx senza difficoltà.

PHANTOM

"Spirito errante che si aggira nei cimiteri"

DOVE SI TROVA

Colosseo - A4 [Inf]

TABELLA ARMI

Fire	1	1
Buster	1	1
Claw	1	1
Demon	1	1
G-Terra Sc	1	1
G-Terra On	1	1
G-Aria	1	1
G-Acqua	1	1
G-Tempo	1	1
G-Infinito	1	1

DANNI

Contatto	1
----------	---

ATTACCHI

Nessuno: il Phantom si limita ad avanzare lentamente, senza curarsi della posizione e dei movimenti del personaggio.

Il Phantom è un essere umanoide rivestito da un lenzuolo ed un cappuccio grigi. Si muove lentamente e non è molto aggressivo. Il nemico può comparire sul campo di battaglia sia emergendo dal terreno, sia da un lenzuolo che compare dall'alto. Il Phantom non possiede attacchi diretti e si limita a camminare lentamente; per eliminarlo è sufficiente colpirlo una sola volta.

SCULA

"Due crostacei in simbiosi"

DOVE SI TROVA

Foresta oscura - C5 (boss)

TABELLA ARMI

Fire	34	17
Buster	34	17
Claw	34	17
Demon	12	6
G-Terra Sc	34	17
G-Terra On	34	17
G-Aria	.	.
G-Acqua	34	17
G-Tempo	7	4
G-Infinito	7	4

DANNI

Contatto	2
Lancio	2
Rimbalzo	2

ATTACCHI

1. Lancio (entrambi)

il corpo di Scula si piega all'indietro e scaglia la testa a mo' di

catapulta. Essa viene lanciata in avanti lungo una traiettoria parabolica. Al termine dell'esecuzione, il corpo corre a recuperare la testa. Questo attacco è discretamente rapido e copre una vasta area. Per evitarlo bisogna avvicinarsi al boss, in modo tale che la testa passi sopra al personaggio, e poi oltrepassare il corpo saltando, mentre questi sta andando a recuperare la testa.

2. Rimbalzo (solo testa)

rimasta senza il corpo, la testa inizia a muoversi all'interno della grotta rimbalzando lungo le pareti. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitarla bisogna spostarsi per evitare il contatto con il boss, oppure colpirlo per interrompere il suo attacco.

Scula è l'unione di due crostacei separati, un corpo ed una testa, che lottano assieme. Il boss si sposta camminando oppure compiendo balzi ed è molto aggressivo. Per sconfiggere Scula dovrete distruggere entrambe le sue parti, che possono essere colpite in maniera indipendente. Concentratevi sul corpo ed attaccatelo ripetutamente con il Buster. Non rimanete troppo lontani dal boss: così facendo potrete oltrepassarlo facilmente sia quando scaglia la testa, sia quando salta in avanti.

Dopo aver distrutto il corpo, dovrete concentrarvi sulla testa. Essa inizierà a compiere balzi oppure rimbalzare tra le pareti della grotta. Trasformatevi nel Ground Gargoyle ed attaccatela di continuo con l'onda di energia, non dandole così la possibilità di muoversi. Se invece doveste distruggere prima la testa, il corpo cercherà di venirvi sempre incontro correndo oppure saltando, costringendovi quindi a schivarlo ripetutamente. Una volta eliminate le due parti, Scula scomparirà tra le fiamme.

SILVER FLIER

"Guardiano del ponte di ghiaccio"

DOVE SI TROVA

Palazzo di ghiaccio - F6 (mini boss)

TABELLA ARMI

Fire	48	24
Buster	48	24
Claw	48	24
Demon	16	8
G-Terra Sc	48	24
G-Terra On	24	12
G-Aria	16	8
G-Acqua	48	24
G-Tempo	10	5
G-Infinito	10	5

DANNI

Contatto	2
Artigli	3

ATTACCHI

. Artigli

Silver Flier scaglia i suoi artigli che rimbalzano tra i bordi dello schermo prima di tornare dal boss. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitarla è necessario spostarsi di continuo, per evitare di venirne a contatto.

Silver Flier è una sorta di grossa libellula demoniaca. Il nemico è molto

rapido nel volare ed è abbastanza aggressivo. L'unico punto vulnerabile del boss è il volto, inoltre è possibile posizionarsi sulla sua coda, ma non sull'estremità ricoperta di spine, senza subire danni al contatto. Rimanete lontano dal Silver Flier e siate precisi nell'evitarlo, superandolo il in volo mentre vi verrà incontro. Quando il boss ruota su sè stesso, si lancerà contro di voi dopo aver raggiunto la vostra altezza. Attaccatelo usando l'Aerial Gargoyle dalla distanza, colpendolo con il giusto tempismo ed alzandovi di quota per oltrepassarlo più facilmente. Una volta sconfitto, Silver Flier fuggirà via per poi cadere a pezzi.

SKULL FISH

"Pesci teschio"

DOVE SI TROVA

Foresta oscura - C4 [6] C5 [5]
Atlantide ----- E4 [13]

TABELLA ARMI

Fire	4	2
Buster	4	2
Claw	4	2
Demon	2	1
G-Terra Sc	8	4
G-Terra On	4	2
G-Aria	2	1
G-Acqua	4	2
G-Tempo	1	1
G-Infinito	1	1

DANNI

Contatto 1

ATTACCHI

Nessuno: lo Skull Fish si limita a nuotare in direzione del personaggio.

Lo Skull Fish è un pesce azzurro che ha un teschio come volto. Non è molto rapido, nè particolarmente aggressivo. Lo Skull Fish non possiede attacchi diretti, perciò tenta solamente di venire a contatto con il personaggio per danneggiarlo. Per eliminarlo quindi è possibile attaccarlo anche dalla breve distanza. Nel caso in cui lo Skull Fish si ritrovi fuori dall'acqua, per via dell'abbassamento della marea, il nemico si dimenerà nell'attesa che l'acqua si alzi nuovamente. Si può sfruttare questo breve lasso di tempo per colpirlo in tutta sicurezza.

SKULL KEEPER

"Lanciatore di teschi"

DOVE SI TROVA

(grigio) Città in rovina ----- B6 [8]
(marrone) Palazzo di ghiaccio - F1 [7] F2 [7]

TABELLA ARMI

	gri		mar		DANNI	gri		mar	
Fire	5	3	5	3	Contatto	1		3	
Buster	5	3	5	3	Teschio	1		2	

Claw	5	3	5	3	Carica	1	3
Demon	2	1	2	1			
G-Terra Sc	5	3	5	3			
G-Terra On	1	1	1	1			
G-Aria	3	2	3	2			
G-Acqua			
G-Tempo	1	1	1	1			
G-Infinito	1	1	1	1			

ATTACCHI

1. Teschio

lo Skull Keeper lancia un teschio raccolto dal cumulo di ossa. L'arma può essere fatta rotolare lungo il pendio oppure scagliata verso l'alto lungo una traiettoria parabolica. La tecnica non è molto rapida e può essere evitata saltando, nel primo caso, oppure allontanandosi dal nemico, nel secondo caso. È possibile distruggere i teschi con i proiettili.

2. Carica

lo Skull Keeper si lancia in corsa giù dal pendio. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Il nemico esegue la Carica quando il personaggio si trova molto vicino a lui oppure quando viene distrutto il cumulo di teschi. Una volta in movimento, lo Skull Keeper continuerà lungo il tragitto senza fermarsi mai o tornare indietro. Per evitare questo attacco è sufficiente oltrepassare il nemico con un salto.

Lo Skull Keeper è un mostro con due piccoli corni sulla testa. Questo nemico è situato sempre accanto ai cumuli di teschi presenti in cima ai pendii. Il mostro sfrutta proprio questi due elementi per attaccare il personaggio: dai cumuli raccoglie i teschi da scagliare e grazie ai pendii può anche farli rotolare verso il basso. Per eliminarlo bisogna avvicinarsi a lui, schivando le ossa che lancia, e poi colpirlo subito dopo. Usando la spallata del Ground Gargoyle, è possibile distruggere i cumuli di teschi e costringere così lo Skull Keeper ad eseguire la Carica. Questo nemico può avere colori diversi, grigio o marrone, e quest'ultima versione causa danni maggiori dell'altra.

SOMMARIO

"I resti del Grande Drago"

DOVE SI TROVA

Colosseo - A0 (boss)

TABELLA ARMI

Fire	9	.
Buster	.	.
Claw	.	.
Demon	.	.
G-Terra Sc	.	.
G-Terra On	.	.
G-Aria	.	.
G-Acqua	.	.
G-Tempo	.	.
G-Infinito	.	.

DANNI

Contatto	2
Sfera	1

ATTACCHI

. Sfera di fuoco

Somulo scaglia un globo infiammato in direzione del personaggio. La tecnica non è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Colpendo il pavimento, la Sfera genera quattro colonne di fuoco che coprono una parte ridotta del pavimento e si estinguono in pochi istanti. Per evitare la tecnica è sufficiente oltrepassare la Sfera con un salto.

Somulo è un grosso drago cadaverico. Non è molto rapido nei movimenti e neanche particolarmente aggressivo. Una volta comparso, recatevi nella parte più a destra dello schermo ed attendete che Somulo vi raggiunga. Posizionatevi in corrispondenza della statua di leone presente sullo sfondo e da qui, non appena il boss si china per eseguire il suo attacco, saltate ed aprite il fuoco contro di lui. In questo modo lo danneggerete e gli impedirete di rilasciare la Sfera. Ripetete lo stesso procedimento, colpendolo un totale di sei volte, e Somulo cadrà.

Giunti all'esterno, la testa del boss ricomparirà attraverso l'apertura nel muro. Rimanete in volo, posizionandovi alla sua stessa altezza, e potrete colpirlo in tutta sicurezza. Subendo altri tre attacchi, Somulo verrà definitivamente sconfitto.

SPIKE TRAP

"Lucertola che vive nelle pareti"

DOVE SI TROVA

Torre dei venti - D1 [8]

TABELLA ARMI

Fire	.	.
Buster	.	.
Claw	.	.
Demon	.	.
G-Terra Sc	.	.
G-Terra On	.	.
G-Aria	.	.
G-Acqua	.	.
G-Tempo	.	.
G-Infinito	.	.

DANNI

Contatto 2

ATTACCHI

Nessuno: la Spike Trap si limita a muoversi dentro e fuori dal muro secondo intervalli di tempo stabiliti.

La Spike Trap è una lucertola presente lungo le pareti della Torre dei venti. Non è possibile danneggiare questo nemico e l'unica azione che compie è quella di uscire dal muro secondo intervalli di tempo stabiliti. La Spike Trap si incontra solitamente nei condotti verticali e, date le sue notevoli dimensioni, bisogna essere precisi nello spostarsi mentre ci si muove verso nord. Un modo semplice per oltrepassarla consiste nello scalare la parete, aggrappandosi ogni volta in punto più in alto, mentre la Spike Trap rientra nel muro.

STONE PLATFORM

"Pedane senzienti"

DOVE SI TROVA

Foresta oscura ----- C2 [6]
Palazzo di ghiaccio - F5 [3]

TABELLA ARMI

Fire	.	.
Buster	.	.
Claw	.	.
Demon	.	.
G-Terra Sc	.	.
G-Terra On	.	.
G-Aria	.	.
G-Acqua	.	.
G-Tempo	.	.
G-Infinito	.	.

DANNI

Contatto	2
Sfera	1

ATTACCHI

. Sfera chiodata
la Stone Platform scaglia orizzontalmente dalla sua bocca una sfera ricoperta di spine. La tecnica non è molto rapida ma possiede un lungo raggio d'azione. Per evitarla è sufficiente spostarsi verticalmente.

La Stone Platform è una pedana volante con volto di orco. Essa si muove in avanti e indietro lungo percorsi fissi ed attacca solo quando il personaggio si trova all'altezza del suo volto. La Stone Platform non si può distruggere e, posizionandosi sulla sua testa, non si subiranno danni al contatto. Toccando il suo volto invece, si rimarrà feriti.

TRITON

"Abitante dei laghi"

DOVE SI TROVA

(verde) Città in rovina - B5 [8]
(verde) Foresta oscura -- C2 [4]
(rosa) Atlantide ----- E1 [8] E4 [3] E5 [12]

TABELLA ARMI

	ver		ros		DANNI	ver	ros
Fire	4	2	4	2	Contatto	2	2
Buster	4	2	4	2	Soffio	1	1
Claw	4	2	4	2			
Demon	2	1	2	1			
G-Terra Sc	8	4	8	4			
G-Terra On	4	2	4	2			
G-Aria	2	1	2	1			
G-Acqua	4	2	4	2			
G-Tempo	1	1	1	1			
G-Infinito	1	1	1	1			

ATTACCHI

. Soffio marino

il Triton emette un getto d'acqua dalla bocca lungo una traiettoria parabolica. La tecnica è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarla è necessario allontanarsi dal nemico.

Il Triton è un uomo-pesce che si incontra nelle zone marine. Questo nemico è molto agile ed aggressivo. Oltre ad attaccare mentre si trova sottacqua, il Triton è in grado anche di compiere un notevole salto per raggiungere la terraferma. Dopo aver attaccato, il nemico si tufferà nuovamente. Per questo motivo bisogna fare attenzione al Triton quando si posiziona sul pelo dell'acqua perchè vuol dire che è pronto a spiccare il salto. Per eliminarlo è consigliato affrontarlo con il Tidal Gargoyle poichè il suo proiettile è in grado di eliminare il Triton con un solo colpo, se usato sottacqua. Questo nemico può avere colori diversi, verde o rosa, e le due versioni sono identiche in ogni caratteristica.

TWIN ARCHER

"Gnomo addetto alla balestra"

DOVE SI TROVA

Fortezza di Phalanx - G1 [8]

TABELLA ARMI

Fire	1	1
Buster	1	1
Claw	1	1
Demon	1	1
G-Terra Sc	1	1
G-Terra On	.	.
G-Aria	1	1
G-Acqua	1	1
G-Tempo	1	1
G-Infinito	1	1

DANNI

Contatto	-
Freccia	4

ATTACCHI

. Freccia

il Twin Archer scaglia una freccia verso il basso. La tecnica è molto rapida ma necessita di diversi secondi per essere eseguita perciò è semplice da schivare.

Il Twin Archer è un piccolo gnomo che usa una grande balestra per attaccare. Il nemico non si sposta mai dalla sua arma e non si subiscono danni dal suo contatto. I Twin Archer si incontrano sempre in coppia e per disattivare la balestra è necessario eliminarli entrambi. Usando l'Aerial Gargoyle è semplice posizionarsi ai lati dei nemici e da qui colpirli in tutta sicurezza.

VAMPIRE BAT

"Pipistrello succhiasangue"

DOVE SI TROVA

Città in rovina ----- B8 [10]

Palazzo di ghiaccio - F7 [18]

TABELLA ARMI

Fire	1	1
Buster	1	1
Claw	1	1
Demon	1	1
G-Terra Sc	1	1
G-Terra On	1	1
G-Aria	1	1
G-Acqua	1	1
G-Tempo	1	1
G-Infinito	1	1

DANNI

Contatto	-
Morso	2

ATTACCHI

. Morso

il Vampire Bat si aggrappa al personaggio e lo morde due volte. La tecnica non è molto rapida e, una volta stretti nella presa, non è possibile liberarsi in alcun modo.

Il Vampire Bat è un pipistrello che vive nell'oscurità. Questo nemico non è molto rapido ma è piuttosto aggressivo. La sua caratteristica è quella di farsi influenzare dalla luce. Il Vampire Bat si incontra infatti nelle stanze dove bisogna tenere accese le fiaccole per illuminare i dintorni. Quando esse sono accese, il pipistrello rimane aggrappato al soffitto ed è del tutto innocuo, non causando neppure danni al contatto. Una volta spente invece, il Vampire Bat inizierà a volare verso il personaggio per morderlo. Per affrontarlo sono quindi due le strategie possibili: o lo si attacca normalmente, oppure si cerca di accendere nuovamente le fiaccole per farlo fuggire via.

WALL SPIDER

"Abitante delle pareti"

DOVE SI TROVA

(marrone) Colosseo ----- A2 [2] A3 [6]
(celeste) Palazzo di ghiaccio - F3 [5]

TABELLA ARMI

	mar		cel		DANNI	mar	cel
Fire	1	1	1	1	Contatto	1	1
Buster	1	1	1	1			
Claw	1	1	1	1			
Demon	1	1	1	1			
G-Terra Sc	1	1	1	1			
G-Terra On	1	1	1	1			
G-Aria	1	1	1	1			
G-Acqua	1	1	1	1			
G-Tempo	1	1	1	1			
G-Infinito	1	1	1	1			

ATTACCHI

Nessuno: il Wall Spider si limita a muoversi lungo la parete, senza curarsi della posizione e degli spostamenti del personaggio.

Il Wall Spider è un grosso insetto composto da una bocca e da quattro zampe. Si muove esclusivamente lungo le pareti e non è un nemico aggressivo.

Questo mostro non possiede attacchi diretti e per eliminarlo è sufficiente colpirlo una sola volta. Il Wall Spider può avere colori diversi, marrone o celeste, e le due versioni sono identiche in ogni caratteristica.

WATER GHOST

"Spirito mangiatore di fiamme"

DOVE SI TROVA

Città in rovina - B8 [Inf]

TABELLA ARMI

Fire	.	.
Buster	4	2
Claw	4	2
Demon	2	1
G-Terra Sc	4	2
G-Terra On	2	1
G-Aria	2	1
G-Acqua	4	2
G-Tempo	1	1
G-Infinito	1	1

DANNI

Contatto 1

ATTACCHI

Nessuno: il Water Ghost si limita a muoversi in direzione delle fiaccole accese, senza curarsi della posizione e degli spostamenti del personaggio.

Il Water Ghost è un fantasma che si incontra nelle zone buie. Non è rapido nel muoversi nè aggressivo nei confronti del personaggio. Questo nemico si genera dal nulla ed il suo scopo è solo quello di mangiare le fiamme delle fiaccole accese, per far calare nuovamente l'oscurità. Per questo motivo il Water Ghost non attaccherà mai Firebrand, tuttavia bisognerà eliminarlo ugualmente perchè con la zona oscurata sarà più difficile proseguire.

ZOMBIE HAND

"Resti animati di cadaveri"

DOVE SI TROVA

(marrone) Città in rovina ----- B6 [21]

(viola) Palazzo di ghiaccio - F7 [9]

TABELLA ARMI

	mar	vio
Fire	.	.
Buster	.	.
Claw	.	.
Demon	.	.
G-Terra Sc	.	.
G-Terra On	.	.
G-Aria	.	.
G-Acqua	.	.
G-Tempo	.	.
G-Infinito	.	.

DANNI

	mar	vio
Contatto	-	-
Presca	-	-

ATTACCHI

. Presa

la Zombie Hand afferra il personaggio e gli impedisce di proseguire.
Per liberarsi dalla morsa bisogna saltare più volte oppure aprire ripetutamente il fuoco.

La Zombie Hand è un braccio scarnificato che sbuca dal suolo. Questo mostro è più un ostacolo che un nemico vero e proprio: non causa danni al contatto ma non può essere distrutto. Lo scopo della Zombie Hand è quello di afferrare il personaggio per impedirgli di proseguire e di schivare eventuali attacchi di altri nemici. Per questo motivo è preferibile oltrepassare rapidamente le sezioni dove sono presenti queste braccia. Colpendo più volte una Zombie Hand, questa tornerà nel terreno prima di apparire nuovamente dopo pochi istanti. Questo nemico può avere colori diversi, marrone o viola, e le due versioni sono identiche in ogni caratteristica.

ZOMBIE HEAD

"Testa animata di cadavere"

DOVE SI TROVA

Città in rovina - B6 [3]

TABELLA ARMI

DANNI

Fire	.	.	Contatto	-
Buster	.	.	Morso	1
Claw	.	.		
Demon	.	.		
G-Terra Sc	.	.		
G-Terra On	.	.		
G-Aria	.	.		
G-Acqua	.	.		
G-Tempo	.	.		
G-Infinito	.	.		

ATTACCHI

. Morso

la Zombie Head si avvicina al personaggio per poi morderlo. La tecnica non è molto rapida e per liberarsi dalla presa bisogna saltare più volte oppure aprire ripetutamente il fuoco.

La Zombie Head è una testa scarnificata che sbuca dal suolo. Questo essere è più un ostacolo che un nemico vero e proprio: non causa danni al contatto ma non può essere distrutto. La Zombie Head appare sullo schermo solo dopo che il personaggio è stato afferrato dalle Zombie Hand e si avvicina a lui per morderlo. Per questo motivo è necessario liberarsi subito dalla presa delle braccia, prima che la testa si avvicini troppo. Colpendo più volte una Zombie Head, questa tornerà nel terreno prima di apparire nuovamente dopo essere stati afferrati una seconda volta.



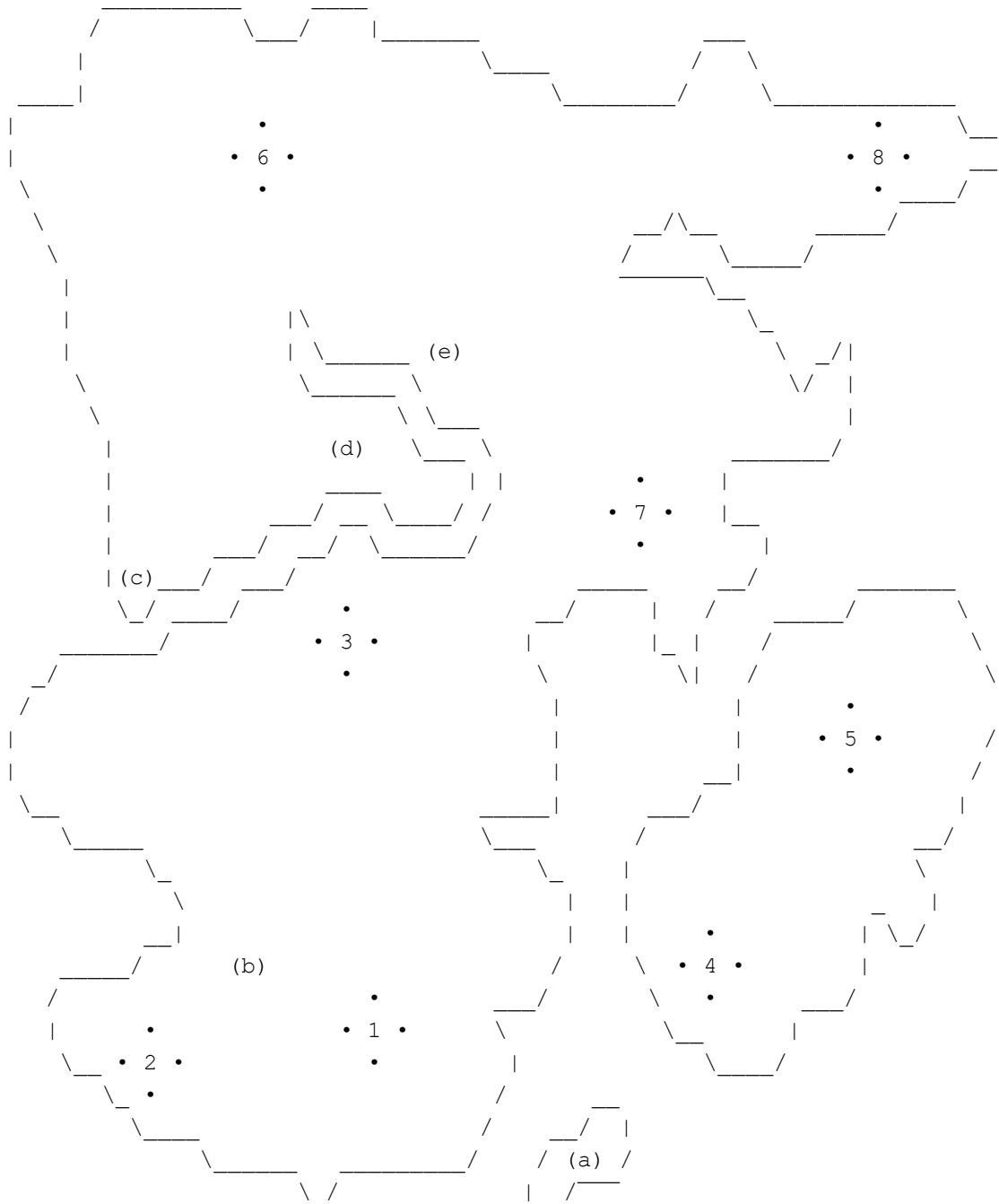
|\\\\\\\\\\\\\\\\\\
|8) MAPPA:|
|//////////

[@8MP]

Qui ho riprodotto abbastanza fedelmente la struttura delle varie zone del gioco, divise a seconda della località di appartenenza.

Ho diviso la Mappa del mondo in vari blocchi a seconda delle località: ognuna di esse è contrassegnata da una lettera (A, B ...), mentre il numero indica la zona di riferimento.

La Mappa del mondo è la seguente:



- | | |
|------------------------|------------------------------|
| 1. Colosseo | a. Trio the Pago - livello 2 |
| 2. Città in rovina | b. Trio the Pago - livello 1 |
| 3. Foresta oscura | c. Negozio di magie |
| 4. Torre dei venti | d. Trio the Pago - livello 3 |
| 5. Atlantide | e. Negozio di pozioni |
| 6. Palazzo di ghiaccio | |

- 7. Fortezza di Phalanx
- 8. Dimora del Male

Non tutte le varie località sono disponibili fin dall'inizio dell'avventura e per poterle farle comparire sulla Mappa bisognerà prima completare le precedenti. In genere non si può tornare indietro in una zona già esplorata, tranne in alcuni casi.

Le schede delle varie località presentano la seguente struttura:

- a) la posizione sulla Mappa del mondo
- b) la condizione necessaria per farla comparire sulla Mappa del mondo
- c) il numero delle zone di cui è composta
- d) la musica di sottofondo
- e) i nemici, i boss e gli oggetti presenti [le zone dove incontrarli]
- f) una mappa complessiva della località, divisa in zone
- g) l'analisi di ogni singola zona presente nella località

Colosseo -----> Blocco A
 Città in rovina -----> Blocco B
 Foresta oscura -----> Blocco C
 Torre dei venti -----> Blocco D
 Atlantide -----> Blocco E
 Palazzo di ghiaccio --> Blocco F
 Fortezza di Phalanx --> Blocco G
 Dimora del Male -----> Blocco H

```
=====
COLOSSEO                Blocco A                [08CL]
=====
```

Posizione -----: grande continente, edificio tra le montagne nella zona sud
 Disponibile ----: sin dall'inizio del gioco
 Numero di zone -: 4
 Musica -----: Beyond the Colosseum

*** NEMICI ***

Hippogriff [A1]
 Ogre [A1, A2]
 Phantom [A4]
 Wall Spider [A2, 3]

*** OGGETTI ***

Ampolla [A2]
 Anello del Fuoco [A0, 1, 3]
 Gemma della Terra [A3]
 Pergamena [A1]

*** BOSS ***

Arma Alpha [A3]
 Somulo [A0]

```
| 0 |
|   |
```

```
_____
|       |
|       |
|       |
|       |
|       |
| 3     |
|       |
|_____|
```

		2			
1					
	• •		• •		

[A0] ARENA

NEMICI --: Somulo (boss)
 OGGETTI -: Anello del Fuoco

In questa zona si svolge il prologo e, una volta sconfitto Somulo, non sarà più possibile esplorarla in seguito. L'Anello del Fuoco si ottiene sconfiggendo il boss.

[A1] CIMITERO

NEMICI --:
 Hippogriff (mini boss)
 Ogre x4
 Phantom xInf

OGGETTI -:
 Anello del Fuoco
 Pergamena
 Vaso x4

In questa zona sono presenti sullo sfondo statue che possono essere distrutte con le testate. La Pergamena è nascosta all'interno della prima statua di pietra alla destra dell'ultimo gradino. L'Anello del Fuoco si ottiene dopo aver sconfitto Hippogriff.

[A2] VALLE DELLA NEBBIA

NEMICI --:
 Ogre x3
 Wall Spider x2

OGGETTI -:
 Ampolla
 Vaso x2

In questa zona sono presenti le spine sul pavimento, torri di erba che si sfaldano gradualmente posizionandosi sopra e le pedane mobili. L'Ampolla è nascosta nella rientranza in basso a sinistra rispetto alle pedane mobili.

[A3] ALTURA

NEMICI --:
 Arma Alpha (boss)
 Wall Spider x6

OGGETTI -:
 Anello del Fuoco
 Gemma della Terra

In questa zona sono presenti le pedane mobili, i mattoni fragili e le spine lungo la parete, coperte dal terreno. L'Anello del Fuoco è nascosto nella rientranza chiusa dai mattoni fragili. La Gemma della Terra si ottiene dopo aver sconfitto Arma Alpha.

=====

CITTÀ IN ROVINA

Blocco B

[@8CR]

=====

Posizione -----: grande continente, edifici nella zona di sud ovest

Disponibile ----: sconfiggendo Arma Alpha

Numero di zone -: 9

Musica -----: Metropolis of Ruin (B1, B5, B6)
Catacombs of the Dead (B7, B8)

*** NEMICI ***

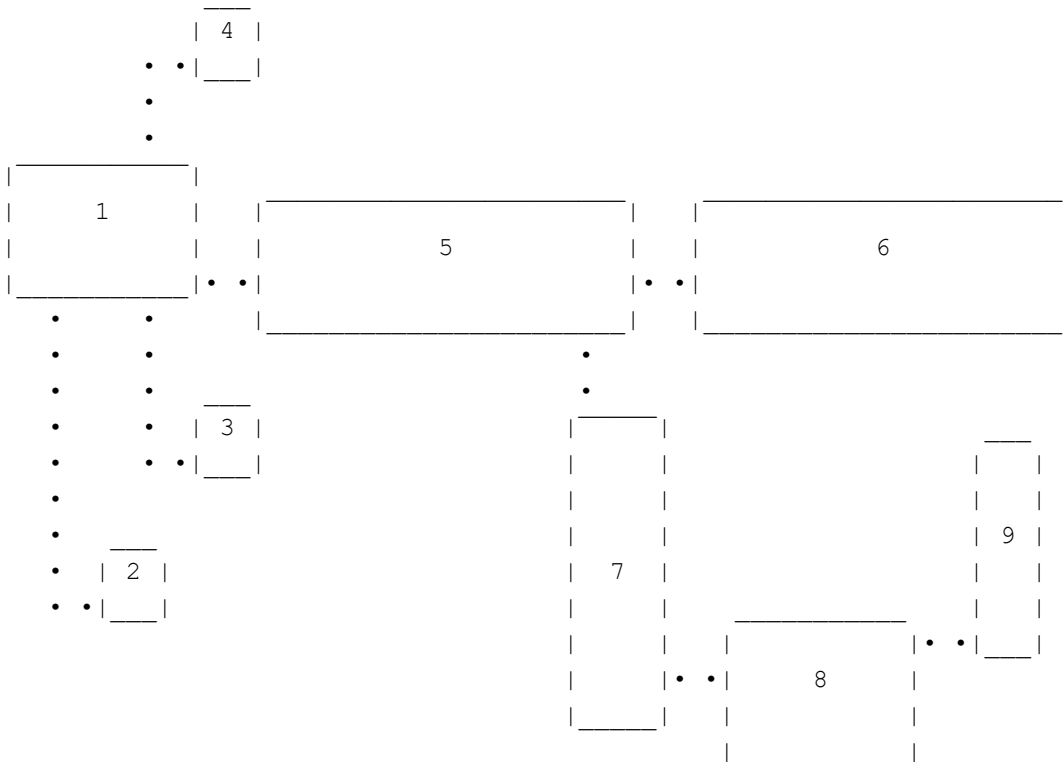
Armor Ghoul [B6]
Corpse Demon [B7, 8]
Cyclops Bat [B7]
Flame Fountain [B5]
Ghost [B5]
Living Flame [B7]
Skull Keeper [B6]
Vampire Bat [B8]
Triton [B5]
Water Ghost [B8]
Zombie Hand [B6]
Zombie Head [B6]

*** OGGETTI ***

Ampolla [B5]
Anello del Fuoco [B6, 8]
Buster [B9]
Hand [B5]
Pergamena [B7]

*** BOSS ***

Belth [B6]
Ovnunu [B9]



----- [B1] GRANDE PALAZZO

NEMICI --: nessuno

OGGETTI -: Vaso x7

In questa zona è possibile distruggere le varie finestre con le testate e, uscendo da sinistra, si può tornare alla mappa del mondo. Qui è presente il demone vagabondo, ai piedi della fontana, ed i mattoni fragili accanto al negozio di Pozioni.

[B2] BIBLIOTECA

NEMICI --: nessuno

OGGETTI -: nessuno

Qui si potranno ottenere da Malwous informazioni sui vari Talismani.

[B3] NEGOZIO DI MAGIE

NEMICI --: nessuno

OGGETTI -: nessuno

Qui è possibile acquistare da Morack:

Shadow	10 GP
Hold	20 GP
Imp	25 GP
Shock	50 GP
Death	80 GP

[B4] NEGOZIO DI POZIONI

NEMICI --: nessuno

OGGETTI -: nessuno

Per accedere in questo negozio bisogna possedere il proiettile Buster oppure la Gemma dell'Aria. Qui è possibile acquistare da Phorapa:

Mercury	6 GP
Sulfur	10 GP
Herb	25 GP
Elixir	100 GP
Ginseng	140 GP

[B5] PONTE INTERROTTO

NEMICI --:

Flame Fountain	x6
Ghost	xInf
Triton	x8

OGGETTI -:

Ampolla
Hand
Vaso x3

In questa zona è presente l'acqua nella parte inferiore. L'Ampolla è situata sottacqua, alla sinistra della colonna più ad est. L'Hand è nascosta in una stanza segreta raggiungibile attraversando il corridoio subacqueo nella parte più a sud ovest.

[B6] GIARDINO DI PIETRA

NEMICI --:

Belth (boss)

Armor Ghoul x5
Skull Keeper x8
Zombie Hand x21
Zombie Head x3

OGGETTI -: Anello del Fuoco x2

In questa zona sono presenti cumuli di teschi e muretti in pietra da abbattere con il Ground Gargoyle. Un Anello del Fuoco è nascosto all'interno del cumulo di teschi più a nord ovest; l'altro si ottiene dopo aver sconfitto Belth.

[B7] CATACOMBE

NEMICI --:

Corpse Demon x5
Cyclops Bat x7
Living Flame x7

OGGETTI -:

Pergamena
Vaso x4

Per accedere in questa zona bisogna usare in B5 il Ground Gargoyle per spostare verso sinistra la Flame Fountain situata più ad est. Qui sono presenti i mattoni fragili ed altari di pietra da abbattere con il Ground Gargoyle. La Pergamena è nascosta nel vaso posizionato oltre i mattoni fragili.

[B8] SALONE OSCURO

NEMICI --:

Corpse Demon x4
Vampire Bat x10
Water Ghost xInf

OGGETTI -: Anello del Fuoco

Per illuminare questa zona bisogna accendere le fiaccole usando il Fire oppure il Demon. Qui sono presenti le spine lungo il pavimento e le pareti, i mattoni fragili e gli altari di pietra da abbattere con il Ground Gargoyle. L'Anello del Fuoco è nascosto nel vaso posizionato oltre i mattoni fragili, a sud ovest.

[B9] ABISSO

NEMICI --: Ovnunu (boss)

OGGETTI -:

Buster
Vaso

Il Buster si ottiene dopo aver sconfitto il boss.

FORESTA OSCURA

Blocco C

[@8FS]

Posizione -----: grande continente, isola nel lago a nord della foresta

Disponibile ----: sconfiggendo Arma Alpha

Numero di zone -: 7

Musica -----: This Enchanted Forest (C1, C2, C3)

Within the Tidal Reefs (C4, C5, C6, C7)

*** NEMICI ***

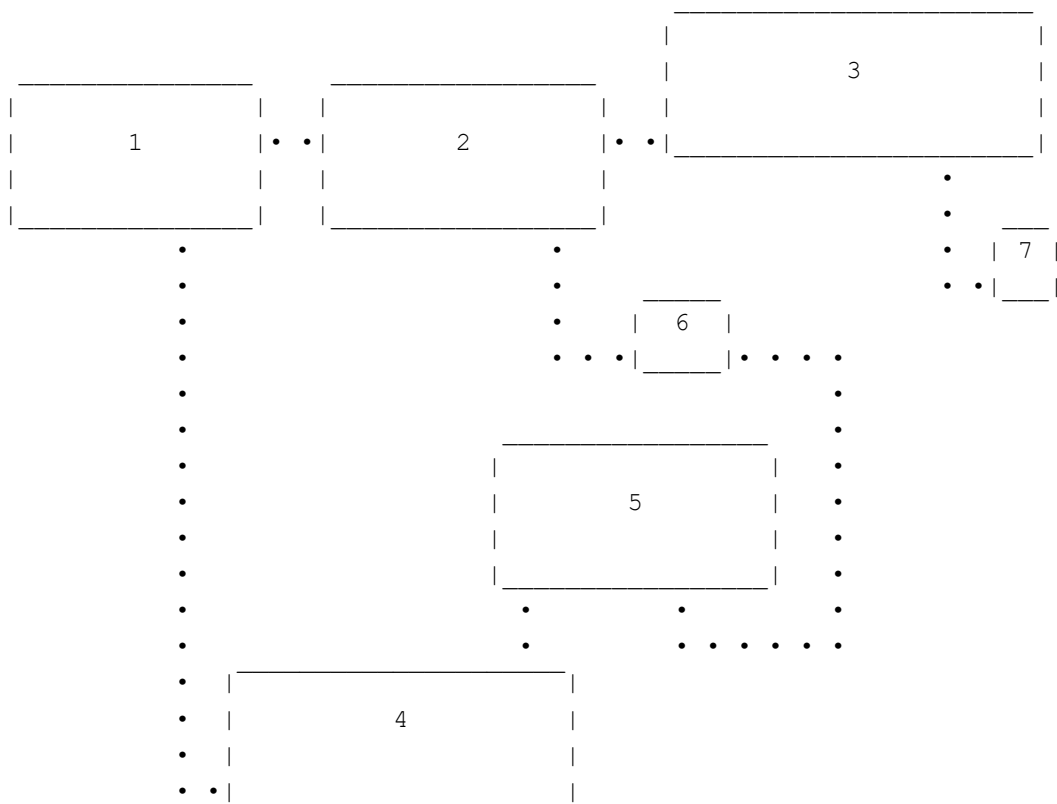
Anemone	[C4]
Armor Ghoul	[C3]
Caterkiller	[C1]
Cyclops Bat	[C1, 2, 5]
Earthworm	[C3]
Skull Fish	[C4, 5]
Stone Platform	[C2]
Triton	[C2]

*** OGGETTI ***

Ampolla	[C1]
Anello del Fuoco	[C3, 5, 6]
Pergamena	[C4]
Skull	[C7]
Tornado	[C3]

*** BOSS ***

Flame Lord	[C3]
Scula	[C5]



[C1] BOSCO DI ROVI

NEMICI --:

Caterkiller x3
Cyclops Bat x7

OGGETTI --:

Ampolla
Vaso x4

In questa zona sono presenti le spine sul pavimento e sulle pareti e le liane da tagliare usando lo sparo dell'Aerial Gargoyle. L'Ampolla è situata alla sinistra della liana più ad est.

[C2] LAGO

NEMICI --:

Cyclops Bat x6
Stone Platform x6
Triton x4

OGGETTI -: nessuno

In questa zona è presente l'acqua nella parte inferiore, assieme ai mattoni fragili.

[C3] GIARDINO INCENDIATO

NEMICI --:

Flame Lord (boss)
Armor Ghoul x2
Earthworm x6

OGGETTI -:

Anello del Fuoco
Tornado

Entrando per la prima volta in questa zona, il boss darà fuoco agli alberi e dall'alto cadranno le scintille. Esplorandola nuovamente dopo aver sconfitto il Flame Lord, le varie chiome incendiate non saranno più presenti. Qui sono situati i mattoni fragili. Il Tornado si ottiene sconfiggendo il boss; l'Anello di Fuoco invece diventa visibile, sospeso in aria, esplorando la seconda volta questa zona.

[C4] GROTTA

NEMICI --:

Anemone x5
Skull Fish x6

OGGETTI -:

Pergamena
Vaso

Per accedere in questa zona bisogna colpire in C1 con una testata il passaggio situato tra i due alberi più ad est. Qui sono presenti le spine sul pavimento e sul soffitto, la marea nella parte inferiore, le pedane galleggianti ed i mattoni fragili. La Pergamena è nascosta nel vaso situato oltre i mattoni fragili.

[C5] FIUME SOTTERRANEO

NEMICI --:

Scula (boss)
Cyclops Bat x7
Skull Fish x5

OGGETTI -: Anello del Fuoco

In questa stanza sono presenti la marea nella parte inferiore, le pedane galleggianti ed i mattoni fragili. L'Anello del Fuoco si ottiene dopo aver sconfitto Scula.

[C6] CAVERNA DI CALCARE

NEMICI --: nessuno

OGGETTI -: Anello del Fuoco

Per entrare in questa zona bisogna distruggere in C2 i mattoni fragili nella parte subacquea. In alternativa si può accedere anche da C5, abbattendo sempre i mattoni fragili presenti sottacqua. L'Anello del Fuoco è situato all'interno del vaso.

[C7] ANTRO SEGRETO

NEMICI --: nessuno
 OGGETTI -: Skull

Per entrare in questa zona bisogna distruggere in C3 i mattoni fragili.

=====

TORRE DEI VENTI	Blocco D	[@8TV]
-----------------	----------	--------

=====

Posizione -----: isola orientale, edifici nella zona sud ovest
 Disponibile ----: sconfiggendo Arma Alpha
 Numero di zone -: 7
 Musica -----: Cursed Towers

*** NEMICI ***

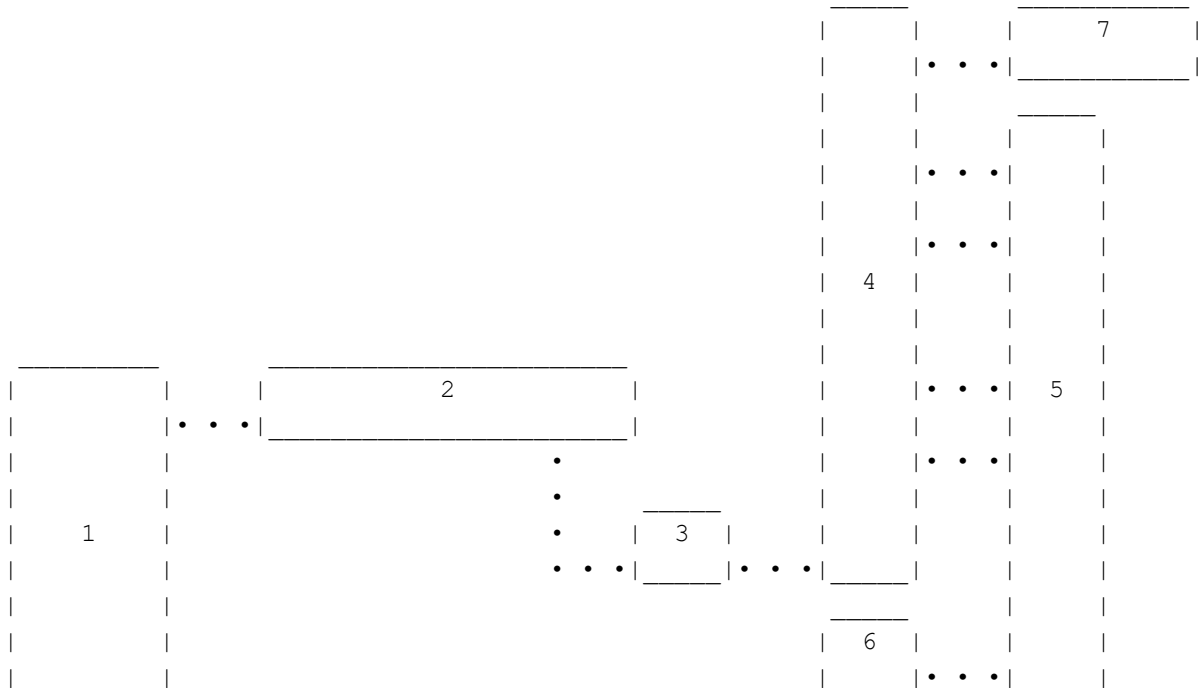
Armor Ghoul	[D2]
Bone Condor	[D2]
Bone Ghost	[D5]
Flier	[D2]
Flying Rock	[D5]
Ghost	[D4]
Guardian Hippogriff	[D3]
Ogre	[D4]
Spike Trap	[D1]

*** OGGETTI ***

Ampolla	[D1]
Claw	[D2]
Crown	[D6]
Gemma dell'Aria	[D7]
Pergamena	[D5]

*** BOSS ***

Arma Beta	[D7]
-----------	------



[D1] COLONNATO DEI TESCHI

NEMICI --: Spike Trap x8
OGGETTI -: Ampolla

In questa zona sono presenti le spine sul pavimento e sul soffitto, le colonne mobili e di mattoni fragili. L'Ampolla è nascosta nel passaggio chiuso dai mattoni fragili.

[D2] CAMMINO DELLE NUVOLE

NEMICI --:
Flier (mini boss)
Armor Ghoul x8
Bone Condor x8

OGGETTI --:
Claw
Vaso

In questa zona è presente una corrente orizzontale che automaticamente farà andare Firebrand verso destra, non appena apre le ali. Qui sono situate le colonne mobili. Il Claw si ottiene dopo aver sconfitto Flier.

[D3] INGRESSO DELLA TORRE

NEMICI --: Guardian Hippogriff (mini boss)
OGGETTI -: nessuno

Per entrare in questa zona bisogna cadere all'interno del vortice presente nella parte finale di D2.

[D4] TORRE INFESTATA

NEMICI --:
Ghost xInf
Ogre x3

OGGETTI -: Vaso x5

In questa zona sono presenti spine sul pavimento e pedane che ruotano attorno al pilone centrale.

[D5] ESTERNI DELLA TORRE

NEMICI --:
Bone Ghost x13
Flying Rock x9

OGGETTI -: Pergamena

In questa zona è presente una corrente ascensionale che automaticamente farà andare Firebrand verso l'alto, non appena apre le ali. La Pergamena è situata nell'angolo di nord est.

[D6] TUNNEL SOTTERRANEO

NEMICI --: nessuno

OGGETTI -: Crown

In questa zona sono presenti sullo sfondo statue che possono essere distrutte con le testate. La Crown è nascosta nella statua più vicina alla parete ovest.

[D7] SOMMITÀ

NEMICI --: Arma Beta (boss)

OGGETTI -: Gemma dell'Aria

La Gemma dell'Aria si riceve dopo aver sconfitto Arma Beta.

```

=====
ATLANTIDE                               Blocco E                               [08TD]
=====

```

Posizione -----: isola orientale, templi nel lago tra le montagne

Disponibile ----: sconfiggendo un boss in ogni località precedente

Numero di zone -: 5

Musica -----: A Sunken Aqueduct

*** NEMICI ***

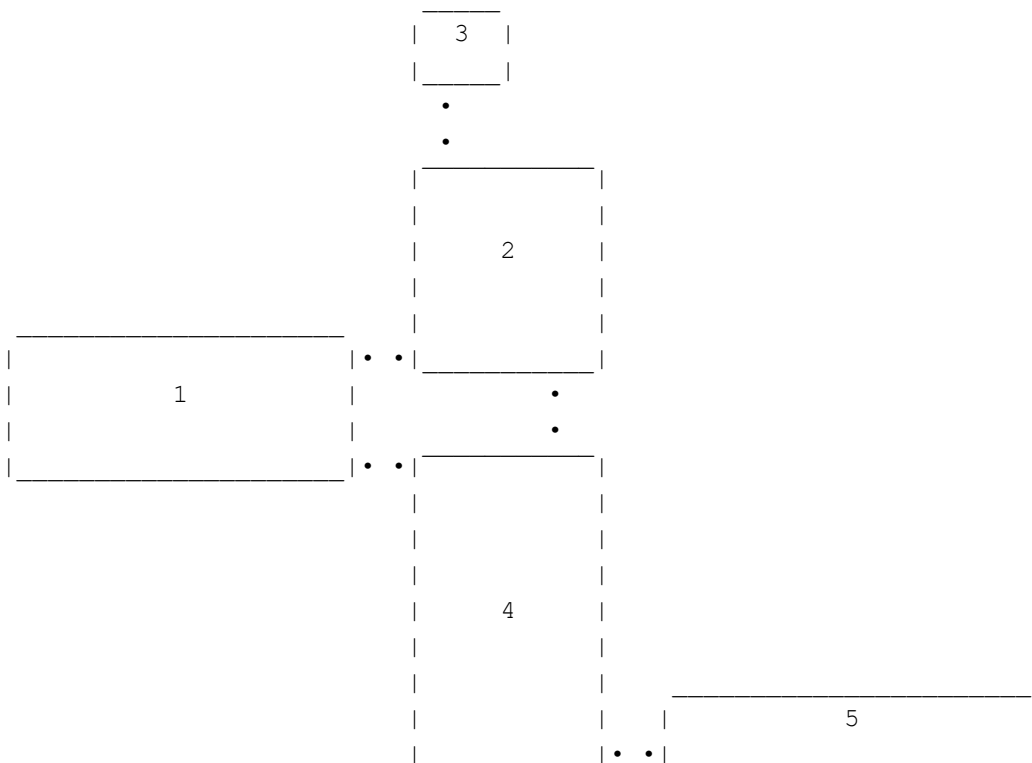
- Anemone [E4]
- Bone Condor [E1]
- Ogre [E2]
- Skull Fish [E4]
- Triton [E1, 4, 5]

*** OGGETTI ***

- Anello del Fuoco [E2, 3, 4, 5]
- Gemma dell'Acqua [E2]

*** BOSS ***

- Crawler [E2]
- Holothurion [E5]



[E1] FOSSATO DEL TEMPIO

NEMICI --:

Bone Condor x8
Triton x8

OGGETTI -: Vaso x10

In questa zona sono presenti sullo sfondo statue che possono essere distrutte con le testate, le spine sul fondale marino, l'acqua ed i mattoni fragili nella parte inferiore.

[E2] CORRIDOIO GRECO

NEMICI --:

Crawler (boss)
Ogre x7

OGGETTI -:

Anello del Fuoco
Gemma dell'Acqua
Vaso x3

In questa zona sono presenti spine sul pavimento e sulle pareti e statue da abbattere con il Ground Gargoyle. L'Anello del Fuoco è nascosto all'interno della prima statua del percorso che conduce verso sinistra. La Gemma dell'Acqua si riceve dopo aver sconfitto Crawler.

[E3] SOFFITTO

NEMICI --: nessuno

OGGETTI -:

Anello del Fuoco
Vaso x4

Si può accedere in questa zona solo dopo aver sconfitto Crawler. Qui è presente una statua da abbattere con il Ground Gargoyle, contenente l'Anello del Fuoco.

[E4] GROTTA SUBACQUEA

NEMICI --:

Anemone x7
Skull Fish x13
Triton x3

OGGETTI -:

Anello del Fuoco
Vaso

Per accedere in questa zona sottomarina bisogna abbattere i mattoni fragili situati nella parte subacquea di E1, oppure cadere in acqua da E2. Qui sono presenti le spine sul pavimento, sul soffitto e sulle pareti, ed i mattoni fragili. L'Anello del Fuoco è nascosto al termine del percorso nord del secondo bivio, all'interno del vaso situato dietro i mattoni fragili.

[E5] CORRIDOIO CORALLINO

NEMICI --:

Holothurion (boss)
Triton x12

OGGETTI -: Anello del Fuoco

In questa zona sottomarina sono presenti le spine attorno alle colonne ed i mattoni fragili. L'Anello del Fuoco si ottiene dopo aver sconfitto il boss.

=====
PALAZZO DI GHIACCIO Blocco F [08PG]
=====

Posizione -----: grande continente, edificio tra le montagne a nord
Disponibile ----: sconfiggendo un boss in ogni localit  precedente
Numero di zone -: 8
Musica -----: Dance of the Snowy Barrens (F1, F2, F6)
Caverns of Ice (F3, F4, F5, F7, F8)

*** NEMICI ***

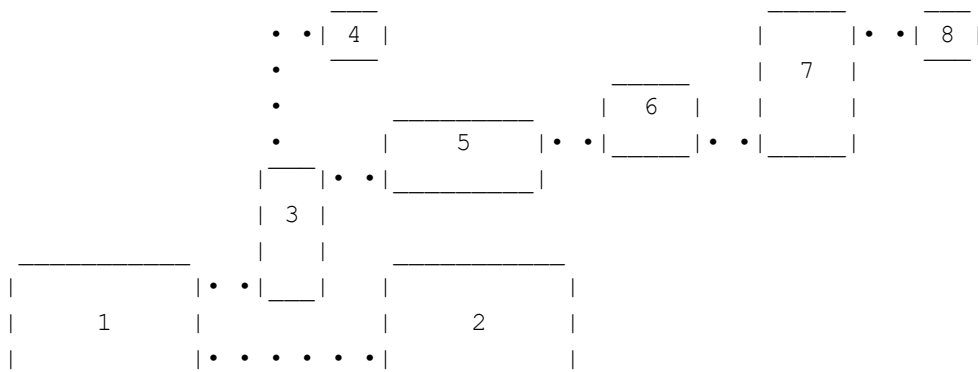
- Armor Ghoul [F2]
Blob [F7]
Bone Condor [F1]
Cyclop Bat [F5]
Grewon [F2]
Living Flame [F3]
Ogre [F5]
Silver Flier [F6]
Skull Keeper [F1, 2]
Stone Platform [F5]
Vampire Bat [F7]
Wall Spider [F3]
Zombie Hand [F7]

*** OGGETTI ***

- Ampolla [F1]
Anello del Fuoco [F4]
Armour [F7]
Demon [F2]
Gemma del Tempo [F8]
Pergamena [F2]

*** BOSS ***

- Arma Omega [F8]



[F1] TUNDRA

NEMICI --:

- Bone Condor x8
Skull Keeper x7

OGGETTI -: Ampolla

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

teschi da abbattere con il Ground Gargoyle. L'Ampolla è posta su una pedana situata sulla verticale dell'ingresso.

[F2] VALLATA

NEMICI --:

Grewon (mini boss)
Armor Ghoul x16
Skull Keeper x7

OGGETTI -:

Demon
Pergamena
Vaso x2

In questa zona sono presenti le spine sul pavimento e sulle pareti e cumuli di teschi da abbattere con il Ground Gargoyle. La Pergamena è nascosta all'interno del cumulo di teschi situata sulla pedana in alto a destra. Il Demon si riceve dopo aver sconfitto Grewon.

[F3] CONDOTTO DEL GELO

NEMICI --:

Living Flame x2
Wall Spider x5

OGGETTI -: nessuno

Per accedere in questa zona bisogna attraversare il portone situato nella parte di nord est di F1. Qui sono presenti le spine sulle pareti.

[F4] STANZA OCCIDENTALE

NEMICI --: nessuno

OGGETTI -: Anello del Fuoco

Per accedere in questa zona bisogna distruggere con una testata il blocco di ghiaccio di sinistra situato in cima a F3. Qui sono presenti i mattoni fragili. L'Anello del Fuoco è nascosto all'interno del vaso sulla destra.

[F5] CORRIDOIO CONGELATO

NEMICI --:

Cyclop Bat x7
Ogre x4
Stone Platform x3

OGGETTI -: nessuno

Per accedere in questa zona bisogna distruggere con una testata il blocco di ghiaccio di destra situato in cima a F3. Qui sono presenti spine sul pavimento e statue da abbattere con il Ground Gargoyle.

[F6] CAMMINO DEL GUARDIANO

NEMICI --: Silver Flier (mini boss)

OGGETTI -: nessuno

[F7] GROTTA DEI LUCERNARI

NEMICI --:
 Blob x5
 Vampire Bat x18
 Zombie Hand x9

OGGETTI -: Armour

Per illuminare questa zona bisogna accendere le fiaccole usando il Fire oppure il Demon. Qui sono presenti le spine lungo il pavimento e sulle pareti, ed una statua da abbattere con il Ground Gargoyle, che contiene l'Armour.

[F8] SALA DEL GENERALE

NEMICI --: Arma Omega (boss)
 OGGETTI -: Gemma del Tempo

La Gemma del Tempo si riceve dopo aver sconfitto il boss.

=====

FORTEZZA DI PHALANX	Blocco G	[@8FP]
---------------------	----------	--------

=====

Posizione -----: grande continente, castello bianco ad est del fiume
 Disponibile ----: sconfiggendo un solo boss in ogni località precedente
 Numero di zone -: 7
 Musica -----: Palace of Decadence

*** NEMICI ***

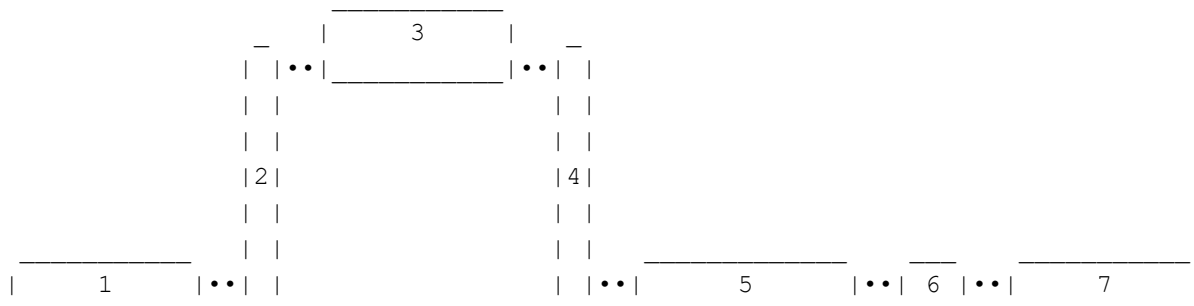
*** OGGETTI ***

Bone Condor	[G3]
Bone Ghost	[G4]
Bronze Grewon	[G5]
Corpse Demon	[G5]
Flying Rock	[G3]
Ghost	[G2]
Golden Hippogriff	[G1]
Mad Jester	[G1]
Ogre	[G2, 4]
Twin Archer	[G1]

Anello del Fuoco	[G2]
Fang	[G3]
Gemma dell'Infinito	[G7]

*** BOSS ***

Heaven Phalanx	[G6]
Infinite Phalanx	[G7]
Phalanx	[G6]



[G1] CATTEDRALE

NEMICI --:

Golden Hippogriff (mini boss)

Mad Jester x4

Twin Archer x8

OGGETTI -: nessuno

In questa zona si può accedere solo entrando nella Fortezza di Phalanx quando questa compare la seconda volta sulla mappa del mondo. Qui sono presenti le spine sul pavimento.

[G2] CAMPANILE OCCIDENTALE

NEMICI --:

Ghost xInf

Ogre x3

OGGETTI -: Anello del Fuoco

In questa zona sono presenti le spine sulle pareti. L'Anello del Fuoco è nascosto all'interno della campana situata in cima e, per farlo comparire, bisognerà colpirla con una testata.

[G3] GUGLIE DELLA FORTEZZA

NEMICI --:

Bone Condor x8

Flying Rock x8

OGGETTI -: Fang

In questa zona sono presenti le spine sul pavimento. Il Fang è nascosto in una stanza segreta accessibile da un condotto situato alla sinistra dell'ultimo traliccio.

[G4] CAMPANILE ORIENTALE

NEMICI --:

Bone Ghost x10

Ogre x2

OGGETTI -: nessuno

In questa zona sono presenti le spine sulle pareti.

[G5] SALA DELLE TORTURE

NEMICI --:

Bronze Grewon (mini boss)

Corpse Demon x8

OGGETTI -: nessuno

In questa zona sono presenti le spine sul pavimento.

[G6] CAMERA DEL RE

NEMICI --:

Heaven Phalanx (boss)

D D L R .tutte le Pergamene e le Ampolle
X G T Q .tutti i Talismani
.si può affrontare Dark Demon per ottenere il Finale 4

=== MODALITÀ BOSS ===

Inserendo una particolare password, si inizierà la Modalità Boss. In questa nuova avventura, saranno presenti solo i boss all'interno delle località, mentre i nemici comuni non compariranno. Tuttavia in questa modalità non sarà possibile esplorare Atlantide ed il Palazzo di Ghiaccio e l'avventura terminerà esclusivamente con lo scontro con Phalanx, per ottenere il Finale 1.

La password per attivare la Modalità Boss è la seguente:

R B N L
X H G B
V G B B
L Y L D

* 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
7E106216	Si possiederà una quantità infinita di vita
7E1E5016	Si possiederanno tutti gli Anelli del Fuoco
7E103C19	Si diverrà invincibili
7E1063FA	Si otterranno 260 GP
7E1DCF09	Si avrà a disposizione tempo infinito presso Trio the Pago
7E1E51FF	Si possiederanno tutti i Proiettili Speciali, tutte le Gemme,
7E1E52FF	tutte le Pergamene, tutte le Ampolle e tutti i Talismani
7E1E53FF	

Per i successivi codici delle Pergamene e delle Ampolle, il procedimento è il seguente:

(esempio, si desidera possedere la magia Shock nella Pergamena 3)

- essere già in possesso della Pergamena 3
- prendere il codice della Pergamena 3
 - 7E1E32xx
- prendere il codice della magia Shock
 - 0A
- sostituire il codice della magia Shock alle "xx" in modo da ottenere il codice desiderato

• 7E1E320A

[Il metodo per applicare uno QUALSIASI dei seguenti codici è uguale all'esempio fatto: bisogna scegliere, sostituire le ultime cifre ed inserire]

#####

CODICI PER LE PERGAMENE

#####

Per rendere efficaci questi codici bisogna prima possedere la Pergamena nello spazio rispettivo all'interno della Schermata Abilità.

Pergamena 1 -- 7E1E30xx	Death --- 04	
Pergamena 2 -- 7E1E31xx	Hold ---- 02	da sostituire
Pergamena 3 -- 7E1E32xx	Imp ----- 08	al posto
Pergamena 4 -- 7E1E33xx	Shadow -- 06	delle 'xx'
Pergamena 5 -- 7E1E34xx	Shock -- 0A	

#####

CODICI PER LE AMPOLLE

#####

Per rendere efficaci questi codici bisogna prima possedere l'Ampolla nello spazio rispettivo all'interno della Schermata Abilità.

Ampolla 1 ---- 7E1E35yy	Elixir --- 14	
Ampolla 2 ---- 7E1E36yy	Ginseng -- 0E	da sostituire
Ampolla 3 ---- 7E1E37yy	Herb ----- 0C	al posto
Ampolla 4 ---- 7E1E38yy	Mercury -- 10	delle 'yy'
Ampolla 5 ---- 7E1E39yy	Sulfur --- 12	

.....

/-----\
| CURIOSITÀ | [9CS]
\-----/

=== GLI EPISODI DELLA SAGA ===

Demon's Crest è il terzo capitolo della saga di Firebrand. Gli altri due sono:

Gargoyle's Quest: Ghosts'n Goblins (Game Boy, 1990)

"Tanto tempo fa, il regno dei Ghoul venne invaso da un esercito di creature provenienti da un altro universo. Gli abitanti del regno non erano abbastanza forti per contrastare gli invasori. Quando tutto sembrava perduto, un fuoco purificatore distrusse i nemici, salvando i Ghoul. Sono passati molti secoli da allora ed il regno è adesso nuovamente in pericolo..."

Gargoyle's Quest 2: The Demon Darkness (Nintendo NES, 1992)

"Tanto tempo fa, prima della comparsa dell'uomo, esisteva un giovane demone di nome Firebrand che viveva nella città di Etruria, nel regno dei Ghoul. Il sogno del gargoyle era quello di diventare un potente guerriero e per questo motivo passava molto tempo nella sala di addestramento. Un giorno Firebrand venne convocato dal Re dei Ghoul, il quale gli affidò una missione molto importante..."

=== IL CLAN DI FIREBRAND ===

Il protagonista del gioco appartiene alla razza dei Red Arremer, una stirpe di

GUIDA A DEMON'S CREST

Tutto il documento è stato progettato e realizzato dal sottoscritto.

PDpWriter

Copyright 2013 Spanettone Inc

<http://spanettone.altervista.org>

ALL RIGHTS RESERVED

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