

Metal Slug Advance FAQ/Walkthrough (Italian)

by Spanettone

Updated on Aug 6, 2013

GUIDA A METAL SLUG ADVANCE versione 1.0

gioco : METAL SLUG ADVANCE
sistema : Game Boy Advance
tipo : Azione
prodotto: NOISE FACTORY - SNK

04/07/2013 ---> inizio stesura del documento

05/08/2013 ---> 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 METAL SLUG ADVANCE

=====	1) IL GIOCO.	[@1IG]
=====	2) LA STORIA	[@2ST]
=====	3) NOZIONI DI BASE	
Comandi	[@3CM]	
Arsenale.	[@3RS]	
Veicoli	[@3VC]	
Classifica delle Armi	[@3CL]	
Consigli vari	[@3CV]	
=====	4) CARTE.	[@4CR]
=====	5) PRIGIONIERI.	[@5PR]
=====	6) MISSIONI	
Introduzione	[@6MS]	
Missione 1: Cadetti alla riscossa	[@6M1]	
Missione 2: Combattimento nella foresta	[@6M2]	
Missione 3: Tradimento	[@6M3]	
Missione 4: La collina fortificata	[@6M4]	
Missione 5: Assalto alla base segreta	[@6M5]	
Dungeon: Il labirinto	[@6DG]	
Ultime esplorazioni	[@6SP]	
=====	7) NEMICI	[@7NM]
=====	8) MAPPA	
Introduzione	[@8MP]	
Missione 1	[@8M1]	
Missione 2	[@8M2]	
Missione 3	[@8M3]	
Missione 4	[@8M4]	
Missione 5	[@8M5]	

Dungeon [08DG]

===== 9) TRUCCHI & CURIOSITÀ

Trucchi [09TR]

Curiosità [09CR]

CREDITS

--- TUTTI I RIFERIMENTI GEOGRAFICI DELLE MISSIONI SI BASANO SULLA SEZIONE 8 ---

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

|1) IL GIOCO:| [01IG]

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

METAL SLUG ADVANCE porta sul piccolo schermo tutta l'azione e l'ironia tipiche della saga di Metal Slug. Tra soldati nemici e prigionieri da liberare, il gioco offre molte ore di divertimento.

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

|2) LA STORIA:| [02ST]

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

È iniziato un nuovo corso di addestramento per la squadra PF (Peregrine Falcon) e le reclute devono sopravvivere in un ambiente selvaggio, con poche munizioni e vettovaglie a disposizione. L'arrivo però delle truppe ribelli del Generale Morden sconvolge ogni cosa: i soldati nemici catturano gran parte delle reclute ed iniziano la costruzione di una nuova base segreta sull'isola. Quello che era iniziato come un normale corso di addestramento si trasforma in una guerra vera e propria. Gli unici in grado di opporsi alle truppe di Morden sono due giovani cadetti: Walter Ryan e Tyra Elson.

|\\

|3) NOZIONI DI BASE:|

|\\

Ecco alcune cose da sapere per giocare al meglio a Metal Slug Advance.

===== COMANDI [03CM] =====

(questi comandi non possono essere modificati)

- Pulsante A --: Saltare / Selezionare le voci del menù
- Pulsante B --: Aprire il fuoco / Tornare indietro dai menù
- Pulsante R --: Lanciare le granate

- Tasti direzionali -: Muovere il personaggio / Spostarsi tra le voci del menù
- Sinistra / Destra -: Muovere sinistra / destra
- Su / Giù -----: Mirare con l'arma da fuoco

Start -----: Pausa
L / Select -: (nessuna funzione)

Walter e Tyra possiedono le stesse caratteristiche ed abilità. Le uniche differenze tra di loro riguardano solo l'aspetto ed alcune animazioni, ma nulla che influisca realmente con l'esperienza di gioco.

SPOSTARSI [direzioni Destra e Sinistra]

Il personaggio è molto agile nei movimenti e si sposta sempre nella direzione in cui è rivolto. Grazie alle sue capacità è in grado di muoversi agevolmente nelle varie zone di cui sono composte le Missioni. I nemici umani non possono danneggiarlo con il semplice contatto, mentre alcuni veicoli sono in grado di investirlo e quindi bisogna muoversi con cautela quando questi sono presenti sullo schermo.

ACCOVACCIARSI [direzione Giù]

Per schivare gli attacchi nemici o le trappole, il personaggio è in grado di accovacciarsi sul pavimento. Una volta abbassatosi, questi può anche camminare strisciando. Da accovacciati è sempre possibile attaccare con le armi da fuoco e con gli esplosivi.

SALTARE [pulsante A]

Il personaggio possiede una buona capacità di salto che gli consente di superare nemici ed ostacoli, tuttavia rimane sempre vulnerabile durante il volo perciò bisogna calcolare bene la traiettoria da eseguire. Saltando, è sempre possibile attaccare con le armi da fuoco e gli esplosivi. Mentre si è in volo, indipendentemente come, si può sempre modificare la traiettoria del salto premendo Destra o Sinistra a seconda dei casi. Il Salto serve anche per sganciarsi dal paracadute, dove è possibile.

SPARARE [pulsante B]

Il personaggio è in grado di sparare un proiettile alla volta, perciò bisogna premere ripetutamente il tasto B per eseguire una raffica di colpi. Egli ha la possibilità di aprire il fuoco da fermo, in movimento, mentre salta o si lascia cadere ma sempre e solo nella direzione verso cui è rivolto. La sua arma di base possiede munizioni infinite ed un raggio d'azione molto ampio.

Per quanto riguarda la mira, è sufficiente premere il tasto corrispondente per fare in modo che il personaggio punti l'arma nella direzione desiderata, tra le quattro possibili (alto, basso, destra, sinistra).

In piedi

- si può mirare in ogni direzione, tranne che verso il basso
- mirando verso il basso, il personaggio si metterà in ginocchio

In ginocchio

- si può mirare solo verso destra o sinistra
- mirando verso l'alto, il personaggio si rimetterà in piedi

In aria si può mirare in ogni direzione sia saltando che lasciandosi cadere.

ARMA BIANCA

[pulsante B, vicino al nemico]

Trovandosi a stretto contatto con un avversario, il personaggio non aprirà il fuoco bensì lo colpirà con la sua arma bianca. Il nemico verrà eliminato all'istante o comunque subirà gravi danni. Essa può essere utilizzata solo contro gli avversari umani e non per colpire i veicoli. A seconda del personaggio in uso si possiederanno armi bianche diverse, che però otterranno lo stesso effetto: Walter porta con sé un coltello ed un guantone da boxe, Tyra invece un'accetta ed uno sfollagente.

ESPLOSIVI

[pulsante R]

Oltre alle varie armi da fuoco, il personaggio ha in dotazione un numero limitato di esplosivi che può scagliare in avanti. Essi esplodono al contatto con un nemico oppure al secondo rimbalzo e possiedono una potenza offensiva maggiore dell'arma di base. Le granate sono utili per eliminare rapidamente i veicoli nemici oppure per colpire avversari posizionati dietro ad un ostacolo.

=====

ARSENALE

[@3RS]

=====

Il personaggio può usare una vasta gamma di armi, da raccogliere nelle varie Missioni oppure liberando i Prigionieri.

Una volta raccolta un'Arma, questa andrà a sostituire quella di base e rimarrà in uso sino a quando non si consumeranno tutte le munizioni. Nel caso in cui si raccolga una nuova Arma quando se ne impugna già un'altra, la seconda andrà a sostituire la prima, indipendentemente dalle munizioni rimaste in quella già in uso. Consumati tutti i proiettili, si tornerà automaticamente all'arma di base.

Venendo in possesso di un altro esemplare della stessa Arma che già si sta utilizzando, verranno aggiunti ai colpi in possesso la metà di quelli di base dell'arma (es: possedendo 20 colpi del Laser Shot e raccogliendo un'altra [L] si possiederanno poi 70 raggi in totale).

Raccogliendo la scatola delle Munizioni, verranno aggiunti ai colpi in possesso quelli di base dell'Arma (es: possedendo 7 colpi del Rocket Launcher e recuperando la scatola, si possiederanno poi 27 missili in totale).

Le casse delle Munizioni si trovano in:

Missione 3 - C5

cassa sulla seconda pedana

Missione 5 - E13

nascosto, lato sinistro della cassa di sinistra

(prigioniero 070 Ssg Inoue)

Per ogni Arma è indicata:

- l'icona rispettiva
- il numero di colpi che possiede quando viene raccolta
- il numero di proiettili sparati premendo una sola volta il pulsante B (usando il Fuoco Rapido, il consumo dei proiettili raddoppierà)
- la potenza di fuoco

PISTOLA

Icona -----: nessuna
Munizioni -: proiettili infiniti
Frequenza -: 1 colpo
Potenza ---: molto bassa

La Pistola è l'arma di base del personaggio, che viene utilizzata quando non se ne possiedono altre. Spara piccoli proiettili tondi che viaggiano in linea retta e possiede munizioni infinite. Essendo l'arma che verrà usata con maggior frequenza, è bene ottenerne il prima possibile una buona padronanza, per poter gestire più facilmente le situazioni di pericolo.

DROP SHOT

Icona -----: [D]
Munizioni -: 15 sfere
Frequenza -: 1 colpo
Potenza ---: media

Il personaggio spara una sfera che rimbalza sul pavimento e che esplose al contatto con un nemico oppure al quarto rimbalzo. Questa è oggettivamente la peggiore Arma presente nel gioco: potenza offensiva non elevata, imprecisa, non controllabile e praticamente inutile contro i bersagli volanti. Aprendo il fuoco verso l'alto, le sfere percorreranno un brevissimo tratto in verticale prima di ricadere sul pavimento e avanzare lungo di esso. Il Drop Shot è da utilizzare solo quando è l'unica Arma disponibile.

DOVE SI TROVA

Missione 3 - C2
cassa alla sinistra dei tre condotti

Missione 3 - C2
sospeso sulla verticale del condotto centrale
(prigioniero 039 Csm Baudwin)

Missione 5 - E4
seconda cassa sulla destra

Missione 5 - E17
nascosto, doccia più a destra
(prigioniero 061 Ssg Galleron)

Dungeon ---- F38
terzo ostaggio che cade dall'alto, a destra
(prigioniero 098 Pvt Arnold)

ENEMY CHASER

Icona -----: [C]
Munizioni -: 20 missili

Frequenza -: 1 colpo
Potenza ---: media

Il personaggio spara un missile che si muove automaticamente verso il nemico più vicino. Questa Arma è ottima contro qualsiasi tipo di bersaglio poiché è rapida, possiede una discreta potenza offensiva e soprattutto è a ricerca automatica. Quando sono presenti più nemici sullo schermo però, non è possibile scegliere in quale ordine colpirli, tuttavia aprendo il fuoco ripetutamente sarà l'Arma stessa ad abatterli in pochi secondi. L'Enemy Chaser, pur essendo a ricerca automatica, non è infallibile.

DOVE SI TROVA

Missione 3 - C1
nascosto, torcia vicino all'uscita

Missione 4 - D1
nascosto, sulla spiaggia in corrispondenza del secondo barile

Missione 4 - D4
eliminando i Soldati speciali

Missione 5 - E3
cassa al centro della prima pedana in alto

Missione 5 - E4
prima cassa sulla sinistra

Dungeon ---- F48
nell'angolo in basso a sinistra
(prigioniero 085 Pvt Annowre)

/ FLAME SHOT \

Icona -----: [F]
Munizioni -: 15 fiammate
Frequenza -: 1 colpo
Potenza ---: molto alta

Il personaggio spara una fiammata che procede brevemente verso l'alto prima di estinguersi. La caratteristica di quest'arma è quella di poter oltrepassare le difese nemiche ed è quindi possibile eliminare più nemici con una sola fiammata a patto che siano abbastanza vicini tra di loro. Nonostante il raggio d'azione del Flame Shot sia più limitato rispetto a quello delle altre, esso rimane sicuramente la migliore Arma da usare contro i soldati.

DOVE SI TROVA

Missione 3 - C1
nascosto, estremità destra del primo fossato
(prigioniero 032 Psg Nentres)

Missione 4 - D3
nascosto, quarto piano, seconda finestra da sinistra
(prigioniero 055 Cpl Bedevere)

Dungeon ---- F1

nascosto, bandiera con la X sulla sinistra
(prigioniero 076 Fsg Bleoberis)

HEAVY MACHINE GUN

Icona -----: [H]
Munizioni -: 100 proiettili
Frequenza -: 4 colpi
Potenza ---: molto bassa

Il personaggio spara a gran velocità raffiche di proiettili allungati.
La caratteristica di quest'arma è quella di poter mirare, seppur per brevi istanti, anche in diagonale. Aprendo il fuoco verso i lati dello schermo e poi mirando subito verso l'alto, o viceversa, alcuni proiettili verranno direzionati in diagonale, permettendo così di colpire più facilmente alcuni bersagli volanti.

DOVE SI TROVA

Missione 1 - A1
estremità sinistra della prima trincea
(prigioniero 002 Pvt Petipase)

Missione 1 - A1
sospeso sulla parte destra della quinta trincea
(prigioniero 011 Ssg Dagonet)

Missione 1 - A2
cassa alla sinistra del fossile di dinosauro

Missione 1 - A5
quando il boss scaglia i proiettili dal suo cannone

Missione 2 - B1
distruggendo il Nop-03 Sarubia
(prigioniero 018 Csm Borre)

Missione 2 - B2
nascosto, sospeso sul terreno tra i due fossati
(prigioniero 024 Lcl Toriyama)

Missione 3 - C1
nascosto, parte superiore, torcia sulla destra
(prigioniero 034 Lcl Murayama)

Missione 5 - E4
prima cassa sulla destra

Missione 5 - E10
nascosto, cerchio basso sulla mappa
(prigioniero 068 Pvt Astamor)

Missione 5 - E19
cassa sulla prima pedana di metallo

Missione 5 - E20
sospeso sotto la parte destra della pedana d'ingresso

(prigioniero 071 Psg Gorlois)

Missione 5 - E26
distruggendo i Droni

Dungeon ---- F28
nascosto, finestrella lungo i gradini di sinistra
(prigioniero 087 Sma Tristan)

Dungeon ---- F42
sospeso sopra la rampa a sinistra
(prigioniero 092 Msg Onishi)

/ IRON LIZARD \
/

Icona -----: [I]
Munizioni -: 15 missili
Frequenza -: 1 colpo
Potenza ---: media

Il personaggio spara un missile con le ruote che percorre rapidamente tutto il pavimento, esplodendo al contatto con un ostacolo o un avversario. Questa Arma è molto utile per affrontare i nemici che si trovano alla stessa altezza del personaggio, o lungo le piattaforme, oppure i mezzi terrestri, ma è poco indicata per abbattere i bersagli volanti. Aprendo il fuoco verso l'alto, i missili percorreranno un brevissimo tratto in verticale prima di ricadere sul pavimento ed avanzare lungo di esso.

DOVE SI TROVA

Missione 1 - A2
cassa sulla pedana sotto il Girida-0

Missione 4 - D3
nascosto, terzo piano, saracinesca di sinistra
(prigioniero 059 Csm Harry)

Missione 5 - E18
nascosto, seconda telecamera

/ LASER SHOT \
/

Icona -----: [L]
Munizioni -: 100 raggi
Frequenza -: 4 colpi
Potenza ---: bassa

Il personaggio spara linearmente un sottile raggio luminoso. La caratteristica di quest'arma è quella di poter oltrepassare le difese nemiche ed è quindi possibile eliminare più nemici allineati con un solo raggio laser. Inoltre il fascio di luce è emesso istantaneamente, ma anche il consumo delle munizioni è molto rapido perciò bisogna essere precisi nell'utilizzo del Laser Shot.

DOVE SI TROVA

Missione 2 - B3
sospeso sulla piattaforma sinistra
(prigioniero 029 Psg Palomides)

Missione 2 - B4
eliminando i Soldati speciali

Missione 4 - D2
pedana di pietra, in alto a destra rispetto alla rampa di sud ovest
(prigioniero 052 Csm Dinas)

Missione 5 - E8
nascosto, scatolone in alto a sinistra
(prigioniero 064 Psg Astlabor)

Missione 5 - E20
cassa alla destra del Girida-O

/ \
/ ROCKET LAUNCHER \

Icona -----: [R]
Munizioni -: 15 missili
Frequenza -: 1 colpo
Potenza ---: media

Il personaggio spara un missile che si muove in orizzontale. Il proiettile però non viaggia perfettamente in linea retta bensì si sposta leggermente lungo la verticale per cercare di colpire il bersaglio più vicino, esplodendo al contatto. Seppur entro certi limiti, il Rocket Launcher si può considerare anche come un'arma a ricerca automatica. La sua buona potenza offensiva la rende ottima per distruggere i veicoli nemici.

DOVE SI TROVA

Missione 1 - A1
estremità sinistra della quarta trincea
(prigioniero 006 Cpl Brian)

Missione 2 - B1
estremità sinistra del quarto tronco
(prigioniero 023 Psg Agloval)

Missione 2 - B2
pavimento della prima capanna di legno
(prigioniero 027 Sma Evelake)

Missione 3 - C6
distruggendo le mine

Missione 4 - D2
estremità occidentale del percorso che conduce verso sinistra
(prigioniero 051 Psg Pinel)

Missione 5 - E6
cassa sulla piccola pedana di metallo

Missione 5 - E25
sospeso vicino all'uscita, a sinistra
(prigioniero 073 Lcl Lionel)

Dungeon ---- F18
sospeso sopra il riflettore in basso a destra
(prigioniero 079 Cpl Erec)

Dungeon ---- F48
nascosto, piccola asse di legno orizzontale più a nord est
(prigioniero 086 Ssg Clegis)

SHOTGUN

Icona -----: [S]
Munizioni -: 15 cartucce
Frequenza -: 1 colpo
Potenza ---: molto alta

Il personaggio spara una potente nube di polvere da sparo. Quest'arma possiede una potenza offensiva molto elevata ed è in grado di eliminare con un singolo colpo molti nemici, a patto che siano vicini tra di loro. Il grosso difetto dello Shotgun è che possiede un raggio d'azione piuttosto limitato e perciò bisogna avvicinarsi necessariamente al bersaglio da colpire.

DOVE SI TROVA

Missione 1 - A2
pedana alla destra della terza rampa
(prigioniero 014 Cpl Balin)

Missione 4 - D1
parte destra della scogliera
(prigioniero 046 Psg Bors)

Missione 4 - D2
cassa oltre la colonna da raggiungere saltando, a sud est

Missione 5 - E4
cassa di destra, lungo la quarta trave centrale

Dungeon ---- F38
primo ostaggio che cade dall'alto, al centro
(096 Pfc Gareth)

SUPER GRENADE

Icona -----: [G]
Munizioni -: 10 proiettili
Frequenza -: 1 colpo
Potenza ---: alta

Il personaggio spara un grosso proiettile esplosivo. I colpi di questa Arma viaggiano in linea retta e causano danni sia al contatto, sia con la

detonazione successiva. In questo modo è possibile causare ingenti danni soprattutto ai veicoli nemici. Il difetto di questa Arma risiede nel ridotto numero di proiettili a disposizione.

DOVE SI TROVA

Missione 3 - C2

nascosto, angolo di sud ovest della caverna
(prigioniero 036 Psg Agravain)

Missione 5 - E5

cassa al centro della prima pedana

Missione 5 - E5

cassa al centro della terza pedana

Missione 5 - E9

cassa sulla prima pedana di metallo

Oltre alle armi da fuoco, il personaggio può contare su due tipi di esplosivi:

- le Granate (Bomb)

Questi sono gli esplosivi di base, ed il personaggio ne avrà dieci con sé all'inizio di ogni Missione. Esse esplodono al contatto con un nemico oppure al secondo rimbalzo e possiedono una potenza offensiva maggiore dell'arma di base. Le Granate sono utili per eliminare rapidamente i veicoli nemici oppure per colpire avversari posizionati dietro ad un ostacolo.

- le Bottiglie incendiarie (Fire Bottle)

a differenza delle Granate, questi esplosivi detonano all'impatto con un obiettivo e causano una lunga serie di fiammate sul pavimento. Le Bottiglie incendiarie sono molto utili per eliminare rapidamente gruppi di soldati. Questi esplosivi sono molto rari e si trovano in:

Missione 2 - B2

terreno tra i due fossati

(prigioniero 025 Cpl Brandiles)

Missione 5 - E20

cassa sulla pedana in alto a sinistra

VEICOLI

[@3VC]

Oltre alle varie armi, il personaggio può salire a bordo di alcuni veicoli per farsi strada tra i nemici. Raccogliendo Cibi o Armi mentre si guida un mezzo, il loro effetto sarà comunque attivo sul personaggio una volta uscito dal veicolo.

Il mezzo di trasporto possiede una propria barra di vita che diminuisce man mano che subisce danni e si ripristina raccogliendo taniche di Gas. Una volta esaurita del tutto la barra, il veicolo esploderà ed il personaggio uscirà automaticamente fuori da esso. Il mezzo di trasporto subisce gli stessi danni del personaggio.

Le taniche di Gas restituiscono 300 punti vita e si trovano in:

Missione 1 - A3

cassa dopo la prima scalinata

Missione 2 - B1

nascosto, colpendo la feritoia inferiore della prima Hill Turret
(prigioniero 019 Lcl Yamamoto)

Missione 5 - E3

cassa al centro della seconda pedana in alto

=== COMANDI DEI VEICOLI ===

Salto -----: salire a bordo

Giù + Salto -: scendere dal veicolo

Pulsante A --: Saltare

Pulsante B --: Usare il mitragliatore

Pulsante R --: Usare il cannone

Pulsante L --: Autodistruzione

Tasti direzionali -: Muovere il veicolo / mirare con il mitragliatore

Sinistra / Destra -: Muovere sinistra / destra

Su / Giù -----: Mirare verso l'alto o il basso con il mitragliatore

SPOSTARSI [direzioni Destra e Sinistra]

Il veicolo possiede una discreta agilità ed è in grado di muoversi in avanti e all'indietro, senza però avere la capacità di voltarsi. Gli spostamenti dello Slug sono vincolati dalla posizione del mitragliatore: mirando in avanti, il veicolo si sposterà in avanti; facendolo all'indietro, lo Slug si muoverà all'indietro. I nemici non possono danneggiare il veicolo con il semplice contatto ed inoltre gli avversari umani saranno automaticamente eliminati, nel caso in cui vengano investiti dallo Slug. I carrarmati avversari invece, non riusciranno più ad avanzare se il veicolo sbarrerà loro la strada venendoci a contatto.

ACCOVACCIARSI [direzione Giù]

Per schivare gli attacchi nemici o le trappole, il veicolo è in grado di accovacciarsi sul pavimento. Una volta abbassatosi, questi può anche avanzare o indietreggiare. Da accovacciati è sempre possibile attaccare con il mitragliatore, anche se con un raggio d'azione molto ridotto, mentre al posto di usare il cannone, si scaglieranno gli esplosivi in proprio possesso.

SALTARE [pulsante A]

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

MITRAGLIATORE [pulsante B]

Il veicolo è in grado di sparare col mitragliatore raffiche di proiettili.

Con esso è possibile aprire il fuoco da fermo, in movimento, mentre si salta o ci si lascia cadere e la direzione verso cui si mira influenzerà anche gli spostamenti del veicolo. Il mitragliatore possiede munizioni infinite ed un raggio d'azione molto ampio.

Per quanto riguarda la mira, è sufficiente premere il tasto corrispondente per fare in modo che il veicolo punti il mitragliatore nella direzione desiderata, coprendo un'area di 360°.

CANNONE

[pulsante R]

Oltre al mitragliatore, il veicolo ha in dotazione un numero limitato di grossi proiettili che può scagliare dal suo cannone. Essi viaggiano brevemente in avanti per poi cadere sul pavimento e possiedono una potenza offensiva maggiore del mitragliatore. Il cannone è utile per eliminare rapidamente i veicoli nemici oppure per colpire avversari posizionati dietro ad un ostacolo.

Salendo a bordo di un veicolo, esso avrà con sé dieci grossi proiettili che potranno essere aumentati o ripristinati raccogliendo le casse con i colpi, presenti solo nella Missione 1 - A3 (nascosto, prima finestra dopo i due archi diroccati; prigioniero 013 Pvt Epinogrus)

Gli Slug terrestri hanno in dotazione due tipi di armamenti:

.proiettile di base

viaggia brevemente in avanti per poi cadere sul pavimento e sono quelli normalmente in uso

.Armor Piercer

viaggiano in linea retta e si muovono a gran velocità. Per utilizzarli bisogna ottenere ed attivare la Carta 040 Armor Piercer Cannon

AUTODISTRUZIONE

[pulsante L]

Usando questa tecnica, il personaggio uscirà dal veicolo, il quale verrà scagliato in avanti per poi esplodere a contatto con un bersaglio.

L'autodistruzione causa quindi la perdita dello Slug ma in compenso provoca danni ingenti al nemico investito dall'esplosione. La potenza di questo attacco è fissa, indipendentemente dalla quantità di energia a disposizione del veicolo, e non si può usare nel caso in cui lo Slug stia già per esplodere per via dell'esaurimento della sua barra di vita.

All'interno di ogni località, il veicolo è posizionato in:

Missione 1 - A3

inizio della zona

Missione 2 - B1

poco più avanti dell'inizio della zona

Missione 3 - C5

inizio della zona, da raggiungere prima che venga gettato in acqua

Missione 4 - D2

alla destra della rampa di sud ovest

Missione 5 - E1 sulla piattaforma di partenza (Slug Flyer)

Missione 5 - E23 pavimento vicino all'uscita (Metal Slug)

+-----+

METAL SLUG SV-001

+-----+

Questo è il veicolo di base, di colore grigio e dotato di mitragliatore e cannone. Discretamente agile e con una buona potenza offensiva.

Il Metal Slug SV-001:

- può usare la modalità Stealth (Carta 001 Stealth)
- può usare il Marsnium (Carta 002 Marsnium)
- può aumentare la sua capacità di salto (Carta 039 Thruster Plus)
- può montare gli Armor Piercer (Carta 040 Armor Piercer Cannon)
- può investire i veicoli nemici (Carta 041 Crawler Plus)

Raccogliendo determinate Carte durante il corso dell'avventura, il modello SV-001 verrà sostituito da altri veicoli.

+-----+

METAL SLUG TYPE-R

+-----+

Rispetto alla versione base, il modello Type-R è di colore marrone e possiede una sostanziale differenza: il mitragliatore è orientato nella direzione opposta rispetto a quella del veicolo. Ciò vuol dire ad esempio che, mentre si avvanza, l'arma sarà puntata all'indietro e viceversa. Per questo motivo il Type-R predilige un approccio molto difensivo ed è piuttosto scomodo da utilizzare quando bisogna farsi strada tra i nemici.

Dopo aver raccolto ed attivato la Carta 005 Type-R, questo veicolo diverrà disponibile nell'avventura.

Il Metal Slug Type-R:

- può usare la modalità Stealth (Carta 001 Stealth)
- può usare il Marsnium (Carta 002 Marsnium)
- può aumentare la sua capacità di salto (Carta 039 Thruster Plus)
- può montare gli Armor Piercer (Carta 040 Armor Piercer Cannon)
- può investire i veicoli nemici (Carta 041 Crawler Plus)

+-----+

BLACK HOUND

+-----+

Questo Metal Slug di colore nero monta un lanciamissili a ricerca automatica anziché un semplice mitragliatore. Questa sua caratteristica lo rende quindi il veicolo più pratico da usare ed il migliore tra quelli a disposizione.

Dopo aver raccolto ed attivato la Carta 006 Black Hound, questo veicolo diverrà disponibile nell'avventura.

Il Black Hound:

- può usare la modalità Stealth (Carta 001 Stealth)
- può usare il Marsnium (Carta 002 Marsnium)
- può aumentare la sua capacità di salto (Carta 039 Thruster Plus)
- può montare gli Armor Piercer (Carta 040 Armor Piercer Cannon)
- può investire i veicoli nemici (Carta 041 Crawler Plus)

+-----+

SLUG GUNNER

+-----+

A differenza dei precedenti veicoli, lo Slug Gunner non è un carrarmato bensì

una sorta di esoscheletro con caratteristiche del tutto singolari.

Lo Slug Gunner è armato di mitragliatore e cannone, ed attacca con una lancia dalla breve distanza, come se fosse un'arma bianca. Questo veicolo è l'unico in grado di voltarsi nelle due direzioni orizzontali e lo si può fare solo quando non si apre il fuoco. Spostandosi mentre si spara invece, il veicolo avanzerà o indietreggerà mantenendo fissa la direzione verso cui è puntato il suo mitragliatore. Lo Slug Gunner è più lento nel muoversi rispetto agli altri veicoli e non può investire i nemici, nè arrestare l'avanzata dei loro mezzi di artiglieria.

Il suo mitragliatore funziona in maniera simile all'Heavy Machine Gun: si può mirare solo orizzontalmente e verticalmente inoltre, sparando verso i lati dello schermo e poi mirando subito verso l'alto o viceversa, alcuni proiettili verranno direzionati in diagonale, permettendo così di colpire più facilmente alcuni bersagli volanti.

L'ultima caratteristica dello Slug Gunner è quella di potersi rendere simile ad un carrarmato. Accovacciandosi, le sue gambe si trasformeranno in cingoli ed il veicolo potrà avanzare sul pavimento come se fosse un Metal Slug qualsiasi. In questa modalità, lo Slug Gunner otterrà la capacità di investire i nemici e di bloccare l'avanzata dei loro veicoli ed inoltre si muoverà molto più velocemente. Usando i cingoli, il veicolo non potrà saltare ma in compenso potrà aprire il fuoco anche con il cannone, quando gli altri veicoli invece facevano scagliare gli esplosivi a disposizione del personaggio.

Dopo aver raccolto ed attivato la Carta 007 Slug Gunner, questo veicolo diverrà disponibile nell'avventura.

Lo Slug Gunner può montare gli Armor Piercer (Carta 040 Armor Piercer Cannon) ma non può sfruttare le altre modifiche a disposizione dei tre carrarmati.

+-----+
SLUG FLYER
+-----+

Questo veicolo è un aereo a decollo verticale e si utilizzerà solo nella prima parte della Missione 5. Può spostarsi in tutte le direzioni e può anche rimanere immobile in aria.

Lo Slug Flyer possiede un armamentario diverso rispetto ai veicoli terrestri:

- il suo mitragliatore spara proiettili più piccoli e può essere direzionato solo frontalmente, attraverso un'ampiezza inferiore rispetto a quello degli altri veicoli.
- al posto di possedere un cannone, lo Slug Flyer scaglia dei missili che viaggiano in linea retta e detonano all'impatto, causando due lunghe fiammate in diagonale.

Toccando il pavimento, la cabina di pilotaggio dell'aereo si aprirà e si scaglieranno gli esplosivi in possesso del personaggio, anziché lanciare i missili del veicolo.

Lo Slug Flyer non può essere modificato in alcun modo, a differenza degli altri veicoli a disposizione nel gioco.

.....

La potenza offensiva di ogni arma non è quantificata precisamente, così per cercare di avere un'idea di massima di quanti danni sia in grado di infliggere ognuna di esse è stata realizzata una classifica secondo questi criteri:

- ogni Arma è stata utilizzata senza sfruttare i bonus delle Carte
- l'obiettivo scelto è stato il Girida-0 che, tra i veicoli nemici, è quello più comune da incontrare e nella tabella vengono indicati i colpi necessari per abbatterlo a difficoltà Normal

```
=====
```

ARMA	COLPI
Autodistruzione del veicolo	1
Armor Piercer	2
Cannone Black Hound	2
Cannone Metal Slug	2
Cannone Slug Gunner	2
Cannone Type-R	2
Flame Shot	2
Missile Slug Flyer	2
Shotgun	2
Bottiglia incendiaria	3 (fiammata)
Lancia Slug Gunner	3
Granate	4
Super Grenade	4
Bottiglia incendiaria	5 (bottiglia)
Armi bianche	12
Drop Shot	12
Enemy Chaser	12
Iron Lizard	12
Rocket Launcher	12
Missili Black Hound	13
Laser Shot	18
Heavy Machine Gun	35
Mitragliatore Metal Slug	35
Mitragliatore Slug Flyer	35
Mitragliatore Slug Gunner	35
Mitragliatore Type-R	35
Pistola	35

```
-----
```

.....

- Durante l'avventura, in alto a destra è indicata la quantità di vita a disposizione del personaggio (Life), le munizioni della sua arma (Arms) ed il numero di esplosivi in possesso (Bomb). Quest'ultima voce sarà sostituita dalla quantità di colpi di cannone (Cannon) quando li si userà a bordo del veicolo.

- Non fatevi prendere dalla fretta: nel gioco non sono previsti limiti di tempo perciò potete esplorare con calma tutte le varie zone di cui sono composte le Missioni.
- Avanzate lentamente in modo tale da far comparire pochi nemici per volta. Non fatevi mai circondare da loro ed eliminate subito gli avversari più deboli per diminuire il numero di nemici presenti sullo schermo. Nel caso in cui siate molto rapidi nel proseguire invece, potrà capitare che alcuni veicoli nemici non appaiano affatto.
- Non tornate indietro se non è strettamente necessario: i nemici si rigenerano recandovi nuovamente in una zona già esplorata, anche nel caso in cui vi spostiate di pochi passi, costringendovi quindi ad eliminarli di nuovo ed a consumare munizioni.
- Non avvicinatevi troppo ai veicoli nemici: essi sono in grado di investirvi al solo contatto perciò è bene che manteniate una certa distanza da loro. In compenso è possibile "rimbalzare" in cima ad essi saltandovi sopra e così facendo non si subiranno danni.
- Se non rappresentano una minaccia immediata, evitate i nemici al posto di eliminarli. Il personaggio non ottiene punti o esperienza nè si potenzia quando sconfigge un avversario.
- I nemici non possono rimanere vittima di attacchi eseguiti da altri avversari, anche se può capitare che alcuni esplosivi danneggino gli stessi soldati dell'esercito di Morden.
- Contro i boss non lanciatevi allo sbaraglio: esaminate prima i loro metodi di attacco ed i loro punti deboli, poi passate all'azione. Dopo aver perso abbastanza vita, i boss inizieranno a mostrare segni di danneggiamento e diverranno più rapidi ed aggressivi.
- Calibrate bene i salti: è vitale sia saper schivare i proiettili nemici, sia non cadere nei burroni. In quest'ultimo caso, sbagliando la traiettoria, il personaggio precipiterà e la missione sarà considerata fallita. Perdendo la vita sarà poi possibile decidere di tornare al Menù di gioco oppure riprendere l'ultima zona esplorata, avendo perso però tutte le Carte e tutti i Prigionieri liberati durante la missione.
- Generalmente è possibile esplorare tutta la zona senza particolari limiti, tuttavia può capitare che, per dover avanzare, sia necessario prima eliminare tutti i nemici presenti sullo schermo. In certi casi inoltre non sarà più possibile tornare indietro all'interno della stessa zona.
- Nelle zone dove sono presenti gradini o dislivelli, rimanete sempre nella parte più bassa dello schermo perchè è più facile attaccare da sud verso nord che il contrario. Inoltre ci si può sempre spostare facilmente dal basso verso l'alto, mentre non è sempre possibile scendere su una pedana posizionata più a sud.
- Aprite il fuoco contro ogni parte dello sfondo che vi sembra sospetta: le località nascondono molti segreti che vi faranno ottenere oggetti utili e liberare diversi Prigionieri non sempre visibili.
- Quando i nemici vi attaccano in massa, date la precedenza a quelli che mirano direttamente su di voi, come i soldati con il Bazooka oppure i Cannonieri armati di mortaio. Così facendo, sarete più liberi di sfruttare al massimo lo spazio a disposizione per schivare gli altri proiettili nemici.

005. Type-R	055. Dungeon
006. Black Hound	056. Coin
007. Slug Gunner	057. Red Jewel
008. Heavy Machine Gun Clip	058. Amber Jewel
009. Rocket Launcher Clip	059. Blue Jewel
010. Laser Shot Clip	060. Treasure Box
011. Shotgun Clip	061. Turkey
012. Flame Shot Clip	062. Canned Food
013. Iron Lizard Clip	063. Banana
014. Enemy Chaser Clip	064. Bread
015. Drop Shot Clip	065. Fish
016. Super Grenade Clip	066. Walter
017. Grenade Clip	067. Tyra
018. Handgun Plus	068. Mama
019. Heavy Machine Gun Plus	069. Angelica
020. Rocket Launcher Plus	070. Marco
021. Laser Shot Plus	071. Tarma
022. Shotgun Plus	072. Eri
023. Flame Shot Plus	073. Fio
024. Iron Lizard Plus	074. Rumi
025. Enemy Chaser Plus	075. Madoka
026. Drop Shot Plus	076. Hyakutaro
027. Super Grenade Plus	077. Allen Jr
028. Super TNT	078. Metal Slug
029. Army Knife	079. Formor
030. Demon God	080. Emain Macha
031. Flak Jacket	081. Kaladgolg
032. Level 1 Armor	082. The Keesi III
033. Level 2 Armor	083. Cabracan
034. Level 3 Armor	084. Decoration
035. Level 4 Armor	085. Washout
036. Level 5 Armor	086. Soldier 'A'
037. Hyper Vulcan	087. Soldier 'B'
038. Hyper Cannon	088. Soldier 'C'
039. Thruster Plus	089. Soldier 'D'
040. Armor Piercer Cannon	090. Prisoner 'A'
041. Crawler Plus	091. Prisoner 'B'
042. Infrared Sensor	092. Prisoner 'C'
043. X-Ray Sensor	093. Prisoner 'D'
044. Mission 1 Clear	094. Prisoner 'E'
045. Mission 2 Clear	095. Prisoner 'F'
046. Mission 3 Clear	096. Prisoner 'G'
047. Mission 4 Clear	097. Prisoner 'H'
048. Mission 5 Clear	098. Prisoner 'I'
049. All Clear	099. All Saved
050. Weird Ruins	100. All Cards

001 STEALTH

----- Modifica Veicolo -----

"Aggiunge l'abilità stealth"

Attivando questa Carta dal Menù Card e premendo il pulsante L durante la Missione, il veicolo diverrà invisibile ai nemici, i quali non riusciranno più ad attaccarlo con precisione. Mentre la modalità Stealth è attiva però, il mezzo non potrà aprire il fuoco nè con il mitragliatore, nè con le sue granate, anche se potrà continuare ad investire i nemici. Rimanendo invisibili è sempre possibile raccogliere gli oggetti ma non liberare i Prigionieri,

che continueranno a vagare per lo schermo.

Premere nuovamente il pulsante L per disattivare la modalità Stealth. Utilizzando questa Carta, di conseguenza si perderà la possibilità di usare l'autodistruzione del veicolo, poichè il tasto L sarà adibito all'invisibilità. Lo Slug Gunner e lo Slug Flyer non possono utilizzare la modalità Stealth.

DOVE SI TROVA

Missione 3 - C2
cassa al termine del condotto est

002 MARSNIUM

----- Modifica Veicolo -----

"Lo Slug diventa invincibile ma l'energia cala gradualmente"

Attivando questa Carta dal Menù Card ed entrando in un veicolo, esso diverrà invincibile e non potrà essere danneggiato dagli attacchi nemici. Tuttavia la sua energia inizierà a diminuire gradualmente col passare del tempo, indipendentemente dalle azioni compiute. Una volta che la sua barra di vita sarà svuotata del tutto, il veicolo perderà la sua invincibilità ma sarà comunque utilizzabile, anche se verrà distrutto al primo attacco subito.

Scendendo dal mezzo, la perdita di energia sarà arrestata e ricomincerà solo dopo essere saliti nuovamente a bordo. Le taniche di Gas ripristineranno un po' di energia al veicolo, facendolo tornare di nuovo invincibile. La barra di vita completamente piena si svuota in circa 30 secondi. Lo Slug Gunner e lo Slug Flyer non possono utilizzare il Marsnium.

DOVE SI TROVA

Missione 3 - C3
nascosto, angolo di nord ovest

003 SUPER SHORT SWORD

----- Abilità -----

"Permette di colpire i veicoli nemici con il coltello"

Inizialmente, il personaggio non può attaccare i veicoli nemici con le armi bianche. Anche avvicinandosi molto, non si potrà fare altro che aprire il fuoco. Attivando questa abilità dal Menù Card, sarà possibile invece colpire i veicoli nemici anche con le armi bianche, infliggendo loro danni consistenti e risparmiando in questo modo munizioni ed esplosivi per gli scontri più difficili. Ricordarsi però di non farsi investire dai carrarmati quando essi riprenderanno ad avanzare.

DOVE SI TROVA

Missione 2 - B3
nascosto, sospeso alla destra del divieto di accesso

004 PAPER THIN

----- Abilità -----

"Un colpo significa la morte"

Attivando questa abilità dal Menù Card, la barra di vita del personaggio sarà svuotata del tutto e si verrà eliminati venendo colpiti una sola volta, così come accade negli altri episodi della saga. Di conseguenza la difficoltà del gioco aumenterà notevolmente ed i Cibi non avranno alcun effetto sul personaggio. Questa abilità è necessaria per ottenere la Carta 084 Decoration.

DOVE SI TROVA

Missione 3 - C4

nascosto, rientranza destra del muro centrale

005 TYPE-R

----- Modifica Veicolo -----

"Trasforma il Metal Slug nel modello Type-R"

Attivandola dal Menù Card, il Metal Slug SV-001 verrà sostituito dal Metal Slug Type-R. Questa Carta disabilita automaticamente la Carta 006 Black Hound e la Carta 008 Slug Gunner.

DOVE SI TROVA

Missione 4 - D1

nascosto, seconda sporgenza in alto presso la scogliera

006 BLACK HOUND

----- Modifica Veicolo -----

"Trasforma il Metal Slug nel Black Hound"

Attivandola dal Menù Card, il Metal Slug SV-001 verrà sostituito dal Black Hound. Questa Carta disabilita automaticamente la Carta 005 Type-R e la Carta 008 Slug Gunner.

DOVE SI TROVA

Missione 5 - E9

nascosto, terza telecamera

007 SLUG GUNNER

----- Modifica Veicolo -----

"Trasforma il Metal Slug nello Slug Gunner"

Attivandola dal Menù Card, il Metal Slug SV-001 verrà sostituito dallo Slug Gunner. Questa Carta disabilita automaticamente la Carta 005 Type-R e la Carta 006 Black Hound.

DOVE SI TROVA

Dungeon - F17

vicino alla parete sinistra

(prigioniero 077 Lcl Rience)

008 HEAVY MACHINE GUN CLIP

----- Bonus Armi ----

"Raddoppia le munizioni dell'Heavy Machine Gun"

Grazie a questa Carta, raccogliendo l'Heavy Machine Gun si possiederanno 200 proiettili anzichè i 100 iniziali.

DOVE SI TROVA

Missione 3 - C2

nascosto, rientranza tonda subito sotto l'ingresso della caverna

(prigioniero 037 Lcl Cardok)

009 ROCKET LAUNCHER CLIP

----- Bonus Armi ----

"Raddoppia le munizioni del Rocket Launcher"

Grazie a questa Carta, raccogliendo il Rocket Launcher si possiederanno 30 missili anzichè i 15 iniziali.

DOVE SI TROVA

Missione 5 - E22

nascosto, sospeso sul secondo gabinetto da destra

(prigioniero 063 Cpl Balan)

010 LASER SHOT CLIP

----- Bonus Armi ----

"Raddoppia le munizioni del Laser Shot"

Grazie a questa Carta, raccogliendo il Laser Shot si possiederanno 200 raggi anzichè i 100 iniziali.

DOVE SI TROVA

Missione 4 - D1

scoglio rettangolare, dopo il Soldato con il Bazooka

(prigioniero 047 Cpl Ontzlake)

011 SHOTGUN CLIP

----- Bonus Armi ----

"Raddoppia le munizioni dello Shotgun"

Grazie a questa Carta, raccogliendo lo Shotgun si possiederanno 30 cartucce anzichè le 15 iniziali.

DOVE SI TROVA

Missione 1 - A1

nascosto, sopra il punto iniziale

(prigioniero 001 Psg Ulfius)

012 FLAME SHOT CLIP

"Raddoppia le munizioni del Flame Shot"

Grazie a questa Carta, raccogliendo il Flame Shot si possiederanno 30 fiammate anzichè le 15 iniziali.

DOVE SI TROVA

Missione 5 - E15
vicino alla parete destra
(prigioniero 066 Ssg Claudas)

013 IRON LIZARD CLIP

----- Bonus Armi ----

"Raddoppia le munizioni dell'Iron Lizard"

Grazie a questa Carta, raccogliendo l'Iron Lizard si possiederanno 30 missili anzichè i 15 iniziali.

DOVE SI TROVA

Missione 2 - B1
nascosto, estremità destra del primo tronco
(prigioniero 016 Pvt Aida)

014 ENEMY CHASER CLIP

----- Bonus Armi ----

"Raddoppia le munizioni dell'Enemy Chaser"

Grazie a questa Carta, raccogliendo l'Enemy Chaser si possiederanno 40 missili anzichè i 20 iniziali.

DOVE SI TROVA

Missione 4 - D1
parte destra dello scoglio precedente a quello con la finestra
(prigioniero 048 Csm Fergus)

015 DROP SHOT CLIP

----- Bonus Armi ----

"Raddoppia le munizioni del Drop Shot"

Grazie a questa Carta, raccogliendo il Drop Shot si possiederanno 30 sfere anzichè le 15 iniziali.

DOVE SI TROVA

Missione 2 - B1
sospeso alla destra del primo tronco
(prigioniero 017 Ssg Gawain)

016 SUPER GRENADE CLIP

"Raddoppia le munizioni del Super Grenade"

Grazie a questa Carta, raccogliendo il Super Grenade si possiederanno 20 proiettili anzichè i 10 iniziali.

DOVE SI TROVA

Missione 3 - C1

nascosto, parte superiore, sommità della finestra quadrata

017 GRENADE GLIP

----- Bonus Armi ----

"Raddoppia le munizioni degli esplosivi"

Grazie a questa Carta, verrà raddoppiato sia il numero di esplosivi ottenuti raccogliendone un tipo, sia la quantità di essi con cui si incomincia una Missione, passando dai 10 iniziali a 20. Questo bonus però non è valido per i proiettili del cannone dei veicoli.

DOVE SI TROVA

Missione 3 - C2

nascosto, sulla verticale dell'apertura al termine del condotto ovest
(prigioniero 038 Psg Patrise)

018 HANDGUN PLUS

----- Bonus Armi ----

"Aumenta la potenza offensiva della Pistola"

Questa Carta aumenta i danni inflitti ai nemici usando la Pistola.

DOVE SI TROVA

Missione 1 - A4

nascosto, scatolone in cima allo scaffale di sinistra

019 HEAVY MACHINE GUN PLUS

----- Bonus Armi ----

"Aumenta la potenza offensiva dell'Heavy Machine Gun"

Questa Carta aumenta i danni inflitti ai nemici usando l'Heavy Machine Gun.

DOVE SI TROVA

Missione 5 - E10

nascosto, cerchio alto sulla mappa

020 ROCKET LAUNCHER PLUS

----- Bonus Armi ----

"Aumenta la potenza offensiva del Rocket Launcher"

Questa Carta aumenta i danni inflitti ai nemici usando il Rocket Launcher.

DOVE SI TROVA

Missione 2 - B2

nascosto, sotto la pedana corta di legno più bassa

021 LASER SHOT PLUS

----- Bonus Armi -----

"Aumenta la potenza offensiva del Laser Shot"

Questa Carta aumenta i danni inflitti ai nemici usando il Laser Shot.

DOVE SI TROVA

Missione 5 - E11

nascosto, quadro con la X

(prigioniero 069 Pfc Servause)

022 SHOTGUN PLUS

----- Bonus Armi -----

"Aumenta la potenza offensiva dello Shotgun"

Questa Carta aumenta i danni inflitti ai nemici usando lo Shotgun.

DOVE SI TROVA

Missione 4 - D2

zona di sud est, a destra della rampa

(prigioniero 050 Cpl Dornard)

023 FLAME SHOT PLUS

----- Bonus Armi -----

"Aumenta la potenza offensiva del Flame Shot"

Questa Carta aumenta i danni inflitti ai nemici usando il Flame Shot.

DOVE SI TROVA

Missione 5 - E12

nascosto, sotto il Melty Honey

024 IRON LIZARD PLUS

----- Bonus Armi -----

"Aumenta la potenza offensiva dell'Iron Lizard"

Questa Carta aumenta i danni inflitti ai nemici usando l'Iron Lizard.

DOVE SI TROVA

Missione 3 - C1

nascosto, parte superiore, poco più a sinistra della statua col teschio

025 ENEMY CHASER PLUS

----- Bonus Armi ----

"Aumenta la potenza offensiva dell'Enemy Chaser"

Questa Carta aumenta i danni inflitti ai nemici usando l'Enemy Chaser.

DOVE SI TROVA

Missione 4 - D2

cassa sulla pedana più bassa, all'inizio del percorso che porta a sinistra

026 DROP SHOT PLUS

----- Bonus Armi ----

"Aumenta la potenza offensiva del Drop Shot"

Questa Carta aumenta i danni inflitti ai nemici usando il Drop Shot.

DOVE SI TROVA

Missione 2 - B1

sospeso alla sinistra del quarto tronco
(prigioniero 021 Cpl Dodinas)

027 SUPER GRENADE PLUS

----- Bonus Armi ----

"Aumenta la potenza offensiva del Super Grenade"

Questa Carta aumenta i danni inflitti ai nemici usando il Super Grenade.

DOVE SI TROVA

Missione 1 - A4

sospeso sulla pedana in alto a destra
(prigioniero 015 Psg Brastias)

028 SUPER TNT

----- Bonus Armi ----

"Aumenta la potenza offensiva delle Bomb"

Questa Carta aumenta i danni inflitti ai nemici usando entrambi i tipi di esplosivi.

DOVE SI TROVA

Missione 4 - D2

sospeso sotto la lunga rampa in alto a sinistra, vicino all'apertura
(prigioniero 054 Cpl Accolon)

029 ARMY KNIFE

----- Bonus Armi ----

"Aumenta leggermente la potenza offensiva delle armi bianche"

Questa Carta aumenta i danni inflitti ai nemici usando le armi bianche.
Possedendo anche la Carta 030 Demon God non si otterrà alcun effetto aggiuntivo

DOVE SI TROVA

Missione 4 - D2

cassa ai piedi della scalinata nei pressi dell'uscita a nord est

030 DEMON GOD

----- Bonus Armi ----

"Raddoppia la potenza offensiva delle armi bianche"

Questa Carta aumenta notevolmente i danni inflitti ai nemici usando le armi bianche, sostituendosi alla Carta 029 Army Knife.

DOVE SI TROVA

Missione 5 - E19

nascosto, seconda cassetta dell'elettricità

031 FLAK JACKET

----- Difesa ----

"Diminuisce i danni subiti dal personaggio del 10%"

Grazie a questa Carta, gli attacchi nemici causeranno il 10% in meno di danni al personaggio.

DOVE SI TROVA

Missione 5 - E23

nascosto, prima telecamera

032 LEVEL 1 ARMOR

----- Difesa ----

"Diminuisce i danni subiti dal veicolo del 10%"

Grazie a questa Carta, gli attacchi nemici causeranno il 10% in meno di danni al veicolo. Questa abilità verrà sostituita automaticamente raccogliendo Carte che donano un bonus maggiore.

DOVE SI TROVA

Missione 2 - B1

estremità destra del terzo tronco

(prigioniero 022 Cpl Tanaka)

033 LEVEL 2 ARMOR

----- Difesa ----

"Diminuisce i danni subiti dal veicolo del 20%"

Grazie a questa Carta, gli attacchi nemici causeranno il 20% in meno di danni al veicolo. Questa abilità verrà sostituita automaticamente raccogliendo Carte che donano un bonus maggiore.

DOVE SI TROVA

Missione 3 - C2
sospeso sulla destra del condotto est
(prigioniero 040 Cpl Hermance)

034 LEVEL 3 ARMOR

----- Difesa -----

"Diminuisce i danni subiti dal veicolo del 30%"

Grazie a questa Carta, gli attacchi nemici causeranno il 30% in meno di danni al veicolo. Questa abilità verrà sostituita automaticamente raccogliendo Carte che donano un bonus maggiore.

DOVE SI TROVA

Missione 4 - D3
nascosto, corridoio iniziale, quinta finestra da sinistra

035 LEVEL 4 ARMOR

----- Difesa -----

"Diminuisce i danni subiti dal veicolo del 40%"

Grazie a questa Carta, gli attacchi nemici causeranno il 40% in meno di danni al veicolo. Questa abilità verrà sostituita automaticamente raccogliendo la Carta 036 Level 5 Armor.

DOVE SI TROVA

Missione 5 - E15
nascosto, scatola in alto a destra

036 LEVEL 5 ARMOR

----- Difesa -----

"Diminuisce i danni subiti dal veicolo del 50%"

Grazie a questa Carta, gli attacchi nemici causeranno il 50% in meno di danni al veicolo. Questa abilità sostituisce automaticamente tutte quelle che donano un bonus inferiore.

DOVE SI TROVA

Missione 3 - C1
nascosto, parte superiore, sospeso sopra la statua col teschio

037 HYPER VULCAN

----- Bonus Veicolo -----

"Aumenta la potenza offensiva del fucile mitragliatore"

Questa Carta aumenta notevolmente i danni inflitti ai nemici usando il mitragliatore di ogni veicolo, compresi i missili del Black Hound.

DOVE SI TROVA

Missione 3 - C1

nascosto, mattoni sconnessi al di sopra del burrone

038 HYPER CANNON

----- Bonus Veicolo ----

"Aumenta la potenza offensiva del cannone"

Questa Carta aumenta notevolmente i danni inflitti ai nemici usando il cannone dei veicoli, compresi i missili dello Slug Flyer e gli Armor Piercer.

DOVE SI TROVA

Missione 5 - E15

nascosto, sopra la scatola in alto a destra

039 THRUSTER PLUS

----- Modifica Veicolo ----

"Aumenta l'altezza del salto del Metal Slug"

Attivando questa Carta, il veicolo aumenterà l'altezza massima raggiungibile tramite il salto, rendendo così più facile oltrepassare ostacoli e nemici. Lo Slug Gunner e lo Slug Flyer non possono utilizzare il Thruster Plus.

DOVE SI TROVA

Missione 5 - E18

cassa a destra della seconda telecamera

040 ARMOR PIERCER CANNON

----- Modifica Veicolo ----

"Fa viaggiare in linea retta i colpi del cannone"

Attivando questa Carta, i proiettili di base del cannone dei veicoli verranno sostituiti dagli Armor Piercer. Lo Slug Flyer invece non otterrà alcuna modifica.

DOVE SI TROVA

Missione 5 - E21

nascosto, prima cassetta dell'elettricità

041 CRAWLER PLUS

----- Bonus Veicolo ----

"Permette di investire i veicoli nemici e di danneggiarli"

Inizialmente, il veicolo può arrestare l'avanzata dei mezzi nemici ma non li danneggia al contatto. Attivando questa abilità dal Menù Card, sarà possibile investire i veicoli nemici con il proprio, infliggendo loro danni ingenti in pochi istanti. Lo Slug Gunner e lo Slug Flyer non possono usare questa abilità.

DOVE SI TROVA

Missione 3 - C1

parte superiore, ai piedi del secondo condotto verticale
(prigioniero 033 Cpl Perimones)

042 INFRARED SENSOR

----- Abilità ----

"Rivela la posizione dei prigionieri nascosti"

Attivando questa abilità dal Menù Card, apparirà un segnale rosso a forma di omino in corrispondenza dei nascondigli dei Prigionieri non visibili sullo schermo. In questo modo diverrà molto più semplice e rapido localizzarli durante l'esplorazione delle località. Può capitare in alcune situazioni che i segnali rossi appaiano solo dopo aver eliminato tutti i nemici presenti.

DOVE SI TROVA

Dungeon - F18

nascosto, cassetta dell'elettricità in basso a sinistra
(prigioniero 078 Msg Galahad)

043 X-RAY SENSOR

----- Abilità ----

"Rivela la posizione di oggetti nascosti"

Attivando questa abilità dal Menù Card, apparirà un segnale verde a forma di cubo in corrispondenza dei nascondigli degli oggetti non visibili sullo schermo. In questo modo diverrà molto più semplice e rapido localizzarli durante l'esplorazione delle località. Le Carte nascoste e che sono già state raccolte non verranno più segnalate dall'X-Ray Sensor. Può capitare in alcune situazioni che i segnali verdi appaiano o possano essere raccolti solo dopo aver eliminato tutti i nemici presenti.

DOVE SI TROVA

Dungeon - F23

vicino alla parete destra
(prigioniero 080 Lcl Gingalin)

044 MISSION 1 CLEAR

----- Riconoscimento ----

"Prova del completamento della Missione 1"

Questa Carta raffigura Walter fare il saluto militare ed accanto a lui vengono mostrati i gradi di Maresciallo.

DOVE SI TROVA

si riceve automaticamente completando la Missione 1

045 MISSION 2 CLEAR

----- Riconoscimento ----

"Prova del completamento della Missione 2"

Questa Carta raffigura Tyra fare il saluto militare ed accanto a lei vengono mostrati i gradi di Maresciallo ordinario.

DOVE SI TROVA

si riceve automaticamente completando la Missione 2

046 MISSION 3 CLEAR

----- Riconoscimento ----

"Prova del completamento della Missione 3"

Questa Carta raffigura Walter nella sua posa di esultanza ed accanto a lui vengono mostrati i gradi di Maresciallo capo.

DOVE SI TROVA

si riceve automaticamente completando la Missione 3

047 MISSION 4 CLEAR

----- Riconoscimento ----

"Prova del completamento della Missione 4"

Questa Carta raffigura Tyra nella sua posa di esultanza ed accanto a lei vengono mostrati i gradi di Primo Maresciallo.

DOVE SI TROVA

si riceve automaticamente completando la Missione 4

048 MISSION 5 CLEAR

----- Riconoscimento ----

"Prova del completamento della Missione 5"

Questa Carta raffigura Walter alzare il pugno al cielo ed accanto a lui vengono mostrati i gradi di Primo maresciallo luogotenente dell'Esercito.

DOVE SI TROVA

si riceve automaticamente completando la Missione 5

049 ALL CLEAR

----- Riconoscimento ----

"Prova del completamento di tutte le Missioni"

Questa Carta raffigura Walter ed il Metal Slug in primo piano.

DOVE SI TROVA

si riceve automaticamente completando tutte le Missioni

050 WEIRD RUINS

----- Esplorazione ---

"Permettere di utilizzare i gradini delle rovine"

Questa Carta fa comparire una pedana mobile presso la Missione 3 - C1.

Tramite essa diviene così possibile esplorare la parte superiore di questa zona dove sono presenti altri oggetti e Prigionieri.

DOVE SI TROVA

Dungeon - F33

sospeso sopra la tettoia a nord est

(prigioniero 095 Ssg Ector)

051 PANDORA

----- Esplorazione ---

"Rimuove il gas velenoso all'interno della grotta"

Questa Carta disattiva gli sfiatatoi dai quali fuoriescono i gas velenosi

presso la Missione 3 - C2. In questo modo sarà più semplice e sicura la sua esplorazione.

DOVE SI TROVA

Dungeon - F26

nascosto, bandiera con la X sulla sinistra

(prigioniero 082 Lcl Clarrus)

052 TUTOR'S LOVE

----- Esplorazione ---

"Permette di accedere al campo di addestramento segreto"

Questa Carta rimuove i pannelli di legno situati presso l'uscita di sud est nella Missione 1 - A3, permettendo così di accedere nella zona A4.

DOVE SI TROVA

Dungeon - F50

nascosto, mattoni sconnessi alla destra del cartello di uscita

(prigioniero 083 Lcl Pellinor)

053 CAVE MAZE

----- Esplorazione ---

"Permettere di accedere nelle zone segrete della grotta"

Questa Carta apre i due passaggi presenti lungo il condotto della grotta nella Missione 3 - C2, permettendo così di accedere nelle zone C3 e C4.

DOVE SI TROVA

Dungeon - F32

vicino alla parete sinistra

(prigioniero 088 Pfc Dinadan)

054 ANCIENT SOUL

----- Esplorazione ---

"Permette di accedere nella zona segreta delle rovine"

Questa Carta rimuove l'ultimo muro in alto a sinistra, nella zona superiore della Missione 3 - C1, accessibile solo tramite ascensore.

DOVE SI TROVA

Dungeon - F36

vicino alla parete sinistra

(prigioniero 089 Ssg Safer)

055 DUNGEON

----- Esplorazione ---

"Permette di accedere al Dungeon"

Questa Carta permette di esplorare il Dungeon.

DOVE SI TROVA

Missione 5 - E8

nascosto, barile in alto a sinistra

056 COIN

----- Tesoro ---

"Moneta d'oro che potrebbe portare fortuna"

Questa Carta raffigura una moneta d'oro, oggetto che donava punti negli altri episodi della saga.

DOVE SI TROVA

Missione 3 - C4

nascosto, angolo di nord ovest

(prigioniero 044 Pfc Ironside)

057 RED JEWEL

----- Tesoro ---

"Gioiello rosso di grande splendore"

Questa Carta raffigura una gemma rossa, oggetto che donava punti negli altri episodi della saga.

DOVE SI TROVA

Missione 1 - A1

nascosto, estremità destra della quinta trincea
(prigioniero 012 Csm Lucan)

058 AMBER JEWEL

----- Tesoro ----

"Ambra molto lucente"

Questa Carta raffigura una gemma arancione, oggetto che donava punti negli altri episodi della saga.

DOVE SI TROVA

Missione 2 - B2

nascosto, parte sinistra del soffitto della prima capanna di legno
(prigioniero 026 Csm Erminide)

059 BLUE JEWEL

----- Tesoro ----

"Gemma blu con uno strano bagliore"

Questa Carta raffigura una gemma blu, oggetto che donava punti negli altri episodi della saga.

DOVE SI TROVA

Missione 3 - C4

angolo di sud est
(prigioniero 045 Cpl Lamiel)

060 TREASURE BOX

----- Tesoro ----

"Cassa del tesoro contenente antiche ricchezze"

Questa Carta raffigura una cassa del tesoro, che contiene oggetti nei vari episodi della saga.

DOVE SI TROVA

Missione 4 - D3

nascosto, terzo piano, saracinesca centrale

061 TURKEY

----- Cibo ----

"Tacchino fumante preparato sull'isola"

Questo oggetto restituisce al personaggio 400 punti vita. La Carta verrà considerata raccolta ottenendo un Turkey per la prima volta, non importa quando ed in quale Missione.

DOVE SI TROVA

Missione 1 - A2

nascosto, primo nido, sulla sinistra

Missione 1 - A2

nascosto, secondo nido, sulla destra

Missione 2 - B2

distruggendo l'ultimo MH-6J Masknell

(prigioniero 028 Lcl Tor)

Missione 3 - C1

estremità sinistra della prima pedana di legno

(prigioniero 031 Pfc Uriens)

Missione 3 - C2

gradino di pietra più alto

(prigioniero 041 Msg Uwain)

Missione 3 - C5

cassa sulla pedana piccola più ad est

Missione 4 - D3

piano terra, cassa all'estrema sinistra

Missione 5 - E4

seconda cassa sulla sinistra

Missione 5 - E8

vicino alla parete destra

(prigioniero 065 Fsg Percival)

Missione 5 - E20

cassa sulla pedana d'ingresso

Missione 5 - E21

nascosto, lato sinistro della cassa di destra

062 CANNED FOOD

----- Cibo -----

"Razioni. Niente cibo, niente battaglia!"

Questo oggetto restituisce al personaggio 300 punti vita. La Carta verrà considerata raccolta ottenendo un Canned Food per la prima volta, non importa quando ed in quale Missione. Facendo passare alcuni secondi dalla sua comparsa, dall'oggetto fuoriuscirà la muffa che, se raccolta, farà perdere 200 punti vita al personaggio. Ad ogni modo non si può morire per via del cibo avariato.

DOVE SI TROVA

Missione 1 - A1

poco oltre il Nop-03 Sarubia

(prigioniero 005 Msg Sagamore)

Missione 1 - A3

distruggendo il MH-6J Masknell che arriva da sinistra

Missione 2 - B3
sospeso sulla piattaforma destra
(prigioniero 030 Lcl Felelolie)

Missione 4 - D3
nascosto, quarto piano, prima finestra da destra

Missione 4 - D3
nascosto, secondo piano, saracinesca di sinistra
(prigioniero 056 Pvt Estorause)

Missione 5 - E7
nascosto, sacco da boxe
(prigioniero 072 Sma Mador)

Missione 5 - E19
cassa sull'ultima pedana di metallo

Dungeon ---- F27
tra le due pedane di legno
(prigioniero 084 Pfc Uther)

063 BANANA

----- Cibo ----

"Contiene molte fibre utili"

Questo oggetto restituisce al personaggio 200 punti vita. La Carta verrà considerata raccolta ottenendo una Banana per la prima volta, non importa quando ed in quale Missione.

DOVE SI TROVA

Missione 1 - A2
cassa alla destra della prima rampa

Missione 3 - C1
nascosto, parte superiore, finestra quadrata nella rientranza

Missione 3 - C1
sospeso sull'estremità destra della prima pedana di pietra
(prigioniero 035 Pfc Hervis)

Missione 4 - D2
sospeso sull'inizio della lunga rampa in alto a sinistra
(prigioniero 053 Pvt Blamor)

Missione 4 - D3
nascosto, primo piano, saracinesca di destra
(prigioniero 060 Msg Meliot)

Dungeon ---- F6
sospeso alla sinistra della pedana di metallo
(prigioniero 081 Fsg Galihud)

Dungeon ---- F38
quarto ostaggio che cade dall'alto, a destra
(prigioniero 099 Pfc Lamorak)

064 BREAD

----- Cibo -----

"Pane che puoi trovare ovunque"

Questo oggetto restituisce al personaggio 200 punti vita. La Carta verrà considerata raccolta ottenendo un Bread per la prima volta, non importa quando ed in quale Missione. Facendo passare alcuni secondi dalla sua comparsa, l'oggetto si trasformerà in un fungo che, se raccolto, farà perdere 100 punti vita al personaggio. Ad ogni modo non si può morire per via del cibo avariato.

DOVE SI TROVA

Missione 1 - A1
gradone tra la prima e la seconda trincea
(prigioniero 003 Fsg Richard)

Missione 1 - A1
sospeso al centro della quarta trincea
(prigioniero 007 Pvt Kay)

Missione 1 - A1
alla sinistra del primo pontile di legno
(prigioniero 008 Pvt Lavaine)

Missione 1 - A3
distruggendo il MH-6J Masknell che arriva da destra

Missione 2 - B1
cassa sul secondo tronco

Missione 4 - D2
angolo di sud est
(prigioniero 049 Cpl Melias)

Missione 4 - D3
nascosto, quarto piano, terza finestra da destra

Missione 4 - D3
nascosto, piano terra, saracinesca
(prigioniero 058 Psg Berrant)

Missione 5 - E4
cassa di destra, lungo la prima trave centrale

Dungeon ---- F40
al centro della pedana di legno
(prigioniero 093 Ssg Launcelot)

065 FISH

----- Cibo -----

"Pesce fresco dal mare"

Questo oggetto restituisce al personaggio 300 punti vita. La Carta verrà considerata raccolta ottenendo un Fish per la prima volta, non importa quando ed in quale Missione.

DOVE SI TROVA

Missione 4 - D1

nascosto, sulla spiaggia in corrispondenza del primo barile

Missione 4 - D1

nascosto, estremità destra del gradino tra i due soldati con il Bazooka

Missione 5 - E5

parte destra della penultima pedana

(prigioniero 075 Ssg Hectimere)

Missione 5 - E13

nascosto, lato sinistro della cassa di destra

Missione 5 - E22

nascosto, orinatoio più a sinistra

(prigioniero 062 Pvt Curselaine)

Missione 5 - E25

sospeso vicino all'uscita, a destra

(prigioniero 074 Csm Laurel)

Dungeon ---- F30

nella rientranza tra le pedane

(prigioniero 094 Fsg Marrok)

Dungeon ---- F34

nell'angolo di sud ovest

(prigioniero 090 Fsg Suzuki)

Dungeon ---- F38

secondo ostaggio che cade dall'alto, a sinistra

(prigioniero 097 Msg Grummor)

066 WALTER

----- Personaggio ----

"Nuova recluta del PF arruolatasi per provare il suo valore"

Walter è il protagonista maschile del gioco.

DOVE SI TROVA

Missione 1 - A1

nascosto, estremità sinistra del secondo pontile di legno

(prigioniero 009 Bragwaine)

067 TYRA

----- Personaggio ----

"Persona gentile che odia davvero i cattivi"

Tyra è la protagonista femminile del gioco.

DOVE SI TROVA

Missione 1 - A1

nascosto, estremità sinistra della quinta trincea
(prigioniero 010 Lcl Ozanna)

068 MAMA

----- Personaggio ---

"La madre di Walter. Una donna scatenata"

Semplice Carta per completare la collezione.

DOVE SI TROVA

Dungeon - F34

nascosto, parte superiore della lanterna in basso a destra
(prigioniero 091 Csm Idrus)

069 ANGELICA

----- Personaggio ---

"Il fedele cane di Tyra. Un carlino davvero amichevole!"

Semplice Carta per completare la collezione.

DOVE SI TROVA

Dungeon - F38

quinto ostaggio che cade dall'alto, vicino la parete destra
(prigioniero 100 Gen Arthur)

070 MARCO

----- Personaggio ---

"Comandante della Squadra 1 dei PF"

Marco è il protagonista storico della saga, presente sin dal primo episodio.
Non è utilizzabile però in questo capitolo.

DOVE SI TROVA

Missione 2 - B1

sospeso sull'estremità sinistra del secondo tronco
(prigioniero 020 Msa Bernard)

071 TARMA

----- Personaggio ---

"Il suo hobby è modificare le motociclette"

Tarma è il secondo protagonista storico della saga, presente sin dal primo
episodio. Non è utilizzabile però in questo capitolo.

DOVE SI TROVA

Missione 3 - C2

nascosto, sulla verticale del sfiatatoio spento nell'angolo di sud est
(prigioniero 042 Ssg Gaheris)

072 ERI

----- Personaggio ----

"Addestrata come i migliori agenti segreti"

Eri è una delle protagoniste femminili della saga, introdotta nel secondo episodio. Non è utilizzabile però in questo capitolo.

DOVE SI TROVA

Missione 4 - D3

nascosto, primo piano, saracinesca di sinistra
(prigioniero 057 Msg Belliance)

073 FIO

----- Personaggio ----

"Unica figlia del principale magnate italiano"

Fio è una delle protagoniste femminili della saga, introdotta nel secondo episodio. Non è utilizzabile però in questo capitolo.

DOVE SI TROVA

Missione 5 - E24

nascosto, prima telecamera

074 RUMI

----- Personaggio ----

"Onnipresente addetta ai rifornimenti, ma con un pessimo senso dell'orientamento"

Rumi è un personaggio femminile di supporto, introdotto nel secondo episodio. Qui è possibile incontrarla al termine della zona Missione 5 - E5. Venendoci a contatto, si otterrà un Cibo. Colpendo il suo zaino invece, ne cadranno sul pavimento tre esemplari diversi. In ogni caso Rumi non viene contata tra i Prigionieri liberati, al contrario di ciò che accade negli altri capitoli della saga.

DOVE SI TROVA

Missione 2 - B2

nascosto, parte superiore del secondo grosso albero sullo sfondo

075 MADOKA

----- Personaggio ----

"Gemella di Rumi, anche lei poco pratica nell'orientarsi"

Madoka è un personaggio femminile di supporto, introdotto nel secondo episodio. Svolge lo stesso ruolo della gemella Rumi. Non appare però in questo capitolo.

DOVE SI TROVA

Missione 3 - C3
vicino alla parete sinistra
(043 Psg Carados)

076 HYAKUTARO

----- Personaggio ----

"Un coraggioso alleato in grado di tirarti fuori dai guai"

Hyakutaro è un personaggio maschile di supporto, introdotto nel secondo episodio. Una volta liberato, questo prigioniero particolare ha la capacità di scagliare sfere energetiche dalle mani. Non appare però in questo capitolo.

DOVE SI TROVA

Missione 4 - D3
nascosto, terzo piano, saracinesca di destra

077 ALLEN JR

----- Personaggio ----

"Il figlio di Allen, infiltratosi nella squadra PF"

Allen Jr è il capo istruttore della squadra PF: in realtà è una spia nemica dell'esercito di Morden. Suo padre è Allen O'Neil, boss ricorrente della saga. Allen Jr possiede le stesse caratteristiche combattive del genitore.

DOVE SI TROVA

Missione 5 - E20
sconfiggendo Allen Jr

078 METAL SLUG

----- Personaggio ----

"Prototipo multiuso, orgoglio dell'esercito"

Questo veicolo corazzato da il nome ed è il simbolo della saga.

DOVE SI TROVA

Missione 2 - B2
nascosto, spigolo destro sopra la prima pedana corta di legno

079 FORMOR

----- Boss ----

"È tre volte più grande di un normale Metal Slug"

Formor è il boss della Missione 1. Questo veicolo è una versione ridotta del Metal Rear, il boss della prima missione di Metal Slug 5.

Per ottenere questa Carta è consigliato possedere già:

006 Black Hound
036 Level 5 Armor

- 037 Hyper Vulcan
- 038 Hyper Cannon
- 040 Armor Piercer Cannon
- 041 Crawler Plus

Durante la Missione 1, raccogliete in A3 i colpi del cannone e conservateli per poi usarli contro il boss. Affrontate il Formor a bordo del Black Hound e rimanete sempre vicini al carrarmato nemico, per massimizzare i tempi ed intanto danneggiarlo grazie al Crawler Plus. Ignorate i danni subiti ed aprite ripetutamente il fuoco sia con i missili che con l'Armor Piercer. Per il buon completamento dell'operazione dovrete sperare anche che il Formor non inizi a saltare, facendovi perdere secondi preziosi. Avete meno di dieci secondi per abbatterlo.

DOVE SI TROVA

si riceve automaticamente distruggendo in poco tempo il boss della Missione 1

080 EMAIN MACHA

----- Boss -----

"Due carrarmati in uno, chiamati 'i gemelli'"

Emain Macha è il boss della Missione 2. Questo veicolo è una versione molto ridotta del Big Shiee, il boss della quarta missione di Metal Slug 2 e X.

Per ottenere questa Carta è consigliato possedere già:

- 006 Black Hound
- 036 Level 5 Armor
- 037 Hyper Vulcan
- 039 Thruster Plus

Affrontate il boss della Missione 2 a bordo del veicolo. Durante lo scontro, fate in modo che il lanciamissili del Black Hound rimanga sempre in corrispondenza della torretta nemica: in questo modo potrete danneggiare il boss senza rischiare di esserne colpiti quando aprirà il fuoco in verticale. Ad ogni modo ignorate i danni ed i soldati con il Bazooka, aprite ripetutamente il fuoco con i missili e saltate di continuo per massimizzare i tempi.

Il veicolo verde si sposta di rado quindi vi sarà facile abbatterlo in pochi secondi. Quello rosso invece è molto più rapido e vi costringerà anche ad inseguirlo: cercate di rimanere sempre sotto la sua torretta e non dategli tregua. Avete meno di un minuto per abbatterli entrambi.

DOVE SI TROVA

si riceve automaticamente distruggendo in poco tempo il boss della Missione 2

081 KALADGOLG

----- Boss -----

"Treno per il trasporto delle truppe, armato con un cannone laser"

Kaladgolg è il boss della Missione 3. Questo veicolo è una versione modificata del Tani Oh, il boss della terza missione di Metal Slug.

Per ottenere questa Carta è consigliato possedere già:

- 006 Black Hound

016 Super Grenade Clip
017 Grenade Clip
027 Super Grenade Plus
028 Super TNT
031 Flak Jacket
036 Level 5 Armor
037 Hyper Vulcan
038 Hyper Cannon

In C2, raccogliete il Super Grenade e cercate di entrare nella zona successiva usando solo le armi bianche. All'interno di C5 poi, abbattete il Nop-03 Sarubia usando quattro esplosivi, in modo tale da risparmiare il Super Grenade, e salite a bordo del Black Hound. Raccogliete sempre in C5 le Munizioni e poi entrate nella stanza del boss a bordo del veicolo.

All'inizio dello scontro, scendete dal Black Hound e colpite il Kaladgolg con il Super Grenade. Una volta esauriti tutti e venti i proiettili, salite a bordo del veicolo, accovacciatevi ed attaccatelo con i missili e soprattutto con gli esplosivi. Nel caso in cui il Kaladgolg si allontani, rialzatevi e colpitelo con il cannone del Black Hound. Avete meno di quindici secondi per abbatterlo.

DOVE SI TROVA

si riceve automaticamente distruggendo in poco tempo il boss della Missione 3

082 THE KEESI III

----- Boss -----

"Nuovo tipo di bombardiere, progettato per le battaglie in zone di guerra"

The Keesi III è il boss della Missione 4. Questo veicolo è una versione modificata del The Keesi, il boss della prima missione di Metal Slug 2.

Per ottenere questa Carta è consigliato possedere già:

003 Super Short Sword
012 Flame Shot Clip
017 Grenade Clip
023 Flame Shot Plus
028 Super TNT
030 Demon God
031 Flak Jacket

Durante la Missione 4, risparmiate gli esplosivi e, arrivati in D3, raccogliete le Bomb ed il Flame Shot. Una volta fatto, recatevi nella zona del boss senza sprecare ulteriori munizioni.

Usate il Flame Shot contro The Keesi III e saltate mentre lo attaccate, in modo da poterlo colpire facilmente anche con gli esplosivi e le armi bianche. Rimanete sempre in corrispondenza del muso del boss per rimanere al di fuori della maggior parte dei suoi attacchi e non venirne danneggiati. Per il buon completamento dell'operazione dovreste sperare anche che The Keesi III non inizi ad uscire dallo schermo, facendovi perdere secondi preziosi. Avete meno di quindici secondi per abbatterlo.

DOVE SI TROVA

si riceve automaticamente distruggendo in poco tempo il boss della Missione 4

083 CABRACAN

----- Boss ---
"Arma che genera terremoti"

Cabracan è il boss della Missione 5. Questo veicolo ha diverse caratteristiche in comune con il Sol Dae Rokker, il boss della quarta missione di Metal Slug 3.

Per ottenere questa Carta è consigliato possedere già:

- 006 Black Hound
- 036 Level 5 Armor
- 037 Hyper Vulcan
- 038 Hyper Cannon
- 039 Thruster Plus

Durante la Missione 5, attraversate il Percorso Beta 2 per trovare il veicolo ed affrontare il boss a bordo del Black Hound. Una volta iniziato lo scontro, posizionatevi sulla pedana più a nord ovest, grazie al Thruster Plus, ed usate il cannone per abbattere i Droni. Dopo averli distrutti, concentratevi sul nucleo rosso del Cabracan, colpendolo con i missili e saltando per attaccarlo anche con il cannone. Ignorate i danni ricevuti ed aprite il fuoco senza sosta. Avete meno di un minuto per abbatteerlo.

DOVE SI TROVA

si riceve automaticamente distruggendo in poco tempo il boss della Missione 5

084 DECORATION

----- Riconoscimento ---
"Ottenuto per il completamento con il 'Paper Thin' "

Per ottenere questa Carta è consigliato possedere già:

- 006 Black Hound
- 036 Level 5 Armor
- 037 Hyper Vulcan
- 038 Hyper Cannon

Iniziate la Missione 2, dopo aver raccolto ed attivato la Carta 004 Paper Thin. All'inizio della località salite a bordo del Black Hound, in questo modo sarà più semplice completare la Missione, rimanendo protetti dal veicolo.

DOVE SI TROVA

per riceverla bisogna possedere la Carta 004 Paper Thin, attivarla e completare una Missione qualsiasi

085 WASHOUT

----- Riconoscimento ---
"Ottenuto per non aver eliminato neppure un singolo nemico"

Semplice Carta per completare la collezione.

DOVE SI TROVA

si riceve automaticamente perdendo la vita e non continuando, dopo non aver eliminato neanche un nemico

086 SOLDIER 'A'

----- Riconoscimento ---

"Prova di coraggio. Bisogna aver eliminato 100 nemici"

Questa Carta raffigura un Soldato nell'atto di usare il pugnale.

DOVE SI TROVA

si riceve automaticamente al termine della Missione in cui si è eliminato il
100° nemico

087 SOLDIER 'B'

----- Riconoscimento ---

"Prova del guerriero. Bisogna aver eliminato 200 nemici"

Questa Carta raffigura un Soldato nell'atto di scagliare una mina.

DOVE SI TROVA

si riceve automaticamente al termine della Missione in cui si è eliminato il
200° nemico

088 SOLDIER 'C'

----- Riconoscimento ---

"Prova del veterano. Bisogna aver eliminato 300 nemici"

Questa Carta raffigura un Soldato nell'atto di scagliare una granata.

DOVE SI TROVA

si riceve automaticamente al termine della Missione in cui si è eliminato il
300° nemico

089 SOLDIER 'D'

----- Riconoscimento ---

"Prova dell'eroe. Bisogna aver eliminato 999 nemici"

Questa Carta raffigura un Soldato nell'atto di esultare sollevando il fucile.

DOVE SI TROVA

si riceve automaticamente al termine della Missione in cui si è eliminato il
999° nemico

090 PRISONER 'A'

----- Riconoscimento ---

"Premio per aver salvato 10 prigionieri"

Questa Carta raffigura un Prigioniero che cammina.

DOVE SI TROVA

si riceve automaticamente al termine della Missione in cui si è liberato il
10° prigioniero

091 PRISONER 'B'

----- Riconoscimento -----

"Premio per aver salvato 20 prigionieri"

Questa Carta raffigura un Prigioniero che dona un oggetto.

DOVE SI TROVA

si riceve automaticamente al termine della Missione in cui si è liberato il
20° prigioniero

092 PRISONER 'C'

----- Riconoscimento -----

"Premio per aver salvato 30 prigionieri"

Questa Carta raffigura un Prigioniero legato.

DOVE SI TROVA

si riceve automaticamente al termine della Missione in cui si è liberato il
30° prigioniero

093 PRISONER 'D'

----- Riconoscimento -----

"Premio per aver salvato 40 prigionieri"

Questa Carta raffigura un Prigioniero legato al soffitto.

DOVE SI TROVA

si riceve automaticamente al termine della Missione in cui si è liberato il
40° prigioniero

094 PRISONER 'E'

----- Riconoscimento -----

"Premio per aver salvato 50 prigionieri"

Questa Carta raffigura un Prigioniero che atterra sul pavimento.

DOVE SI TROVA

si riceve automaticamente al termine della Missione in cui si è liberato il
50° prigioniero

095 PRISONER 'F'

----- Riconoscimento ----

"Premio per aver salvato 60 prigionieri"

Questa Carta raffigura un Prigioniero che chiede aiuto.

DOVE SI TROVA

si riceve automaticamente al termine della Missione in cui si è liberato il
60° prigioniero

096 PRISONER 'G'

----- Riconoscimento ----

"Premio per aver salvato 70 prigionieri"

Questa Carta raffigura un Prigioniero che si arrampica.

DOVE SI TROVA

si riceve automaticamente al termine della Missione in cui si è liberato il
70° prigioniero

097 PRISONER 'H'

----- Riconoscimento ----

"Premio per aver salvato 80 prigionieri"

Questa Carta raffigura un Prigioniero che fugge via.

DOVE SI TROVA

si riceve automaticamente al termine della Missione in cui si è liberato il
80° prigioniero

098 PRISONER 'I'

----- Riconoscimento ----

"Premio per aver salvato 90 prigionieri"

Questa Carta raffigura un Prigioniero che fa il saluto militare.

DOVE SI TROVA

si riceve automaticamente al termine della Missione in cui si è liberato il
90° prigioniero

099 ALL SAVED

----- Riconoscimento ----

"Premio per aver salvato tutti i prigionieri"

Questa Carta raffigura tre Prigionieri che fanno il saluto militare.

DOVE SI TROVA

si riceve automaticamente al termine della Missione in cui si è liberato il

011. Ssg Dagonet	026. Csm Erminide
012. Csm Lucan	027. Sma Evelake
013. Pvt Epinogrus	028. Lcl Tor
014. Cpl Balin	029. Psg Palomides
015. Psg Brastias	030. Lcl Felelolie

=== MISSION 3 ===

031. Pfc Uriens
 032. Psg Nentres
 033. Cpl Perimones
 034. Lcl Murayama
 035. Pfc Hervis
 036. Psg Agravain
 037. Lcl Cardok
 038. Psg Patrise
 039. Csm Baudwin
 040. Cpl Hermance
 041. Msg Uwain
 042. Ssg Gaheris
 043. Psg Carados
 044. Pfc Ironside
 045. Cpl Lamiel

=== MISSION 4 ===

046. Psg Bors
 047. Cpl Ontzlake
 048. Csm Fergus
 049. Cpl Melias
 050. Cpl Dornard
 051. Psg Pinel
 052. Csm Dinas
 053. Pvt Blamor
 054. Cpl Accolon
 055. Cpl Bedevere
 056. Pvt Estoraus
 057. Msg Belliance
 058. Psg Berrant
 059. Csm Harry
 060. Msg Meliot

=== MISSION 5 ===

061. Ssg Galleron
 062. Pvt Curselaine
 063. Cpl Balan
 064. Psg Astlabor
 065. Fsg Percival
 066. Ssg Claudas
 067. Msg Mordred
 068. Pvt Astamor
 069. Pfc Servause
 070. Ssg Inoue
 071. Psg Gorlois
 072. Sma Mador
 073. Lcl Lionel
 074. Csm Laurel
 075. Ssg Hectimere

=== DUNGEON ===

076. Fsg Bleoberis	091. Csm Idrus
077. Lcl Rience	092. Msg Onishi
078. Msg Galahad	093. Ssg Launcelot
079. Cpl Erec	094. Fsg Marrok
080. Lcl Gingalin	095. Ssg Ector
081. Fsg Galihud	096. Pfc Gareth
082. Lcl Clarrus	097. Msg Grummor
083. Lcl Pellinor	098. Pvt Arnold
084. Pfc Uther	099. Pfc Lamorak
085. Pvt Annowre	100. Gen Arthur
086. Ssg Clegis	
087. Sma Tristan	
088. Pfc Dinadan	
089. Ssg Safer	
090. Fsg Suzuki	

LEGENDA

Cpl -> Corporal	(Caporale)
Csm -> Command Sergeant Major	(Sergente Maggiore Capo)
Fsg -> First Sergeant	(Primo Sergente)
Gen -> General	(Generale)
Lcl -> Lieutenant Colonel	(Tenente Colonnello)
Msa -> Marshall	(Maresciallo)
Msg -> Master Sergeant	(Sergente Maestro)
Pfc -> Private First Class	(Soldato Scelto)
Psg -> Platoon Sergeant	(Sergente di plotone)
Pvt -> Private	(Soldato Semplice)
Ssg -> Staff Sergeant	(Sergente Maggiore)
Sma -> Sergeant Major of the Army	(Primo Maresciallo)

nascosto, sopra il punto iniziale
(Carta 011 Shotgun Clip)

- 002 PVT PETIPASE
Missione 1 - A1
estremità sinistra della prima trincea
(Heavy Machine Gun)
- 003 FSG RICHARD
Missione 1 - A1
gradone tra la prima e la seconda trincea
(Bread)
- 004 SSG CADOR
Missione 1 - A1
distruggendo il Nop-03 Sarubia
(Bomb)
- 005 MSG SAGRAMORE
Missione 1 - A1
poco oltre il Nop-03 Sarubia
(Canned Food)
- 006 CPL BRIAN
Missione 1 - A1
estremità sinistra della quarta trincea
(Rocket Launcher)
- 007 PVT KAY
Missione 1 - A1
sospeso al centro della quarta trincea
(Bread)
- 008 PVT LAVAINÉ
Missione 1 - A1
alla sinistra del primo pontile di legno
(Bread)
- 009 SMA BRAGWAINÉ
Missione 1 - A1
nascosto, estremità sinistra del secondo pontile di legno
(Carta 066 Walter)
- 010 LCL OZANNA
Missione 1 - A1
nascosto, estremità sinistra della quinta trincea
(Carta 067 Tyra)
- 011 SSG DAGONET
Missione 1 - A1

sospeso sulla parte destra della quinta trincea
(Heavy Machine Gun)

012 CSM LUCAN
Missione 1 - A1
nascosto, estremità destra della quinta trincea
(Carta 057 Red Jewel)

013 PVT EPINOGRUS
Missione 1 - A3
nascosto, prima finestra dopo i due archi diroccati
(Granate veicolo)

014 CPL BALIN
Missione 1 - A2
pedana alla destra della terza rampa
(Shotgun)

015 PSG BRASTIAS
Missione 1 - A4
sospeso sulla pedana in alto a destra
(Carta 027 Super Grenade Plus)

016 PVT AIDA
Missione 2 - B1
nascosto, estremità destra del primo tronco
(Carta 013 Iron Lizard Clip)

017 SSG GAWAIN
Missione 2 - B1
sospeso alla destra del primo tronco
(Carta 015 Drop Shot Clip)

018 CSM BORRE
Missione 2 - B1
distruggendo il Nop-03 Sarubia
(Heavy Machine Gun)

019 LCL YAMAMOTO
Missione 2 - B1
nascosto, colpendo la feritoia inferiore della prima Hill Turret
(Gas)

020 MSA BERNARD
Missione 2 - B1
sospeso sull'estremità sinistra del secondo tronco
(Carta 070 Marco)

021 CPL DODINAS
Missione 2 - B1

sospeso alla sinistra del quarto tronco
(Carta 026 Drop Shot Plus)

022 CPL TANAKA

Missione 2 - B1
estremità destra del terzo tronco
(Carta 032 Level 1 Armor)

023 PSG AGLOVAL

Missione 2 - B1
estremità sinistra del quarto tronco
(Rocket Launcher)

024 LCL TORIYAMA

Missione 2 - B2
nascosto, sospeso sul terreno tra i due fossati
(Heavy Machine Gun)

025 CPL BRANDILES

Missione 2 - B2
terreno tra i due fossati
(Fire Bottle)

026 CSM ERMINIDE

Missione 2 - B2
nascosto, parte sinistra del soffitto della prima capanna di legno
(Carta 058 Amber Jewel)

027 SMA EVELAKE

Missione 2 - B2
pavimento della prima capanna di legno
(Rocket Launcher)

028 LCL TOR

Missione 2 - B2
distruggendo l'ultimo MH-6J Masknell
(Turkey)

029 PSG PALOMIDES

Missione 2 - B3
sospeso sulla piattaforma sinistra
(Laser Shot)

030 LCL FELELOLIE

Missione 2 - B3
sospeso sulla piattaforma destra
(Canned Food)

031 PFC URIENS

Missione 3 - C1

estremità sinistra della prima pedana di legno
(Turkey)

032 PSG NENTRES

Missione 3 - C1

nascosto, estremità destra del primo fossato
(Flame Shot)

033 CPL PERIMONES

Missione 3 - C1

parte superiore, ai piedi del secondo condotto verticale
(Carta 041 Crawler Plus)

034 LCL MURAYAMA

Missione 3 - C1

nascosto, parte superiore, torcia sulla destra
(Heavy Machine Gun)

035 PFC HERVIS

Missione 3 - C1

sospeso sull'estremità destra della prima pedana di pietra
(Banana)

036 PSG AGRAVAIN

Missione 3 - C2

nascosto, angolo di sud ovest della caverna
(Super Grenade)

037 LCL CARDOK

Missione 3 - C2

nascosto, rientranza tonda subito sotto l'ingresso della caverna
(Carta 008 Heavy Machine Gun Clip)

038 PSG PATRISE

Missione 3 - C2

nascosto, sulla verticale dell'apertura al termine del condotto ovest
(Carta 017 Grenade Clip)

039 CSM BAUDWIN

Missione 3 - C2

sospeso sulla verticale del condotto centrale
(Drop Shot)

040 CPL HERMANCE

Missione 3 - C2

sospeso sulla destra del condotto est
(Carta 033 Level 2 Armor)

041 MSG UWAIN

Missione 3 - C2

gradino di pietra più alto
(Turkey)

042 SSG GAHERIS
Missione 3 - C2
nascosto, sulla verticale dello sfiatatoio spento nell'angolo di sud est
(Carta 071 Tarma)

043 PSG CARADOS
Missione 3 - C3
vicino alla parete sinistra
(Carta 075 Madoka)

044 PFC IRONSIDE
Missione 3 - C4
nascosto, angolo di nord ovest
(Carta 056 Coin)

045 CPL LAMIEL
Missione 3 - C4
angolo di sud est
(Carta 059 Blue Jewel)

046 PSG BORS
Missione 4 - D1
parte destra della scogliera
(Shotgun)

047 CPL ONTZLAKE
Missione 4 - D1
scoglio rettangolare, dopo il soldato con il Bazooka
(Carta 010 Laser Shot Clip)

048 CSM FERGUS
Missione 4 - D1
parte destra dello scoglio precedente a quello con la finestra
(Carta 014 Enemy Chaser Clip)

049 CPL MELIAS
Missione 4 - D2
angolo di sud est
(Bread)

050 CPL DORNARD
Missione 4 - D2
zona di sud est, a destra della rampa
(Carta 022 Shotgun Plus)

051 PSG PINEL
Missione 4 - D2

estremità occidentale del percorso che conduce verso sinistra
(Rocket Launcher)

- 052 CSM DINAS
Missione 4 - D2
pedana di pietra, in alto a destra rispetto alla rampa di sud ovest
(Laser Shot)
- 053 PVT BLAMOR
Missione 4 - D2
sospeso sull'inizio della lunga rampa in alto a sinistra
(Banana)
- 054 CPL ACCOLON
Missione 4 - D2
sospeso sotto la lunga rampa in alto a sinistra, vicino all'apertura
(Carta 028 Super TNT)
- 055 CPL BEDEVERE
Missione 4 - D3
nascosto, quarto piano, seconda finestra da sinistra
(Flame Shot)
- 056 PVT ESTORAUSE
Missione 4 - D3
nascosto, secondo piano, saracinesca di sinistra
(Canned Food)
- 057 MSG BELLIANCE
Missione 4 - D3
nascosto, primo piano, saracinesca di sinistra
(Carta 072 Eri)
- 058 PSG BERRANT
Missione 4 - D3
nascosto, piano terra, saracinesca
(Bread)
- 059 CSM HARRY
Missione 4 - D3
nascosto, terzo piano, saracinesca di sinistra
(Iron Lizard)
- 060 MSG MELIOT
Missione 4 - D3
nascosto, primo piano, saracinesca di destra
(Banana)
- 061 SSG GALLERON
Missione 5 - E17

nascosto, doccia più a destra
(Drop Shot)

062 PVT CURSELAINÉ
Missione 5 - E22
nascosto, orinatoio più a sinistra
(Fish)

063 CPL BALAN
Missione 5 - E22
nascosto, sospeso sul secondo gabinetto da destra
(Carta 009 Rocket Launcher Clip)

064 PSG ASTLABOR
Missione 5 - E8
nascosto, scatolone in alto a sinistra
(Laser Shot)

065 FSG PERCIVAL
Missione 5 - E8
vicino alla parete destra
(Turkey)

066 SSG CLAUDAS
Missione 5 - E15
vicino alla parete destra
(Carta 012 Flame Shot Clip)

067 MSG MORDRED
Missione 5 - E14
nascosto, lato sinistro dell'ultimo bancone
(Bomb)

068 PVT ASTAMOR
Missione 5 - E10
nascosto, cerchio basso sulla mappa
(Heavy Machine Gun)

069 PFC SERVAUSE
Missione 5 - E11
nascosto, quadro con la X
(Carta 021 Laser Shot Plus)

070 SSG INOUE
Missione 5 - E13
nascosto, lato sinistro della cassa di sinistra
(Munizioni)

071 PSG GORLOIS
Missione 5 - E20

sospeso sotto la parte destra della pedana d'ingresso
(Heavy Machine Gun)

072 SMA MADOR

Missione 5 - E7

nascosto, sacco da boxe

(Canned Food)

073 LCL LIONEL

Missione 5 - E25

sospeso vicino all'uscita, a sinistra

(Rocket Launcher)

074 CSM LAUREL

Missione 5 - E25

sospeso vicino all'uscita, a destra

(Fish)

075 SSG HECTIMERE

Missione 5 - E5

parte destra della penultima pedana

(Fish)

076 FSG BLEOBERIS

Dungeon - F1

nascosto, bandiera con la X sulla sinistra

(Flame Shot)

077 LCL RIENCE

Dungeon - F17

vicino alla parete sinistra

(Carta 007 Slug Gunner)

078 MSG GALAHAD

Dungeon - F18

nascosto, cassetta dell'elettricità in basso a sinistra

(Carta 042 Infrared Sensor)

079 CPL EREC

Dungeon - F18

sospeso sopra il riflettore in basso a destra

(Rocket Launcher)

080 LCL GINGALIN

Dungeon - F23

vicino alla parete destra

(Carta 043 X-Ray Sensor)

081 FSG GALIHUUD

Dungeon - F6

sospeso alla sinistra della pedana di metallo
(Banana)

082 LCL CLARRUS

Dungeon - F26

nascosto, bandiera con la X sulla sinistra
(Carta 051 Pandora)

083 LCL PELLINOR

Dungeon - F50

nascosto, mattoni sconnessi alla destra del cartello di uscita
(Carta 052 Tutor's Love)

084 PFC UATHER

Dungeon - F27

tra le due pedane di legno
(Canned Food)

085 PVT ANNOWRE

Dungeon - F48

nell'angolo in basso a sinistra
(Enemy Chaser)

086 SSG CLEGIS

Dungeon - F48

nascosto, piccola asse di legno orizzontale più a nord est
(Rocket Launcher)

087 SMA TRISTAN

Dungeon - F28

nascosto, finestrella lungo i gradini di sinistra
(Heavy Machine Gun)

088 PFC DINADAN

Dungeon - F32

vicino alla parete sinistra
(Carta 053 Cave Maze)

089 SSG SAFER

Dungeon - F36

vicino alla parete sinistra
(Carta 054 Ancient Soul)

090 FSG SUZUKI

Dungeon - F34

nell'angolo di sud ovest
(Fish)

091 CSM IDRUS

Dungeon - F34

nascosto, parte superiore della lanterna in basso a destra
(Carta 068 Mama)

092 MSG ONISHI

Dungeon - F42
sospeso sopra la rampa a sinistra
(Heavy Machine Gun)

093 SSG LAUNCELOT

Dungeon - F40
al centro della pedana di legno
(Bread)

094 FSG MARROK

Dungeon - F30
nella rientranza tra le pedane
(Fish)

095 SSG ECTOR

Dungeon - F33
sospeso sopra la tettoia a nord est
(Carta 050 Weird Ruins)

096 PFC GARETH

Dungeon - F38
primo ostaggio che cade dall'alto, al centro
(Shotgun)

097 MSG GRUMMOR

Dungeon - F38
secondo ostaggio che cade dall'alto, a sinistra
(Fish)

098 PVT ARNOLD

Dungeon - F38
terzo ostaggio che cade dall'alto, a destra
(Drop Shot)

099 PFC LAMORAK

Dungeon - F38
quarto ostaggio che cade dall'alto, a destra
(Banana)

100 GEN ARTHUR

Dungeon - F38
quinto ostaggio che cade dall'alto, vicino la parete destra
(Carta 069 Angelica)



|\\
|6) MISSIONI:|
|\\

[@6MS]

Alla schermata del titolo, premendo Start apparirà il Menù Principale:

Qui si potrà:

- iniziare una nuova partita, selezionando uno slot vuoto
- riprendere una partita precedentemente salvata, scegliendo il rispettivo slot
- attivare o meno il Fuoco Rapido [Option]
- cancella un'avventura precedentemente salvata [Delete]
- copiare in uno slot vuoto un'avventura precedentemente salvata [Copy]

Dopo aver scelto la difficoltà della partita ed il personaggio da utilizzare, si accederà al Menù di gioco:

a. Mission

qui è possibile selezionare la Missione da affrontare.

b. Card

qui è possibile visualizzare l'elenco delle Carte ottenute e, per alcune, attivare o disattivare il loro effetto spostando l'interruttore On/Off che appare nella rispettiva scheda. In alto a destra appare il numero di Carte raccolte.

c. Prisoner

qui è possibile visualizzare l'elenco dei Prigionieri liberati. In alto a destra appare quanti ne sono stati salvati mentre in alto a sinistra viene indicata la Missione in cui essi erano situati.

d. Save

tramite questa voce è possibile salvare la propria partita.

e. Quit

tramite questa voce è possibile tornare al Menù Principale ed inoltre viene chiesto di salvare la propria partita.

In tutte le varie schermate, i tasti direzionali muovono i cursori, il tasto A serve per confermare la scelta mentre il tasto B la annulla.

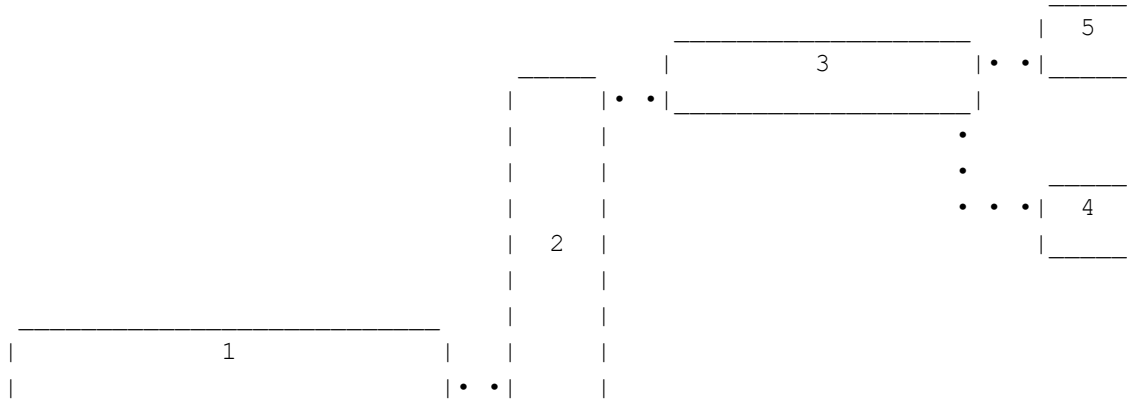
Durante le Missioni, premendo il pulsante START, il gioco si metterà in pausa e sarà possibile:

- riprendere l'avventura [Continue]
- tornare al Menù di gioco [Back to camp]

L'avventura è composta da cinque Missioni, più una bonus, il Dungeon, che si sblocca raccogliendo la rispettiva Carta. La seguente soluzione si riferisce ad una partita a difficoltà Normal.

--- TUTTI I RIFERIMENTI GEOGRAFICI DELLE MISSIONI SI BASANO SULLA SEZIONE 8 ---

NEMICI	OGGETTI	CARTE
Artificiere	Bomb	011 Shotgun Clip
Cannoniere	Bread x3	057 Red Jewel
Fuciliere	Canned Food	061 Turkey
Girida-O	Gas	063 Banana
Granatiere	Granate veicolo	062 Canned Food
MH-6J Masknell	Heavy Machine Gun x3	064 Bread
Nop-03 Sarubia	Iron Lizard	066 Walter
R-Shobu	Rocket Launcher	067 Tyra
Soldato semplice (boss) Formor	Shotgun Turkey	



A1 Una volta iniziata la Missione, non avanzate bensì aprite il fuoco verso l'alto per trovare un Prigioniero nascosto che vi consegnerà la CARTA 011 SHOTGUN CLIP. Proseguite verso destra e scendete nella prima trincea: eliminate i due Soldati, senza dare loro il tempo di attaccare, e liberate i due Prigionieri nelle vicinanze per ottenere l'Heavy Machine Gun e la CARTA 064 BREAD.

Continuate ad avanzare sino a quando la strada non verrà sbarrata dal Nop-03 Sarubia: questo grosso veicolo rilascerà dal suo cannone delle bombe che rotoleranno sul pavimento. Evitatele saltando ed intanto aprite il fuoco sul nemico per abbatterlo. Una volta distrutto, cadrà dall'alto un Prigioniero che vi donerà le Bomb, mentre quello più avanti porta con sé la CARTA 062 CANNED FOOD.

Eliminate subito il Cannoniere, che usa il mortaio, ed aspettate a salvare il Prigioniero nella trincea. Saltate dal bordo verso l'interno del fossato ed aprite il fuoco in direzione nord per liberare il Prigioniero sospeso che vi donerà un Bread. Ora potete salvare anche l'altro, il quale possiede il Rocket Launcher.

Giunti al primo pontile di legno, ricevete un Bread dal Prigioniero. Poi usate le Bomb per sconfiggere facilmente i due Cannonieri e posizionatevi tra i pontili. Aprite il fuoco verso la parte inferiore di quello di destra per far comparire un Prigioniero nascosto che vi donerà la CARTA 066 WALTER.

Una volta arrivati nella grande trincea, sparate ripetutamente verso la parte bassa dell'estremità sinistra per trovare un Prigioniero nascosto che possiede la CARTA 067 TYRA. Avanzate verso destra per affrontare l'R-Shobu. L'elicottero farà cadere continuamente bombe a gruppi di tre: posizionatevi sul bordo destro dello schermo e spostatevi gradualmente verso sinistra, sempre aprendo il fuoco contro il nemico, per abbatterlo facilmente.

Prima di proseguire, colpite più volte la parte bassa dell'estremità destra della grande trincea per liberare un Prigioniero nascosto che vi donerà la CARTA 057 RED JEWEL. Poi, sfruttando il gradino, saltate verso l'interno del grande fossato ed aprite il fuoco in direzione nord per liberare il Prigioniero sospeso e ricevere da lui l'Heavy Machine Gun. Infine raggiungete la zona successiva avanzando verso destra.

A2 Questa sezione è composta da una parete con diverse pedane e bisognerà proseguire costantemente verso l'alto. Eliminate i tre Cannonieri sulla destra e saltate da una piattaforma all'altra per raggiungere la cassa a nord est, dove troverete la CARTA 063 BANANA. Andate poi verso sinistra e da qui salite sulla rampa per proseguire.

Arrivati sulla lunga pedana, posizionatevi sull'estremità sinistra e colpite il nido in alto per ottenere la CARTA 061 TURKEY. Proseguite verso nord e nella cassa al centro troverete l'Iron Lizard. Sulla pedana successiva vi attende un Girida-O. Il carrarmato apre costantemente il fuoco ed inoltre dovrete fare attenzione a non farvi investire da esso. Rimanete lontani ed aprite il fuoco ripetutamente. Dal nido sulla destra poi, potrete ottenere un altro Turkey.

Ignorate per ora la rampa e saltate invece sulle pedane di legno per trovare un Prigioniero che vi donerà lo Shotgun. Continuate la scalata e, nella cassa alla sinistra del fossile, è presente l'Heavy Machine Gun. Distruggete il Girida-O presente in cima alla parete ed entrate nella zona successiva.

A3 Qui troverete il Metal Slug proprio vicino all'ingresso. Salitevi a bordo ed eliminate subito i Girida-O che appariranno a breve. Giunti alla scalinata, rimanete sul pavimento e da qui aprite il fuoco verso l'alto per distruggere il primo carrarmato nemico; il secondo invece comparirà sul pavimento, da destra. Nella cassa più avanti è presente il Gas per il veicolo.

Giunti all'altezza dei due archi diroccati, cadranno dal cielo alcuni soldati, mentre da destra arriverà un Girida-O. Posizionatevi sulla sinistra ed eliminate i vari nemici. Dopo averlo fatto, abbassatevi subito perchè da ovest giungerà un altro carrarmato che vi attaccherà alle spalle. A bordo del Metal Slug, muovetevi verso il Girida-O ed aprite il fuoco contro di esso rimanendo sempre abbassati.

Sparate verso la prima finestra subito dopo i due archi per trovare un Prigioniero nascosto che vi donerà le Granate per il veicolo. Più avanti affronterete due MH-6J Masknell. Questi elicotteri appariranno dai lati dello schermo ed apriranno il fuoco verso il basso. Per sconfiggerli rapidamente ricordate che essi sparano sempre nella direzione in cui sono rivolti e perciò è sufficiente che siate sempre in movimento per impedire loro di prendere efficacemente la mira. Dopo averli abbattuti, riceverete un Bread ed un Canned Food. Infine salite le scale per raggiungere la zona finale.

A5 Qui affronterete il boss Formor.

*** FORMOR ***

240 colpi

ATTACCHI

1. Cannone (400)
Formor spara dal suo cannone una serie di tre proiettili con gittate diverse. Il primo colpo viene sparato più lontano e la distanza diminuisce gradualmente con gli altri due. Per evitare questo attacco bisogna posizionarsi negli spazi vuoti tra un punto d'impatto e l'altro.
2. Mitragliatore (200)
Formor spara orizzontalmente dei proiettili arancioni dal suo mitragliatore. La tecnica non è molto rapida e per evitarla è sufficiente rimanere accovacciati.
3. Investimento (200)
Formor avanza in punta di cingoli e cerca di schiacciare il personaggio. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitarla, uscire dal Metal Slug non appena il Formor arriva a contatto. Se invece si è a piedi, saltare incontro al boss, in modo tale da rimbalzare sulla sua torretta.
4. Salto (200)
dopo aver subito diversi danni, Formor si sposterà anche compiendo alti balzi, cercando poi di atterrare sul personaggio. Questa tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitarla bisogna allontanarsi dal boss oppure oltrepassarlo mentre si trova in aria.

Formor è un modello di Metal Slug più grosso di quello a disposizione del personaggio. Possiede una discreta agilità ed è molto aggressivo. I suoi attacchi sono molto semplici da evitare e l'unica tecnica davvero pericolosa è l'Investimento. Rimanete lontani dal boss e colpitelo ripetutamente. Quando Formor vi viene incontro, uscite dal veicolo oppure saltatevi sopra per non farvi schiacciare, poi allontanatevi subito da lui.

Dopo aver subito diversi danni, il boss inizierà a spostarsi anche eseguendo i Salti e quindi dovrete fare attenzione a quando si posizionerà alle vostre spalle, poichè il Metal Slug non è in grado di voltarsi. Usando il Cannone, Formor potrà far comparire l'Heavy Machine Gun sul pavimento. Una volta sconfitto, il boss cadrà a pezzi.

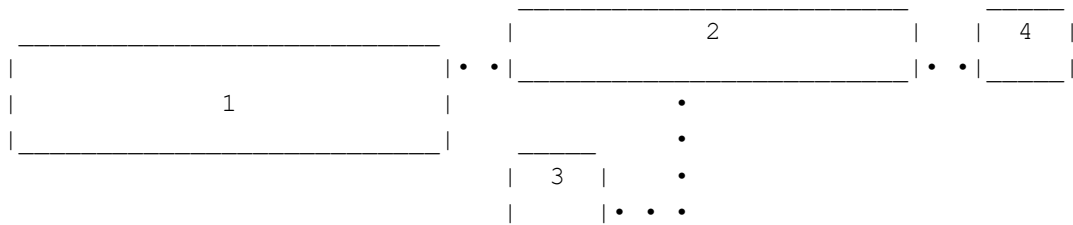
=====

MISSIONE 2: Combattimento nella foresta

=====

[@6M2]

NEMICI	OGGETTI	CARTE
Artificiere	Bread	003 Super Short Sword
Bazooka	Canned Food	013 Iron Lizard Clip
Girida-O	Fire Bottle	015 Drop Shot Clip
Granatiere	Gas	020 Rocket Launcher Plus
Hill Turret	Heavy Machine Gun x2	026 Drop Shot Plus
MH-6J Masknell	Laser Shot	032 Level 1 Armor
Nop-03 Sarubia	Rocket Launcher x2	058 Amber Jewel
R-Shobu	Turkey	070 Marco
Samurai bombardiere		074 Rumi
Samurai guerriero		078 Metal Slug
Soldato semplice		
Soldato speciale		
Sommozzatore		
Sottomarino		
(boss) Emain Macha		



B1 All'inizio della Missione troverete subito il Metal Slug. Eliminate i vari Soldati sino ad incontrare un tronco ricurvo. Aprite il fuoco verso la sua estremità destra per trovare un Prigioniero nascosto che vi donerà la CARTA 013 IRON LIZARD CLIP. Salite poi sul tronco e saltate verso destra: mentre siete in aria, aprite il fuoco verso nord est per liberare un Prigioniero sospeso. Dovrete avere un buon tempismo ed una buona precisione per farlo, quindi potrebbero esservi necessari più tentativi prima di riuscirvi. Una volta fatto, otterrete la CARTA 015 DROP SHOT CLIP.

Proseguite lungo il cammino ed eliminate il Nop-03 Sarubia, facendo anche attenzione ai Soldati che appariranno alle vostre spalle. Dopo aver distrutto il veicolo nemico, cadrà dall'alto un Prigioniero in possesso dell'Heavy Machine Gun. Avanzate lentamente sino a quando non inizierà a comparire sulla destra l'Hill Turret. Senza proseguire ulteriormente, colpitelo sino ad abatterla. Ora dovrete affrontare un R-Shobu e nel frattempo evitare i colpi del Granatiere. Se avete problemi, scendete dal Metal Slug, in modo tale da offrire ai nemici un bersaglio più piccolo e più difficile da colpire.

Superata questa fase, colpite la feritoia inferiore dell'Hill Turret per trovare un Prigioniero nascosto che vi donerà il Gas per il veicolo. Raggiungete poi la cassa sul tronco corto per ottenere un Bread e da qui aprite il fuoco verso nord per liberare il Prigioniero e ricevere la CARTA 070 MARCO. Salite sul tronco lungo sulla destra e l'ostaggio vi consegnerà la CARTA 032 LEVEL 1 ARMOR.

Procedete lungo i gradoni successivi e poi sul tronco che si estende verso sinistra: in cima ad esso troverete un Prigioniero che vi donerà il Rocket Launcher. Come già fatto in precedenza, lanciatevi nel vuoto ed aprite il fuoco verso l'alto per liberare un ostaggio sospeso, il quale possiede la CARTA 026 DROP SHOT PLUS.

Proseguite verso destra, facendovi strada tra i soldati, ed in cima al sentiero affronterete un MH-6J Masknell ed un Girida-O. Abbattete prima il carrarmato, poi concentratevi sull'elicottero. Infine raggiungete la zona successiva.

B2 Una volta qui, posizionatevi sotto il secondo albero sullo sfondo ed aprite il fuoco verso l'alto sino a ricevere la CARTA 074 RUMI. Avvicinandovi all'apertura nel terreno, comparirà dal basso un Sommozzatore che vi scaglierà contro il suo missile. Liberate il Prigioniero sulla destra per ottenere le Fire Bottle. Non sprecate questi esplosivi perchè saranno utili più avanti. Rimanendo sempre sulla piccola pedana tra le due aperture, sparate in alto per trovare un Prigioniero nascosto che vi donerà l'Heavy Machine Gun.

Superate i vari gradini e posizionatevi sulla piccola pedana di legno più a nord. Da qui colpite più volte lo spigolo della parete ad ovest per trovare la CARTA 078 METAL SLUG. Raggiungete poi il fondo della zona, e prima di entrare nella porta sulla sinistra, aprite il fuoco contro l'estremità ovest della piccola pedana di legno più bassa per ottenere la CARTA 020 ROCKET LAUNCHER

PLUS. Per accedere dovrete necessariamente scendere dal Metal Slug, che poi non ritroverete al vostro ritorno.

B3 All'interno della miniera, eliminate i vari soldati e noterete in alto due Prigionieri sospesi sulle piattaforme. Ignorateli per ora e raggiungete la rete metallica sulla sinistra. Sparate poco più a destra del cartello di divieto d'accesso per trovare la CARTA 003 SUPER SHORT SWORD. Tornate dai Prigionieri e, per liberarli, lanciate le Fire Bottle sulle piattaforme, ricevendo così il Laser Shot ed un Canned Food. Uscite infine dalla miniera.

B2 Tornati all'aperto, salite sulle varie pedane e procedete poi verso destra. Verrà calato dall'alto un Sottomarino che vi sparerà contro missili e siluri. Allontanatevi il più possibile dal veicolo nemico e saltate non appena i suoi colpi si avvicineranno. Dopo averlo abbattuto procedete sulle varie costruzioni di legno: da ora in poi cadendo nelle aperture si perderà automaticamente la vita.

Ora dovrete affrontare i Samurai che potranno colpirvi con le spade o con le bombe. Dopo essere stati sconfitti, questi nemici si faranno saltare in aria con la dinamite, perciò non rimanete vicini a loro. Arrivati alla prima costruzione di legno, aprite il fuoco contro parte sinistra del soffitto per liberare un Prigioniero nascosto che vi donerà la CARTA 058 AMBER JEWEL. L'ostaggio sul pavimento invece possiede il Rocket Launcher.

Più avanti eliminate subito i Samurai, poi concentratevi sul MH-6J Masknell che comparirà da destra. In seguito apparirà un altro elicottero e, dopo averlo abbattuto, potrete liberare il Prigioniero che vi donerà un Turkey. Infine raggiungete la zona finale.

B4 Qui affronterete il boss Emain Macha.

*** EMAIN MACHA ***

208 colpi (verde)

208 colpi (rosso)

ATTACCHI

1. Cannone (400, verde)

l'Emain Macha verde spara un proiettile sul pavimento. La tecnica è discretamente rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla è sufficiente non posizionarsi sul punto di impatto.

2. Raffica (400, rosso)

mentre si sposta, l'Emain Macha rosso spara una serie di cinque proiettili sul pavimento. La tecnica è discretamente rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla bisogna necessariamente spostarsi nella stessa direzione del boss e posizionarsi nei punti non colpiti dai proiettili.

3. Fuoco (200, entrambi)

l'impatto dei proiettili col pavimento genera una fiammata che rimane attiva per alcuni secondi, prima di spegnersi automaticamente. La tecnica possiede un ridotto raggio d'azione e può essere oltrepassata saltando.

4. Colpo di bazooka (200, entrambi)
 il soldato apre il fuoco con la sua arma in direzione del personaggio.
 La tecnica è discretamente rapida e possiede un notevole raggio d'azione.
 Per evitarla è necessario non incrociare la sua traiettoria.

L'Emain Macha è composto da due veicoli separati, uno verde ed uno rosso, che verranno affrontati singolarmente. Per entrambi i veicoli, l'unico punto vulnerabile è la torretta del cannone, inoltre eliminando i soldati in divisa gialla si otterrà il Laser Shot.

Nel primo scontro si combatterà contro il veicolo verde. Questi si sposta lentamente e spara un solo proiettile per volta. Posizionatevi sotto la torretta, aprite il fuoco contro di essa ed intanto eliminate i soldati che compariranno, senza dare loro la possibilità di usare il bazooka. Spostatevi leggermente per evitare i proiettili sparati lungo la verticale.

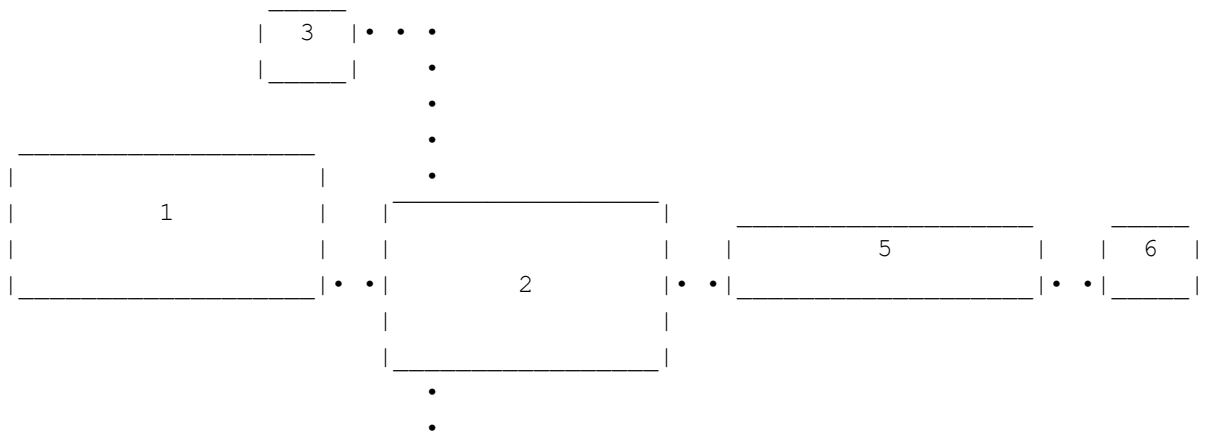
Dopo aver distrutto il veicolo verde, apparirà quello rosso. Rispetto al precedente, il secondo boss è molto più rapido nel muoversi, rigenera più rapidamente i vari soldati e soprattutto può sparare un maggior numero di colpi. Per questo motivo dovrete essere più precisi nell'attaccare e, per non venire colpiti dalla sua Raffica, dovrete necessariamente seguire i movimenti del boss. Durante il secondo scontro concentratevi maggiormente sui soldati, in modo tale da ottenere subito il Laser Shot da usare contro la torretta. Una volta eliminato, anche il veicolo rosso cadrà a pezzi.

=====

MISSIONE 3: Tradimento [@6M3]

=====

NEMICI	OGGETTI	CARTE
Artificiere	Banana	001 Stealth
Bazooka	Drop Shot x2	008 Heavy Machine Gun Clip
Cannoniere	Enemy Chaser	017 Grenade Clip
Corazzato	Flame Shot	033 Level 2 Armor
Granatiere	Munizioni	037 Hyper Vulcan
Nativo con ascia	Rocket Launcher	071 Tarma
Nativo con torcia	Super Grenade	
Nido di vermi	Turkey x3	
Nop-03 Sarubia		
Pipistrello		
Salvagente		
Soldato semplice		
Sommozzatore		
(boss) Kaladgolg		



|| Il cadetto libera un ostaggio imprigionato in una gabbia e poi incontra
|| l'istruttore. Seguendo però le sue indicazioni, la recluta rimane vittima di
|| una trappola scavata nel terreno. L'istruttore si rivela essere una spia al
|| servizio dell'esercito di Morden.

C1 Una volta atterrati, vi verranno incontro i Pipistrelli ed i Nativi.

I primi potranno danneggiarvi col solo contatto, perciò evitate ad ogni costo che si avvicinino troppo; i secondi invece saranno più resistenti dei soldati ma comunque potranno essere eliminati facilmente.

Ignorate per ora il Prigioniero sulla pedana ed entrate nella prima rientranza nel pavimento. Qui colpite ripetutamente l'estremità destra per trovare un ostaggio nascosto che vi donerà il Flame Shot. Ora liberate l'altro Prigioniero che scenderà dal lato destro della pedana per poi consegnarvi un Turkey.

Procedete verso est, sino ad arrivare al burrone, e dovrete sconfiggere i vari Nativi che appariranno da entrambi i lati dello schermo. Dopo averli eliminati tutti, potrete colpire i mattoni sconnessi presenti poco più a destra del burrone per ottenere la CARTA 037 HYPER VULCAN.

Superate i gradini e fate attenzione ai Pipistrelli. Sulla pedana di pietra poi è presente un Prigioniero. Colpite prima la torcia alla sua destra per ottenere l'Enemy Chaser e con quest'arma potrete facilmente liberare l'ostaggio che, scendendo dal lato occidentale, vi donerà la Banana. Uscite infine da destra.

C2 Eliminate subito il Granatiere per entrare in una grotta. Andate verso sud e colpite la rientranza sulla parete di sinistra, proprio sotto l'ingresso, per ottenere la CARTA 008 HEAVY MACHINE GUN CLIP dal Prigioniero nascosto. Raggiungendo il fondo della grotta, fate attenzione agli sfiatatoi da cui viene emesso gas velenoso, in grado di causare danni gravissimi al personaggio.

Recatevi nell'angolo di sud ovest ed aprite il fuoco contro la parete per liberare un Prigioniero nascosto che vi donerà il Super Grenade. Andate poi verso destra, evitando i gas velenosi ed eliminando i vermi con le armi bianche. Giunti allo sfiatatoio spento, posizionatevi su di esso ed aprite il fuoco verso l'alto per ricevere dal Prigioniero nascosto la CARTA 071 TARMA.

Tornate al condotto iniziale e questa volta recatevi in cima. Eliminate il Cannoniere, prima che possa usare il mortaio, e nella cassa sulla destra è presente il Drop Shot. Adesso lasciatevi cadere nel primo condotto e seguite il percorso, sconfiggendo il soldato con il Bazooka. Qui, in corrispondenza della piccola apertura nel terreno, è presente sul soffitto un Prigioniero nascosto, in possesso della CARTA 017 GRENADE CLIP. Fate attenzione nel recuperarlo perchè al di sotto dell'apertura è situato uno sfiatatoio.

Tornate nuovamente in cima e, per liberare il Prigioniero appeso al soffitto, che vi donerà il Drop Shot, dovrete necessariamente entrare nel secondo condotto. Ignorate la cassa sulla destra e recatevi nuovamente in cima. Da qui, usate gli esplosivi per colpire il soldato con il Bazooka appostato a sud est. Entrate poi nel terzo condotto che vi condurrà alla cassa che contiene la CARTA 001 STEALTH.

Ripetete il giro e liberate il Prigioniero sospeso alla destra dei tre condotti per ottenere la CARTA 033 LEVEL 2 ARMOR. Cercate di recuperare l'ostaggio senza cadere necessariamente dalle tre pedane, in modo tale da evitare di ripetere di nuovo il giro.

Proseguite verso est, arrivando ai gradini di pietra sospesi nel vuoto. Senza far avanzare troppo la schermata, che poi vi impedirebbe di tornare indietro, saltate da un gradino all'altro per ricevere poi il Turkey dal Prigioniero situato su quello più a nord. Prima di uscire dovrete affrontare uno stormo di Pipistrelli: posizionatevi sul lato sinistro dello schermo e da qui aprite ripetutamente il fuoco contro di loro.

C5 Appena entrati vi verrà incontro un Nop-03 Sarubia. Eliminatelo il più velocemente possibile, prima che il soldato Corazzato spinga in acqua il Metal Slug, rendendolo così inutilizzabile. In questa zona incontrerete diversi Corazzati, in grado di bloccare la vostra avanzata soprattutto se siete a piedi: per eliminarli facilmente, colpite il loro scudo finchè non salterà via oppure usate gli esplosivi.

Saltate da una pedana all'altra e nella prima cassa troverete le Munizioni. Fatevi strada tra i nemici sino ad arrivare ad una serie di tre piccole colonne di pietra. Ora cadranno dal cielo diversi soldati mentre dall'acqua appariranno i Sommozzatori. Posizionatevi sulla colonna più a sinistra e da qui aprire il fuoco orizzontalmente verso est, in modo tale da eliminare facilmente tutti i nemici che appariranno.

Dopo aver sconfitto anche l'ultimo Sommozzatore, proseguite verso destra e nella cassa troverete un Turkey. Una volta giunti alla serie di gradini, eliminate subito il Cannoniere e preparatevi ad affrontare un gran numero di soldati che a breve cadranno dall'alto. Usando il Metal Slug, posizionatevi a sinistra e da qui aprite ripetutamente il fuoco in diagonale, in modo tale da colpire al volo i vari nemici. A piedi invece, andate loro incontro ed usate le armi bianchi per eliminarli a gruppi, prima che possano atterrare.

Raggiungete poi l'ultima pedana ed entrate nella zona finale.

C6 Qui affronterete il boss Kaladgolg.

*** KALAD GOLG ***
360 colpi

ATTACCHI

1. Mitragliatori (200)
le armi montati ai lati del grande cannone sparano diverse raffiche di proiettili. Essi sono così veloci da non essere visibili, tuttavia è possibile notare sul pavimento i punti di impatto. I due mitragliatori possono aprire il fuoco contemporaneamente e muoversi in modo sincronizzato nelle varie direzioni, oppure mirare e sparare in maniera indipendente. Nel primo caso, per evitare la tecnica è sufficiente posizionarsi nello spazio tra i due punti di impatto sul pavimento. Nel secondo caso invece bisognerà essere precisi nello spostarsi a seconda delle direzioni delle due armi.
2. Mine (200)
i dispositivi montati ai lati del grande cannone lanciano sul pavimento

una serie di mine. Esse detonano venendo colpite dalle armi del personaggio oppure automaticamente dopo alcuni secondi. Per evitarle è sufficiente rimanere lontani da loro oppure distruggerle con le armi. Dopo aver subito diversi danni, il Kaladgolg scaglierà le mine in alto e poi esse si muoveranno in orizzontale verso il personaggio. Anche in questo caso è possibile distruggerle e per evitarle è sufficiente saltare. Demolendo le mine potrà capitare di ottenere il Rocket Launcher.

3. Cannone laser (400)

il grande cannone centrale del Kaladgolg emette un potente fascio laser in verticale. La tecnica è molto rapida ed il boss la può eseguire sia da fermo che in movimento. Per evitarla è necessario non rimanere allineati verticalmente con il cannone e seguire i suoi movimenti, nel caso in cui il Kaladgolg si sposti.

Il Kaladgolg è un veicolo montato su alcuni vagoni, composto da due dispositivi che lanciano mine e due mitragliatori, situati ai lati del grande cannone laser centrale. Quest'ultimo è l'unico punto vulnerabile del boss. A bordo del Metal Slug, posizionatevi sul lato sinistro dello schermo e colpite il boss con il mitragliatore quando si trova sotto di voi; usate invece il cannone quando questi si sposta sulla destra. Fate attenzione ai suoi Mitragliatori ed evitate il Cannone laser. Ignorate per ora le Mine.

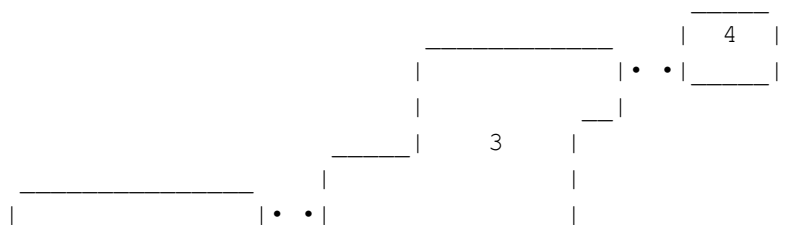
A piedi invece la strategia rimane la stessa, solo che dovrete necessariamente saltare e sparare verso il basso per colpire il boss con le armi. Dopo aver subito diversi danni, il Kaladgolg inizierà ad attaccare in maniera più aggressiva e soprattutto scaglierà le Mine direttamente contro di voi. Saltate per evitarle e continuate ad aprire il fuoco verso il punto debole del boss sino a distruggerlo. Una volta sconfitto, il Kaladgolg cadrà a pezzi.

=====

MISSIONE 4: La collina fortificata [@6M4]

=====

NEMICI	OGGETTI	CARTE
Artificiere	Banana x2	005 Type-R
Bazooka	Bomb	010 Laser Shot Clip
Cannoniere	Bread x3	014 Enemy Chaser Clip
Corazzato	Canned Food x2	022 Shotgun Plus
Fuciliere	Enemy Chaser	025 Enemy Chaser Plus
Girida-O	Fish	028 Super TNT
Granatiere	Flame Shot	029 Army Knife
Lanciamissili	Iron Lizard	034 Level 3 Armor
Melty Honey	Laser Shot	060 Treasure Box
MH-6J Masknell	Rocket Launcher	065 Fish
Paracadutista	Shotgun x2	072 Eri
Salvagente	Turkey	076 Hyakutaro
Soldato semplice		
Soldato speciale		
Sommozzatore		
(boss) The Keesi III		





D1 Una volta atterrati sulla spiaggia, eliminate i due soldati sulla destra e poi sparate sulla sabbia, in corrispondenza del primo barile. Otterrete così la CARTA 065 FISH. Fate lo stesso anche all'altezza del secondo barile per trovare l'Enemy Chaser.

Arrivati alla scogliera, aprite il fuoco contro la seconda sporgenza in alto per ricevere la CARTA 005 TYPE-R. Più avanti, ignorate per ora il Prigioniero ed occupatevi invece dei Paracadutisti che compariranno a breve. Dopo averli eliminati tutti, liberate l'ostaggio che vi donerà lo Shotgun.

Ora saltate da uno scoglio all'altro e fate attenzione a non cadere in acqua. Dai lati dello schermo giungeranno due MH-6J Masknell: grazie allo Shotgun potrete abatterli senza dare loro la possibilità di aprire il fuoco.

Raggiungete i gradini ed eliminate il soldato con il Bazooka. Alla base destra del gradino oltre questo nemico è nascosto un Fish. Ora dovrete essere molto precisi: sconfiggete il soldato successivo senza però liberare il Prigioniero. In questo modo eviterete che l'ostaggio si lanci in acqua camminando verso destra, senza darvi la possibilità di recuperare l'oggetto che possiede, la CARTA 010 LASER SHOT CLIP.

Continuate a saltare da uno scoglio all'altro, facendo attenzione ai vari Sommozzatori, e il successivo Prigioniero vi donerà la CARTA 014 ENEMY CHASER CLIP. Più avanti è presente un grosso scoglio con una finestra: da qui si affaccerà un soldato con il Bazooka. Se possedete ancora lo Shotgun, aprite il fuoco verso il basso per eliminarlo, in caso contrario fuggite via.

Superate i Cannonieri e fate attenzione al soldato con il Salvagente prima di accedere alla zona successiva.

D2 Una volta giunti qui dovrete affrontare un Melty Honey. Questo veicolo può causarvi danni al solo contatto con il suo scudo spinato. Usate gli esplosivi con precisione, in modo tale da colpire direttamente il pilota, per distruggere il nemico in pochi istanti.

Dopo averlo abbattuto, proseguite verso destra, ignorando la rampa per ora. Eliminate il soldato con il Bazooka e siate precisi nel superare l'apertura: dovrete spiccare il salto proprio dal limite estremo della trave, in modo tale da giungere sulla colonna metallica.

Nella cassa oltre di essa è presente lo Shotgun. Avanzate verso est e fatevi strada tra i nemici, sino a trovare un Prigioniero che vi consegnerà un Bread. Tornate leggermente indietro e salite la rampa in alto a destra per liberare in cima un Prigioniero in possesso della CARTA 022 SHOTGUN PLUS. Ora recatevi nuovamente alla colonna metallica e ripetete il salto, che questa volta sarà più facile da eseguire.

Adesso proseguite lungo la grande rampa e troverete un Prigioniero su una

pedana di pietra. Liberatelo e questi scenderà dal lato destro per donarvi il Laser Shot. Qui troverete anche un Lanciamissili che vi scaglierà contro i razzi. Distruggetelo rapidamente oppure fuggite via.

<< Nel caso in cui non aveste tentato il salto della colonna metallica e foste saliti direttamente lungo la grande rampa, avreste trovato qui il Metal Slug. >>

Continuate ad avanzare verso destra e saltate direttamente sulla trave ad ovest per raggiungere la cassa contenente la CARTA 025 ENEMY CHASER PLUS.

Adesso proseguite verso sinistra e fate attenzione specialmente ai soldati con il Bazooka che si affacciano dalle finestre. All'estremità occidentale del percorso è presente un Prigioniero che vi donerà il Rocket Launcher.

Proseguite poi in direzione nord est e liberate l'ostaggio sospeso a destra dell'apertura per ricevere la Banana. Avanzate lungo la rampa sino ad incontrare un ostaggio appeso sotto di essa: per recuperarlo, fatevi cadere dall'apertura sulla destra ed aprite subito il fuoco verso ovest per spezzare le sue funi. Una volta atterrati, il Prigioniero vi donerà la CARTA 028 SUPER TNT e dovrete ripetere il giro per tornare in cima.

Dopo aver superato correttamente l'apertura, seguite il percorso verso nord est per trovare nella cassa la CARTA 029 ARMY KNIFE e procedere poi nella zona successiva.

D3 Eliminate i soldati con il Bazooka che si affacciano dalle finestre e, tra queste, colpite la quinta da sinistra per ottenere la CARTA 034 LEVER 3 ARMOR. Questa zona è divisa su più piani e, per raggiungere quelli superiori, dovrete usare delle pedane mobili che si muovono lungo i binari verticali. Esse si attivano automaticamente posizionandovi sopra; cadendo però sul fondo dei binari perderete subito la vita. Seguendo le frecce potrete avere un'indicazione su dove andare. Nella zona inoltre sono nascosti molti oggetti e Prigionieri nell'occhiello al centro delle varie saracinesche.

Scendete al piano più basso e raggiungete l'estremità sinistra dove nella cassa è presente un Turkey. Recatevi poi alla saracinesca sulla destra per trovare un Prigioniero nascosto che vi donerà un Bread. Posizionatevi sulla pedana mobile occidentale per andare verso l'alto.

Giunti al primo piano, liberate il Prigioniero nascosto nella saracinesca subito a destra per ottenere la Banana. Procedete verso sinistra e presso l'altra saracinesca riceverete la CARTA 072 ERI dal Prigioniero. Tornate infine alla pedana mobile occidentale per proseguire verso nord.

Presso il secondo piano, la saracinesca destra contiene la CARTA 076 HYAKUTARO, quella centrale la CARTA 060 TREASURE BOX, e quella sinistra un Prigioniero che possiede un Canned Food. Usate la pedana mobile occidentale per raggiungere il piano superiore.

Qui, al terzo piano, l'unico oggetto è nascosto presso la saracinesca sinistra: un Prigioniero che vi donerà l'Iron Lizard. Recatevi poi presso la pedana mobile orientale per arrivare in cima alla zona.

Al quarto ed ultimo piano, andate prima verso sinistra, e presso la saracinesca troverete le Bomb. Raggiungete le finestre presenti ad ovest ed in quella di destra è presente un Prigioniero in possesso del Flame Shot. Ora proseguite verso est e colpite le due finestre laterali, nei pressi della rampa, per ottenere un Bread ed un Canned Food. Infine uscite da nord est.

*** THE KEESI III ***
600 colpi

ATTACCHI

1. Torrette (200)

The Keesi III apre il fuoco con le sue torrette. I proiettili sono discretamente rapidi e la tecnica può coprire una vasta area. Le due torrette possono aprire il fuoco contemporaneamente e muoversi in modo sincronizzato nelle varie direzioni, oppure mirare e sparare in maniera indipendente. Nel primo caso, per evitare la tecnica è sufficiente posizionarsi nello spazio tra i due punti di impatto sul pavimento. Nel secondo caso invece bisognerà essere precisi nello spostarsi a seconda delle direzioni delle due armi.

2. Raffica (200)

dopo aver subito diversi danni, The Keesi III esce lateralmente dallo schermo, per poi attraversarlo rapidamente in senso opposto ed intanto aprire il fuoco con le torrette. La tecnica è molto rapida e copre una vasta area: per schivarla è necessario essere precisi nel posizionarsi negli spazi vuoti tra un proiettile e l'altro.

3. Missile (400)

dopo aver subito diversi danni, The Keesi III fa comparire dalla sua punta un grosso missile che poi viene fatto sbattere verticalmente sul pavimento. La tecnica è discretamente rapida e può essere eseguita dal boss sia pochi istanti dopo aver fatto comparire il missile, sia alzandosi di quota per poi scendere in picchiata. Nel primo caso è sufficiente allontanarsi dal razzo; nel secondo invece bisogna spostarsi subito verso i lati dello schermo, non appena ricompare il boss.

4. Lancio di soldati

The Keesi III spalanca i suoi portelloni rilasciando alcuni soldati che poi attaccheranno il personaggio. Tra di essi può esserci un nemico di colore giallo il quale rilascia l'Enemy Chaser una volta eliminato.

The Keesi III è un enorme aereo cargo munito di torrette. Non è molto rapido nel muoversi e può essere danneggiato ovunque. Aprite costantemente il fuoco verso l'alto ed intanto schivate i proiettili delle Torrette. Quando il boss rilascia i soldati, smettete di attaccare The Keesi III e concentratevi su quest'ultimi, soprattutto se è presente tra di loro un militare giallo, da cui ottenere l'Enemy Chaser.

Una volta subiti diversi danni, il boss inizierà ad aprire ripetutamente il fuoco dalle Torrette e scaglierà i suoi Missili sul pavimento. Siate più precisi nello schivare i suoi attacchi, soprattutto quando lo spazio sarà molto ridotto. Una volta sconfitto, The Keesi III precipiterà al suolo.

=====

MISSIONE 5: Assalto alla base segreta	[@6M5]
---------------------------------------	--------

=====

2NEMICI	OGGETTI	CARTE
Artificiere	Bomb	x2 006 Black Hound

<><> TRAGITTO AEREO (zone 02 ~ 03)

E2 Qui affronterete i Flying Tara. Questi aerei cercheranno di colpirvi con i loro missili. Rimanete sopra i veicoli nemici e aggirate i missili per evitarli facilmente oppure distruggeteli con il mitragliatore. In seguito eliminate i Paracadutisti prima di affrontare un'altra squadra di Flying Tara. L'ultimo nemico da abbattere sarà un MH-6J Masknell.

E3 Arrivati al cantiere, soprattutto se riuscite a non farvi distruggere lo Slug Flyer, avanzate rapidamente verso destra, ignorando tutti i nemici presenti. Usate con parsimonia i missili del vostro aereo perchè non potrete ripristinarli. Distruggete il Melty Honey e fatevi strada tra i soldati: nella prima cassa in alto troverete un Enemy Chaser.

Proseguite verso est, facendo attenzione ai Lanciamissili, e nella cassa dietro il Girida-O è presente il Gas per lo Slug Flyer. Continuate lungo il Tragitto ed in cima alla piccola trave verticale potrete raccogliere le Bomb. Qui poi dovrete eliminare i vari Paracadutisti che scenderanno dai lati dello schermo. Scendete dallo Slug Flyer per sconfiggerli più rapidamente, se necessario.

Al termine del cantiere affronterete un MH-6J Masknell assieme ad un Girida-O. Abbattete prima il carrarmato, in modo tale da avere maggiore spazio per affrontare l'elicottero. Infine raggiungete la zona successiva.

<><> TRAGITTO TERRESTRE (zone 04 ~ 05)

E4 Lungo la discesa non potrete lasciare il paracadute perciò dovrete spostarvi lateralmente per schivare gli attacchi nemici. Il metodo più semplice per attraversare indenni questa zona è quello di tenervi il più possibile sulla destra dello schermo ed aprire di continuo il fuoco verso il basso o verso sinistra, a seconda dei casi: in questo modo eviterete gran parte dei nemici e delle trappole. L'unico ostacolo a cui dovrete fare particolarmente attenzione sarà il Lanciamissili presente nei pressi della seconda trappola elettrica verticale.

Le varie casse contengono in ordine: Heavy Machine Gun (prima cassa sulla destra), Drop Shot (seconda cassa sulla destra), Bread (cassa di destra, lungo la prima trave centrale), Enemy Chaser (prima cassa sulla sinistra), Turkey (seconda cassa sulla sinistra) e Shotgun (cassa di destra, lungo la quarta trave centrale). Una volta arrivati sul pavimento, uscite da destra.

E5 Giunti presso il molo, eliminate subito il Paracadutista e poi colpite il Girida-O. Raccogliete il Super Grenade dalla cassa e con quest'arma sconfiggete i successivi Paracadutisti ed il secondo carrarmato. Dal cielo arriveranno anche i Flying Tara: ignorateli ma schivate comunque il missile che vi lanceranno contro.

Più avanti è presente una seconda cassa: non apritela subito bensì eliminate prima i Paracadutisti ed i soldati con il Bazooka. Raccogliete quindi il Super Grenade e fate attenzione al Sommozzatore. Usate gli esplosivi contro i due Melty Honey e, liberando il Prigioniero, otterrete un Fish. Nell'ultima parte compariranno i Flying Tara e sarà presente anche Rumi: venendoci a contatto, rilascerà un Cibo, mentre colpendo il suo zaino ne farà cadere ben tre. Uscite infine da destra.

>>> i due Tragitti si ricongiungono presso la zona E6 <<<

E6 Eliminate i soldati ed il Girida-0 per raccogliere il Rocket Launcher dalla cassa. Usate l'esplosivo per sconfiggere facilmente il Cannoniere posizionato dietro l'ostacolo e raggiungere infine il bivio.

Entrando nella porta nord, affronterete il Percorso Alpha, che vi condurrà dal boss in modo lineare. Scegliendo la porta sud invece, esplorerete prima la Sezione centrale della località, e più avanti dovrete scegliere quale dei due Percorsi Beta intraprendere.

Indipendentemente dal Percorso scelto, al termine di esso entrerete nella zona E26.

<><> PERCORSO ALPHA: zone 07 ~ 13 <><>

E7 Giunti nella palestra, eliminate subito i due soldati rimanendo accovacciati e poi fate attenzione ai nemici che cadranno dall'alto. Dopo averli sconfitti tutti, aprite il fuoco contro la X presente sul sacco da boxe per ricevere dal Prigioniero nascosto un Canned Food. Avanzate verso est ed al bivio entrate nella porta in alto.

E8 Distruggete il Girida-0 e liberate il Prigioniero alle sue spalle per ottenere un Turkey. Dall'alto cadrà prima un Soldato mentre da sinistra arriverà un secondo Girida-0. Una volta eliminato anche esso, aprite il fuoco contro il barile e la scatola di legno presenti nello scaffale in alto a sinistra per ottenere rispettivamente la CARTA 055 DUNGEON ed il Laser Shot dal Prigioniero nascosto. Tornate nella stanza precedente e questa volta proseguite dalla porta in basso.

E9 All'interno della cassa è presente il Super Grenade. Andate verso destra e colpite la terza telecamera per ottenere la CARTA 006 BLACK HOUND. Eliminate il Melty Honey con gli esplosivi oppure colpitelo posizionandovi sotto di esso. Entrate poi nella zona accanto.

E10 In questa stanza, una volta eliminati tutti i soldati che compariranno dai lati dello schermo e dall'alto, aprite il fuoco contro i due punti luminosi presenti sulla mappa. Da quello sinistro otterrete la CARTA 019 HEAVY MACHINE GUN PLUS, dall'altro invece l'Heavy Machine Gun dal Prigioniero nascosto.

E11 Nell'ufficio di Morden, colpite il quadro con la X per liberare un Prigioniero nascosto in possesso della CARTA 021 LASER SHOT PLUS. Abbattete poi la libreria sulla destra per accedere alla zona successiva.

E12 Usate gli esplosivi per distruggere il Melty Honey, poi colpite il pavimento nel punto in cui era posizionato il veicolo nemico per ottenere la CARTA 023 FLAME SHOT PLUS.

E13 Giunti nella caverna, fate attenzione ai Soldati mimetici che si riveleranno all'improvviso. Dopo averli sconfitti tutti, colpite prima la parte sinistra della cassa ovest per liberare un Prigioniero nascosto da cui ottenere

le Munizioni, poi fate lo stesso pure con l'altra cassa per ricevere un Fish. Proseguite lungo la salita per raggiungere la zona del boss, E26.

Sezione centrale (zone 14 ~ 18)

E14 All'interno della mensa, fatevi strada tra i soldati e arrivati presso l'ultimo bancone, aprite il fuoco contro i piatti di sinistra per liberare il Prigioniero nascosto e ricevere da lui le Bomb. Usate gli esplosivi contro il Cannoniere presente oltre gli ostacoli ed uscite direttamente dalla porta sud.

E15 Distruggete il Melty Honey mirando al pilota e poi il Prigioniero vi donerà la CARTA 012 FLAME SHOT CLIP. In seguito aprite il fuoco contro la scatola di legno presente nello scaffale in alto a destra per trovare così la CARTA 035 LEVEL 4 ARMOR. Continuate a sparare sempre lungo questa verticale per ottenere la CARTA 038 HYPER CANNON. Tornate nella stanza precedente ed ora uscite dalla porta nord.

E16 Scagliate gli esplosivi per eliminare i nemici oltre gli ostacoli ed avanzate lentamente fino a quando non comparirà sulla destra il Girida-O. Fatelo avvicinare a voi ed eliminatelo facilmente colpendolo dal basso. Giunti al bivio, uscite dalla porta sud.

E17 Arrivati nelle docce, eliminate prima tutti i nemici, poi colpite ripetutamente la doccia più a destra per liberare il Prigioniero nascosto e ricevere da lui il Drop Shot. Tornate nella stanza precedente e questa volta uscite dalla porta nord.

E18 Fatevi strada tra i nemici ed ignorate per ora la cassa presente in alto. Colpite invece la telecamera alla sua sinistra per ottenere l'Iron Lizard. Abbattete rapidamente il Nop-03 Sarubia che comparirà da est prima che arrivino troppi soldati con il Bazooka lungo la trave superiore. Una volta sconfitti anche questi, avanzate verso destra ed usate la piccola pedana per salire sulla trave superiore a nord ovest. Tornate indietro e dalla cassa potrete recuperare la CARTA 039 THRUSTER PLUS. Raggiungete poi la parte finale della zona ed eliminate il Girida-O.

A seconda dell'uscita selezionata, esplorerete un Percorso diverso:

- > Beta 1 (porta sud)
- > Beta 2 (porta nord)

Indipendentemente dal Percorso scelto, al termine di esso entrerete nella zona E26.

<><> PERCORSO BETA 1 (zone 19 ~ 20)

E19 Raccogliete l'Heavy Machine Gun dalla cassa in alto e più avanti dovrete affrontare un gran numero di soldati durante una schermata fissa: il punto più sicuro da cui attaccare i nemici è alla destra del gradino più basso. Nella cassetta dell'elettricità successiva troverete la CARTA 030 DEMON GOD. Distruggete il primo Girida-O ed in seguito potrete recuperare un Canned Food dalla pedana. Superate il secondo carrarmato per entrare nella zona

seguinte.

E20 Nella cassa sulla pedana d'ingresso è presente un Turkey. Nella stanza è situato sulla destra un montacarichi che vi riporterà verso l'alto, se necessario. Liberare il Prigioniero per ricevere l'Heavy Machine Gun e distruggete il Girida-0; nelle due casse rimanenti troverete le Fire Bottle ed il Laser Shot. Recatevi poi sul fondo della stanza ed andate nella parte sinistra per affrontare il vostro ex istruttore.

All'inizio dello scontro, Allen Jr aprirà il fuoco con la sua arma e scaglierà le bombe. Posizionatevi più in basso di lui e colpitelo da questa posizione, in modo tale da impedirgli di usare il Mitragliatore o comunque schivarlo facilmente. Fate attenzione alle sue Bombe ed attaccatelo anche con le armi bianche se capita l'occasione.

Dopo averlo sconfitto la prima volta, Allen Jr si rialzerà, perderà la sua arma da fuoco ed inizierà ad attaccare con il coltello e le Bombe. Ora recatevi sulla pedana di nord est e posizionatevi sulla sua estremità sinistra. In questo punto dello schermo, il nemico non riuscirà mai ad avvicinarsi a voi e da qui potrete attaccarlo facilmente con gli esplosivi, quando Allen Jr si trova sul pavimento, o con le armi, quando questi si posizionerà sulla pedana di fronte alla vostra. Una volta sconfitto la seconda volta, Allen Jr sarà definitivamente eliminato e riceverete in automatico la CARTA 077 ALLEN JR.

Proseguite infine verso destra per raggiungere la zona del boss, E26.

<><> PERCORSO BETA 2 (zone 21 ~ 25)

E21 Una volta qui, colpite la parte sinistra della seconda scatola per trovare un Turkey. Nel caso in cui non riusciate a farlo comparire, usate un esplosivo contro la scatola. Aprite poi il fuoco contro la cassetta dell'elettricità accanto per ottenere la CARTA 040 ARMOR PIERCER CANNON. Distruggete il Girida-0 ed uscite dalla porta sud.

E22 All'interno dei bagni, eliminate i soldati presenti e poi quelli che scenderanno dall'alto. Dal lavandino sulla sinistra e dall'angolo di nord est, compariranno poi due soldati con il Bazooka. Dopo averli sconfitti, aprite il fuoco contro l'orinatoio di sinistra per liberare un Prigioniero nascosto che vi donerà un Fish. In seguito sparate verso l'alto, in corrispondenza del gabinetto di sinistra, per ottenere da un altro Prigioniero la CARTA 009 ROCKET LAUNCHER CLIP. Tornate nella stanza precedente e questa volta uscite dalla porta nord.

E23 Colpite la telecamera vicino all'ingresso per ricevere la CARTA 031 FLAK JACKET. In questa stanza vi verranno incontro i Motociclisti: fate prima lanciare il loro veicolo, poi affrontateli come se fossero normali soldati. Saltate da una pedana all'altra ed eliminate i Cannonieri. In cima alla stanza troverete il Metal Slug. Uscite da destra.

E24 Aprite il fuoco contro la prima telecamera per ottenere la CARTA 073 FIO. Salite sulle varie rampe e fate attenzione ai Motociclisti e soprattutto ai soldati con il Bazooka. Più avanti dovrete affrontare un Sottomarino: la strategia è la stessa utilizzata durante la Missione 2. Rimanete lontani da esso e saltate per schivare i suoi attacchi. Infine distruggete il Melty Honey per accedere alla zona successiva.

E25 Qui troverete dei muretti che rendono difficoltoso l'avanzamento del Metal Slug. Scendete dal veicolo ed eliminate tutti i vari soldati che compariranno. Una volta fatto, tornate nel Metal Slug e proseguite verso est. Distruggete il Melty Honey e dai due Prigionieri in alto riceverete il Rocket Launcher ed un Fish. Proseguite lungo la salita per raggiungere la zona del boss, E26.

>>> i tre Percorsi si ricongiungono presso la zona E26 <<<

E26 Qui affronterete il boss Cabracan.

*** CABRACAN ***
480 colpi

ATTACCHI

1. Drone (200)
il Cabracan rilascia due droni volanti che aprono il fuoco contro il personaggio. I dispositivi sono discretamente agili ed è semplice schivare il loro proiettile. Una volta distrutto il secondo drone, si otterrà un Heavy Machine Gun. Mentre questi dispositivi sono attivi, non si può danneggiare il boss.
2. Sfere (200)
il Cabracan emette in direzioni alternate, una serie di sfere che prima si muovono verso il basso e poi si alzano di quota. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitarla è necessario posizionarsi negli angoli inferiori dello schermo oppure sfruttare le pedane.
3. Cannone laser (600)
il Cabracan emette un potente fascio laser lungo la verticale. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Per schivarla è sufficiente non rimanere allineati verticalmente con il cannone. Questo attacco abbatte tutte le pedane presenti.
4. Laser a rimbalzo (200)
il Cabracan rilascia una serie di raggi laser verso il basso. Essi sono in grado di rimbalzare una volta contro le pareti prima di esaurirsi contro il pavimento. La tecnica è discretamente rapida e copre quasi tutto lo schermo. Per schivarla è necessario essere molto precisi nei movimenti, individuando subito le aree non coperte dai laser, ed usare il salto per evitare i raggi luminosi. Possedendo il Metal Slug, saltando continuamente dentro e fuori dal veicolo, sarà molto più semplice evitare questo attacco.
5. Raffiche laser (200)
dopo aver subito diversi danni, il Cabracan potrà eseguire due raffiche a raggiera. La tecnica è molto rapida e copre tutto lo schermo. Per evitarla bisogna essere precisi nel posizionarsi al centro del pavimento.

Il Cabracan è una sorta di ragno meccanico agganciato al soffitto. Non si sposta mai dalla sua posizione ed il nucleo rosso presente in cima è il suo unico punto debole. Durante lo scontro il boss farà comparire cinque pedane disposte ad "X" oppure a "V". Il Cabracan esegue le sue azioni sempre nello stesso ordine: rilascia i Droni, scaglia le sfere, distrugge le pedane, usa le raffiche laser ed infine rigenera le pedane.

All'inizio dello scontro, abbattete i due Droni per ottenere l'Heavy Machine Gun poi posizionatevi sulle pedane più in alto. Da qui saltate e aprite il fuoco contro il nucleo rosso, ora vulnerabile, usando anche gli esplosivi. Il boss inizierà ad userà le sue Sfere: posizionandovi nella parte più interna della pedana vi sarà semplice spostarvi leggermente per evitarle ed intanto continuare ad attaccare il Cabracan. Dopo alcuni secondi, il boss aprirà il fuoco con il suo Cannone laser, distruggendo le pedane.

Una volta a terra, posizionatevi al centro del pavimento e continuate a sparare verso l'alto. Ora dovrete schivare l'attacco più pericoloso del Cabracan: i Laser a rimbalzo. Dovrete avere buoni riflessi e colpo d'occhio per individuare subito i punti dello schermo non coperti dai raggi luminosi. Ricordate che i Laser sono in grado di rimbalzare sulle pareti laterali.

Dopo aver subito diversi danni, il Cabracan diverrà molto più pericoloso: rilascerà un maggior numero di Droni e potrà usare anche le Raffiche Laser. Questa tecnica è molto più rapida delle altre ma anche più semplice da schivare, posizionatevi al centro del pavimento. Una volta distrutto, il boss precipiterà al suolo.

|| Con l'abbattimento del Cabracan, i cadetti hanno sconfitto l'esercito di
|| Morden e possono finalmente essere ammessi a tutti gli effetti nella squadra
|| dei Peregrine Falcon.

Dopo i titoli di coda, tornerete al Menù di gioco.

| NOTA SULLA MISSIONE 5 \ _____
|
| Per raccogliere tutti gli oggetti e liberare tutti i Prigionieri presenti |
| in questa Missione dovrete completarla almeno tre volte, in modo tale da |
| esplorare sia entrambi i Tragitti iniziali, sia i tre Percorsi successivi |
| _____

=====
DUNGEON: Il labirinto [6DG]
=====

NEMICI	OGGETTI	CARTE
Artificiere	Banana x2	007 Slug Gunner
Bazooka	Bread	042 Infrared Sensor
Cannoniere	Canned Food	043 X-Ray Sensor
Corazzato	Drop Shot	050 Weird Ruins
Fuciliere	Enemy Chaser	051 Pandora
Girida-O	Fish x3	052 Tutor's Love
Granatiere	Flame Shot	053 Cave Maze
Lanciamine	Heavy Machine Gun x2	054 Ancient Soul
Lanciamissili	Rocket Launcher	068 Mama
Melty Honey	Shotgun	069 Angelica
Motociclista		
Nativo con ascia		
Nativo con torcia		
Nido di vermi		
Samurai bombardiere		
Samurai guerriero		

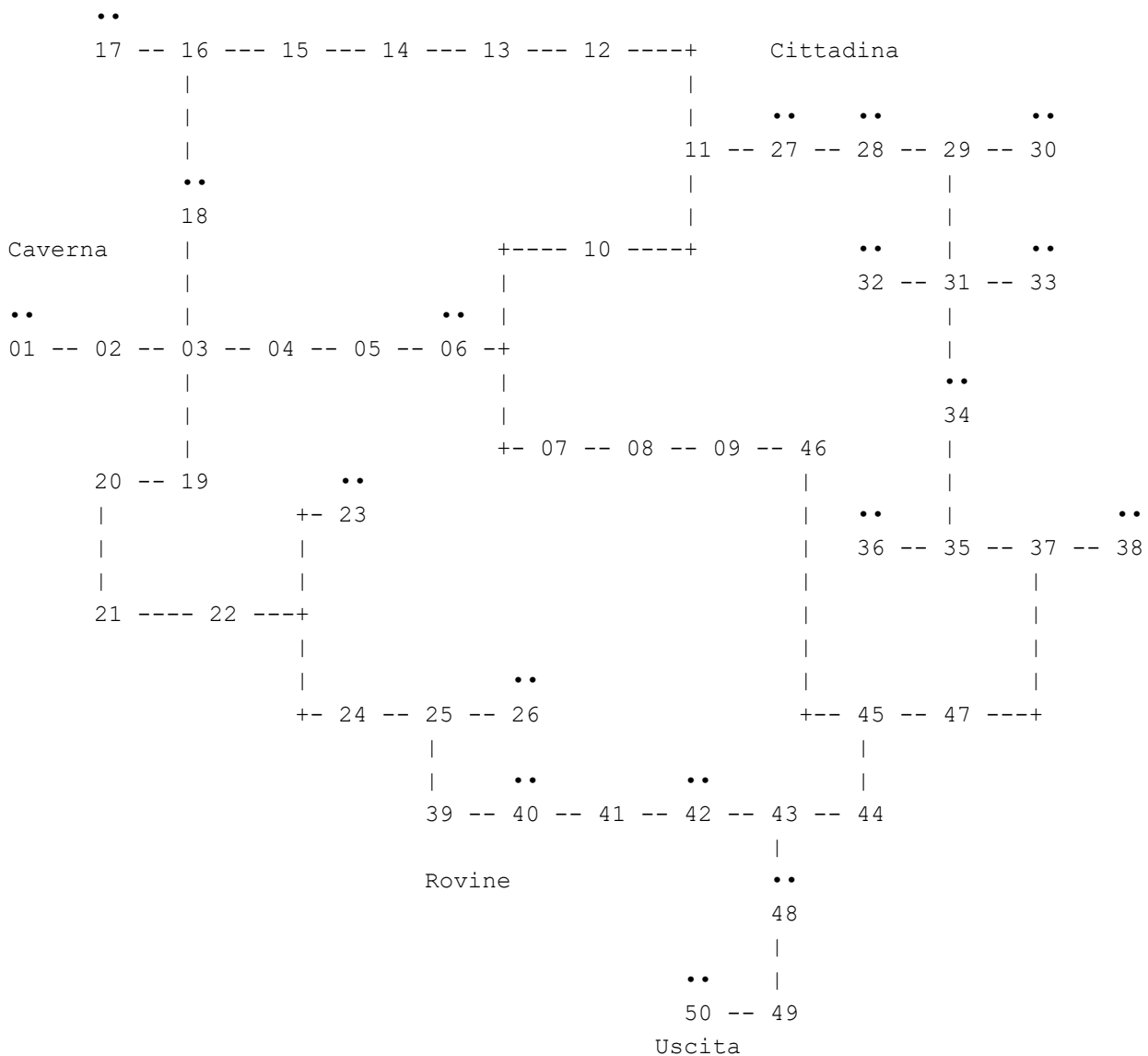
Soldato semplice

Dopo aver raccolto la Carta 055 Dungeon durante la Missione 5 - E8 potrete accedere nella destinazione finale. Per via del gran numero di zone di cui è composta questa località, al posto della mappa, è presente uno schema che indica la disposizione di ognuna di esse in modo tale da sapere dove conducono i vari bivi. I "••" indicano le zone dove sono presenti i Prigionieri.

In questa località gli unici oggetti presenti sono quelli donati dai Prigionieri e, per uscire dal Dungeon, dovrete raggiungere il cartello presente nella zona F50, oppure sarà sufficiente raccogliere una Carta qualsiasi.

Questa località è divisa in tre grandi sezioni:

- 01 ~ 26 Caverna
- 27 ~ 38 Cittadina
- 39 ~ 50 Rovine



Il Dungeon è completamente esplorabile e potrete tornare indietro nelle zone già visitate, ad eccezione di quelle collegate da condotti verticali, per le quali è necessario fare tutto il giro per ritornare in cima. Per via della complessità della mappa, le stanze verranno analizzate secondo un generico percorso che permetta di esplorarle tutte in ordine numerico crescente.

Ricordate che, raccogliendo una Carta qualsiasi durante l'esplorazione, uscirete automaticamente dal Dungeon.

-
- F1 Aprite il fuoco contro la prima bandiera con la X per liberare un Prigioniero nascosto e ricevere da lui il Flame Shot. Eliminate poi i soldati ed uscite da destra. (F2)
-
- F2 Fatevi strada tra i vari nemici per proseguire verso est. (F3)
-
- F3 In questa stanza potrete sia uscire da destra, proseguendo per F4, sia entrare nel condotto che vi porterebbe in F19. Fate attenzione ai Corazzati ed ai Motociclisti.
-
- F4 Salite lungo la rampa ed eliminate i nemici presenti sulle pedane per avanzare verso destra. (F5)
-
- F5 Al termine della salita affronterete un Girida-O assieme ad alcuni soldati. Sfruttate il dislivello per attaccare il carrarmato in tutta sicurezza. Uscite poi dalla parte orientale. (F6)
-
- F6 Eliminate i vari Cannonieri e Corazzati presenti per liberare il Prigioniero sospeso alla sinistra della pedana e ricevere da lui la Banana. In questa stanza, uscendo dall'apertura sud si raggiungerà F7, mentre da quella nord si accederà a F10.
-
- F7 Sconfiggete rapidamente i due soldati e poi attaccate i Lanciamissili. Proseguite infine verso destra. (F8)
-
- F8 Senza avanzare, eliminate il primo Cannoniere ed il primo Lanciamissili e dopo potrete affrontare più facilmente i rimanenti nemici. Continuate la discesa. (F9)
-
- F9 Fatevi strada tra i soldati per poi combattere contro il Girida-O. Sfruttate tutto lo schermo per schivare i suoi assalti ed in seguito contrattaccare. Proseguendo lungo la discesa si raggiunge la Cittadina, F46.
-
- F10 Eliminate subito il soldato con il Bazooka che vi verrà incontro e poi quello presente sulla pedana in alto. Superate il Lanciamissili ed ignorate la zona di sud ovest perchè sono presenti solo altri nemici. Uscite invece da destra. (F11)
-
- F11 Usate gli esplosivi per sconfiggere rapidamente i vari nemici e giungerete ad un bivio. Uscendo da destra, accederete alla Cittadina, F27; proseguendo verso nord ovest invece entrerete in F12.
-
- F12 Distruggete il primo Girida-O, facendo attenzione anche ai colpi sparati da quello in basso. Una volta eliminato il carrarmato, proseguite verso sinistra, ignorando la zona di sud est perchè è

presente solo un Cannoniere. (F13)

F13 Fatevi rapidamente strada tra i soldati per poi evitare facilmente i razzi scagliati dal Lanciamissili. Uscite infine da sinistra. (F14)

F14 Eliminate i primi due nemici e proseguite lungo la discesa, ignorando il Girida-O presente sulla pedana. (F15)

F15 Combattendo in discesa, sarà più difficile colpire con le armi i soldati, perciò usate maggiormente gli esplosivi per eliminarli ed in seguito proseguire verso ovest. (F16)

F16 In questa stanza potrete sia uscire da destra, proseguendo per F17, sia entrare nel condotto che vi porterebbe in F18. Fate attenzione ai Fucilieri ed ai soldati con il Bazooka.

F17 Aprite il fuoco contro i nemici che vi verranno subito incontro e poi usate gli esplosivi per sconfiggere rapidamente il Girida-O. Liberando il Prigioniero presente in basso a sinistra, riceverete la CARTA 007 SLUG GUNNER.

F18 Eliminate i primi due Cannonieri e poi quelli posizionati più in basso. Per scendere sul fondo della stanza, tenetevi sulla destra, in modo tale da non cadere subito nel condotto. Liberare poi il Prigioniero per ricevere il Rocket Launcher, infine aprite il fuoco contro la cassetta dell'elettricità sulla sinistra per trovare la CARTA 042 INFRARED SENSOR. Uscendo dal condotto tornerete in F3.

F19 Una volta atterrati, spostatevi subito per non farvi investire dal Girida-O, poi proseguite verso sinistra. (F20)

F20 Usate gli esplosivi contro i Corazzati, in modo tale da poter colpire più facilmente gli altri nemici ed entrate nel condotto in cima al percorso. (F21)

F21 Sconfiggete i due Cannonieri per poi uscire subito da destra. (F22)

F22 Per aggirare l'ostacolo, colpite i soldati con gli esplosivi e più avanti troverete un bivio. Proseguendo lungo la pedana in alto, entrerete in F23; seguendo la discesa invece accederete ad F24.

F23 Eliminate il Melty Honey usando gli esplosivi contro il pilota e, liberando il Prigioniero, otterrete la CARTA 043 X-RAY SENSOR.

F24 Colpite subito i soldati presenti sulla pedana e poi affrontate quello che arriverà dal basso. Proseguite poi verso destra. (F25)

F25 In questa stanza potrete sia uscire da destra, proseguendo per F26, sia entrare nel condotto che vi porterebbe nelle Rovine, F39. Fate attenzione ai soldati con il Bazooka.

F26 Abbattete il Girida-O poi aprite il fuoco contro la bandiera con la X presente sulla sinistra. Liberando il Prigioniero nascosto riceverete la CARTA 051 PANDORA.

<><> CITTADINA: zone 27 ~ 38 <><>

F27 Eliminate i primi Samurai e salvate il Prigioniero per ottenere un Canned Food. Dopo la prima serie di nemici, la schermata si bloccherà e ne scenderanno altri dall'alto. Dopo averli sconfitti tutti, proseguite verso destra. (F28)

F28 Colpite il nemico sulla tettoia e poi aprite il fuoco contro la finestrella subito alla destra del lungo gradino. Qui troverete un Prigioniero nascosto che vi donerà l'Heavy Machine Gun. Uscite poi da destra. (F29)

F29 In questa stanza potrete sia avanzare in direzione est, accedendo così in F30, sia entrare nel condotto che vi porterebbe in F31.

F30 Fatevi strada tra i nemici e liberate il Prigioniero situato tra i gradini per ricevere un Fish. Poi tornate indietro. (F29)

F31 In questa zona ci sono ben tre uscite: quella ovest conduce ad F32, quella est ad F33 e l'apertura nel pavimento fa accedere ad F34.

F32 Superate i vari gradini, aiutandovi con gli esplosivi per eliminare i Samurai, e vicino alla parete sinistra troverete un Prigioniero che vi donerà la CARTA 053 CAVE MAZE.

F33 Sconfiggete i nemici sulla tettoia e salitevi sopra per liberare il Prigioniero. Questi vi consegnerà la CARTA 050 WEIRD RUINS.

F34 Eliminate i Samurai presenti sulle tettoie e scendete su quella inferiore. Da qui, lasciatevi cadere verso il basso, tenendovi però il più possibile sulla sinistra, in modo tale da non entrare subito nell'apertura sul pavimento, che vi condurrebbe ad F35. Liberare il Prigioniero nell'angolo di sud ovest per ricevere un Fish poi colpite il simbolo bianco presente sulla lanterna in basso a destra per trovare un Prigioniero nascosto, che vi donerà la CARTA 068 MAMA.

F35 In questa stanza potrete sia avanzare in direzione ovest per entrare così in F36, sia proseguire verso destra ed accedere in F37.

F36 Fatevi strada tra i Samurai e raggiungete il Prigioniero presente vicino alla parete sinistra. Dopo averlo liberato, questi vi donerà la

F37 Qui sono presenti due uscite: quella destra vi condurrà a F38, mentre seguendo le scale verso il basso entrerete nelle Rovine, F47. Se non riusciste ad accedere alle scale, posizionatevi sul piccolo spiazzo ed avanzate verso sinistra rimanendo accovacciati.

F38 Recandovi nella parte destra della stanza sarete impegnati in un lungo scontro con i Samurai. Intanto dall'alto cadranno diversi Prigionieri che vi doneranno, in ordine: Shotgun, Fish, Drop Shot, Banana e la CARTA 069 ANGELICA. Siate precisi nell'eliminare i nemici e, poichè la schermata rimarrà fissa, fate molta attenzione al Suicidio dei Samurai.

<><> ROVINE: zone 39 ~ 50 <><>

F39 Eliminate i Nativi e procedete verso destra. (F40)

F40 Fatevi strada tra i nemici, poi liberate il Prigioniero che scenderà dal lato destro della pedana, donandovi un Bread. Proseguite in direzione est. (F41)

F41 Sconfiggete il Nativo con l'ascia e procedete lungo la salita, ignorando il Nido di vermi presenti sul soffitto della pedana. (F42)

F42 Liberare il Prigioniero sospeso proprio sopra l'ingresso per ricevere l'Heavy Machine Gun ed usate gli esplosivi per colpire i Nativi che si nascondono dietro il masso. Uscite in seguito da destra. (F43)

F43 In questa stanza potrete sia andare verso est, proseguendo per F44, sia entrare nel condotto che vi porterebbe in F48. Fate attenzione soprattutto ai Nativi presenti sulla pedana.

F44 Fatevi strada tra i nemici e proseguite lungo la salita. (F45)

F45 Qui sono presenti due uscite: quella sinistra vi condurrà a F46, mentre quella destra vi porterà in F47. Nel caso in cui non riusciste più ad accedere alla discesa, posizionatevi sul piccolo spiazzo ed avanzate verso sinistra rimanendo accovacciati.

F46 Eliminate i vari Nativi e, proseguendo verso sinistra, accederete alla Caverna, F9.

F47 In questa stanza, avanzando lungo la salita entrerete nella Cittadina, F37.

F48 Giunti nella sala verticale con le pedane, aprite il fuoco contro la piccola asse di legno che si trova più a nord est, liberando così un

Prigioniero nascosto che vi donerà il Rocket Launcher. Proseguite in direzione sud, tenendovi sempre sulla sinistra, sino a raggiungere un altro Prigioniero in possesso dell'Enemy Chaser. Entrate infine nel condotto. (F49)

F49 Avanzate verso ovest, facendovi strada tra i nemici, ed usate gli esplosivi per eliminare quelli nascosti dietro i massi. Uscite poi da sinistra. (F50)

F50 Giunti nell'ultima stanza, aprite il fuoco contro i mattoni sconnessi a nord ovest del cartello di uscita per liberare un Prigioniero nascosto ed ottenere così la CARTA 052 TUTOR'S LOVE. Infine lasciatevi cadere nel condotto per terminare il Dungeon.

=====

ULTIME ESPLORAZIONI

[@6SP]

=====

Dopo aver raccolto le Carte presenti nel Dungeon, potrete esplorare alcune zone segrete delle precedenti Missioni, per ottenere altri oggetti e liberare gli ultimi Prigionieri.

CARTE

002 Marsnium
004 Paper Thin
016 Super Grenade Clip
018 Handgun Plus
024 Iron Lizard Plus
027 Super Grenade Plus
036 Level 5 Armor
041 Crawler Plus
056 Coin
059 Blue Jewel
075 Madoka

OGGETTI

Banana
Heavy Machine Gun

MISSIONE 1

Giunti in A2, raccogliete l'Heavy Machine Gun presente nella cassa alla sinistra del fossile di dinosauro e conservatene i proiettili. Attraversate la zona A3 a bordo del Metal Slug e, grazie alla Carta 052 Tutor's Love, dopo aver abbattuto i due MH-6J Masknell, potrete uscire da sud est.

Giunti in A4, eliminate i due soldati ed usate l'Heavy Machine Gun, aprendo il fuoco in diagonale, per liberare il Prigioniero sospeso sulla piccola pedana in alto a destra. Riceverete da lui la CARTA 027 SUPER GRENADE PLUS. Colpite poi lo scatolone in cima allo scaffale di sinistra per trovare la CARTA 018 HANDGUN PLUS.

MISSIONE 3

In C1, possedendo le Carte 050 Weird Ruins e 054 Ancient Soul potrete accedere alla parte superiore. La prima Carta farà apparire alla destra del burrone una pedana mobile in grado di trasportarvi in alto; la seconda invece aprirà un

passaggio nell'ultimo muro a sinistra della parte superiore.

Una volta a bordo della pedana mobile, saltate sulla sporgenza ad ovest ed aprite il fuoco verso l'alto, in direzione della finestra quadrata. In questo modo otterrete la Banana e la CARTA 016 SUPER GRENADE CLIP.

Raggiungete poi la parte superiore e colpite la torcia per trovare un Prigioniero nascosto che vi donerà l'Heavy Machine Gun. Procedendo poi verso sinistra, eliminate il Nativo e liberate l'altro Prigioniero, in possesso della CARTA 041 CRAWLER PLUS.

Superate il Nido di vermi e, rimanendo accovacciati nello stretto passaggio, aprite il fuoco contro la statua del teschio per trovare la CARTA 024 IRON LIZARD PLUS. In seguito posizionatevi poco più a sinistra della statua e sparate verso l'alto, ottenendo così la CARTA 036 LEVEL 5 ARMOR.

Tornate in C2 e, grazie alla Carta 053 Cave Maze, ora potrete esplorare due zone aggiuntive. Entrate prima nel passaggio ovest.

All'interno di C3, liberate il Prigioniero per ricevere la CARTA 075 MADOKA, poi aprite il fuoco verso l'alto, in corrispondenza alla posizione dell'ostaggio, per trovare la CARTA 002 MARSNIUM. Fate attenzione ai Nativi ed aiutatevi con gli esplosivi per eliminarli. Tornate nella grotta e questa volta entrate nel passaggio est.

Giunti in C4, aprite il fuoco contro il soffitto di sinistra per liberare un Prigioniero nascosto che vi donerà la CARTA 056 COIN. L'altro ostaggio invece possiede la CARTA 059 BLUE JEWEL. Usate gli esplosivi per colpire i nemici oltre la strettoia e sparate contro la rientranza destra della parete per ottenere la CARTA 004 PAPER THIN.

CONSIDERAZIONI FINALI

- Se avrete eseguito tutto correttamente dall'inizio della soluzione a questo punto, ora dovrete aver liberato tutti e 100 i Prigionieri presenti nel gioco.
- Per quanto riguarda le Carte invece:
 - dovreste averle tutte dalla 001 alla 078 e dalla 090 alla 099
 - le Carte che mancano dalla 086 alla 089 dipendono dal numero di nemici che avrete eliminato
 - tutte le altre Carte rimanenti (079 ~ 085 e 100) sono dei premi e per ottenerle fate riferimento alle rispettive schede presenti nella guida presso la Sezione 4 - Carte

\\\\\\\\\\\\\\\\\\
|7) NEMICI:|
\\\\\\\\\\\\\\\\\\

[@7NM]

I nemici di Metal Slug Advance sono:

Allen Jr	Hill Turret	Pipistrello
Artificiere	Kaladgolg	R-Shobu
Bazooka	Lanciamine	Salvagente
Cabraçan	Lanciamissili	Samurai bombardiere
Cannoniere	Melty Honey	Samurai guerriero
Corazzato	MH-6J Masknell	Soldato mimetico
Emain Macha	Motociclista	Soldato semplice
Flying Tara	Nativo con ascia	Soldato speciale
Formor	Nativo con torcia	Sommozzatore
Fuciliere	Nido di vermi	Sottomarino
Girida-O	Nop-03 Sarubia	The Keesi III
Granatiere	Paracadutista	

Le schede dei Nemici presentano la seguente struttura:

- "descrizione del nemico"
- numero di colpi necessari per abbatterlo con la Pistola (senza bonus)
- zone dove trovare il nemico [numero di esemplari presenti]
- attacchi a disposizione del nemico
- strategia da impiegare per eliminarlo

I valori riguardanti i danni provocati dagli attacchi dei nemici sono stati calcolati ponendo come 1000 il valore massimo della barra di vita del personaggio, e senza bonus difensivi donati dalle Carte. Il veicolo subisce la stessa quantità di danni del personaggio.

Oltre ai nemici, bisogna fare attenzione anche alle trappole presenti:

- Missione 3 - C2: Gas velenoso (danni 800)
- Missione 5 - E4: Scosse elettriche (danni 200)

Tutti i dati fanno riferimento ad una partita a difficoltà Normal.

=====

ALLEN JR

=====

"Il figlio di Allen, infiltratosi nella squadra PF"

Colpi -: 28 mitragliatore + 25 coltello

DOVE SI TROVA

Missione 5 - E20 (mini boss)

ATTACCHI

- Bomba (200)

Allen Jr scaglia una bomba in direzione del personaggio. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Per evitarla è necessario rimanere sempre in movimento.

- Mitragliatore (200)

Allen Jr apre il fuoco con il suo mitragliatore. Il nemico può sparare solo orizzontalmente oppure in diagonale verso l'alto. Per schivare l'attacco è sufficiente posizionarsi più in basso del nemico, accovacciandosi se necessario.

- Fendente (200)

dopo aver perso il Mitragliatore, Allen Jr attaccherà con un rapido fendente del suo pugnale. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto

raggio d'azione. Per evitarla è sufficiente allontanarsi dal nemico.

Allen Jr è una spia dell'esercito di Morden, infiltratosi come istruttore nella squadra PF. Il nemico è molto rapido ed aggressivo. All'inizio dello scontro, Allen Jr aprirà il fuoco con la sua arma e scaglierà le bombe.

Posizionatevi più in basso di lui e colpitelo da questa posizione, in modo tale da impedirgli di usare il Mitragliatore o comunque schivarlo facilmente.

Fate attenzione alle sue Bombe ed attaccatelo anche con le armi bianche se capita l'occasione.

Dopo averlo sconfitto la prima volta, Allen Jr si rialzerà, perderà la sua arma da fuoco ed inizierà ad attaccare con il coltello e le Bombe. Ora recatevi sulla pedana di nord est e posizionatevi sulla sua estremità sinistra.

In questo punto dello schermo, il nemico non riuscirà mai ad avvicinarsi a voi e da qui potrete attaccarlo facilmente con gli esplosivi, quando Allen Jr si trova sul pavimento, o con le armi, quando questi si posizionerà sulla pedana di fronte alla vostra. Una volta sconfitto la seconda volta, Allen Jr sarà definitivamente eliminato.

=====
ARTIFICIERE
=====

"Soldato addetto agli esplosivi"

Colpi -: 1

DOVE SI TROVA

Missione 1 - A1	[1]	A2	[1]				
Missione 2 - B1	[2]	B2	[1]				
Missione 3 - C5	[2]						
Missione 4 - D2	[5]	D3	[2]				
Missione 5 - E3	[1]	E6	[1]	E9	[2]	E10	[2]
				E16	[1]	E17	[1]
	E18	[3]	E19	[1]	E22	[3]	
Dungeon ----	F20	[2]					

ATTACCHI

1. Razzo (200)

l'Artificiere scaglia in avanti un piccolo razzo che si muove gradualmente verso il basso. Questa tecnica non è molto rapida ma possiede un discreto raggio d'azione. Colpendolo con le armi, il razzo si alzerà leggermente di quota e potrà essere schivato anche facendolo passare sopra la testa del personaggio.

2. Fendente (200)

quando si trova molto vicino al personaggio, l'Artificiere attacca con un fendente del suo pugnale. La tecnica è discretamente rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione ed ha un tempo di preparazione abbastanza elevato. Per questo motivo è semplice accorgersi quando sta per essere eseguita, e quindi si ha abbastanza tempo per eliminare il nemico o per allontanarsi da lui.

L'Artificiere è un nemico piuttosto insidioso. Solitamente è posizionato sulle alture e da qui lancia un razzo che gradualmente si muove verso il basso. Proprio quest'ultimo è la causa della sua pericolosità: colpendolo con le armi si potrà variare leggermente la sua traiettoria, rendendolo anche imprevedibile e perciò difficile da schivare. Per questo motivo, una volta scagliato, bisogna smettere di sparare ed evitarlo, prima di tornare ad aprire il fuoco.

=====

BAZOOKA

=====

"Soldato armato di lanciarazzi"

Colpi -: 1

DOVE SI TROVA

Missione 2 - B4 [Inf]
Missione 3 - C2 [2]
Missione 4 - D1 [5] D2 [18] D3 [9]
Missione 5 - E3 [7] E4 [9] E5 [12] E6 [1] E7 [1] E14 [1]
E16 [7] E18 [5] E22 [2] E24 [2]
Dungeon ---- F4 [1] F10 [3] F11 [2] F16 [1] F17 [3] F19 [1]
F20 [2] F24 [3] F25 [3]

ATTACCHI

. Proiettile (200)
il nemico apre il fuoco con la sua arma in direzione del personaggio.
La tecnica è discretamente rapida e possiede un notevole raggio d'azione.
Per evitarla è necessario non incrociare la sua traiettoria.

Il soldato con il Bazooka è uno dei nemici più insidiosi presenti nel gioco. La sua pericolosità è data dal fatto che i suoi proiettili vengono scagliati direttamente contro il personaggio e perciò diventano difficili da schivare durante gli scontri con molti nemici. Perciò questo avversario è uno dei primi da sconfiggere non appena compare sullo schermo e non bisogna dargli la possibilità di aprire il fuoco per primo. Il soldato con il Bazooka non spara mai mentre cammina, e quindi si può sfruttare questa opportunità per eliminarlo facilmente.

=====

CABRACAN

=====

"Arma che genera terremoti"

Colpi -: 480

DOVE SI TROVA

Missione 5 - E26 (boss)

ATTACCHI

1. Drone (200)
il Cabracan rilascia due droni volanti che aprono il fuoco contro il personaggio. I dispositivi sono discretamente agili ed è semplice schivare il loro proiettile. Una volta distrutto il secondo drone, si otterrà un Heavy Machine Gun. Mentre questi dispositivi sono attivi, non si può danneggiare il boss.
2. Sfere (200)
il Cabracan emette in direzioni alternate, una serie di sfere che prima si muovono verso il basso e poi si alzano di quota. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitarla è necessario posizionarsi negli angoli inferiori dello schermo oppure sfruttare le pedane.

3. Cannone laser (600)

il Cabracan emette un potente fascio laser lungo la verticale. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Per schivarla è sufficiente non rimanere allineati verticalmente con il cannone. Questo attacco abbatte tutte le pedane presenti.

4. Laser a rimbalzo (200)

il Cabracan rilascia una serie di raggi laser verso il basso. Essi sono in grado di rimbalzare una volta contro le pareti prima di esaurirsi contro il pavimento. La tecnica è discretamente rapida e copre quasi tutto lo schermo. Per schivarla è necessario essere molto precisi nei movimenti, individuando subito le aree non coperte dai laser, ed usare il salto per evitare i raggi luminosi. Possedendo il Metal Slug, saltando continuamente dentro e fuori dal veicolo, sarà molto più semplice evitare questo attacco.

5. Raffiche laser (200)

dopo aver subito diversi danni, il Cabracan potrà eseguire due raffiche a raggiera. La tecnica è molto rapida e copre tutto lo schermo. Per evitarla bisogna essere precisi nel posizionarsi al centro del pavimento.

Il Cabracan è una sorta di ragno meccanico agganciato al soffitto. Non si sposta mai dalla sua posizione ed il nucleo rosso presente in cima è il suo unico punto debole. Durante lo scontro il boss farà comparire cinque pedane disposte ad "X" oppure a "V". Il Cabracan esegue le sue azioni sempre nello stesso ordine: rilascia i Droni, scaglia le sfere, distrugge le pedane, usa le raffiche laser ed infine rigenera le pedane.

All'inizio dello scontro, abbattete i due Droni per ottenere l'Heavy Machine Gun poi posizionatevi sulle pedane più in alto. Da qui saltate e aprite il fuoco contro il nucleo rosso, ora vulnerabile, usando anche gli esplosivi. Il boss inizierà ad usare le sue Sfere: posizionandovi nella parte più interna della pedana vi sarà semplice spostarvi leggermente per evitarle ed intanto continuare ad attaccare il Cabracan. Dopo alcuni secondi, il boss aprirà il fuoco con il suo Cannone laser, distruggendo le pedane.

Una volta a terra, posizionatevi al centro del pavimento e continuate a sparare verso l'alto. Ora dovrete schivare l'attacco più pericoloso del Cabracan: i Laser a rimbalzo. Dovrete avere buoni riflessi e colpo d'occhio per individuare subito i punti dello schermo non coperti dai raggi luminosi. Ricordate che i Laser sono in grado di rimbalzare sulle pareti laterali.

Dopo aver subito diversi danni, il Cabracan diverrà molto più pericoloso: rilascerà un maggior numero di Droni e potrà usare anche le Raffiche Laser. Questa tecnica è molto più rapida delle altre ma anche più semplice da schivare, posizionandovi al centro del pavimento. Una volta distrutto, il boss precipiterà al suolo.

=====
CANNONIERE
=====

"Soldato addetto all'artiglieria pesante"

Colpi -: 1

DOVE SI TROVA

Missione 1 - A1	[3]	A2	[6]	A3	[1]						
Missione 3 - C2	[2]	C5	[4]								
Missione 4 - D1	[5]	D3	[1]								
Missione 5 - E3	[1]	E6	[1]	E7	[2]	E9	[2]	E14	[1]	E19	[2]

E23 [3]
Dungeon ---- F6 [4] F8 [3] F12 [1] F18 [5] F19 [1] F21 [2]

ATTACCHI

. Mortaio (200)

il nemico apre il fuoco con la sua arma, sparando con traiettoria parabolica un piccolo missile che esplode al contatto col personaggio o con un ostacolo. Questa tecnica è piuttosto lenta nella sua esecuzione e ma copre un'area vasta. Non è possibile distruggere il missile e per schivarlo bisogna necessariamente allontanarsi da esso.

Il Cannoniere è uno dei nemici più insidiosi presenti nel gioco. La sua pericolosità è data dal fatto che i suoi missili vengono scagliati direttamente contro il personaggio e perciò diventano difficili da schivare durante gli scontri con molti nemici. Perciò questo avversario è uno dei primi da eliminare non appena compare sullo schermo e non bisogna dargli la possibilità di aprire il fuoco per primo. Il Cannoniere non si sposta mai dalla sua posizione e necessita di diversi secondi per sparare il missili successivo, e quindi si può sfruttare questa opportunità per sconfiggerlo facilmente.

=====
CORAZZATO
=====

"Soldato munito di scudo"

Colpi -: 25 scudo + 1 soldato

DOVE SI TROVA

Missione 3 - C5 [7]
Missione 4 - D3 [11]
Missione 5 - E3 [3] E6 [1] E7 [1] E9 [1] E11 [2] E14 [2]
E18 [5] E19 [2]
Dungeon ---- F3 [2] F6 [4] F11 [1] F20 [2]

ATTACCHI

1. Proiettile (200)

il Corazzato apre il fuoco frontalmente con una pistola. I proiettili non sono molto rapidi e possono essere schivati sia accovacciandosi, sia saltando.

2. Fendente (200)

quando si trova molto vicino al personaggio, il Corazzato attacca con un fendente della sua spada. La tecnica è discretamente rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione ed ha un tempo di preparazione abbastanza elevato. Per questo motivo è semplice accorgersi quando sta per essere eseguita, e quindi si ha abbastanza tempo per eliminare il nemico o per allontanarsi da lui.

3. Scudo

il Corazzato è in grado di difendersi dai proiettili per personaggio grazie al proprio scudo. La sua protezione però non è in grado di bloccare i colpi esplosivi inoltre salterà comunque via dopo aver subito diversi proiettili.

Il Corazzato è un nemico in grado di ostacolare il personaggio. La sua particolarità consiste nello scudo che porta con sè. Grazie ad esso, il nemico può difendersi dai proiettili del personaggio e può bloccarne l'avanzata. Per eliminare facilmente il Corazzato ci sono tre strategie: ci si avvicina

abbastanza e lo si colpisce con le armi bianche; lo si attacca alle spalle oppure si apre il fuoco ripetutamente su di lui fino a fargli saltare via lo scudo. Una volta persa la sua protezione, il Corazzato scapperà via in preda al panico.

=====
EMAIN MACHA
=====

"Due carrarmati in uno, chiamati 'i gemelli'"

Colpi -: 208 verde + 208 rosso

DOVE SI TROVA

Missione 2 - B4 (boss)

ATTACCHI

1. Cannone (400, verde)

l'Emain Macha verde spara un proiettile sul pavimento. La tecnica è discretamente rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla è sufficiente non posizionarsi sul punto di impatto.

2. Raffica (400, rosso)

mentre si sposta, l'Emain Macha rosso spara una serie di cinque proiettili sul pavimento. La tecnica è discretamente rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla bisogna necessariamente spostarsi nella stessa direzione del boss e posizionarsi nei punti non colpiti dai proiettili.

3. Fuoco (200, entrambi)

l'impatto dei proiettili col pavimento genera una fiammata che rimane attiva per alcuni secondi, prima di spegnersi automaticamente. La tecnica possiede un ridotto raggio d'azione e può essere oltrepassata saltando.

4. Colpo di bazooka (200, entrambi)

il soldato apre il fuoco con la sua arma in direzione del personaggio. La tecnica è discretamente rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla è necessario non incrociare la sua traiettoria.

L'Emain Macha è composto da due veicoli separati, uno verde ed uno rosso, che verranno affrontati singolarmente. Per entrambi i veicoli, l'unico punto vulnerabile è la torretta del cannone, inoltre eliminando i soldati in divisa gialla si otterrà il Laser Shot.

Nel primo scontro si combatterà contro il veicolo verde. Questi si sposta lentamente e spara un solo proiettile per volta. Posizionatevi sotto la torretta, aprite il fuoco contro di essa ed intanto eliminate i soldati che compariranno, senza dare loro la possibilità di usare il bazooka. Spostatevi leggermente per evitare i proiettili sparati lungo la verticale.

Dopo aver distrutto il veicolo verde, apparirà quello rosso. Rispetto al precedente, il secondo boss è molto più rapido nel muoversi, rigenera più rapidamente i vari soldati e soprattutto può sparare un maggior numero di colpi. Per questo motivo dovrete essere più precisi nell'attaccare e, per non venire colpiti dalla sua Raffica, dovrete necessariamente seguire i movimenti del boss. Durante il secondo scontro concentratevi maggiormente sui soldati, in modo tale da ottenere subito il Laser Shot da usare contro la torretta. Una volta eliminato, anche il veicolo rosso cadrà a pezzi.

=====

FLYING TARA

=====

"Aereo da combattimento"

Colpi -: 32

DOVE SI TROVA

Missione 5 - E2 [8] E5 [5]

ATTACCHI

. Missile ad inseguimento (300)

il Flying Tara lancia un missile che oscilla per alcuni secondi prima di lanciarsi contro lo Slug Flyer. Il razzo è discretamente rapido e per evitarlo è consigliato posizionarsi sulla sua verticale per poi spostarsi, oppure aggirarlo ed arrivare alle sue spalle. È possibile anche distruggerlo con le armi dello Slug Flyer. Il Flying Tara usa questo tipo di missile solo durante la zona aerea nella Missione 5.

. Missile semplice (300)

il Flying Tara lancia un missile orizzontalmente. Il razzo è discretamente rapido e per evitarlo è necessario accovacciarsi oppure oltrepassarlo con il salto. È possibile anche distruggerlo con le armi. Il Flying Tara usa questo tipo di missile solo durante la zona del molo nella Missione 5.

Il Flying Tara è un aereo azzurro da combattimento. Possiede una buona agilità ed è abbastanza aggressivo. Affrontandolo con lo Slug Flyer, il veicolo nemico rilascerà sino ad un massimo di tre missili ad inseguimento ed intanto si terrà lontano dall'aereo del personaggio. In questo caso bisogna prima schivare o distruggere i razzi e poi abbattere il Flying Tara. Quando invece si percorrerà il molo, il veicolo nemico si limiterà a scagliare orizzontalmente un missile per poi fuggire subito via. Per questo motivo è inutile cercare di attaccare il Flying Tara e bisogna solo concentrarsi nell'evitare il razzo.

=====

FORMOR

=====

"È tre volte più grande di un normale Metal Slug"

Colpi -: 240

DOVE SI TROVA

Missione 1 - A5 (boss)

ATTACCHI

1. Cannone (400)

Formor spara dal suo cannone una serie di tre proiettili con gittate diverse. Il primo colpo viene sparato più lontano e la distanza diminuisce gradualmente con gli altri due. Per evitare questo attacco bisogna posizionarsi negli spazi vuoti tra un punto d'impatto e l'altro.

2. Mitragliatore (200)

Formor spara orizzontalmente dei proiettili arancioni dal suo mitragliatore. La tecnica non è molto rapida e per evitarla è sufficiente rimanere accovacciati.

3. Investimento (200)

Formor avanza in punta di cingoli e cerca di schiacciare il personaggio. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitarla, uscire dal Metal Slug non appena il Formor arriva a contatto. Se invece si è a piedi, saltare incontro al boss, in modo tale da rimbalzare sulla sua torretta.

4. Salto (200)

dopo aver subito diversi danni, Formor si sposterà anche compiendo alti balzi, cercando poi di atterrare sul personaggio. Questa tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitarla bisogna allontanarsi dal boss oppure oltrepassarlo mentre si trova in aria.

Formor è un modello di Metal Slug più grosso di quello a disposizione del personaggio. Possiede una discreta agilità ed è molto aggressivo. I suoi attacchi sono molto semplici da evitare e l'unica tecnica davvero pericolosa è l'Investimento. Rimanete lontani dal boss e colpitelo ripetutamente. Quando Formor vi viene incontro, uscite dal veicolo oppure saltatevi sopra per non farvi schiacciare, poi allontanatevi subito da lui.

Dopo aver subito diversi danni, il boss inizierà a spostarsi anche eseguendo i Salti e quindi dovrete fare attenzione a quando si posizionerà alle vostre spalle, poichè il Metal Slug non è in grado di voltarsi. Usando il Cannone, Formor potrà far comparire l'Heavy Machine Gun sul pavimento. Una volta sconfitto, il boss cadrà a pezzi.

=====
FUCILIERE
=====

"Soldato armato di fucile"

Colpi -: 1

DOVE SI TROVA

- Missione 1 - A1 [1]
Missione 4 - D1 [1] D2 [1] D3 [2]
Missione 5 - E7 [1] E14 [2]
Dungeon ---- F16 [1]

ATTACCHI

. Proiettile (200)

il Fuciliere apre il fuoco frontalmente con la sua arma. I proiettili non sono molto rapidi e possono essere schivati, a seconda dei casi, saltando oppure accovacciandosi. I Fuciliere può sparare rimanendo in piedi o in ginocchio.

Il Fuciliere è un soldato armato di fucile. Non è molto pericoloso in quanto possiede un unico attacco, facilmente evitabile, ed inoltre necessita di diverso tempo per aprire il fuoco.

=====
GIRIDA-O
=====

"Carrarmato in dotazione all'esercito di Morden"

Colpi -: 35

DOVE SI TROVA

Missione 1 - A2 [2] A3 [5]
Missione 2 - B1 [1]
Missione 4 - D3 [2]
Missione 5 - E3 [5] E4 [1] E5 [2] E6 [1] E8 [2] E14 [1]
E16 [1] E18 [1] E19 [2] E20 [1] E21 [1]
Dungeon ---- F5 [1] F9 [1] F12 [2] F14 [1] F17 [1] F19 [1]
F22 [1] F26 [1]

ATTACCHI

1. Cannone (400)

il Girida-0 spara con traiettoria parabolica un proiettile che esplode al contatto col personaggio o con un ostacolo. Questa tecnica è piuttosto lenta e copre un'area ridotta. Per schivarla bisogna necessariamente allontanarsi da essa.

2. Investimento (200)

spostandosi, il Girida-0 può investire il personaggio causandogli danni. Per questo motivo non bisogna mai rimanere troppo vicini al carrarmato.

Il Girida-0 è un carrarmato verde. È piuttosto lento nel muoversi e nell'attaccare ma può essere comunque un nemico molto insidioso. Il Girida-0 è in grado di far ruotare la sua torretta per sparare in diverse direzioni, anche se i suoi proiettili sono facilmente evitabili. Per distruggerlo è consigliato usare gli esplosivi o le armi potenti, poichè possiede una notevole quantità di vita. Curiosamente, è possibile rimbalzare più volte sulla sua torretta ed in questo modo sarà semplice oltrepassarlo, senza così correre il rischio di venire investiti.

=====
GRANATIERE
=====

"Soldatto addetto alle bombe di terra"

Colpi -: 1

DOVE SI TROVA

Missione 1 - A2 [3]
Missione 2 - B1 [5] B2 [4]
Missione 3 - C2 [2]
Missione 4 - D2 [1] D3 [4]
Missione 5 - E8 [1] E9 [3] E19 [5] E21 [2] E22 [3] E25 [1]
Dungeon ---- F2 [1] F13 [1] F15 [1] F24 [1]

ATTACCHI

1. Granata (200)

il nemico fa rotolare la sua arma. Essa esplode al contatto con il personaggio oppure automaticamente dopo alcuni secondi. La Granata avanza lentamente e può essere evitata allontanandosi da essa oppure usando il salto per oltrepassarla.

2. Fendente (200)

quando si trova molto vicino al personaggio, il Granatiere attacca con un fendente del suo pugnale. La tecnica è discretamente rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione ed ha un tempo di preparazione abbastanza elevato. Per questo motivo è semplice accorgersi quando sta per essere eseguita, e quindi si ha abbastanza tempo per eliminare il nemico o per allontanarsi

da lui.

Il Granatiere è un nemico piuttosto insidioso. Solitamente è posizionato sulle alture e da qui fa rotolare di continuo i suoi esplosivi verso il basso. Per questo motivo il suo attacco può causare diversi problemi, soprattutto se si è già impegnati ad evitare altri proiettili e quindi bisogna eliminare il Granatiere il prima possibile.

=====

HILL TURRET

=====

"Postazione da combattimento corazzata"

Colpi -: 30

DOVE SI TROVA

Missione 2 - B1 [2]

ATTACCHI

. Fiammata (400)

l'Hill Turret spara orizzontalmente una fiammata. La tecnica è discretamente rapida e per evitarla è sufficiente accovacciarsi oppure oltrepassarla con un salto, a seconda dei casi.

L'Hill Turret è una piccola cabina bianca dotata di un cannone nella parte inferiore. Essendo un nemico fisso, non è in grado di spostarsi ed inoltre il suo unico attacco è semplice da schivare. Per abbattere l'Hill Turret bisogna colpire ripetutamente il cannone, il suo unico punto vulnerabile.

=====

KALADGOLG

=====

"Treno per il trasporto delle truppe, armato con un cannone laser"

Colpi -: 360

DOVE SI TROVA

Missione 3 - C6 (boss)

ATTACCHI

1. Mitragliatori (200)

le armi montati ai lati del grande cannone sparano diverse raffiche di proiettili. Essi sono così veloci da non essere visibili, tuttavia è possibile notare sul pavimento i punti di impatto. I due mitragliatori possono aprire il fuoco contemporaneamente e muoversi in modo sincronizzato nelle varie direzioni, oppure mirare e sparare in maniera indipendente. Nel primo caso, per evitare la tecnica è sufficiente posizionarsi nello spazio tra i due punti di impatto sul pavimento. Nel secondo caso invece bisognerà essere precisi nello spostarsi a seconda delle direzioni delle due armi.

2. Mine (200)

i dispositivi montati ai lati del grande cannone lanciano sul pavimento una serie di mine. Esse detonano venendo colpite dalle armi del personaggio oppure automaticamente dopo alcuni secondi. Per evitarle è sufficiente rimanere lontani da loro oppure distruggerle con le armi. Dopo aver subito

diversi danni, il Kaladgolg scaglierà le mine in alto e poi esse si muoveranno in orizzontale verso il personaggio. Anche in questo caso è possibile distruggerle e per evitarle è sufficiente saltare. Demolendo le mine potrà capitare di ottenere il Rocket Launcher.

3. Cannone laser (400)

il grande cannone centrale del Kaladgolg emette un potente fascio laser in verticale. La tecnica è molto rapida ed il boss la può eseguire sia da fermo che in movimento. Per evitarla è necessario non rimanere allineati verticalmente con il cannone e seguire i suoi movimenti, nel caso in cui il Kaladgolg si sposti.

Il Kaladgolg è un veicolo montato su alcuni vagoni, composto da due dispositivi che lanciano mine e due mitragliatori, situati ai lati del grande cannone laser centrale. Quest'ultimo è l'unico punto vulnerabile del boss. A bordo del Metal Slug, posizionatevi sul lato sinistro dello schermo e colpite il boss con il mitragliatore quando si trova sotto di voi; usate invece il cannone quando questi si sposta sulla destra. Fate attenzione ai suoi Mitragliatori ed evitate il Cannone laser. Ignorate per ora le Mine.

A piedi invece la strategia rimane la stessa, solo che dovrete necessariamente saltare e sparare verso il basso per colpire il boss con le armi. Dopo aver subito diversi danni, il Kaladgolg inizierà ad attaccare in maniera più aggressiva e soprattutto scaglierà le Mine direttamente contro di voi. Saltate per evitarle e continuate ad aprire il fuoco verso il punto debole del boss sino a distruggerlo. Una volta sconfitto, il Kaladgolg cadrà a pezzi.

=====
LANCIAMINE
=====

"Soldato esperto di mine terrestri"

Colpi -: 1

DOVE SI TROVA

Dungeon - F15 [1]

ATTACCHI

1. Mina (300)

il nemico posiziona sul pavimento sua arma. Essa esplose al contatto con il personaggio oppure automaticamente dopo alcuni secondi. Per evitarla è sufficiente rimanere lontana da essa.

2. Fendente (200)

quando si trova molto vicino al personaggio, il Lanciamine attacca con un fendente del suo pugnale. La tecnica è discretamente rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione ed ha un tempo di preparazione abbastanza elevato. Per questo motivo è semplice accorgersi quando sta per essere eseguita, e quindi si ha abbastanza tempo per eliminare il nemico o per allontanarsi da lui.

Il Lanciamine è un nemico molto raro da incontrare. La sua caratteristica è quella di posizionare sul pavimento delle mine in grado di detonare dopo pochi secondi. Tuttavia il nemico non rappresenta un vero pericolo perchè è difficile rimanere feriti dai suoi esplosivi.

=====

LANCIAMISSILI

=====
"Dispositivi automatici muniti di razzi"

Colpi -: 30

DOVE SI TROVA

Missione 4 - D2 [3]
Missione 5 - E3 [3] E4 [2]
Dungeon ---- F7 [2] F8 [2] F10 [2] F13 [1]

ATTACCHI

. Razzi (400)

il dispositivo rilascia sino ad un massimo di due missili che, dopo alcuni secondi, si muoveranno in direzione del personaggio. I proiettili non sono molto rapidi e possono essere distrutti con le armi. Per schivarli invece è necessario aggirarli.

Il Lanciamissili è un dispositivo grigio montato sul pavimento. Non appena ci si avvicina ad esso, verranno rilasciati di continuo dei razzi che si muoveranno poi in direzione del personaggio. Per questo motivo bisogna colpire subito il dispositivo, senza dargli la possibilità di aprire il fuoco. Si può attraversare il Lanciamissili senza che questi ostacoli l'avanzata del personaggio.

MELTY HONEY

=====
"Carrarmato corazzato"

Colpi -: 80 scudo + 10 veicolo

DOVE SI TROVA

Missione 4 - D2 [1]
Missione 5 - E3 [2] E4 [1] E5 [2] E9 [1] E12 [1] E15 [1]
E24 [1] E25 [1]
Dungeon ---- F23 [1]

ATTACCHI

1. Missile (400)

il Melty Honey spara un singolo missile verso l'alto che, dopo alcuni secondi, si muoverà in direzione del personaggio. Il proiettile non è molto rapido e può essere distrutto con le armi. Per schivarlo è necessario invece aggirarlo.

2. Scudo (200)

la protezione montata sulla parte frontale del Melty Honey può causare danni al personaggio con il semplice contatto. Colpendola più volte la si potrà abbattere.

3. Investimento (200)

spostandosi, il Melty Honey può investire il personaggio causandogli danni. Per questo motivo non bisogna mai rimanere troppo vicini al carrarmato.

Il Melty Honey è un veicolo terrestre che monta sulla parte frontale una placca munita di spine. Questa aggiunge funge sia da difesa, poichè protegge il nemico dai colpi del personaggio, sia da offesa, poichè causa danni al semplice

contatto. Il Melty Honey è abbastanza lento nel muoversi ed attacca con una frequenza non molto elevata. Per eliminarlo facilmente è consigliato usare armi in grado di oltrepassare il suo Scudo, come ad esempio lo Shotgun, oppure in alternativa lanciare gli esplosivi. Scagliando quest'ultimi in maniera precisa, sarà possibile colpire direttamente il soldato alla guida del veicolo: in questo modo il Melty Honey verrà distrutto all'istante. Abbattendo il solo Scudo invece, il nemico rimarrà comunque attivo e pericoloso.

=====
MH-6J MASKNELL
=====

"Elicottero ricognitore"

Colpi -: 32

DOVE SI TROVA

Missione 1 - A3 [2]
Missione 2 - B1 [1] B2 [2]
Missione 4 - D1 [2]
Missione 5 - E2 [1] E3 [1]

ATTACCHI

. Proiettili (200)

l'MH-6J Masknell spara verso il basso tre proiettili allineati. I colpi sono discretamente rapidi e vengono rilasciati quando il velivolo è fermo e solo nella direzione verso cui è rivolto l'elicottero. Per evitarli è necessario rimanere sempre in movimento.

L'MH-6J Masknell è un piccolo elicottero dalla cabina tonda. Non è molto rapido nel muoversi ma è discretamente aggressivo. Il veicolo apre il fuoco sempre nella direzione verso cui è rivolto, e per questo motivo è semplice schivare i suoi proiettili. Per abbatterlo è sufficiente attaccarlo rimanendo sempre in movimento, senza dare così al MH-6J Masknell la possibilità di aprire il fuoco.

=====
MOTOCICLISTA
=====

"Soldato a bordo di una moto"

Colpi -: 2

DOVE SI TROVA

Missione 5 - E23 [3] E24 [1]
Dungeon ---- F3 [2]

ATTACCHI

. Carica (200)

il Motociclista corre in avanti per poi lanciare il suo veicolo verso il basso. La moto scagliata cade a velocità sostenuta e può danneggiare il personaggio al contatto. Per evitarla bisogna necessariamente allontanarsi da essa oppure distruggerla con le armi.

Il Motociclista è un soldato a bordo di un veicolo a due ruote. Inizialmente si lancia in avanti e scaglia via la sua moto, cercando di colpire con essa il personaggio. Il più delle volte però il veicolo svanirà dallo schermo e sarà quindi inefficace. Ad ogni modo è bene rimanere lontani da questo nemico,

sino a quando non scomparirà la sua moto. Una volta a terra, il Motociclista si comporterà come un Soldato semplice.

=====

NATIVO CON ASCIA

=====

"Guerriero che vive nelle rovine"

Colpi -: 2

DOVE SI TROVA

Missione 3 - C1 [6] C3 [4]
Dungeon ---- F41 [2] F42 [1] F44 [1] F45 [3] F46 [2] F48 [1]
F49 [2]

ATTACCHI

1. Fendente (200)

quando si trova molto vicino al personaggio, il Nativo con ascia attacca con un fendente della sua arma. La tecnica è discretamente rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione ed ha un tempo di preparazione abbastanza elevato. Per questo motivo è semplice accorgersi quando sta per essere eseguita, e quindi si ha abbastanza tempo per eliminare il nemico o per allontanarsi da lui.

2. Difesa

il Nativo con ascia è in grado di difendersi dai proiettili della Pistola, coprendosi il volto. Questa tecnica però è inutile contro le altre armi a disposizione del personaggio.

Il Nativo con ascia è un abitante delle rovine. Possiede una notevole agilità ed è molto aggressivo. Tuttavia il suo unico attacco è a corto raggio e quindi si ha tutto il tempo per eliminarlo prima che si avvicini troppo. La sua Difesa può essere ostica da superare, se non si possiedono armi, ma ad ogni modo, per non sprecare tempo o munizioni, è consigliato eliminare questo nemico con le armi bianche.

=====

NATIVO CON TORCIA

=====

"Guardiano che vive nelle rovine"

Colpi -: 2

DOVE SI TROVA

Missione 3 - C1 [15] C2 [2] C3 [2] C4 [8]
Dungeon ---- F39 [4] F40 [4] F41 [2] F42 [3] F43 [4] F44 [2]
F45 [4] F46 [4] F47 [4] F48 [3] F49 [6]

ATTACCHI

. Lancio (200)

il Nativo con torcia scaglia la sua arma in direzione del personaggio. La tecnica non è molto rapida ma copre una discreta area. Per evitarla bisogna necessariamente allontanarsi dal punto d'impatto della torcia.

Il Nativo con torcia è un abitante delle rovine. Possiede una notevole agilità ed è molto aggressivo. Il suo unico attacco è a lungo raggio, ma facilmente

evitabile. Il nemico appare spesso in zone sopraelevate rispetto al personaggio e per questo motivo bisogna eliminarlo subito, prima che le sue torce diventino un pericolo.

=====

NIDO DI VERMI

=====

"Agglomerato di insetti striscianti"

Colpi -: 30 il nido, 3 la larva

DOVE SI TROVA

Missione 3 - C1 [2] C2 [2]

Dungeon ---- F41 [1]

ATTACCHI

. Soffio (200)

dal Nido di vermi cade una larva che, quando il personaggio le si avvicina, emette verso l'alto un getto di gas velenoso. La tecnica non è molto rapida e possiede un raggio d'azione piuttosto ridotto. Per evitarla è sufficiente allontanarsi dalla larva.

Il Nido di vermi è un gruppo di larve che si incontra nella grotta della Missione 3. Non possiede attacchi diretti, ma da esso vengono rilasciati vermi che cercano di colpire il personaggio con il loro Soffio. Sia le larve che il Nido possono essere eliminati con le armi e poichè quest'ultimo può produrre infiniti vermi, è bene distruggerlo il prima possibile.

=====

NOP-03 SARUBIA

=====

"Carrarmato torre"

Colpi -: 40

DOVE SI TROVA

Missione 1 - A1 [1]

Missione 2 - B1 [1]

Missione 3 - C5 [1]

Missione 5 - E18 [1]

ATTACCHI

1. Sfera (400)

il Nop-03 Sarubia rilascia sul pavimento una sfera che avanza lentamente ed esplose al contatto col personaggio o con un ostacolo. Questa tecnica è molto lenta e può essere schivata facilmente oltrepassandola con un salto.

2. Investimento (200)

spostandosi, il Nop-03 Sarubia può investire il personaggio causandogli danni. Per questo motivo non bisogna mai rimanere troppo vicini al carrarmato.

Il Nop-03 Sarubia è un veicolo terrestre molto alto e lento nel muoversi. Non è un nemico pericoloso ma rimane comunque piuttosto ostico da affrontare per via delle sue grandi dimensioni e soprattutto perchè non lo si può oltrepassare. Per abbatterlo rapidamente è consigliato l'uso degli esplosivi.

=====

PARACADUTISTA

=====

"Soldato esperto nelle battaglie aeree"

Colpi -: 1

DOVE SI TROVA

Missione 4 - D1 [7]

Missione 5 - E2 [5] E3 [12] E5 [6]

ATTACCHI

. Proiettile (200)

il Paracadutista apre il fuoco con la sua arma in direzione del personaggio.

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

Per evitarla è necessario non incrociare la sua traiettoria.

Il Paracadutista è una versione particolare del soldato con il Bazooka. Così come suggerisce il nome, questo nemico compare sullo schermo scendendo dall'alto e nel frattempo è in grado anche di aprire il fuoco. Una volta atterrato, il Paracadutista potrà continuare ad usare la sua arma ma in compenso non si sposterà più dalla sua posizione, rendendo più semplice la sua eliminazione. Il nemico rimane comunque pericoloso in entrambe le situazioni perchè apre il fuoco sempre in direzione del personaggio e perciò bisogna sconfiggerlo non appena appare sullo schermo.

=====

PIPISTRELLO

=====

"Mammifero volante che vive nel sottosuolo"

Colpi -: 1

DOVE SI TROVA

Missione 3 - C1 [4] C2 [16]

ATTACCHI

. Contatto (200)

il solo toccare il Pipistrello causa danni al personaggio.

Il Pipistrello è un nemico volante che si incontra solo durante la Missione 3. Non è molto rapido o aggressivo ma, rispetto agli altri avversari, è l'unico in grado di causare danni al semplice contatto. Per questo motivo bisogna evitare in ogni modo che questi si avvicinino al personaggio e non bisogna posizionarsi ai lati dello schermo per non venirne colpiti di sorpresa.

=====

R-SHOBU

=====

"Elicottero bombardiere"

Colpi -: 50

DOVE SI TROVA

Missione 1 - A1 [1]
Missione 2 - B1 [1]

ATTACCHI

. Bombe (400)

l'R-Shobu rilascia verticalmente di continuo bombe a gruppi di tre. I colpi sono discretamente rapidi e possono essere distrutti con le armi.

Per evitare questa tecnica è necessario allontanarsi dal punto di impatto delle bombe oppure oltrepassarle attraversando lo spazio presente tra un gruppo e l'altro.

L'R-Shobu è un elicottero di colore blu che rilascia bombe di continuo. È un nemico piuttosto pericoloso perchè non lascia tregua al personaggio. Per questo motivo bisogna eliminarlo il prima possibile, ignorando temporaneamente gli altri nemici presenti. Per affrontarlo, è consigliato posizionarsi ad una estremità dello schermo e spostarsi gradualmente verso l'altra, sempre aprendo il fuoco contro l'elicottero: in questo modo si riuscirà ad abbatterlo prima di rimanere chiusi in un angolo poichè non è sempre semplice attraversare i vari gruppi di bombe.

=====
SALVAGENTE
=====

"Soldato addestrato in artiglieria marina"

Colpi -: 1

DOVE SI TROVA

Missione 3 - C5 [1]
Missione 4 - D1 [2]

ATTACCHI

. Proiettile (300)

il soldato con il Salvagente apre il fuoco verticalmente con la sua arma.

La tecnica è discretamente rapida ma è anche facilmente prevedibile perchè il nemico spara secondo intervalli di tempo fissi.

Il soldato con il Salvagente è un nemico abbastanza raro e si incontra solamente nelle zone dove sono presenti corsi d'acqua. Il nemico è posizionato sempre in corrispondenza delle aperture tra una pedana e l'altra ed apre il fuoco secondo intervalli di tempo fissi, senza curarsi della posizione o dei movimenti del personaggio. Eliminare questo avversario può essere abbastanza difficile poichè bisogna aprire il fuoco necessariamente verso il basso e lo si può fare solamente quando si salta, rischiando anche di cadere in acqua nel tentativo. Perciò è meglio ignorarlo e superarlo passando tra un proiettile e l'altro. Può capitare che il soldato con il Salvagente si immerga da solo in acqua dopo aver aperto il fuoco per alcune volte e non ricompaia più in quel punto.

=====
SAMURAI BOMBARDIERE
=====

"Vecchio esperto di esplosivi"

Colpi -: 1

DOVE SI TROVA

Missione 2 - B2 [6]

Dungeon ---- F27 [2] F28 [2] F29 [4] F30 [2] F31 [2] F33 [1]
F35 [1] F36 [1] F38 [7]

ATTACCHI

1. Bomba (200)

il Samurai bombardiere fa cadere verso il basso un esplosivo. La tecnica non è molto rapida ma copre una discreta area. Per evitarla bisogna necessariamente allontanarsi dalla traiettoria della bomba.

2. Fendente (200)

quando si trova molto vicino al personaggio, il Samurai bombardiere attacca con un fendente della sua spada. La tecnica è discretamente rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione ed ha un tempo di preparazione abbastanza elevato. Per questo motivo è semplice accorgersi quando sta per essere eseguita, e quindi si ha abbastanza tempo per eliminare il nemico o per allontanarsi da lui.

3. Suicidio (200)

dopo essere stato sconfitto, il Samurai bombardiere si immola facendosi esplodere con un candelotto di dinamite. La tecnica è rapida ma possiede un raggio d'azione abbastanza ridotto e per questo motivo bisogna subito allontanarsi dal nemico dopo averlo sconfitto.

Il Samurai bombardiere è un nemico con barba e pantaloncini. Non è molto agile ma è molto aggressivo. Il suo attacco principale è a lungo raggio, ma lo si può facilmente schivare. Il nemico appare spesso in zone sopraelevate rispetto al personaggio e per questo motivo bisogna eliminarlo subito, prima che le sue bombe diventino un pericolo. Come Samurai invece, bisogna ricordarsi che dopo la sua sconfitta, il nemico si farà esplodere con la dinamite cercando di coinvolgere il personaggio, perciò non bisogna mai rimanerne vicini dopo averlo colpito.

=====

SAMURAI GUERRIERO

=====

"Vecchio reduce di guerra"

Colpi -: 1

DOVE SI TROVA

Missione 2 - B2 [4]

Dungeon ---- F27 [10] F28 [4] F30 [5] F31 [3] F32 [4] F33 [3]
F34 [5] F35 [4] F36 [4] F37 [5] F38 [9]

ATTACCHI

1. Fendente in corsa (200)

il Samurai guerriero si lancia in avanti per colpire il personaggio con la sua spada. La tecnica è discretamente rapida e può essere contrastata facilmente colpendo il nemico mentre si avvicina.

2. Fendente (200)

quando si trova molto vicino al personaggio, il Samurai guerriero attacca con un fendente della sua spada. La tecnica è discretamente rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione ed ha un tempo di preparazione abbastanza elevato. Per questo motivo è semplice accorgersi quando sta per

essere eseguita, e quindi si ha abbastanza tempo per eliminare il nemico o per allontanarsi da lui.

3. Suicidio (200)

dopo essere stato sconfitto, il Samurai guerriero si immola facendosi esplodere con un candelotto di dinamite. La tecnica è rapida ma possiede un raggio d'azione abbastanza ridotto e per questo motivo bisogna subito allontanarsi dal nemico dopo averlo sconfitto.

Il Samurai guerriero è un nemico con barba e pantaloncini. Possiede una notevole agilità ed è molto aggressivo. Tuttavia il suo attacco principale è a corto raggio e quindi si ha tutto il tempo per eliminarlo prima che si avvicini troppo. Come Samurai invece, bisogna ricordarsi che dopo la sua sconfitta, il nemico si farà esplodere con la dinamite cercando di coinvolgere il personaggio, perciò non bisogna mai rimanerne vicini dopo averlo colpito.

=====

SOLDATO MIMETICO

=====

"Militare abile nel camuffarsi"

Colpi -: 1

DOVE SI TROVA

Missione 5 - E13 [4] E25 [5]

ATTACCHI

1. Bomba (200)

il Soldato mimetico scaglia con traiettoria parabolica una bomba che esplode al contatto col personaggio o con un ostacolo. Questa tecnica è piuttosto lenta nella sua esecuzione e copre un'area ridotta. Non è possibile distruggere l'arma e per schivarla bisogna necessariamente allontanarsi da essa.

2. Fendente (200)

quando si trova molto vicino al personaggio, il Soldato mimetico attacca con un fendente del suo pugnale. La tecnica è discretamente rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione ed ha un tempo di preparazione abbastanza elevato. Per questo motivo è semplice accorgersi quando sta per essere eseguita, e quindi si ha abbastanza tempo per eliminare il nemico o per allontanarsi da lui.

Il Soldato mimetico è una versione particolare del Soldato semplice. Rispetto a quest'ultimo, il Soldato mimetico compare sullo schermo rimuovendo il pannello che lo nascondeva e lo rendeva identico allo sfondo. Per questo motivo è possibile trovarsi ad affrontare all'improvviso questo nemico, senza accorgersi della sua comparsa. Bisogna quindi fare molta attenzione a lui nelle zone in cui è presente e notare subito il suo arrivo sullo schermo.

=====

SOLDATO SEMPLICE

=====

"Milizia armata dell'esercito di Morden"

Colpi -: 1

DOVE SI TROVA

Missione 1 - A1	[12]	A2	[7]	A3	[8]	A4	[2]		
Missione 2 - B1	[15]	B2	[2]	B3	[3]				
Missione 3 - C2	[2]	C5	[38]						
Missione 4 - D1	[3]	D2	[15]	D3	[25]	D4	[Inf]		
Missione 5 - E3	[4]	E4	[5]	E6	[2]	E7	[4]	E10	[8]
		E13	[1]	E16	[4]	E17	[5]	E19	[2]
		E21	[3]	E22	[2]				
		E23	[4]	E24	[5]	E25	[6]		
Dungeon ---- F1	[3]	F2	[4]	F4	[5]	F5	[3]	F7	[2]
		F9	[4]						
		F13	[2]	F14	[2]	F15	[2]	F16	[3]
		F22	[3]	F23	[1]				
		F25	[2]						

ATTACCHI

1. Bomba (200)

il Soldato semplice scaglia con traiettoria parabolica una bomba che esplode al contatto col personaggio o con un ostacolo. Questa tecnica è piuttosto lenta nella sua esecuzione e copre un'area ridotta. Non è possibile distruggere l'arma e per schivarla bisogna necessariamente allontanarsi da essa.

2. Fendente (200)

quando si trova molto vicino al personaggio, il Soldato semplice attacca con un fendente del suo pugnale. La tecnica è discretamente rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione ed ha un tempo di preparazione abbastanza elevato. Per questo motivo è semplice accorgersi quando sta per essere eseguita, e quindi si ha abbastanza tempo per eliminare il nemico o per allontanarsi da lui.

3. Fendente in picchiata (200)

il Soldato semplice si lancia dall'alto e, una volta atterrato, attacca con un fendente del suo pugnale. La tecnica è discretamente rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Il Soldato attaccherà solo dopo aver toccato terra: per questo motivo, per contrastare la tecnica, è possibile eliminarlo quando si trova ancora in volo, oppure sarà necessario allontanarsi dal punto di atterraggio per evitare di rimanere feriti.

Il Soldato semplice è il nemico più comune che si incontra nel gioco. Non è rapido, nè particolarmente aggressivo, tuttavia la sua forza risiede nel vantaggio numerico. Durante l'avventura, quasi sempre si affronteranno diversi Soldati contemporaneamente ed essi attaccheranno da tutti i lati. Perciò il metodo migliore per eliminarli è quello di aprire il fuoco contro di loro non appena compaiono sullo schermo, in modo tale da diminuire il prima possibile il numero di nemici presenti. Il Soldato semplice indossa generalmente una divisa verde: quelli di altri colori hanno le stesse caratteristiche ma sono leggermente più aggressivi.

=====

SOLDATO SPECIALE

=====

"Militare in possesso di oggetti"

Colpi -: 1

DOVE SI TROVA

Missione 2 - B4 [Inf]

Missione 4 - D4 [Inf]

ATTACCHI

. Proiettile (200)

il nemico apre il fuoco con la sua arma in direzione del personaggio.
La tecnica è discretamente rapida e possiede un notevole raggio d'azione.
Per evitarla è necessario non incrociare la sua traiettoria.

Il Soldato speciale è una versione particolare del Soldato semplice. Il nemico indossa una divisa gialla e compare durante lo scontro con i boss.

Rispetto agli altri militari di questo colore, eliminando il Soldato speciale si otterrà un'Arma, perciò è bene sconfiggerlo non appena compare sullo schermo. Durante lo scontro con il boss della Missione 2, il nemico si comporterà come un normale soldato con il Bazooka; affrontando il boss della Missione 4 invece, il Soldato speciale cercherà di fuggire subito dai lati dello schermo, una volta atterrato.

=====

SOMMOZZATORE

=====

"Soldato addetto al sabotaggio marino"

Colpi -: 1

DOVE SI TROVA

Missione 2 - B2 [2]
Missione 3 - C5 [31]
Missione 4 - D1 [2]
Missione 5 - E5 [2]

ATTACCHI

. Missile (200)

il Sommozzatore salta verticalmente dall'acqua e, mentre si trova nella fase discendente, lancia il missile che porta con sè. Il razzo è discretamente rapido e viene scagliato sempre all'altezza del personaggio. Per evitarlo è sufficiente oltrepassarlo con un salto.

Il Sommozzatore è un nemico che si incontra spesso nelle zone dove sono presenti dei corsi d'acqua. Il nemico è posizionato sempre in corrispondenza delle aperture tra una pedana ed inizialmente non è visibile sullo schermo. Non appena il personaggio si avvicina alla sua posizione, il Sommozzatore salta fuori dall'acqua e scaglia orizzontalmente il suo Missile. L'attacco viene eseguito solo quando il nemico si trova nella fase discendente del salto e perciò è possibile eliminare facilmente il Sommozzatore colpendolo quando è appena comparso sullo schermo. Dopo aver lanciato il Missile, il Sommozzatore ricadrà in acqua e non attaccherà più.

=====

SOTTOMARINO

=====

"Vecchio veicolo subacqueo"

Colpi -: 60

DOVE SI TROVA

Missione 2 - B2 [1]
Missione 5 - E24 [1]

ATTACCHI

1. Colpo di bazooka (200)

un soldato si affaccia dal Sottomarino e scaglia un missile contro il personaggio. Questa tecnica non è molto rapida ma possiede un discreto raggio d'azione. Inizialmente il missile si posiziona alla stessa altezza del personaggio, prima di proseguire orizzontalmente. Colpendolo con le armi, esso si alzerà leggermente di quota e potrà essere schivato anche facendolo passare sopra la testa del personaggio. Per evitarlo in maniera facile, posizionarsi il più in basso possibile, attendere che il missile smetta di oscillare e poi oltrepassarlo con un salto quando si avvicina.

2. Siluro (400)

il Sottomarino spara frontalmente un siluro. Il proiettile è discretamente rapido, si muove lungo una traiettoria curva e può rimbalzare anche sul pavimento. È possibile distruggerlo con le armi ed il metodo più semplice per schivarlo consiste nell'allontanarsi il più possibile dal Sottomarino e saltare non appena il siluro si avvicina.

Il Sottomarino è un veicolo giallo che, al contrario del nome, compare solo sulla terraferma e viene calato dall'alto. Rimane fermo sul posto ed alterna i suoi due attacchi. Per sconfiggerlo è consigliato allontanarsi il più possibile da esso ed attaccarlo specialmente con gli esplosivi. Eliminando il soldato prima che apra il fuoco, si eviterà che questi scagli il missile tuttavia il Sottomarino contiene infiniti soldati quindi è meglio concentrarsi nel distruggerlo il prima possibile.

=====

THE KEESI III

=====

"Nuovo tipo di bombardiere, progettato per le battaglie in zona"

Colpi -: 600

DOVE SI TROVA

Missione 4 - D4 (boss)

ATTACCHI

1. Torrette (200)

The Keesi III apre il fuoco con le sue torrette. I proiettili sono discretamente rapidi e la tecnica può coprire una vasta area. Le due torrette possono aprire il fuoco contemporaneamente e muoversi in modo sincronizzato nelle varie direzioni, oppure mirare e sparare in maniera indipendente. Nel primo caso, per evitare la tecnica è sufficiente posizionarsi nello spazio tra i due punti di impatto sul pavimento. Nel secondo caso invece bisognerà essere precisi nello spostarsi a seconda delle direzioni delle due armi.

2. Raffica (200)

dopo aver subito diversi danni, The Keesi III esce lateralmente dallo schermo, per poi attraversarlo rapidamente in senso opposto ed intanto aprire il fuoco con le torrette. La tecnica è molto rapida e copre una vasta area: per schivarla è necessario essere precisi nel posizionarsi negli gli spazi vuoti tra un proiettile e l'altro.

3. Missile (400)

dopo aver subito diversi danni, The Keesi III fa comparire dalla sua punta un grosso missile che poi viene fatto sbattere verticalmente sul pavimento. La tecnica è discretamente rapida e può essere eseguita dal boss sia pochi istanti dopo aver fatto comparire il missile, sia alzandosi di quota per

. gli Oggetti ed i Prigionieri sono elencati in ordine di raccolta,
mentre i Nemici in ordine alfabetico

=====

MISSIONE 1

Blocco A

[@8M1]

=====

Zone -----: cinque

Prigionieri -: 15

*** PRIGIONIERI ***

001 Psg Ulfius	[A1]
002 Pvt Petipase	[A1]
003 Fsg Richard	[A1]
004 Ssg Cador	[A1]
005 Msg Sagramore	[A1]
006 Cpl Brian	[A1]
007 Pvt Kay	[A1]
008 Pvt Lavaine	[A1]
009 Sma Bragwaine	[A1]
010 Lcl Ozanna	[A1]
011 Ssg Dagonet	[A1]
012 Csm Lucan	[A1]
013 Pvt Epinogrus	[A3]
014 Cpl Balin	[A2]
015 Psg Brastias	[A4]

*** CARTE ***

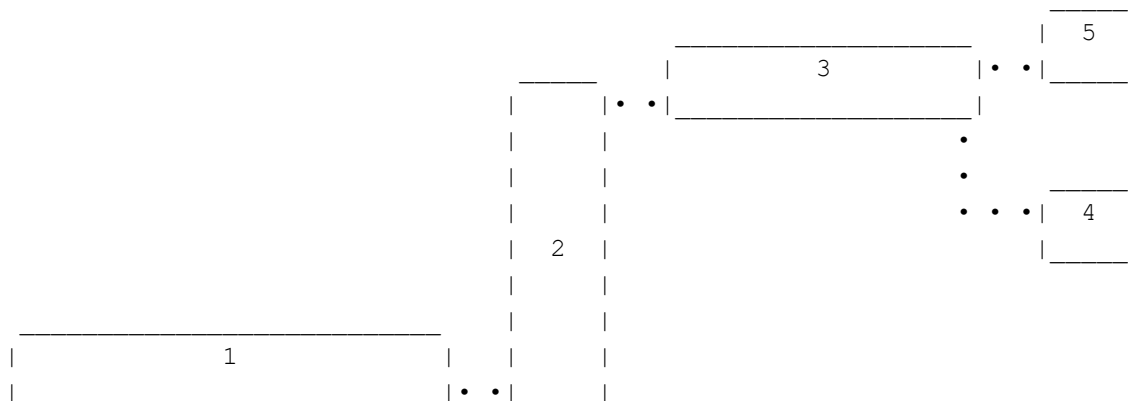
Carta 011 Shotgun Clip	[A1]
Carta 018 Handgun Plus	[A4]
Carta 027 Super Grenade Plus	[A4]
Carta 057 Red Jewel	[A1]
Carta 066 Walter	[A1]
Carta 067 Tyra	[A1]

*** NEMICI ***

Artificiere	[A1, 2]
Cannoniere	[A1, 2, 3]
Formor	[A5 boss]
Fuciliere	[A1]
Girida-O	[A2, 3]
Granatiere	[A2]
MH-6J Masknell	[A3]
Nop-03 Sarubia	[A1]
R-Shobu	[A1]
Soldato semplice	[A1, 2, 3, 4]

*** OGGETTI ***

Banana	[A2]
Bomb	[A1]
Bread	[A1, 3]
Canned Food	[A1, 3]
Gas	[A3]
Granate veicolo	[A3]
Heavy Machine Gun	[A1, 2, 5]
Iron Lizard	[A2]
Metal Slug	[A3]
Rocket Launcher	[A1]
Shotgun	[A2]
Turkey	[A2]



NEMICI

++ - - - - - ++

Artificiere x1
Cannoniere x3
Fuciliere x1
Nop-03 Sarubia x1
R-Shobu x1
Soldato semplice x12

PRIGIONIERI

++ - - - - - ++

001 Psg Ulfius
<> Carta 011 Shotgun Clip
(nascosto, sopra il punto iniziale)

002 Pvt Petipase
<> Heavy Machine Gun
(estremità sinistra della prima trincea)

003 Fsg Richard
<> Bread
(gradone tra la prima e la seconda trincea)

004 Ssg Cadon
<> Bomb
(distruggendo il Nop-03 Sarubia)

005 Msg Sagamore
<> Canned Food
(poco oltre il Nop-03 Sarubia)

006 Cpl Brian
<> Rocket Launcher
(estremità sinistra della quarta trincea)

007 Pvt Kay
<> Bread
(sospeso al centro della quarta trincea)

008 Pvt Lavaine
<> Bread
(alla sinistra del primo pontile di legno)

009 Bragwaine
<> Carta 066 Walter
(nascosto, estremità sinistra del secondo pontile di legno)

010 Lcl Ozanna
<> Carta 067 Tyra
(nascosto, estremità sinistra della quinta trincea)

011 Ssg Dagonet
<> Heavy Machine Gun
(sospeso sulla parte destra della quinta trincea)

012 Csm Lucan
<> Carta 057 Red Jewel
(nascosto, estremità destra della quinta trincea)

[A2] PARETE ROCCIOSA

NEMICI

++ - - - - - ++
Artificiere x1
Cannoniere x6
Girida-0 x2
Granatiere x3
Soldato semplice x7

OGGETTI

++ - - - - - ++
Banana (cassa alla destra della prima rampa)
Turkey (nascosto, primo nido, sulla sinistra)
Iron Lizard (cassa sulla pedana sotto il Girida-0)
Turkey (nascosto, secondo nido, sulla destra)
Heavy Machine Gun (cassa alla sinistra del fossile di dinosauro)

PRIGIONIERI

++ - - - - - ++
014 Cpl Balin
<> Shotgun
(pedana alla destra della terza rampa)

[A3] ROVINE

NEMICI

++ - - - - - ++
Cannoniere x1
Girida-0 x5
MH-6J Masknell x2
Soldato semplice x8

OGGETTI

++ - - - - - ++
Metal Slug (inizio della zona)
Gas (cassa dopo la prima scalinata)
Canned Food (distruggendo il MH-6J Masknell che arriva da sinistra)
Bread (distruggendo il MH-6J Masknell che arriva da destra)

PRIGIONIERI

++ - - - - - ++
013 Pvt Epinogrus
<> Granate veicolo
(nascosto, prima finestra dopo i due archi diroccati)

[A4] ADDESTRAMENTO SEGRETO

Per entrare in questa zona è necessario possedere la Carta 052 Tutor's Love ed attraversare il passaggio a sud est in A3. Qui non si può accedere con il veicolo.

NEMICI

++ - - - - - ++

Soldato semplice x2

OGGETTI

++ - - - - - ++

Carta 018 Handgun Plus

(nascosto, scatolone in cima allo scaffale di sinistra)

PRIGIONIERI

++ - - - - - ++

015 Psg Brastias

<> Carta 027 Super Grenade Plus

(sospeso sulla pedana in alto a destra)

_____ [A5] SENTIERO

NEMICI

++ - - - - - ++

Formor (boss)

OGGETTI

++ - - - - - ++

Heavy Machine Gun (quando il boss scaglia i proiettili dal suo cannone)

=====

MISSIONE 2

Blocco B

[@8M2]

=====

Zone -----: quattro

Prigionieri -: 15

*** PRIGIONIERI ***

- 016 Pvt Aida [B1]
- 017 Ssg Gawain [B1]
- 018 Csm Borre [B1]
- 019 Lcl Yamamoto [B1]
- 020 Msa Bernard [B1]
- 021 Cpl Dodinas [B1]
- 022 Cpl Tanaka [B1]
- 023 Psg Agloval [B1]
- 024 Lcl Toriyama [B2]
- 025 Cpl Brandiles [B2]
- 026 Csm Erminide [B2]
- 027 Sma Evelake [B2]
- 028 Lcl Tor [B2]
- 029 Psg Palomides [B3]
- 030 Lcl Felelolie [B3]

*** CARTE ***

- Carta 003 Super Short Sword [B3]
- Carta 013 Iron Lizard Clip [B1]
- Carta 015 Drop Shot Clip [B1]
- Carta 020 Rocket Launcher Plus [B2]
- Carta 026 Drop Shot Plus [B1]
- Carta 032 Level 1 Armor [B1]
- Carta 058 Amber Jewel [B2]
- Carta 070 Marco [B1]
- Carta 074 Rumi [B2]
- Carta 078 Metal Slug [B2]

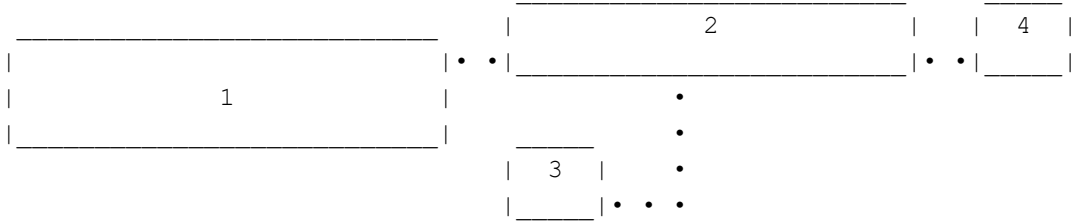
*** NEMICI ***

- Artificiere [B1, 2]
- Bazooka [B4]
- Emain Macha [B4 boss]

*** OGGETTI ***

- Bread [B1]
- Canned Food [B3]
- Fire Bottle [B2]

Girida-O	[B1]	Gas	[B1]
Granatiere	[B1, 2]	Heavy Machine Gun	[B1, 2]
Hill Turret	[B1]	Laser Shot	[B3, 4]
MH-6J Masknell	[B1, 2]	Metal Slug	[B1]
Nop-03 Sarubia	[B1]	Rocket Launcher	[B1, 2]
R-Shobu	[B1]	Turkey	[B2]
Samurai bombardiere	[B2]		
Samurai guerriero	[B2]		
Soldato semplice	[B1, 2, 3]		
Soldato speciale	[B4]		
Sommozzatore	[B2]		
Sottomarino	[B2]		



[B1] COLLINA

NEMICI

- ```

++ - - - - - ++
Artificiere x2
Girida-O x1
Granatiere x5
Hill Turret x2
MH-6J Masknell x1
Nop-03 Sarubia x1
R-Shobu x1
Soldato semplice x15

```

OGGETTI

- ```

++ - - - - - ++
Metal Slug (poco più avanti dell'inizio della zona)
Bread      (cassa sul secondo tronco)

```

PRIGIONIERI

- ```

++ - - - - - ++
016 Pvt Aida
 <> Carta 013 Iron Lizard Clip
 (nascosto, estremità destra del primo tronco)

017 Ssg Gawain
 <> Carta 015 Drop Shot Clip
 (sospeso alla destra del primo tronco)

018 Csm Borre
 <> Heavy Machine Gun
 (distruggendo il Nop-03 Sarubia)

019 Lcl Yamamoto
 <> Gas

```

(nascosto, colpendo la feritoia inferiore della prima Hill Turret)

020 Msa Bernard

<> Carta 070 Marco

(sospeso sull'estremità sinistra del secondo tronco)

022 Cpl Tanaka

<> Carta 032 Level 1 Armor

(estremità destra del terzo tronco)

023 Psg Agloval

<> Rocket Launcher

(estremità sinistra del quarto tronco)

021 Cpl Dodinas

<> Carta 026 Drop Shot Plus

(sospeso alla sinistra del quarto tronco)

---

[B2] PALAFITTE

NEMICI

++ - - - - - ++

|                     |    |
|---------------------|----|
| Artificiere         | x1 |
| Granatiere          | x4 |
| MH-6J Masknell      | x2 |
| Samurai bombardiere | x6 |
| Samurai guerriero   | x4 |
| Soldato semplice    | x2 |
| Sommozzatore        | x2 |
| Sottomarino         | x1 |

OGGETTI

++ - - - - - ++

Carta 074 Rumi

(nascosto, parte superiore del secondo grosso albero sullo sfondo)

Carta 078 Metal Slug

(nascosto, spigolo destro sopra la prima pedana corta di legno)

Carta 020 Rocket Launcher Plus

(nascosto, sotto la pedana corta di legno più bassa)

PRIGIONIERI

++ - - - - - ++

025 Cpl Brandiles

<> Fire Bottle

(terreno tra i due fossati)

024 Lcl Toriyama

<> Heavy Machine Gun

(nascosto, sospeso sul terreno tra i due fossati)

026 Csm Erminide

<> Carta 058 Amber Jewel

(nascosto, parte sinistra del soffitto della prima capanna di legno)

027 Sma Evelake

<> Rocket Launcher  
(pavimento della prima capanna di legno)

028 Lcl Tor

<> Turkey  
(distruggendo l'ultimo MH-6J Masknell)

---

[B3] MINIERA

In questa zona non si può accedere con il veicolo.

NEMICI

++ - - - - - ++  
Soldato semplice x3

OGGETTI

++ - - - - - ++  
Carta 003 Super Short Sword  
(nascosto, sospeso alla destra del divieto di accesso)

PRIGIONIERI

++ - - - - - ++  
030 Lcl Felelolie  
<> Canned Food  
(sospeso sulla piattaforma destra)

029 Psg Palomides

<> Laser Shot  
(sospeso sulla piattaforma sinistra)

---

[B4] PONTE DI LEGNO

NEMICI

++ - - - - - ++  
Emain Macha (boss)  
Bazooka xInf  
Soldato speciale xInf

OGGETTI

++ - - - - - ++  
Laser Shot (eliminando i Soldati speciali)

---

MISSIONE 3

Blocco C

[@8M3]

---

Zone -----: sei

Prigionieri -: 15

\*\*\* PRIGIONIERI \*\*\*

031 Pfc Uriens [C1]  
032 Psg Nentres [C1]  
033 Cpl Perimones [C1]

\*\*\* CARTE \*\*\*

Carta 001 Stealth [C2]  
Carta 002 Marsnium [C3]  
Carta 004 Paper Thin [C4]

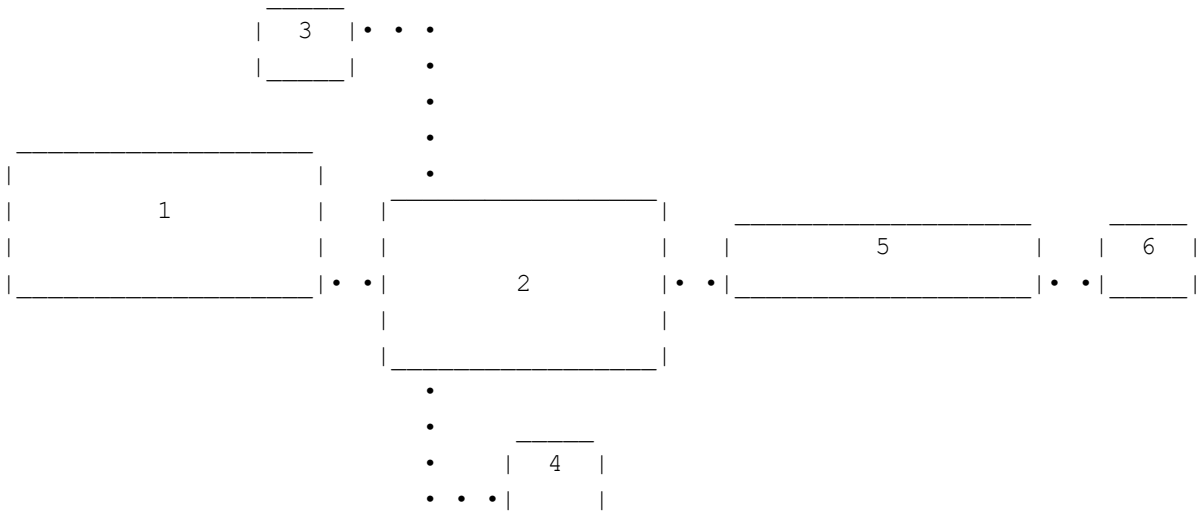
|                  |      |                                  |      |
|------------------|------|----------------------------------|------|
| 034 Lcl Murayama | [C1] | Carta 008 Heavy Machine Gun Clip | [C2] |
| 035 Pfc Hervis   | [C1] | Carta 016 Super Grenade Clip     | [C1] |
| 036 Psg Agravain | [C2] | Carta 017 Grenade Clip           | [C2] |
| 037 Lcl Cardok   | [C2] | Carta 024 Iron Lizard Plus       | [C1] |
| 038 Psg Patrise  | [C2] | Carta 033 Level 2 Armor          | [C2] |
| 039 Csm Baudwin  | [C2] | Carta 036 Level 5 Armor          | [C1] |
| 040 Cpl Hermance | [C2] | Carta 037 Hyper Vulcan           | [C1] |
| 041 Msg Uwain    | [C2] | Carta 041 Crawler Plus           | [C1] |
| 042 Ssg Gaheris  | [C2] | Carta 056 Coin                   | [C4] |
| 043 Psg Carados  | [C3] | Carta 059 Blue Jewel             | [C4] |
| 044 Pfc Ironside | [C4] | Carta 071 Tarma                  | [C2] |
| 045 Cpl Lamiel   | [C4] | Carta 075 Madoka                 | [C3] |

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

|                   |               |
|-------------------|---------------|
| Artificiere       | [C5]          |
| Bazooka           | [C2]          |
| Cannoniere        | [C2, 5]       |
| Corazzato         | [C5]          |
| Granatiere        | [C2]          |
| Kaladgolg         | [C6 boss]     |
| Nativo con ascia  | [C1, 3]       |
| Nativo con torcia | [C1, 2, 3, 4] |
| Nido di vermi     | [C1, 2]       |
| Nop-03 Sarubia    | [C5]          |
| Pipistrello       | [C1, 2]       |
| Salvagente        | [C5]          |
| Soldato semplice  | [C2, 5]       |
| Sommozzatore      | [C5]          |

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

|                   |            |
|-------------------|------------|
| Banana            | [C1]       |
| Drop Shot         | [C2]       |
| Enemy Chaser      | [C1]       |
| Flame Shot        | [C1]       |
| Heavy Machine Gun | [C1]       |
| Metal Slug        | [C5]       |
| Munizioni         | [C5]       |
| Rocket Launcher   | [C6]       |
| Super Grenade     | [C2]       |
| Turkey            | [C1, 2, 5] |



[C1] LABIRINTO

Possedendo la Carta 050 Weird Ruins, apparirà alla destra del burrone una pedana mobile in grado di trasportare il personaggio nella parte superiore della zona, dove poter trovare diversi Prigionieri ed oggetti.

Possedendo la Carta 054 Ancient Soul invece, si aprirà un passaggio nell'ultimo muro a sinistra della parte superiore, permettendo così di raccogliere le Carte 024 e 036.

++ - - - - - ++

Nativo con ascia x6  
Nativo con torcia x15  
Pipistrello x4  
Nido di vermi x2

#### OGGETTI

++ - - - - - ++

Carta 037 Hyper Vulcan  
(nascosto, mattoni sconnessi al di sopra del burrone)

Enemy Chaser  
(nascosto, torcia vicino all'uscita)

Banana  
(nascosto, parte superiore, finestra quadrata nella rientranza)

Carta 016 Super Grenade Clip  
(nascosto, parte superiore, sommità della finestra quadrata)

Carta 024 Iron Lizard Plus  
(nascosto, parte superiore, poco più a sinistra della statua col teschio)

Carta 036 Level 5 Armor  
(nascosto, parte superiore, sospeso sopra la statua col teschio)

#### PRIGIONIERI

++ - - - - - ++

031 Pfc Uriens  
<> Turkey  
(estremità sinistra della prima pedana di legno)

032 Psg Nentres  
<> Flame Shot  
(nascosto, estremità destra del primo fossato)

035 Pfc Hervis  
<> Banana  
(sospeso sull'estremità destra della prima pedana di pietra)

034 Lcl Murayama  
<> Heavy Machine Gun  
(nascosto, parte superiore, torcia sulla destra)

033 Cpl Perimones  
<> Carta 041 Crawler Plus  
(parte superiore, ai piedi del secondo condotto verticale)

---

[C2] GROTTA

In questa zona sono presenti degli sfiatatoi da cui vengono emessi getti di gas velenoso, in grado di ferire il personaggio. Ottenendo la Carta 051 Pandora, essi verranno disattivati ed il gas velenoso non verrà più prodotto.

#### NEMICI

++ - - - - - ++

Bazooka x2

Cannoniere x2  
Granatiere x2  
Nativo con torcia x2  
Nido di vermi x2  
Pipistrello x16  
Soldato semplice x2

OGGETTI

++ - - - - - ++

Drop Shot (cassa alla sinistra dei tre condotti)  
Carta 001 Stealth (cassa al termine del condotto est)

PRIGIONIERI

++ - - - - - ++

037 Lcl Cardok  
<> Carta 008 Heavy Machine Gun Clip  
(nascosto, rientranza tonda subito sotto l'ingresso della caverna)

036 Psg Agravain  
<> Super Grenade  
(nascosto, angolo di sud ovest della caverna)

042 Ssg Gaheris  
<> Carta 071 Tarma  
(nascosto, sulla verticale dello sfiatatoio spento nell'angolo di sud est)

038 Psg Patrise  
<> Carta 017 Grenade Clip  
(nascosto, sulla verticale dell'apertura al termine del condotto ovest)

039 Csm Baudwin  
<> Drop Shot  
(sospeso sulla verticale del condotto centrale)

040 Cpl Hermance  
<> Carta 033 Level 2 Armor  
(sospeso sulla destra del condotto est)

041 Msg Uwain  
<> Turkey  
(gradino di pietra più alto)

---

[C3] CAVERNA OVEST

Per entrare in questa zona è necessario possedere la Carta 053 Cave Maze ed attraversare il cunicolo occidentale in C2.

NEMICI

++ - - - - - ++

Nativo con ascia x4  
Nativo con torcia x2

OGGETTI

++ - - - - - ++

Carta 002 Marsnium (nascosto, angolo di nord ovest)

PRIGIONIERI

++ - - - - - ++

043 Psg Carados

<> Carta 075 Madoka

(vicino alla parete sinistra)

---

[C4] CAVERNA EST

Per entrare in questa zona è necessario possedere la Carta 053 Cave Maze ed attraversare il cunicolo orientale in C2.

NEMICI

++ - - - - - ++

Nativo con torcia x8

OGGETTI

++ - - - - - ++

Carta 004 Paper Thin (nascosto, rientranza destra del muro centrale)

PRIGIONIERI

++ - - - - - ++

044 Pfc Ironside

<> Carta 056 Coin

(nascosto, angolo di nord ovest)

045 Cpl Lamiel

<> Carta 059 Blue Jewel

(angolo di sud est)

---

[C5] LAGO SOTTERRANEO

NEMICI

++ - - - - - ++

Artificiere x2

Cannoniere x4

Corazzato x7

Nop-03 Sarubia x1

Salvagente x1

Soldato semplice x38

Sommozzatore x31

OGGETTI

++ - - - - - ++

Metal Slug (inizio della zona, da raggiungere prima che cada in acqua)

Munizioni (cassa sulla seconda pedana)

Turkey (cassa sulla pedana piccola più ad est)

---

[C6] CAMERA SACRIFICALE

NEMICI

++ - - - - - ++

Kaladgolg (boss)



OGGETTI

++ - - - - - ++

Rocket Launcher (distruggendo le mine)

MISSIONE 4

Blocco D

[@8M4]

Zone -----: quattro

Prigionieri -: 15

\*\*\* PRIGIONIERI \*\*\*

046 Psg Bors [D1]  
 047 Cpl Ontzlake [D1]  
 048 Csm Fergus [D1]  
 049 Cpl Melias [D2]  
 050 Cpl Dornard [D2]  
 051 Psg Pinel [D2]  
 052 Csm Dinas [D2]  
 053 Pvt Blamor [D2]  
 054 Cpl Accolon [D2]  
 055 Cpl Bedevere [D3]  
 056 Pvt Estorause [D3]  
 057 Msg Belliance [D3]  
 058 Psg Berrant [D3]  
 059 Csm Harry [D3]  
 060 Msg Meliot [D3]

\*\*\* CARTE \*\*\*

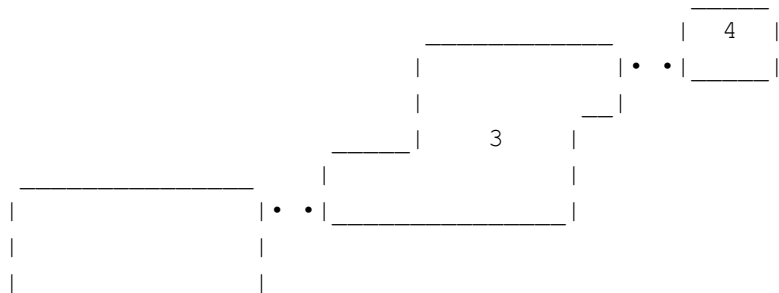
Carta 005 Type-R [D1]  
 Carta 010 Laser Shot Clip [D1]  
 Carta 014 Enemy Chaser Clip [D1]  
 Carta 022 Shotgun Plus [D2]  
 Carta 025 Enemy Chaser Plus [D2]  
 Carta 028 Super TNT [D2]  
 Carta 029 Army Knife [D2]  
 Carta 034 Level 3 Armor [D3]  
 Carta 060 Treasure Box [D3]  
 Carta 072 Eri [D3]  
 Carta 076 Hyakutaro [D3]

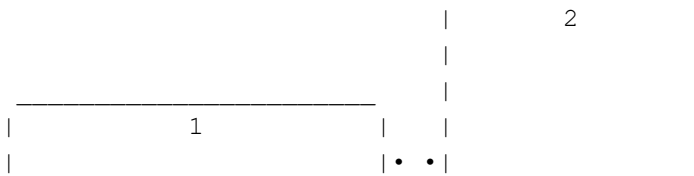
\*\*\* NEMICI \*\*\*

Artificiere [D2, 3]  
 Bazooka [D1, 2, 3]  
 Cannoniere [D1, 3]  
 Corazzato [D3]  
 Fuciliere [D1, 2, 3]  
 Girida-O [D3]  
 Granatiere [D2, 3]  
 Lanciamissili [D2]  
 Melty Honey [D2]  
 MH-6J Masknell [D1]  
 Paracadutista [D1]  
 Salvagente [D1]  
 Soldato semplice [D1, 2, 3, 4]  
 Soldato speciale [D4]  
 Sommozzatore [D1]  
 The Keesi III [D4 boss]

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

Banana [D2, 3]  
 Bomb [D3]  
 Bread [D2, 3]  
 Canned Food [D3]  
 Enemy Chaser [D1, 4]  
 Fish [D1]  
 Flame Shot [D3]  
 Iron Lizard [D3]  
 Laser Shot [D2]  
 Metal Slug [D2]  
 Rocket Launcher [D2]  
 Shotgun [D1, 2]  
 Turkey [D3]





[D1] SCOGLIERA

NEMICI

++ - - - - - ++

- Bazooka x5
- Cannoniere x5
- Fuciliere x1
- MH-6J Masknell x2
- Paracadutista x7
- Salvagente x2
- Soldato semplice x3
- Sommozzatore x2

OGGETTI

++ - - - - - ++

- Fish  
(nascosto, sulla spiaggia in corrispondenza del primo barile)
- Enemy Chaser  
(nascosto, sulla spiaggia in corrispondenza del secondo barile)
- Carta 005 Type-R  
(nascosto, seconda sporgenza in alto presso la scogliera)
- Fish  
(nascosto, estremità destra del gradino tra i due Soldati con il bazooka)

PRIGIONIERI

++ - - - - - ++

- 046 Psg Bors  
<> Shotgun  
(parte destra della scogliera)
- 047 Cpl Ontzlake  
<> Carta 010 Laser Shot Clip  
(scoglio rettangolare, dopo il Soldato con il Bazooka)
- 048 Csm Fergus  
<> Carta 014 Enemy Chaser Clip  
(parte destra dello scoglio precedente a quello con la finestra)

[D2] PARETE ARTIFICIALE

In questa zona il veicolo è disponibile solo se si decide di non esplorare la sezione di sud est.

NEMICI

++ - - - - - ++

- Artificiere x5

Bazooka x18  
Fuciliere x1  
Granatiere x1  
Lanciamissili x3  
Melty Honey x1  
Soldato semplice x15

OGGETTI

++ - - - - - ++

Shotgun

(cassa oltre la colonna da raggiungere saltando, a sud est)

Carta 025 Enemy Chaser Plus

(cassa sulla pedana più bassa, all'inizio del percorso che porta a sinistra)

Metal Slug

(alla destra della rampa di sud ovest)

Carta 029 Army Knife

(cassa ai piedi della scalinata nei pressi dell'uscita a nord est)

PRIGIONIERI

++ - - - - - ++

049 Cpl Melias

<> Bread

(angolo di sud est)

050 Cpl Dornard

<> Carta 022 Shotgun Plus

(zona di sud est, a destra della rampa)

052 Csm Dinas

<> Laser Shot

(pedana di pietra, in alto a destra rispetto alla rampa di sud ovest)

051 Psg Pinel

<> Rocket Launcher

(estremità occidentale del percorso che conduce verso sinistra)

053 Pvt Blamor

<> Banana

(sospeso sull'inizio della lunga rampa in alto a sinistra)

054 Cpl Accolon

<> Carta 028 Super TNT

(sospeso sotto la lunga rampa in alto a sinistra, vicino all'apertura)

\_\_\_\_\_ [D3] GRANDE DEPOSITO

In questa zona non si può accedere con il veicolo.

NEMICI

++ - - - - - ++

Artificiere x2

Bazooka x9

Cannoniere x1

Corazzato x11

Fuciliere x2  
Girida-O x2  
Granatiere x4  
Soldato semplice x25

OGGETTI

++ - - - - - ++

Carta 034 Level 3 Armor  
(nascosto, corridoio iniziale, quinta finestra da sinistra)

Turkey  
(piano terra, cassa all'estrema sinistra)

Carta 060 Treasure Box  
(nascosto, terzo piano, saracinesca centrale)

Carta 076 Hyakutaro  
(nascosto, terzo piano, saracinesca di destra)

Bomb  
(nascosto, quarto piano, saracinesca)

Bread  
(nascosto, quarto piano, terza finestra da destra)

Canned Food  
(nascosto, quarto piano, prima finestra da destra)

PRIGIONIERI

++ - - - - - ++

058 Psg Berrant  
<> Bread  
(nascosto, piano terra, saracinesca)

057 Msg Belliance  
<> Carta 072 Eri  
(nascosto, primo piano, saracinesca di sinistra)

060 Msg Meliot  
<> Banana  
(nascosto, primo piano, saracinesca di destra)

056 Pvt Estorause  
<> Canned Food  
(nascosto, secondo piano, saracinesca di sinistra)

059 Csm Harry  
<> Iron Lizard  
(nascosto, terzo piano, saracinesca di sinistra)

055 Cpl Bedevere  
<> Flame Shot  
(nascosto, quarto piano, seconda finestra da sinistra)

++ - - - - - ++

The Keesi III (boss)  
Soldato semplice xInf  
Soldato speciale xInf

OGGETTI

++ - - - - - ++

Enemy Chaser (eliminando i Soldati speciali)

=====

|            |          |        |
|------------|----------|--------|
| MISSIONE 5 | Blocco E | [@8M5] |
|------------|----------|--------|

=====

Zone -----: ventisei  
Prigionieri -: 15

\*\*\* PRIGIONIERI \*\*\*

|                    |       |
|--------------------|-------|
| 061 Ssg Galleron   | [E17] |
| 062 Pvt Curselaine | [E22] |
| 063 Cpl Balan      | [E22] |
| 064 Psg Astlabor   | [E8 ] |
| 065 Fsg Percival   | [E8 ] |
| 066 Ssg Claudas    | [E15] |
| 067 Msg Mordred    | [E14] |
| 068 Pvt Astamor    | [E10] |
| 069 Pfc Servause   | [E11] |
| 070 Ssg Inoue      | [E13] |
| 071 Psg Gorlois    | [E20] |
| 072 Sma Mador      | [E7 ] |
| 073 Lcl Lionel     | [E25] |
| 074 Csm Laurel     | [E25] |
| 075 Ssg Hectimere  | [E5 ] |

\*\*\* CARTE \*\*\*

|                                  |       |
|----------------------------------|-------|
| Carta 006 Black Hound            | [E9 ] |
| Carta 009 Rocket Launcher Clip   | [E22] |
| Carta 012 Flame Shot Clip        | [E15] |
| Carta 019 Heavy Machine Gun Plus | [E10] |
| Carta 021 Laser Shot Plus        | [E11] |
| Carta 023 Flame Shot Plus        | [E12] |
| Carta 030 Demon God              | [E19] |
| Carta 031 Flak Jacket            | [E23] |
| Carta 035 Level 4 Armor          | [E15] |
| Carta 038 Hyper Cannon           | [E15] |
| Carta 039 Thruster Plus          | [E18] |
| Carta 040 Armor Piercer Cannon   | [E21] |
| Carta 055 Dungeon                | [E8 ] |
| Carta 073 Fio                    | [E24] |
| Carta 077 Allen Jr               | [E20] |

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

|                   |                       |
|-------------------|-----------------------|
| Bomb              | [E3 , 14]             |
| Bread             | [E4 ]                 |
| Canned Food       | [E7 , 19]             |
| Drop Shot         | [E4 , 17]             |
| Enemy Chaser      | [E3 , 4]              |
| Fire Bottle       | [E20]                 |
| Fish              | [E5 , 13, 22, 25]     |
| Gas               | [E3 ]                 |
| Heavy Machine Gun | [E4 , 10, 19, 20, 26] |
| Iron Lizard       | [E18]                 |
| Laser Shot        | [E8 , 20]             |
| Metal Slug        | [E23]                 |
| Munizioni         | [E13]                 |
| Rocket Launcher   | [E6 , 25]             |
| Shotgun           | [E4 ]                 |
| Slug Flyer        | [E1 ]                 |
| Super Grenade     | [E5 , 9]              |
| Turkey            | [E4 , 8, 20, 21]      |

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

|          |       |
|----------|-------|
| Allen Jr | [E20] |
|----------|-------|



Slug Flyer (sulla piattaforma di partenza)

---

---

[E2] CIELO

NEMICI

++ - - - - - ++  
Flying Tara x8  
MH-6J Masknell x1  
Paracadutista x5

---

---

[E3] CANTIERE

NEMICI

++ - - - - - ++  
Artificiere x1  
Bazooka x7  
Cannoniere x1  
Corazzato x3  
Girida-O x5  
Lanciamissili x3  
Melly Honey x2  
MH-6J Masknell x1  
Paracadutista x12  
Soldato semplice x4

OGGETTI

++ - - - - - ++  
Enemy Chaser (cassa al centro della prima pedana in alto)  
Gas (cassa al centro della seconda pedana in alto)  
Bomb (cassa sulla piccola trave verticale)

---

---

[E4] CONDOTTO

In questa zona si scenderà costantemente, rimanendo legati al proprio paracadute e senza avere la possibilità di sganciarlo. Qui sono presenti alcune coppie di antenne che generano tra di loro scosse elettriche in grado di ferire il personaggio.

NEMICI

++ - - - - - ++  
Bazooka x9  
Girida-O x1  
Lanciamissili x2  
Melly Honey x1  
Soldato semplice x5

OGGETTI

++ - - - - - ++  
Heavy Machine Gun (prima cassa sulla destra)  
Drop Shot (seconda cassa sulla destra)  
Bread (cassa di destra, lungo la prima trave centrale)  
Enemy Chaser (prima cassa sulla sinistra)  
Turkey (seconda cassa sulla sinistra)  
Shotgun (cassa di destra, lungo la quarta trave centrale)

---

---

[E5] MOLO

Nella parte finale è possibile incontrare Rumi Aikawa. Venendoci a contatto, si otterrà un Cibo. Colpendo il suo zaino invece, ne cadranno sul pavimento tre esemplari diversi. In ogni caso Rumi non viene contata tra i Prigionieri liberati.

NEMICI

++ - - - - - ++  
Bazooka x12  
Flying Tara x5  
Girida-0 x2  
Melly Honey x2  
Paracadutista x6  
Sommozzatore x2

OGGETTI

++ - - - - - ++  
Super Grenade (cassa al centro della prima pedana)  
Super Grenade (cassa al centro della terza pedana)

PRIGIONIERI

++ - - - - - ++  
075 Ssg Hectimere  
<> Fish  
(parte destra della penultima pedana)

---

---

[E6]

In questa zona non si può accedere con lo Slug Flyer.

NEMICI

++ - - - - - ++  
Artificiere x1  
Bazooka x1  
Cannoniere x1  
Corazzato x1  
Girida-0 x1  
Soldato semplice x2

OGGETTI

++ - - - - - ++  
Rocket Launcher (cassa sulla piccola pedana di metallo)

---

---

[E7] PALESTRA

NEMICI

++ - - - - - ++  
Bazooka x1  
Cannoniere x2  
Corazzato x1  
Fuciliere x1  
Soldato semplice x4



PRIGIONIERI

++ - - - - - ++

072 Sma Mador  
<> Canned Food  
(nascosto, sacco da boxe)

---

[E8] MAGAZZINO NORD

NEMICI

++ - - - - - ++

Girida-0 x2  
Granatiere x1

OGGETTI

++ - - - - - ++

Carta 055 Dungeon (nascosto, barile in alto a sinistra)

PRIGIONIERI

++ - - - - - ++

065 Fsg Percival  
<> Turkey  
(vicino alla parete destra)

064 Psg Astlabor  
<> Laser Shot  
(nascosto, scatolone in alto a sinistra)

---

[E9]

NEMICI

++ - - - - - ++

Artificiere x2  
Cannoniere x2  
Corazzato x1  
Granatiere x3  
Melly Honey x1

OGGETTI

++ - - - - - ++

Super Grenade (cassa sulla prima pedana di metallo)  
Carta 006 Black Hound (nascosto, terza telecamera)

---

[E10] SALA DELLA MAPPA

NEMICI

++ - - - - - ++

Artificiere x2  
Soldato semplice x8

OGGETTI

++ - - - - - ++

Carta 019 Heavy Machine Gun Plus (nascosto, cerchio alto sulla mappa)

PRIGIONIERI

++ - - - - - ++

068 Pvt Astamor

<> Heavy Machine Gun

(nascosto, cerchio basso sulla mappa)

---

[E11] UFFICIO DI MORDEN

Per proseguire nella zona successiva bisogna abbattere con le armi la libreria sulla destra.

NEMICI

++ - - - - - ++

Corazzato x2

Soldato semplice x1

PRIGIONIERI

++ - - - - - ++

069 Pfc Servause

<> Carta 021 Laser Shot Plus

(nascosto, quadro con la X)

---

[E12]

NEMICI

++ - - - - - ++

Melty Honey x1

OGGETTI

++ - - - - - ++

Carta 023 Flame Shot Plus (nascosto, sotto il Melty Honey)

---

[E13] CAVERNA

NEMICI

++ - - - - - ++

Soldato mimetico x4

Soldato semplice x1

OGGETTI

++ - - - - - ++

Fish (nascosto, lato sinistro della cassa di destra)

PRIGIONIERI

++ - - - - - ++

070 Ssg Inoue

<> Munizioni

(nascosto, lato sinistro della cassa di sinistra)

---

[E14] MENSA

NEMICI

++ - - - - - ++

Bazooka x1  
Cannoniere x1  
Corazzato x2  
Fuciliere x2  
Girida-O x1

PRIGIONIERI

++ - - - - - ++

067 Msg Mordred  
<> Bomb  
(nascosto, lato sinistro dell'ultimo bancone)

---

[E15] MAGAZZINO SUD

NEMICI

++ - - - - - ++

Melty Honey x1

OGGETTI

++ - - - - - ++

Carta 035 Level 4 Armor (nascosto, scatola in alto a destra)  
Carta 038 Hyper Cannon (nascosto, sopra la scatola in alto a destra)

PRIGIONIERI

++ - - - - - ++

066 Ssg Claudas  
<> Carta 012 Flame Shot Clip  
(vicino alla parete destra)

---

[E16]

NEMICI

++ - - - - - ++

Artificiere x1  
Bazooka x7  
Girida-O x1  
Soldato semplice x4

---

[E17] DOCCE

NEMICI

++ - - - - - ++

Artificiere x1  
Soldato semplice x5

PRIGIONIERI

++ - - - - - ++

061 Ssg Galleron  
<> Drop Shot  
(nascosto, doccia più a destra)

[E18]

NEMICI

++ - - - - - ++

Artificiere x3  
Bazooka x5  
Corazzato x5  
Girida-O x1  
Nop-03 Sarubia x1

OGGETTI

++ - - - - - ++

Iron Lizard (nascosto, seconda telecamera)  
Carta 039 Thruster Plus (cassa a destra della seconda telecamera)

[E19]

NEMICI

++ - - - - - ++

Artificiere x1  
Cannoniere x2  
Corazzato x2  
Girida-O x2  
Granatiere x5  
Soldato semplice x2

OGGETTI

++ - - - - - ++

Heavy Machine Gun (cassa sulla prima pedana di metallo)  
Carta 030 Demon God (nascosto, seconda cassetta dell'elettricità)  
Canned Food (cassa sull'ultima pedana di metallo)

[E20]

NEMICI

++ - - - - - ++

Allen Jr (mini boss)  
Girida-O x1

OGGETTI

++ - - - - - ++

Turkey (cassa sulla pedana d'ingresso)  
Fire Bottle (cassa sulla pedana in alto a sinistra)  
Laser Shot (cassa alla destra del Girida-O)  
Carta 077 Allen Jr (sconfiggendo Allen Jr)

PRIGIONIERI

++ - - - - - ++

071 Psg Gorlois  
<> Heavy Machine Gun  
(sospeso sotto la parte destra della pedana d'ingresso)

[E21]

NEMICI

++ - - - - - ++

Girida-O x1  
Granatiere x2  
Soldato semplice x3

OGGETTI

++ - - - - - ++

Turkey (nascosto, lato sinistro della cassa di destra)  
Carta 040 Armor Piercer Cannon (nascosto, prima cassetta dell'elettricità)

[E22] BAGNI

NEMICI

++ - - - - - ++

Artificiere x3  
Bazooka x2  
Granatiere x3  
Soldato semplice x2

PRIGIONIERI

++ - - - - - ++

062 Pvt Curselaine  
<> Fish  
(nascosto, orinatoio più a sinistra)

063 Cpl Balan  
<> Carta 009 Rocket Launcher Clip  
(nascosto, sospeso sul secondo gabinetto da destra)

[E23]

NEMICI

++ - - - - - ++

Cannoniere x3  
Motociclista x3  
Soldato semplice x4

OGGETTI

++ - - - - - ++

Carta 031 Flak Jacket (nascosto, prima telecamera)  
Metal Slug (pavimento vicino all'uscita)

[E24]

NEMICI

++ - - - - - ++

Bazooka x2  
Melly Honey x1  
Motociclista x1  
Soldato semplice x5

Sottomarino x1

OGGETTI

++ - - - - - ++

Carta 073 Fio (nascosto, prima telecamera)

[E25] PRIGIONI

NEMICI

++ - - - - - ++

Granatiere x1

Melty Honey x1

Soldato mimetico x5

Soldato semplice x6

PRIGIONIERI

++ - - - - - ++

073 Lcl Lionel

<> Rocket Launcher

(sospeso vicino all'uscita, a sinistra)

074 Csm Laurel

<> Fish

(sospeso vicino all'uscita, a destra)

[E26] HANGAR

NEMICI

++ - - - - - ++

Cabracan (boss)

OGGETTI

++ - - - - - ++

Heavy Machine Gun (distruggendo i Droni)

DUNGEON

Blocco F

[@8DG]

Zone -----: cinquanta

Prigionieri -: 25

\*\*\* PRIGIONIERI \*\*\*

\*\*\* CARTE \*\*\*

- 076 Fsg Bleoberis [F1 ]
- 077 Lcl Rience [F17]
- 078 Msg Galahad [F18]
- 079 Cpl Erec [F18]
- 080 Lcl Gingalin [F23]
- 081 Fsg Galihud [F6 ]
- 082 Lcl Clarrus [F26]
- 083 Lcl Pellinor [F50]
- 084 Pfc Uther [F27]
- 085 Pvt Annowre [F48]

- Carta 007 Slug Gunner [F17]
- Carta 042 Infrared Sensor [F18]
- Carta 043 X-Ray Sensor [F23]
- Carta 050 Weird Ruins [F33]
- Carta 051 Pandora [F26]
- Carta 052 Tutor's Love [F50]
- Carta 053 Cave Maze [F32]
- Carta 054 Ancient Soul [F36]
- Carta 068 Mama [F34]
- Carta 069 Angelica [F38]

|                   |       |                   |               |
|-------------------|-------|-------------------|---------------|
| 086 Ssg Clegis    | [F48] |                   |               |
| 087 Sma Tristan   | [F28] |                   |               |
| 088 Pfc Dinadan   | [F32] | *** OGGETTI ***   |               |
| 089 Ssg Safer     | [F36] | Banana            | [F6 , 38]     |
| 090 Fsg Suzuki    | [F34] | Bread             | [F40]         |
| 091 Csm Idrus     | [F34] | Canned Food       | [F27]         |
| 092 Msg Onishi    | [F42] | Drop Shot         | [F38]         |
| 093 Ssg Launcelot | [F40] | Enemy Chaser      | [F48]         |
| 094 Fsg Marrok    | [F30] | Fish              | [F30, 34, 38] |
| 095 Ssg Ector     | [F33] | Flame Shot        | [F1 ]         |
| 096 Pfc Gareth    | [F38] | Heavy Machine Gun | [F28, 42]     |
| 097 Msg Grummor   | [F38] | Rocket Launcher   | [F18, 48]     |
| 098 Pvt Arnold    | [F38] | Shotgun           | [F38]         |
| 099 Pfc Lamorak   | [F38] |                   |               |
| 100 Gen Arthur    | [F38] |                   |               |

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

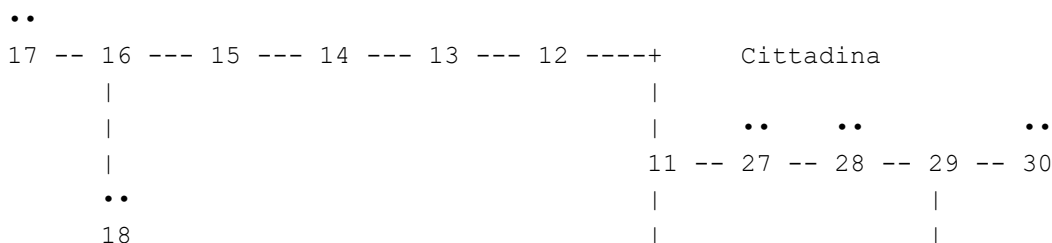
|                     |                                                  |
|---------------------|--------------------------------------------------|
| Artificiere         | [F20]                                            |
| Bazooka             | [F4 , 10, 11, 16, 17, 19, 20, 24, 25]            |
| Cannoniere          | [F6 , 8, 12, 18, 19, 21]                         |
| Corazzato           | [F3 , 6, 11, 20]                                 |
| Fuciliere           | [F16]                                            |
| Girida-O            | [F5 , 9, 12, 14, 17, 19, 22, 26]                 |
| Granatiere          | [F2 , 13, 15, 24]                                |
| Lanciamine          | [F15]                                            |
| Lanciamissili       | [F7 , 8, 10, 13]                                 |
| Melty Honey         | [F23]                                            |
| Motociclista        | [F3 ]                                            |
| Nativo con ascia    | [F41, 42, 44, 45, 46, 48, 49]                    |
| Nativo con torcia   | [F39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49]    |
| Nido di vermi       | [F41]                                            |
| Samurai bombardiere | [F27, 28, 29, 30, 31, 33, 35, 36, 38]            |
| Samurai guerriero   | [F27, 28, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38]    |
| Soldato semplice    | [F1 , 2, 4, 5, 7, 9, 13, 14, 15, 16, 22, 23, 25] |

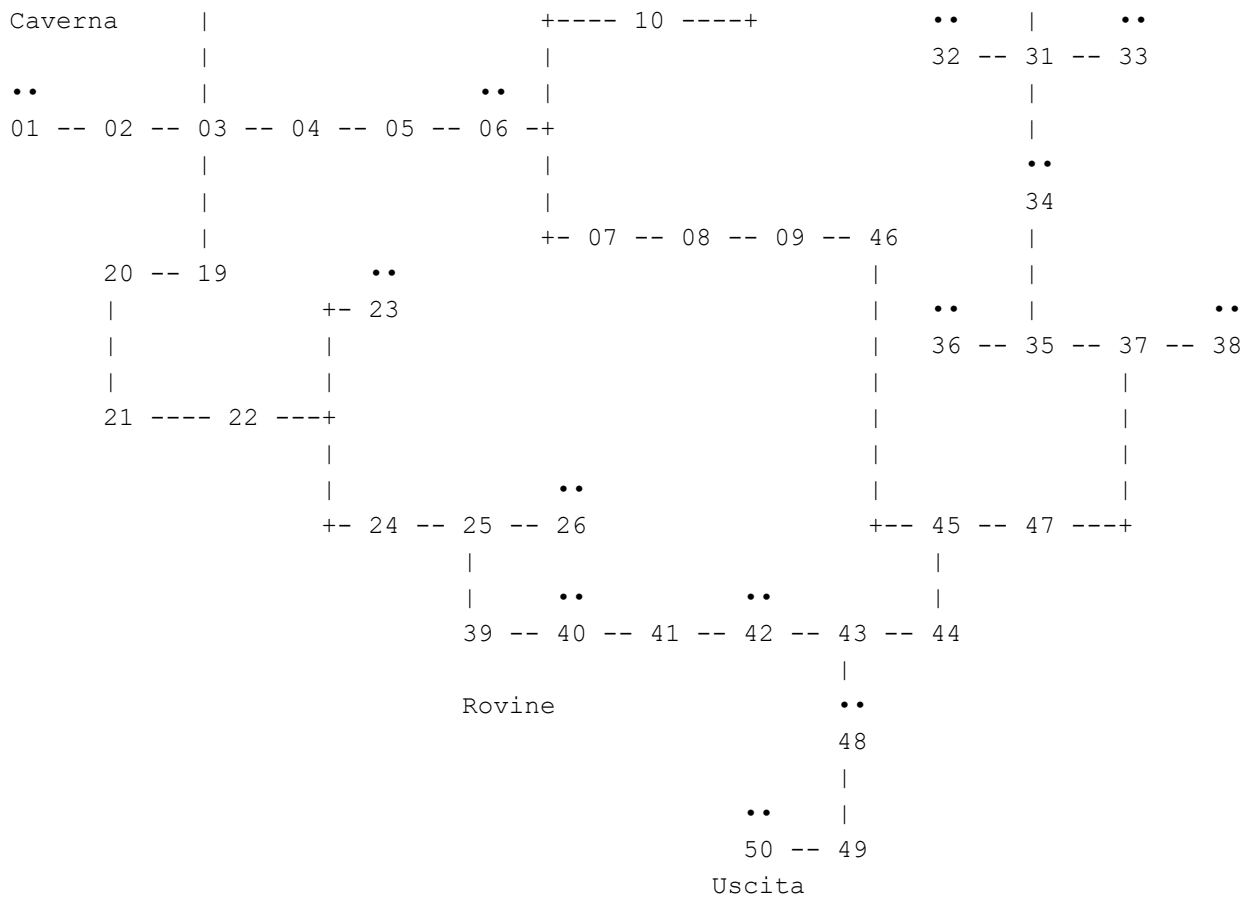
Nel Dungeon si può accedere solo dopo aver raccolto la Carta 055 Dungeon.  
 Per via del gran numero di zone di cui è composta questa località, al posto della mappa, è presente uno schema che indica la disposizione di ognuna di esse in modo tale da sapere dove conducono i vari bivi. I "••" indicano le zone dove sono presenti i Prigionieri.

In questa località gli unici oggetti presenti sono quelli donati dai Prigionieri e, per uscire dal Dungeon, bisogna raggiungere il cartello presente nella zona F50, oppure sarà sufficiente raccogliere una Carta qualsiasi.

Questa località è divisa in tre grandi sezioni:

- 01 ~ 26 Caverna
- 27 ~ 38 Cittadina
- 39 ~ 50 Rovine





Il Dungeon è completamente esplorabile e si può tornare indietro nelle zone già visitate, ad eccezione di quelle collegate da condotti verticali, per le quali è necessario fare tutto il giro per tornare in cima.

I sensi unici sono:

```

16 >>> 18 29 >>> 31
18 >>> 03 31 >>> 34
03 >>> 19 34 >>> 35

20 >>> 21 43 >>> 48
25 >>> 39 48 >>> 49

```

[F1]

NEMICI

```

++ - - - - - ++
Soldato semplice x3

```

PRIGIONIERI

```

++ - - - - - ++
076 Fsg Bleoberis
<> Flame Shot
(nascosto, bandiera con la X sulla sinistra)

```

[F2]

NEMICI

```

++ - - - - - ++
Granatiere x1

```



Soldato semplice x4

\_\_\_\_\_ [F3]  
=====

NEMICI

++ - - - - - ++

Corazzato x2

Motociclista x2

\_\_\_\_\_ [F4]  
=====

NEMICI

++ - - - - - ++

Bazooka x1

Soldato semplice x5

\_\_\_\_\_ [F5]  
=====

NEMICI

++ - - - - - ++

Girida-0 x1

Soldato semplice x3

\_\_\_\_\_ [F6]  
=====

NEMICI

++ - - - - - ++

Cannoniere x4

Corazzato x4

PRIGIONIERI

++ - - - - - ++

081 Fsg Galihud

<> Banana

(sospeso alla sinistra della pedana di metallo)

\_\_\_\_\_ [F7]  
=====

NEMICI

++ - - - - - ++

Lanciamissili x2

Soldato semplice x2

\_\_\_\_\_ [F8]  
=====

NEMICI

++ - - - - - ++

Cannoniere x3

Lanciamissili x2

\_\_\_\_\_ [F9]  
=====

NEMICI

++ - - - - - ++  
Girida-O x1  
Soldato semplice x4

---

[F10]

NEMICI

++ - - - - - ++  
Bazooka x3  
Lanciamissili x2

---

[F11]

NEMICI

++ - - - - - ++  
Bazooka x2  
Corazzato x1

---

[F12]

NEMICI

++ - - - - - ++  
Canniere x1  
Girida-O x2

---

[F13]

NEMICI

++ - - - - - ++  
Granatiere x1  
Lanciamissili x1  
Soldato semplice x2

---

[F14]

NEMICI

++ - - - - - ++  
Girida-O x1  
Soldato semplice x2

---

[F15]

NEMICI

++ - - - - - ++  
Granatiere x1  
Lanciamine x1  
Soldato semplice x2

---

[F16]

NEMICI

++ - - - - - ++

Bazooka x1  
Fuciliere x1  
Soldato semplice x3

---

[F17]

---

NEMICI

++ - - - - - ++

Bazooka x3  
Girida-O x1

PRIGIONIERI

++ - - - - - ++

077 Lcl Rience  
<> Carta 007 Slug Gunner  
(vicino alla parete sinistra)

---

[F18]

---

NEMICI

++ - - - - - ++

Canniere x5

PRIGIONIERI

++ - - - - - ++

079 Cpl Erec  
<> Rocket Launcher  
(sospeso sopra il riflettore in basso a destra)

078 Msg Galahad  
<> Carta 042 Infrared Sensor  
(nascosto, cassetta dell'elettricità in basso a sinistra)

---

[F19]

---

NEMICI

++ - - - - - ++

Bazooka x1  
Canniere x1  
Girida-O x1

---

[F20]

---

NEMICI

++ - - - - - ++

Artificiere x2  
Bazooka x2  
Corazzato x2

---

[F21]

---

NEMICI

++ - - - - - ++

Cannoniere x2

\_\_\_\_\_ [F22]  
=====

NEMICI

++ - - - - - ++

Girida-O x1

Soldato semplice x3

\_\_\_\_\_ [F23]  
=====

NEMICI

++ - - - - - ++

Melty Honey x1

Soldato semplice x1

PRIGIONIERI

++ - - - - - ++

080 Lcl Gingalin

<> Carta 043 X-Ray Sensor

(vicino alla parete destra)

\_\_\_\_\_ [F24]  
=====

NEMICI

++ - - - - - ++

Bazooka x3

Granatiere x1

\_\_\_\_\_ [F25]  
=====

NEMICI

++ - - - - - ++

Bazooka x3

Soldato semplice x2

\_\_\_\_\_ [F26]  
=====

NEMICI

++ - - - - - ++

Girida-O x1

PRIGIONIERI

++ - - - - - ++

082 Lcl Clarrus

<> Carta 051 Pandora

(nascosto, bandiera con la X sulla sinistra)

\_\_\_\_\_ [F27]  
=====

NEMICI

++ - - - - - ++

Samurai bombardiere x2  
Samurai guerriero x10

PRIGIONIERI

++ - - - - - ++

084 Pfc Uther  
<> Canned Food  
(tra le due pedane di legno)

---

---

[F28]

NEMICI

++ - - - - - ++

Samurai bombardiere x2  
Samurai guerriero x4

PRIGIONIERI

++ - - - - - ++

087 Sma Tristan  
<> Heavy Machine Gun  
(nascosto, finestrella lungo i gradini di sinistra)

---

---

[F29]

NEMICI

++ - - - - - ++

Samurai bombardiere x4

---

---

[F30]

NEMICI

++ - - - - - ++

Samurai bombardiere x2  
Samurai guerriero x5

PRIGIONIERI

++ - - - - - ++

094 Fsg Marrok  
<> Fish  
(nella rientranza tra le pedane)

---

---

[F31]

NEMICI

++ - - - - - ++

Samurai bombardiere x2  
Samurai guerriero x3

---

---

[F32]

NEMICI

++ - - - - - ++

Samurai guerriero x4

PRIGIONIERI

++ - - - - - ++

088 Pfc Dinadan

<> Carta 053 Cave Maze

(vicino alla parete sinistra)

---

---

[F33]

NEMICI

++ - - - - - ++

Samurai bombardiere x1

Samurai guerriero x3

PRIGIONIERI

++ - - - - - ++

095 Ssg Ector

<> Carta 050 Weird Ruins

(sospeso sopra la tettoia a nord est)

---

---

[F34]

NEMICI

++ - - - - - ++

Samurai guerriero x5

PRIGIONIERI

++ - - - - - ++

090 Fsg Suzuki

<> Fish

(nell'angolo di sud ovest)

091 Csm Idrus

<> Carta 068 Mama

(nascosto, parte superiore della lanterna in basso a destra)

---

---

[F35]

NEMICI

++ - - - - - ++

Samurai bombardiere x1

Samurai guerriero x4

---

---

[F36]

NEMICI

++ - - - - - ++

Samurai bombardiere x1

Samurai guerriero x4

PRIGIONIERI

++ - - - - - ++

089 Ssg Safer  
<> Carta 054 Ancient Soul  
(vicino alla parete sinistra)

---

[F37]

NEMICI

++ - - - - - ++  
Samurai guerriero x5

---

[F38]

NEMICI

++ - - - - - ++  
Samurai bombardiere x7  
Samurai guerriero x9

PRIGIONIERI

++ - - - - - ++  
096 Pfc Gareth  
<> Shotgun  
(primo ostaggio che cade dall'alto, al centro)

097 Msg Grummor  
<> Fish  
(secondo ostaggio che cade dall'alto, a sinistra)

098 Pvt Arnold  
<> Drop Shot  
(terzo ostaggio che cade dall'alto, a destra)

099 Pfc Lamorak  
<> Banana  
(quarto ostaggio che cade dall'alto, a destra)

100 Gen Arthur  
<> Carta 069 Angelica  
(quinto ostaggio che cade dall'alto, vicino la parete destra)

---

[F39]

NEMICI

++ - - - - - ++  
Nativo con torcia x4

---

[F40]

NEMICI

++ - - - - - ++  
Nativo con torcia x4

PRIGIONIERI

++ - - - - - ++  
093 Ssg Launcelot

<> Bread  
(al centro della pedana di legno)

---

[F41]

---

NEMICI

++ - - - - - ++  
Nativo con ascia x2  
Nativo con torcia x2  
Nido di vermi x1

---

[F42]

---

NEMICI

++ - - - - - ++  
Nativo con ascia x1  
Nativo con torcia x3

PRIGIONIERI

++ - - - - - ++  
092 Msg Onishi  
<> Heavy Machine Gun  
(sospeso sopra la rampa a sinistra)

---

[F43]

---

NEMICI

++ - - - - - ++  
Nativo con torcia x4

---

[F44]

---

NEMICI

++ - - - - - ++  
Nativo con ascia x1  
Nativo con torcia x2

---

[F45]

---

NEMICI

++ - - - - - ++  
Nativo con ascia x3  
Nativo con torcia x4

---

[F46]

---

NEMICI

++ - - - - - ++  
Nativo con ascia x2  
Nativo con torcia x4

---

[F47]

---





utilizzare cose che nel gioco non sempre sono ottenibili.

| CODICE   | EFFETTO                                                   |
|----------|-----------------------------------------------------------|
| 2286524F |                                                           |
| 8E51FD40 | Master Code (serve per poter utilizzare qualsiasi codice) |
| 3112D648 |                                                           |
| B66140BA |                                                           |
| DA2F5AD7 | L'energia diventa infinita                                |
| 2313C12E |                                                           |
| 961BC0CF | Si ottengono infiniti esplosivi                           |
| 057174DD |                                                           |
| 6C869FE3 | Si diviene invincibili                                    |
| 3316A68F |                                                           |
| 2FF96EA5 |                                                           |
| D5206750 | Il salto raggiunge un'altezza molto elevata               |
| A0D99078 |                                                           |
| 6883B588 |                                                           |

\*\*\*\*\*

\* CODICI CODE BREAKER \*

\*\*\*\*\*

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

| CODICE        | EFFETTO                                     |
|---------------|---------------------------------------------|
| 32004948 0032 | L'energia diventa infinita                  |
| 82000072 FFFF | Le Armi ottengono munizioni infinite        |
| 3200006F 0063 | Si ottengono infiniti esplosivi             |
| 3200006E 0002 | Si ottengono le bottiglie incendiarie       |
| 33004756 0063 | Si ottengono infinite bombe per i veicoli   |
| 32000028 00FF | Si diviene invincibili                      |
| 8200CD68 0600 | Tutte le Missioni sono selezionabili        |
| 32000055 0001 | Si impugna il fucile anzichè l'arma di base |
| 4200CD70 FFFF | Si ottengono tutte le Carte                 |
| 0000000D 0002 |                                             |
| 4200CD90 FFFF | Si ottengono tutti i Prigionieri            |
| 00000007 0002 |                                             |
| D0000020 0001 |                                             |



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