

Mega Man Zero 2 FAQ/Walkthrough (Italian)

by Spanettone

Updated on Jan 3, 2014

GUIDA A MEGA MAN ZERO 2
versione 1.0

gioco : MEGA MAN ZERO 2
sistema : Game Boy Advance
tipo : Azione - Piattaforme
prodotto: CAPCOM

18/11/2013 ---> inizio stesura del documento

22/12/2013 ---> 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 MEGA MAN ZERO 2

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

```
Comandi . . . . . [03CM]  
Azioni . . . . . [03ZN]  
Oggetti . . . . . [03GG]  
Sistema di valutazione . . . . . [03SV]  
Altre nozioni . . . . . [03NZ]  
Consigli vari . . . . . [03CV]
```

```
===== 4) EQUIPAGGIAMENTO
```

```
Armi . . . . . [04RM]  
Chip Elementali . . . . . [04CH]  
Form . . . . . [04FR]  
EX Skill. . . . . [04XS]  
Potenza offensiva. . . . . [04PT]
```

```
===== 5) CYBER-ELF
```

```
Introduzione . . . . . [05CB]  
Cyber-elf Nurse . . . . . [05NR]  
Cyber-elf Animal . . . . . [05ML]  
Cyber-elf Hacker . . . . . [05HK]  
Riepilogo della raccolta . . . . . [05RP]  
Potenziamenti . . . . . [05PT]  
Schema . . . . . [05SC]
```

```
===== 6) SOLUZIONE
```

```
Introduzione . . . . . [06SL]  
Prologo: Un anno dopo . . . . Sand Wilderness. . . . . [06M01]
```

Nella base dei Ribelli	New Resistance Base	[@6M02]
I Baby Elf	Forest of Dysis.	[@6M03]
Esplorando la base	New Resistance Base	[@6M04]
Viaggio in Antartide.	Entrance of Computer Facility . .	[@6M05]
Assalto al treno	Train of Neo Arcadia	[@6M06]
La fenice fiammeggiante.	Power Room	[@6M07]
L'Operazione Righteous Strike. . .	Residential Area	[@6M08]
Pericolo dal cielo	Aircraft	[@6M09]
Un arcano potere	Forest of Notus.	[@6M10]
Il codice segreto.	Roof of Computer Facility	[@6M11]
La caverna luminosa	Crystal Cave.	[@6M12]
La fucina sotterranea	Shuttle Factory.	[@6M13]
Ingresso a Neo Arcadia	Neo Arcadia Temple.	[@6M14]
La sfida del dragone.	Temple of Fire	[@6M15]
La forza dell'orca	Temple of Ice	[@6M16]
Il desiderio del falco	Temple of Wind	[@6M17]
Ultime esplorazioni	[@6M18]
Le radici del male	Yggdrasil.	[@6M19]
Modalità Game Link	[@6GL]

===== 7) NEMICI

Nemici	[@7NM]
Altri pericoli.	[@7PR]
Elementi.	[@7LM]

===== 8) DIALOGHI. [@8DL]

===== 9) MAPPA

Introduzione	[@9MP]
Aircraft.	[@9RC]
Crystal Cave	[@9CC]
Entrance of Computer Facility. . . .	[@9EF]
Forest of Dysis	[@9FD]
Forest of Notus	[@9FN]
Neo Arcadia Temple	[@9NT]
New Resistance Base	[@9RB]
Power Room	[@9PR]
Residential Area	[@9RS]
Roof of Computer Facility	[@9RF]
Sand Wilderness	[@9SW]
Shuttle Factory	[@9SF]
Temple of Fire.	[@9TF]
Temple of Ice	[@9TC]
Temple of Wind.	[@9TW]
Train of Neo Arcadia.	[@9TN]
Yggdrasil	[@9YG]

===== 10) TRUCCHI & CURIOSITÀ

Trucchi	[@10TR]
Curiosità	[@10CS]

CREDITS

--- TUTTI I RIFERIMENTI GEOGRAFICI DEL GIOCO SI BASANO SULLA SEZIONE 9 ---

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

[@1IG]

MEGA MAN ZERO 2 è il secondo capitolo della nuova saga di Mega Man.
Nuove avventure attendono Zero nella sua battaglia contro Neo Arcadia.

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

[@2ST]

-- ANTEFATTO: LA GUERRA DEI MAVERICK --

Durante una spedizione archeologica, il Dr Cain rinvenne le macerie del laboratorio del geniale e leggendario Dr Light assieme alla capsula di 'X', il primo esemplare di robot di nuova generazione. Grazie a questo ritrovamento si sviluppò rapidamente la produzione e la diffusione dei "Replloid", automi in possesso di una vasta intelligenza, di una grande forza fisica e della capacità di pensare ed agire autonomamente, che affiancarono ben presto le persone nelle loro attività.

Dopo alcune settimane dalla loro comparsa avvennero però i primi incidenti causati da alcuni Replloid che non obbedivano più agli uomini. Questi automi ribelli iniziarono ad organizzarsi in gruppi, facendosi chiamare "Maverick". Per risolvere la situazione venne formata una squadra di Replloid avanzati tecnologicamente, i "Maverick Hunter", che avrebbe dovuto distruggere i robot ribelli prima che potessero causare danni.

Lo scontro tra le due fazioni fu molto violento: a capo dei robot ribelli c'erano Sigma, ex Maverick Hunter, ed il suo braccio destro, Vile, mentre a loro si opponeva l'armata guidata da Zero ed 'X'. La guerra fu molto lunga e sanguinosa, con numerose perdite in entrambi gli eserciti. Alla fine Sigma venne definitivamente distrutto e Zero ed 'X' diventarono eroi.

-- MEGA MAN ZERO --

Sono passati cento anni da allora, ed un nuovo governo si è instaurato sul pianeta. Questo organo di controllo, chiamato Neo Arcadia, ha iniziato una feroce caccia al Replloid, accusando ingiustamente tutti gli automi senzienti di essere dei Maverick per poi imprigionarli e smantellarli senza distinzioni. La scienziata Ciel, a capo dei ribelli, ritrova e risveglia Zero, che si pensava fosse perduto da tempo. Unendosi alla Resistenza, il Robot rosso combatte contro i Quattro Guardiani e distrugge Copy X, il capo di Neo Arcadia. La sorte del Robot rosso però risulta ignota dopo l'esplosione della base nemica.

-- MEGA MAN ZERO 2 --

Ad un anno dalla sconfitta di Copy X, Zero continua ancora a vagare nel deserto facendosi strada tra orde di soldati nemici. Tuttavia le lunghe lotte hanno seriamente danneggiato il Robot rosso, il quale si ritrova ormai privo di forze. In suo soccorso arriva Sage Harpuia, uno dei sottoposti di Copy X ed ora nuovo leader di Neo Arcadia. Incredibilmente, il Guardiano risparmia la vita di Zero e lo consegna ai ribelli, affinché venga riparato.

Risvegliatosi nella nuova base della Resistenza, il Robot rosso ritrova i suoi vecchi compagni. A capo dell'organizzazione ora c'è Elpizo, un Replloid intenzionato a combattere Neo Arcadia a viso aperto, mentre Ciel continua le sue ricerche sui Cyber-elf per sviluppare una nuova forma di energia. Zero riprende così il suo ruolo di guerriero della Resistenza contro l'oppressione di Neo Arcadia.

dopo aver spiccato il salto, bisogna avvicinarsi subito al muro per darsi nuovamente lo slancio. Più tempo si tiene premuto il tasto A, maggiore sarà l'altezza raggiunta dal personaggio con il salto.

SCENDERE

[Giù + pulsante A]

Una volta arrivati su una piattaforma, è possibile scendere verticalmente da essa premendo la direzione Giù + il tasto A. Questo si può fare solo dalle piattaforme più sottili. Compiendo questo movimento su una base da cui non si può scendere, Zero eseguirà un semplice salto.

SCATTARE

[pulsante L]

Zero è in grado di eseguire un breve scatto orizzontale in avanti, premendo il pulsante L. Grazie a questa abilità è possibile proseguire più rapidamente lungo le località ed aumentare la distanza massima raggiungibile con un Salto. Durante lo Scatto è possibile aprire il fuoco inoltre è consentito eseguire più Scatti consecutivamente.

Usando questa abilità mentre si rimbalza su una parete, premendo assieme i pulsanti A e L, il Salto raggiungerà una distanza maggiore del normale e questa tecnica prende il nome di Super Rimbalzo. Quest'ultimo può essere necessario per superare sporgenze presenti sul muro da cui si spicca il salto. Per fare questo, eseguire la tecnica e, mentre si è in aria, voltarsi verso la parete di partenza e rimbalzare sul bordo della sporgenza per salirci su oppure per oltrepassarla. Questa procedura prende il nome di Super Rimbalzo ad Effetto.

Per compiere lo Scatto si può anche premere due volte la direzione desiderata. Aprendo il fuoco con i Proiettili Gialli dello Z-Buster mentre si utilizza il lo Scatto, questi potranno infliggere danni lievemente maggiori.

Lo Scatto ha anche una valenza difensiva poichè eseguendolo, il personaggio si abbasserà leggermente in avanti ed alcuni attacchi nemici, che normalmente lo avrebbero colpito, passeranno sopra la sua testa senza danneggiarlo.

ARRAMPICARSI

[Su o Giù, in corrispondenza di una scala]

Il Robot è in grado di muoversi lungo le scale premendo la direzione Su o Giù a seconda dei casi. Mentre ci si sta arrampicando è sempre possibile eseguire un attacco, direzionandolo con Destra o Sinistra. Premendo il pulsante A mentre si è su una scala, il personaggio lascerà la presa raggiungendo rapidamente il pavimento. Saltando e premendo la direzione Su in corrispondenza di una scala, Zero si aggrapperà ad essa al volo.

SCIVOLARE

[tenere premuta la direzione della parete]

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

ATTACCARE

[pulsante B e pulsante R]

Zero può portare con sè due sole armi, tra quelle a sua disposizione, ed ognuna di esse si utilizza premendo il rispettivo pulsante. Il Robot ha la possibilità di attaccare da fermo, in movimento, mentre salta o si lascia cadere, oppure mentre scivola lungo una parete, ma sempre e solo nella direzione verso cui è rivolto.

SUPER ATTACCO

[tenere premuti i pulsante B o R e poi rilasciarli]

Una volta sbloccata l'abilità con la rispettiva arma, Zero possiede la capacità di accumulare energia dentro di sè per eseguire un attacco più potente del normale. Tenendo premuti i pulsante B o R, a seconda dell'arma desiderata, appariranno delle sfere luminose attorno al Robot. Man mano che si accumula energia, esse passeranno da verdi a gialle, segno che la tecnica è pronta, e, rilasciando il pulsante, il Robot eseguirà il Super Attacco. Una volta che questa tecnica sarà stata preparata, essa rimarrà sempre disponibile sino a quando non si rilascerà il tasto tenuto premuto, anche se nel frattempo si subiranno danni. Non si può eseguire un successivo Super Attacco se il precedente è ancora visibile sullo schermo. Il potere elementale equipaggiato si sfrutta solo utilizzando il Super Attacco con un'arma qualsiasi.

SCHERMATA STATUS #
#####

Premendo START durante l'avventura, il gioco si metterà in pausa ed apparirà la Schermata Status, dove è presente un riepilogo della situazione di Zero.

```

-----
+-----+          (R)  Form ->
|  MAIN  | | ZBs |
+-----+          PLAY TIME
                3:23'08
+-----+          CODE NAME
|  SUB   | | ShB |          Flawless
+-----+          Warrior
                | ELEMENT | | Ful |          CRYSTAL
                +-----+          2796
                +-----+          |
                |  ELF   | | Rem | | Bee |
                +-----+          |
ZERO x3  Level A  +-----+ |   |
                | SUB TANK | | E   |
.##### .        +-----+ |___|
                +-----+
                | ESCAPE |
                +-----+
<- Elf List (L)
-----

```

Sulla sinistra è presente:

- un ritratto di Zero, con il colore che indica la Form utilizzata
- il numero di vite a disposizione [Zero x3]
- il giudizio globale ottenuto sino a quel momento [Level A]
- i punti vita (PV) a disposizione [#####.]

destra il nome e l'abilità del Cyber-elf evidenziato. Le Creature lampeggianti sono quelle attualmente equipaggiate.

Premendo i pulsanti L o R si accederà rispettivamente alla Schermata Option o alla Schermata Status.

PER MAGGIORI INFORMAZIONI VEDERE LA SEZIONE 5: CYBER-ELF

```
#####  
# SCHERMATA OPTION #  
#####
```

Premendo il pulsante L dalla Schermata Elf List, oppure R dalla Schermata Status, si accederà alla Schermata Option dove è possibile cambiare la configurazione dei pulsanti.

```
-----  
  
Button Setting \ _____  
  
    TYPE A      Type B      Custom |  
  
Main Weapon    B button  |  
    Jump      A button  |  
    Dash      L button  |  
Sub Weapon     R button  |  
-----  
  
Attack Mode    \ _____  
  
    TYPE A      Type B      Type C |  
  
    B button - Main Weapon |  
R+B button - Sub Weapon  |  
-----  
  
<- Form      (L)                (R) Elf List ->  
-----
```

In alto è indicato quale tra i tre tipi di configurazione di pulsanti si sta utilizzando (Button Setting). I primi due (Type A e Type B) non si possono modificare:

Type A	Type B
(B) Arma Principale	(B) Arma Principale
(A) Salto	(A) Salto
(L) Scatto	(R) Scatto
(R) Arma Secondaria	(L) Arma Secondaria

mentre la configurazione Custom permette di scegliere quale pulsante assegnare ad ogni azione: evidenziarne una e poi premere il tasto su cui posizionarla.

In basso invece si potrà scegliere il metodo di Attacco (Attack Mode) a seconda della configurazione selezionata. Qui sono presenti solo tre metodi fissi:

Type A	Type B	Type C
(B) Arma Principale	(B) Arma Principale	(B) Arma Principale

Premendo i pulsanti L o R si accederà rispettivamente alla Schermata Form o alla Schermata Elf List.

```
#####
# SCHERMATA FORM #
#####
```

Premendo il pulsante L dalla Schermata Option, oppure R dalla Schermata Elf List, si accederà alla Schermata Form dove è possibile visualizzare le Form e le EX Skill ottenute.

```
-----
Form \_____
|_____| |_____| |_____| |
| NF | | EF | | XF | |
|_____| |_____| |_____| |
|_____| |_____| |_____| |
| RF | | PF | |
|_____| |_____| |
| POTENZA ##
| DIFESA ##
EX Skill \_____
|_____| |_____| |_____| |
| LS | | TS | | SS | |
|_____| |_____| |_____| |
| SE | | FS | |
|_____| |_____| |
|
<- Status (L) (R) Option ->
```

Nella parte alta sono presenti le Form ottenute al termine di una missione, in quella bassa le EX Skill ricevute dai boss sconfitti, ed infine sulla destra la spiegazione della tecnica evidenziata dal cursore.

Per quanto riguarda le Form, se ne può utilizzare solo una alla volta; le EX Skill invece possono essere equipaggiate anche tutte assieme.

Premendo i pulsanti L o R si accederà rispettivamente alla Schermata Status o alla Schermata Option.

PER MAGGIORI INFORMAZIONI VEDERE LA SEZIONE 4: EQUIPAGGIAMENTO

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

Eliminando i nemici potrà capitare che essi rilascino oggetti utili per ripristinare la vita del Robot. Se non vengono raccolti subito, essi spariranno

dopo alcuni secondi. Anche in alcune zone delle località è possibile trovare questi oggetti.

GLOBO ARANCIONE GRANDE (ripristina tutta la vita)

GLOBO ARANCIONE MEDIO (ripristina 8 PV)

GLOBO ARANCIONE PICCOLO (ripristina 4 PV)

Questi tre oggetti hanno la funzione di curare Zero facendogli recuperare i PV persi. Dopo aver recuperato almeno un Sub Tank, raccogliendo un Globo Arancione quando si possiede già il massimo di vita, i PV ripristinati verranno accumulati nel contenitore per poi essere utilizzati in seguito. Una volta riempito un Sub Tank si passerà a quello successivo. Un Globo Arancione grande colma completamente un intero Sub Tank.

Dove si trovano

Aircraft -----	Esterni del velivolo	[grande]
Aircraft -----	Primo Corridoio Laser	[medio]
Aircraft -----	Percorso Nord	[medio]
Aircraft -----	Secondo Corridoio Laser	[medio]
Crystal Cave -----	Dirupo	[medio]
Crystal Cave -----	Resti del velivolo	[grande]
Entrance of C.F. -----	Zona Raffreddamento	[grande]
Entrance of C.F. -----	Rampe	[medio]
Forest of Dysis -----	Parete rocciosa	[medio]
Forest of Dysis -----	Prima galleria	[medio]
Forest of Dysis -----	Seconda galleria	[medio]
Forest of Notus -----	Radura	[medio]
Forest of Notus -----	Tunnel d'ingresso	[medio]
Forest of Notus -----	Tunnel intricato	[medio e grande]
Power Room -----	Corridoio Principale	[medio]
Power Room -----	Zona Binari	[grande]
Power Room -----	Zona Reticolo	[medio]
Power Room -----	Zona Scale	[medio]
Residential Area -----	Settore Centrale	[medio]
Roof of C.F. -----	Secondo Edificio	[medio e grande]
Sand Wilderness -----	Zona Precipizi	[medio]
Shuttle Factory -----	Corridoio di fusione	[medio]
Shuttle Factory -----	Zona Tralicci	[medio]
Temple of Ice -----	Secondo Edificio	[medio]
Temple of Ice -----	Corridoio sommerso	[medio]
Temple of Wind -----	Secondo Edificio	[grande]
Temple of Wind -----	Zona Colonne	[grande]
Train of Neo Arcadia -	Primo Treno	[medio]
Train of Neo Arcadia -	Motrice	[medio]
Yggdrasil -----	Prime Sentinelle	[medio e piccolo]
Yggdrasil -----	Corridoio viola	[medio]
Yggdrasil -----	Seconde Sentinelle	[medio e piccolo]
Yggdrasil -----	Anticamera bianca	[medio]

ENERGY CRYSTAL GRANDE (16 unità)

ENERGY CRYSTAL PICCOLO (4 unità)

Questi due oggetti servono per nutrire i Cyber-elf. La quantità di Cristalli che si possiedono è indicata alla voce "Crystal" presso la Schermata Status. All'interno delle località è possibile trovare esclusivamente l'esemplare grande, mentre quello piccolo si riceve solo eliminando i nemici.

Dove si trovano

Aircraft -----	Esterni del velivolo
Aircraft -----	Primo Corridoio Laser

Aircraft ----- Percorso Nord
 Crystal Cave ----- Esterni della grotta
 Crystal Cave ----- Primo Corridoio luminoso
 Crystal Cave ----- Dirupo
 Crystal Cave ----- Secondo Corridoio luminoso
 Crystal Cave ----- Resti del velivolo
 Entrance of C.F. ----- Distesa di ghiaccio
 Entrance of C.F. ----- Rampe
 Forest of Dysis ----- Bosco
 Forest of Dysis ----- Parete rocciosa
 Forest of Dysis ----- Galleria segreta
 Forest of Notus ----- Radura
 Forest of Notus ----- Zona Appigli
 Forest of Notus ----- Tunnel d'ingresso
 Forest of Notus ----- Tunnel intricato
 Neo Arcadia Temple --- Settore Occidentale
 Power Room ----- Zona Binari
 Power Room ----- Zona Segreta
 Power Room ----- Zona Reticolo
 Power Room ----- Zona Scale
 Residential Area ----- Settore Centrale
 Roof of C.F. ----- Rampe minate
 Shuttle Factory ----- Precipizio
 Shuttle Factory ----- Corridoio di fusione
 Shuttle Factory ----- Zona Tralicci
 Temple of Wind ----- Primo Edificio
 Temple of Wind ----- Zona di collegamento
 Temple of Wind ----- Secondo Edificio
 Temple of Wind ----- Zona Colonne
 Train of Neo Arcadia - Primo Treno

VITA BONUS

Questa grande 'Z' arancione aggiunge una vita bonus a quelle già in possesso del Robot. Si possono possedere sino ad un massimo di 9 vite.

Dove si trovano

Aircraft ----- Percorso Nord
 Crystal Cave ----- Esterni della grotta
 Crystal Cave ----- Secondo Corridoio Luminoso
 Entrance of C.F. --- Distesa di ghiaccio
 Entrance of C.F. --- Rampe
 Forest of Dysis ---- Bosco
 Forest of Dysis ---- Galleria segreta
 Forest of Notus ---- Zona Appigli
 Neo Arcadia Temple - Settore Bivio
 Power Room ----- Zona Reticolo
 Roof of C.F. ----- Corridoio interno
 Sand Wilderness ---- Zona Precipizi
 Temple of Fire ----- Secondo Edificio
 Temple of Ice ----- Secondo Edificio
 Temple of Ice ----- Corridoio sommerso
 Temple of Wind ----- Primo Edificio
 Temple of Wind ----- Secondo Edificio
 Yggdrasil ----- Anticamera bianca

Il gioco prevede dei criteri con cui viene giudicato lo svolgimento di ogni missione. La valutazione ottenuta viene indicata con una lettera e mostrata accanto alla barra di vita del personaggio. I criteri utilizzati sono:

- a. ESITO DELLA MISSIONE (Mission) 20 punti
questo criterio valuta se la missione sia stata completata con pieno successo o meno. Alcuni incarichi possono prevedere la distruzione di diverse componenti oppure la protezione di altri perciò più unità si abbattono o si difendono, maggiore sarà il punteggio ottenuto. Per ogni missione che lo richiede verrà indicato il compito speciale da portare a termine.
- b. TEMPO DI COMPLETAMENTO (Clear Time) 20 punti
ogni missione prevede un tempo massimo di completamento per ottenere il punteggio più elevato. Superato questo lasso di tempo, verranno assegnati gradualmente meno punti, a seconda di quanti secondi in più sono stati necessari per terminare l'incarico. Per ogni missione verrà indicato il tempo massimo richiesto per ricevere i 20 punti.
- c. QUANTITÀ DI NEMICI DISTRUTTI (Enemy) 15 punti
ogni missione prevede un numero minimo di nemici da sconfiggere per ottenere il punteggio più elevato. Distruggendone una quantità inferiore verranno assegnati gradualmente meno punti, a seconda di quanti esemplari in meno non si sono sconfitti per terminare l'incarico. Per ogni missione verrà indicata la quantità minima di nemici richiesta per ricevere i 15 punti.
- d. DANNI SUBITI (Damage) 15 punti
questa voce assegna un determinato punteggio a seconda di quanti PV si siano persi durante tutta la durata della missione. All'inizio verrà sottratto un punto dopo aver subito 6 PV di danno, in seguito ne verrà sottratto un altro ogni 5 PV persi:
da 0 a 5 PV persi -> 15 punti
da 6 a 10 PV persi -> 14 punti
da 11 a 15 PV persi -> 13 punti
da 16 a 20 PV persi -> 12 punti
e così via.
- e. TENTATIVI UTILIZZATI (Retry) 15 punti
completando la missione senza mai perdere la vita si otterrà sempre il massimo dei punti. Ogni nuovo tentativo utilizzato farà diminuire il punteggio ottenuto.
- f. CYBER-ELF SACRIFICATI (Elf) 15 punti
per ottenere il massimo dei punti in questo criterio bisognerà evitare di usare i Cyber-elf durante la missione. Aver utilizzato il potere delle Creature per migliorare in maniera permanente le caratteristiche di Zero, ad esempio per aumentare i suoi PV massimi, farà diminuire in ogni missione il punteggio ricevuto, anche se si sono utilizzati questi Cyber-elf quando non si sta svolgendo alcun incarico.

Sommando tutti i punteggi dei vari criteri si otterrà infine una valutazione della missione, che farà media con le altre ricevute in precedenza, e produrrà così un giudizio globale dell'avventura:

96 ~ 100 --> S
86 ~ 95 --> A
76 ~ 85 --> B
66 ~ 75 --> C
56 ~ 65 --> D

46 ~ 55 --> E
meno di 45 --> F

Assieme ad essa, a seconda di come ci si è comportati, si riceverà anche un titolo.

In questo gioco il giudizio globale influenza la capacità di imparare nuove abilità. Possedendolo un valore pari ad S oppure ad A, i vari boss potranno utilizzare durante lo scontro anche un attacco speciale detto EX SKILL, più potente e pericoloso degli altri. Una volta sconfitti, Zero imparerà l'abilità dei boss e potrà eseguirli in seguito.

ALTRE NOZIONI

[@3NZ]

=== PARLARE CON CIEL ===

Parlando con Ciel, presso la New Resistance Base - Stanza di Ciel, o nella Sala Missioni, è possibile fare diverse cose:

a: salvare la propria avventura selezionando "Process Data":

- Save Data --: salva l'avventura corrente. Il gioco consente di creare sino a sei salvataggi differenti
- Load Data --: carica un'avventura precedentemente salvata
- Erase Data -: cancella un'avventura precedentemente salvata

b: equipaggiare e nutrire i Cyber-elf selezionando "Process Cyber-elf":

.DOWNLOAD ELF

permette di equipaggiare sino a tre Cyber-elf, anche tutti della stessa categoria, per poterne poi sfruttare i poteri dalla Schermata Status. Selezionare lo spazio vuoto dove aggiungere una Creatura poi scegliere quale Cyber-elf equipaggiare tra quelli in possesso. Le Creature, i cui ritratti risultano coperti da una 'X' rossa lampeggiante, sono quelle già utilizzate oppure quelle che non sono state ancora nutrite a sufficienza.

.FEED ELF

permette di nutrire i Cyber-elf con i vari Energy Crystal che si sono raccolti durante le missioni. Selezionare la Creatura a cui donare i Cristalli e sulla destra apparirà la quantità necessaria per far evolvere il Cyber-elf allo stadio successivo, assieme al numero di Energy Crystal che si possiedono. Spostare il cursore con Destra e Sinistra e aumentare o diminuire il numero dei Cristalli da donare premendo le direzioni Su o Giù. Le Creature che possiedono un ritratto piccolo non hanno bisogno di Energy Crystal; quelle dal ritratto medio devono essere nutrite una sola volta prima di poter essere equipaggiate; infine quelle dal ritratto grande necessitano di una doppia razione di Energy Crystal per poterne sfruttare il potere.

.ASK ABOUT ELF

Ciel da una rapida spiegazione di cosa sono i Cyber-elf

=== ESPLORARE LE LOCALITÀ ===

Una volta terminata una qualsiasi missione, è possibile esplorare nuovamente le località completate. Recarsi presso la New Resistance Base - Sala Missioni, posizionarsi al centro della sala e parlare con l'Operatore. In seguito scegliere tra l'elenco proposto in quale località ritornare. Per terminare l'esplorazione in qualsiasi momento, utilizzare l'Escape Unit dalla Schermata

Status oppure raggiungere la stanza del boss. Non è consentito però usare l'Escape Unit durante una missione.

.....

* CONSIGLI VARI *

[@3CV]

- Le varie missioni prevedono un limite di tempo massimo per poter ottenere i 20 punti, perciò ignorate gli ostacoli e le sezioni non necessarie per il completamento dell'incarico.
- In ogni missione sono presenti diversi Cyber-elf da raccogliere. Poichè il gioco valuta il tempo impiegato per il completamento dell'incarico, ignorate le Creature che non riuscite ad ottenere rapidamente, in quanto potrete recuperarle tutte con calma in seguito.
- Studiate bene le caratteristiche delle Armi: alcune possono colpire in verticale, altre sono in grado di attraversare ostacoli e così via. Usare l'Arma giusta al momento giusto renderà più semplice proseguire nel gioco.
- Una volta ottenuto un Sub Tank, fate in modo di averlo sempre pieno prima di cominciare una nuova missione. In questa maniera avrete da parte una buona quantità di PV per curarvi in ogni momento.
- Quasi tutti i nemici si rigenerano continuamente tornando nelle zone già esplorate. Fate attenzione perciò a quando vi spostate e sfruttate questa caratteristica per ottenere da loro Energy Crystal ed oggetti per recuperare PV.
- Zero muore istantaneamente cadendo in un burrone, venendo a contatto con le spine o la lava oppure schiacciato tra due elementi, perciò calibrate bene i salti tra una piattaforma ed un'altra. Perdendo la vita si riprenderà subito la missione.
- Tenete sempre pronto il Super Colpo con entrambe le armi, in modo tale da utilizzarlo subito contro il primo nemico che incontrate. Prima di entrare nella stanza di un boss o di un mini boss, possibilmente fate in modo che sia già pronto il Super Colpo dell'elemento a cui essi risultano deboli.
- Spendete del tempo, tra una missione e l'altra, per sbloccare le tecniche delle varie armi. Più attacchi avrete a disposizione, più semplice e rapido sarà sconfiggere i nemici e proseguire nell'avventura.
- Se non rappresentano una minaccia immediata, evitate i nemici al posto di eliminarli. Affrontate gli avversari solo per ricevere il massimo dei punti per la valutazione, oppure quando vi sono di ostacolo oppure quando avete bisogno di ricaricarvi.
- Prima di entrare nella sala finale, eliminate i nemici per recuperare PV. Contro i boss di fine missione non lanciatevi allo sbaraglio: esaminate prima i loro metodi di attacco ed i loro punti deboli, poi passate all'azione.
- Dopo aver subito un danno, Zero sarà invincibile per alcuni istanti. Sfruttate questo breve lasso di tempo per superare ostacoli pericolosi oppure per infliggere danni ai nemici.

offensiva. Aprendo il fuoco, Zero sparerà orizzontalmente un proiettile giallo inoltre sarà possibile eseguire raffiche di massimo tre colpi premendo ripetutamente il pulsante B. Lo Z-Buster è l'unica arma che possiede due tipi di caricamento, in ordine crescente di potenza offensiva, la Cometa Verde e la Sfera Possente. Le tecniche dello Z-Buster non sono in grado di attraversare muri ed ostacoli.

Liv.1 - PROIETTILE GIALLO & COMETA VERDE

il primo livello dello Z-Buster permette di sparare sino a tre Proiettili Gialli in serie e di utilizzare la Cometa Verde, la quale possiede una potenza offensiva tre volte superiore rispetto allo sparo iniziale. Aprendo il fuoco mentre si usa lo Scatto, i Proiettili Gialli infliggeranno danni maggiori rispetto allo sparo semplice da fermo, ma questa proprietà non si applica alla Cometa Verde o alla Sfera Possente.

Liv.2 - SFERA POSSENTE

attaccando diversi nemici usando la Cometa Verde, si otterrà questo livello dello Z-Buster che permette di utilizzare anche la Sfera Possente, la quale possiede una potenza offensiva sei volte superiore rispetto al Proiettile Giallo.

Liv.3 - CARICAMENTO RAPIDO

attaccando diversi nemici usando la Sfera Possente, si otterrà questo livello dello Z-Buster che permette di ridurre da tre a due secondi il tempo necessario per preparare il Super Attacco.

Le EX Skill legate allo Z-Buster sono:

- .Blast Shot
- .Laser Shot
- .Spark Shot
- .Triple Shot

Z-SABER

<> 5 tecniche

<> Zero inizierà il gioco equipaggiando questa Arma

Questa spada laser è l'Arma più versatile a disposizione di Zero poichè possiede un gran numero di tecniche. Il suo raggio d'azione è piuttosto limitato, se paragonato a quello delle altre armi, mentre la sua potenza offensiva è la più alta in assoluto. Le tecniche della Z-Saber sono in grado di attraversare muri ed ostacoli.

Liv.1 - FENDENTE SEMPLICE & PRIMO FENDENTE

gli attacchi di base della Z-Saber consistono nel Fendente Semplice, usato mentre si cammina; il Fendente Aereo, eseguito in aria; il Fendente in Scatto, compiuto correndo, ed infine quello usato mentre si scivola lungo le pareti. A queste tecniche si aggiunge il Primo Fendente della tripla combinazione, eseguito dal personaggio mentre si trova immobile sul pavimento.

Liv.2 - SECONDO FENDENTE

attaccando diversi nemici usando il Fendente semplice, si otterrà questo livello della Z-Saber che permette di eseguire subito un altro attacco dopo aver sferrato il primo. Il Secondo Fendente copre un'area leggermente maggiore rispetto al Primo.

Liv.3 - TERZO FENDENTE

attaccando diversi nemici usando il Fendente semplice, si otterrà questo livello della Z-Saber che permette di eseguire subito un ulteriore attacco dopo aver sferrato i primi due. Il Terzo Fendente copre un'area superiore rispetto agli altri due, possiede una maggiore potenza offensiva ma è anche leggermente più lento.

Liv.4 - SUPER FENDENTE

attaccando diversi nemici usando il Fendente semplice, si otterrà questo livello della Z-Saber che permette di eseguire il Super Attacco. Il personaggio compie un potente fendente verticale, rilasciando anche un'onda d'urto che si innalza verso l'alto ed è in grado di ferire i nemici. Il Super Fendente causa in genere il doppio dei danni rispetto al semplice attacco.

Liv.5 - CARICAMENTO RAPIDO

attaccando diversi nemici usando il Super Fendente, si otterrà questo livello della Z-Saber che permette di ridurre da tre a due secondi il tempo necessario per preparare il Super Attacco.

Le EX Skill legate alla Z-Saber sono:

- .Kougenjin
- .Sengatotsu
- .Sharp Edge
- .Tenshouzan

CHAIN ROD

<> 3 tecniche

<> New Resistance Base - Laboratorio, parlare con Cerveau dopo aver completato il Prologo

La Chain Rod è una catena estensibile con diverse funzioni. Questa Arma possiede la caratteristica di poter colpire in varie direzioni sia da fermi che saltando. Zero non è in grado di compiere un attacco durante lo Scatto ed usando questa Arma mentre si cammina il personaggio si fermerà per eseguire un affondo. Da fermo, Zero può attaccare in tutte le direzioni, tranne che verso sud. Saltando invece, il personaggio può eseguire l'affondo in tutte le otto direzioni. Infine, scivolando lungo le pareti, Zero può colpire solo frontalmente.

La seconda caratteristica importante della Chain Rod è quella di potersi agganciare alle pareti. Tenendo premuto il pulsante d'attacco quando si è in aria e scagliando la Chain Rod contro un muro, la punta dell'arma si conficcherà al suo interno e Zero rimarrà agganciato. Da questa posizione non è possibile attaccare e si perderà la presa nel caso in cui si venga colpiti, ma si possono eseguire i seguenti movimenti:

- oscillare avanti e indietro [direzioni Destra e Sinistra]
- accorciare o allungare la catena [direzioni Su e Giù]
- sganciarsi dalla parete [rilasciare il pulsante d'attacco]

Questa proprietà permette a Zero di superare in maniera sicura diversi ostacoli e di recarsi in zone altrimenti non raggiungibili. Bisogna ricordarsi che la Chain Rod si aggancia alle pareti esclusivamente quando il personaggio è in aria. Provando a farlo mentre ci si trova sul pavimento non si otterrà alcun risultato.

La terza ed ultima caratteristica della Chain Rod è quella di poter afferrare e

tirare a sè oggetti e nemici. Tenendo premuto il pulsante d'attacco quando si è sul pavimento e scagliando la Chain Rod contro un nemico o un oggetto, la punta dell'arma si conficcherà al suo interno, paralizzandolo. Da questa posizione non è possibile attaccare e si perderà la presa nel caso in cui si venga colpiti, ma si possono eseguire i seguenti movimenti:

- tirare a sè il bersaglio [direzione Indietro]
- sganciare il bersaglio [rilasciare il pulsante d'attacco]

Questa proprietà permette al personaggio di raccogliere oggetti situati all'interno delle strettoie e soprattutto di spostare i grandi blocchi quadrati presenti in diverse località. Per quanto riguarda gli avversari invece, non tutti possono essere paralizzati dalla Chain Rod. Zero è in grado di afferrare e tirare a sè nemici oppure oggetti anche scagliando l'arma in diagonale.

Liv.1 - AFFONDO & PRESA

l'attacco di base della Chain Rod consiste in un semplice affondo verso la direzione scelta. Questa tecnica è molto rapida e causa danni discreti inoltre l'arma è in grado di agganciarsi alle pareti o di afferrare nemici e oggetti.

Liv.2 - BASTONE ROTANTE

attaccando diversi nemici usando l'Affondo, si otterrà questo livello della Chain Rod che permette di eseguire il Super Attacco. Il personaggio fa roteare l'arma colpendo ripetutamente i nemici. Il Bastone Rotante viene eseguito verso l'alto quando Zero si trova sul pavimento, invece è direzionato in avanti se viene utilizzato in volo.

Liv.3 - CARICAMENTO RAPIDO

attaccando diversi nemici usando il Bastone Rotante, si otterrà questo livello della Chain Rod che permette di ridurre da tre a due secondi il tempo necessario per preparare il Super Attacco.

L'unica EX Skill legata alla Chain Rod è l'Energy Chain.

SHIELD BOOMERANG

<> 3 tecniche

<> New Resistance Base - Laboratorio, parlare con Cerveau dopo aver completato il Prologo

Lo Shield Boomerang è l'unica arma a disposizione del personaggio in grado di offrire difesa dagli attacchi nemici. Questo scudo è in grado di respingere i proiettili gialli sparati dagli avversari, i quali poi ne verranno danneggiati. Lo Shield Boomerang però non protegge dal contatto con i nemici e non è in grado di respingere altri tipi di proiettili. Non si può usare lo scudo mentre si esegue lo Scatto, ma è possibile camminare con lo Shield Boomerang alzato. A differenza delle altre armi, è possibile utilizzare sin da subito il Super Attacco dello Shield Boomerang, il quale è in grado di attraversare muri ed ostacoli.

Liv.1 - SCUDO BOOMERANG

usando il Super Attacco, l'unica tecnica offensiva di questa arma, Zero scaglia il suo scudo che funzionerà come un boomerang, ferendo i nemici lungo il cammino per poi tornare dal personaggio. L'arma viene lanciata verso l'alto se Zero si trova sul pavimento, verso il basso mentre si attacca in volo. Indipendentemente dai propri movimenti, lo Shield Boomerang tornerà sempre nelle mani del personaggio.

Liv.2 - AUMENTO DELLA GITTATA

attaccando diversi nemici usando lo Scudo Boomerang, si otterrà questo livello dello Shield Boomerang che aumenta l'area coperta dall'attacco.

Liv.3 - ULTERIORE AUMENTO DELLA GITTATA

attaccando diversi nemici usando lo Scudo Boomerang, si otterrà questo livello dello Shield Boomerang che aumenta ulteriormente l'area coperta dall'attacco.

L'unica EX Skill legata allo Shield Boomerang è il Filter Shield.

.....

```
/-----\  
|  CHIP ELEMENTALI  |                               [CH4@]  
\-----/
```

Zero può modificare il potere elementale contenuto nelle sue armi equipaggiando questi Chip particolari, che si ottengono dopo aver sconfitto determinati boss. Una volta recuperato un Chip, accedere alla Schermata Status e selezionarlo dalla voce "Element" (la cassa grigia indica nessun elemento equipaggiato).

Questo potere speciale è molto utile perchè permette di eliminare più rapidamente la gran parte dei nemici, in quanto essi risultano deboli ad uno dei tre elementi. Questo potere però viene utilizzato solo eseguendo il Super Attacco della rispettiva arma, mentre le altre tecniche non causeranno alcun effetto aggiuntivo. Alcune EX Skill invece aumentano la loro efficacia se usate assieme ad un determinato Chip. L'elemento attualmente equipaggiato è indicato dal colore delle armi sotto la barra di vita del personaggio.

L'effetto degli elementi cambia a seconda che si stia colpendo un boss oppure un nemico semplice. Saper scegliere bene l'elemento da equipaggiare è fondamentale durante lo svolgimento dell'avventura.

BOSS

Colpito dall'elemento a cui risulta debole, subirà il 50% dei danni in più e rimarrà stordito per alcuni istanti, durante i quali non potrà però essere ferito. Un boss inoltre potrà anche resistere maggiormente ad un determinato elemento, subendo il 50% dei danni in meno, oppure non rimanerne affatto ferito, nonostante venga colpito dal Super Attacco.

NEMICI SEMPLICI

L'unico effetto che si ottiene colpendoli con gli elementi a cui risultano deboli è la paralisi temporanea, durante la quale non si rimane feriti dal contatto e che si può sfruttare per danneggiarli ulteriormente. Nella grande maggioranza dei casi, solo gli elementi Ghiaccio e Fulmine sono in grado di paralizzare i nemici semplici, mentre il Fuoco non causa loro alcun effetto aggiuntivo.

I Chip Elementali a disposizione di Zero sono:

- Chip Fulmine
- Chip Fuoco
- Chip Ghiaccio

<><> CHIP FULMINE (colore giallo)

Questo potere si ottiene sconfiggendo il boss Panter Flauclaws presso il Train of Neo Arcadia. I boss vulnerabili all'elemento Fulmine sono:

- Armed Fefnir
- Fighting Fefnir
- Golem Type F
- Phoenix Magnion

<><> CHIP FUOCO (colore rosso)

Questo potere si ottiene sconfiggendo il boss Phoenix Magnion presso la Power Room. I boss vulnerabili all'elemento Fuoco sono:

- Armed Leviathan
- Fairy Leviathan
- Golem Type I
- Poler Kamrous

<><> CHIP GHIACCIO (colore celeste)

Questo potere si ottiene sconfiggendo il boss Poler Kamrous presso l'Entrance of Computer Facility. I boss vulnerabili all'elemento Ghiaccio sono:

- Anchus Brothers
- Armed Harpuia
- Golem Type E
- Kuwagust Anchus
- Panter Flauclaws
- Pinofeel
- Sage Harpuia
- Tentolancer

.....

```
/-----\  
| FORM | [4FR]  
\-----/
```

Zero è in grado di utilizzare diverse configurazioni, dette Form, a seconda delle proprie esigenze. Le Form modificano i parametri base del personaggio:

- ."Potenza" quantità di danni inflitti con le Armi, ma non con le EX Skill
- ."Difesa" quantità di danni subiti dai nemici
- ."Velocità" rapidità nel camminare

inoltre gli possono donare nuove abilità o variare quelle già in possesso, solitamente riguardanti il Triplo Fendente della Z-Saber.

Queste configurazioni si ottengono compiendo determinate azioni durante una missione ed ogni Form è contrassegnata da un colore. L'ordine di ottenimento delle varie Form è libero e dipende solo dal proprio stile di gioco. Non è possibile sbloccare le varie configurazioni compiendo le azioni richieste mentre si esplora nuovamente una località già completata ed inoltre si può ottenere una sola Form per missione. È consentito utilizzare solo una configurazione per volta e la si può cambiare in ogni momento. Per farlo bisogna recarsi presso la Schermata Form e selezionare quale configurazione utilizzare tra quelle possedute.

Le Form a disposizione di Zero sono:

- Active Form
- Defense Form
- Energy Form
- Erase Form

- Normal Form
- Power Form
- Proto Form
- Rise Form
- Ultimate Form
- X Form

— ACTIVE FORM — (arancione)

Potenza	##	2
Difesa	##	2
Velocità	####	4
	TOT	8

Proprietà : la Form permette a Zero di eseguire la Trottola Aerea e la Capriola Rotante con la Z-Saber, le quali sostituiscono rispettivamente il Fendente Aereo ed il Fendente in Scatto. Tuttavia il personaggio può utilizzare solo il Primo Fendente della Z-Saber.

Requisito : eliminare 20 nemici usando il Fendente in Scatto della Z-Saber durante una missione

L'Active Form è una delle migliori configurazioni tra quelle iniziali perchè unisce ad una elevata velocità anche la possibilità di eseguire due nuovi attacchi. La Trottola Aerea permette a Zero di colpire più volte i bersagli mentre si trova in aria, mentre la Capriola Rotante causa lo stesso effetto quando il personaggio esegue lo Scatto. Grazie a queste due nuove abilità è possibile infliggere danni ingenti in pochi istanti. Per utilizzare nuovamente il normale Fendente aereo, premere Giù + B mentre si è in volo. Il normale Fendente in Scatto invece non si può più eseguire. Equipaggiando l'EX Skill Sengatotsu, questa tecnica sostituirà la Capriola Rotante. La missione migliore dove ottenere questa Form è quella della Forest of Notus perchè qui sono presenti diversi nemici che possono essere eliminati facilmente con il Fendente in Scatto della Z-Saber.

— DEFENSE FORM — (verde chiaro)

Potenza	#	1
Difesa	####	4
Velocità	##	2
	TOT	7

Proprietà : la Form aumenta notevolmente la Difesa, a scapito della potenza offensiva della Z-Saber, ed incrementa i danni inflitti lanciando lo Shield Boomerang

Requisito : eliminare 20 nemici con il Super Attacco dello Shield Boomerang durante una missione

La Defense Form è una configurazione esclusivamente difensiva, utile da usare quando bisogna fuggire dai nemici. La sua elevata difesa permette di subire danni minimi e sfruttando la maggiore potenza dello Shield Boomerang è possibile anche danneggiare i nemici mentre si fugge da loro. La missione migliore dove ottenere questa Form è quella dell'Aircraft perchè qui si dovrà proteggere Ciel ed i nemici presenti possono essere facilmente eliminati dal Super Attacco dello Shield Boomerang.

— ENERGY FORM — (giallo)

Potenza	###	3
Difesa	##	2
Velocità	#	1
TOT		6

Proprietà : la Form aumenta le probabilità di ottenere un Globo Arancione dopo aver eliminato un nemico. Usando la Z-Saber, il personaggio esegue in successione due volte il Secondo Fendente ed infine il Primo Fendente. Il numero di Proiettili Gialli sparati con lo Z-Buster invece scende da tre a due, mentre la loro potenza offensiva è leggermente più elevata.

Requisito : raccogliere 25 Globi Arancioni qualsiasi durante una missione

L'Energy Form è una configurazione prettamente di supporto, da utilizzare solo per recuperare PV. La sua discreta potenza offensiva permette di distruggere rapidamente i nemici, per ottenere i Globi Arancioni, nonostante la sua velocità ridotta. La missione migliore dove ottenere questa Form è quella della Residential Area poichè qui è possibile ottenere facilmente un gran numero di Globi Arancioni in quanto sono presenti nemici molto deboli.

— ERASE FORM — (rosa)

Potenza	##	2
Difesa	###	3
Velocità	##	2
TOT		7

Proprietà : la Form permette agli attacchi della Z-Saber ed allo Shield Boomerang di cancellare i proiettili gialli sparati dai nemici. Tuttavia il personaggio può eseguire solo il Secondo Fendente della Z-Saber.

Requisito : respingere 30 proiettili gialli con lo Shield Boomerang durante una missione

L'Erase Form è una configurazione che da il suo meglio durante le fasi difensive. La sua abilità di cancellare i proiettili nemici è molto utile per farsi strada tra le raffiche degli avversari. Tuttavia è bene ricordare che l'Erase Form è in grado di eliminare esclusivamente i proiettili gialli perciò questa sua caratteristica risulta inutile contro la maggior parte dei boss. La missione migliore dove ottenere questa Form è quella della Power Room poichè si dovranno distruggere quattro reattori per proseguire, ed ognuno di essi scaglia un gran numero di proiettili gialli. In alternativa, anche la missione dell'Aircraft è consigliata per sbloccare l'Erase Form perchè qui bisognerà difendere Ciel da molti proiettili gialli.

— NORMAL FORM — (rosso e nero)

Potenza	##	2
Difesa	##	2
Velocità	##	2
TOT		6

Proprietà : questa è la Form iniziale di Zero. I suoi parametri sono bilanciati e nella media, tuttavia questa configurazione non possiede particolari abilità. Zero è in grado di eseguire tutti gli attacchi di base delle sue armi.

Requisito : Zero inizia l'avventura possedendo già questa Form

Per via delle sue caratteristiche di base, la Normal Form non possiede pregi o difetti particolari e perciò è da utilizzare solo fino a quando non si otterrà una configurazione migliore.

—
| — POWER FORM — | (viola)

Potenza	####	4
Difesa	##	2
Velocità	#	1
	TOT	7

Proprietà : la Form aumenta notevolmente la potenza offensiva di tutte le armi di Zero, tranne lo Shield Boomerang, a scapito però della sua Velocità. Inoltre il personaggio può eseguire solo il Terzo Fendente della Z-Saber.

Requisito : tirare a sè 30 oggetti con la Chain Rod durante una missione

La Power Form è una configurazione da usare esclusivamente contro i nemici lenti e che possiedono un gran numero di PV oppure per sbloccare rapidamente le Form che richiedono di distruggere i nemici. La sua potenza offensiva è molto elevata e la possibilità di utilizzare di continuo il Terzo Fendente della Z-Saber, il più potente dei tre, la rende ancora più distruttiva quando bisogna abbattere bersagli resistenti. Tuttavia la sua ridotta velocità risulta un handicap notevole in fase difensiva. La missione migliore dove ottenere questa Form è quella della Forest of Dysis poichè qui sono presenti diversi blocchi quadrati da tirare a sè.

—
| — PROTO FORM — | (verde scuro)

Potenza	####	4
Difesa	#	1
Velocità	##	2
	TOT	7

Proprietà : la Form aumenta notevolmente la potenza offensiva di tutte le armi di Zero a scapito della Difesa. Il personaggio può eseguire solo il Primo Fendente della Z-Saber e lo Shield Boomerang è l'unica arma in grado utilizzare il Super Attacco.

Requisito : completare l'avventura

La Proto Form è una configurazione piuttosto scadente. Possiede una notevole potenza offensiva che però non si può usare a pieno in quanto non è possibile sfruttare tutto il potenziale della Z-Saber ed inoltre l'unico Super Attacco eseguibile è quello dello Shield Boomerang, un'arma prevalentemente di supporto. La sua ridotta capacità difensiva, in aggiunta, è un ulteriore handicap durante le fasi di gioco. Questa sarà l'unica Form utilizzabile iniziando un'avventura a livello Difficile.

—
| — RISE FORM — | (grigio)

Potenza ## 2
Difesa ## 2
Velocità ### 3
TOT 7

Proprietà : la Form modifica il Terzo Fendente della Z-Saber che in questo caso viene sostituito dal Fendente Crescente, un potente attacco eseguito dal basso verso l'alto.

Requisito : eliminare 20 nemici con il Fendente Aereo della Z-Saber durante una missione

La Rise Form è una delle prime configurazioni che si può ottenere, non possiede alcun handicap ed è anche molto utile contro i nemici volanti. Grazie al suo Fendente Crescente, Zero è in grado di colpire facilmente i bersagli fluttuanti o quelli che si lanciano in picchiata contro di lui. La missione migliore dove ottenere questa Form è quella del Train of Neo Arcadia poiché qui bisognerà difendere le casse azzurre dagli assalti dei Carryarm, i quali potranno essere eliminati facilmente con il Fendente Aereo della Z-Saber.

—
| — ULTIMATE FORM — | (rosso e viola)

Potenza ### 3
Difesa ### 3
Velocità ### 3
TOT 9

Proprietà : la Form incrementa tutti i parametri del personaggio e consente di usare istantaneamente i Super Attacchi delle diverse Armi anche premendo una determinata combinazione di pulsanti

Legenda:

O O O

\ | /

O- -O Le otto direzioni della console. Le seguenti combinazioni valgono

/ | \ quando Zero è rivolto verso destra:

O O O

| \

| \ --O + B

O O

Cometa Verde (Z-Buster)

| \

| \ --O | \ --O + B

O O O O

Sfera Possente (Z-Buster)

\ |

--O \ | + B

O O

Super Fendente (Z-Saber)

```

      | \
--O |  \  + B          Bastone Rotante (Chain Rod)
      O  O

```

```

      | \
      |  \  --O + B       Scudo Boomerang (Shield Boomerang)
      O  O

```

Requisito : raccogliere, nutrire ed utilizzare tutti i Cyber-elf

L'Ultimate Form è la migliore delle configurazioni, utile in qualsiasi situazione. Tutti i parametri sono incrementati, è possibile usare all'istante ogni Super Attacco e soprattutto non ci sono handicap che limitano il personaggio. Questa Form non si può sbloccare prima di aver completato la missione del Temple of Wind poichè qui si potranno raccogliere gli ultimi Cyber-elf mancanti. Il momento migliore per iniziare ad usare tutte le Creature è dopo aver completato il Neo Arcadia Temple perchè qui si riceverà l'ultima EX Skill, e quindi in seguito non sarà più importante possedere un giudizio globale elevato.

```

  ___ X FORM ___
|___|           (celeste)

```

```

Potenza   ###   3
Difesa    ##    2
Velocità  ###   3
          TOT   8

```

Proprietà : la Form aumenta la potenza offensiva dello Z-Buster, a scapito però dell'abilità con la Z-Saber. Zero può sparare quattro proiettili con lo Z-Buster, anzichè i normali tre, tuttavia il personaggio può eseguire solo il Secondo Fendente della Z-Saber.

Requisito : eliminare 50 nemici con lo Z-Buster durante una missione

L'X Form è una configurazione che da il suo meglio dalla lunga distanza. Grazie al potenziamento ottenuto dallo Z-Buster è possibile distruggere in pochi secondi gli avversari con molti PV oppure eliminare rapidamente ondate di nemici. La missione migliore dove ottenere questa Form è quella dell'Entrance of Computer Facility poichè è una delle prime che si affronta e sono presenti diversi nemici che si possono eliminare facilmente dalla distanza.

Nella Schermata Form, le varie configurazioni sono disposte in questa maniera:

```

      |           |           |           |
Normal | Energy | X       | Defense | Erase
Form   | Form   | Form   | Form   | Form
-----+-----+-----+-----+-----
Active | Power  | Rise   | Proto  | Ultimate
Form   | Form   | Form   | Form   | Form
      |           |           |           |

```

.....

```
/-----\  
|  EX SKILL  |  
\-----/
```

[@4XS]

Zero è in grado di imparare particolari tecniche dai boss, chiamate EX Skill. Per fare questo però è necessario che il giudizio globale del personaggio sia pari ad S oppure ad A all'inizio della missione. Soltanto in questo caso i boss eseguiranno la propria EX Skill e, una volta sconfitti, Zero otterrà automaticamente la nuova tecnica. Bisogna ricordarsi che il giudizio globale ricevuto al termine della missione non influirà sull'EX Skill del boss appena sconfitto ma bensì su quella del boss della missione successiva.

Ogni EX Skill è legata ad una particolare arma oppure anche ad un determinato Chip Elementale. A differenza delle Armi, i danni inflitti ai nemici usando le EX Skill sono uguali per tutte le Form. Al contrario delle configurazioni, si possono equipaggiare anche tutte le EX Skill contemporaneamente e senza ricevere alcun handicap. Per scegliere quali tecniche utilizzare, recarsi nella Schermata Form e selezionare le EX Skill nella parte bassa dello schermo.

Le EX Skill che si possono imparare sono:

- Blast Shot
- Energy Chain
- Filter Shield
- Kougenjin
- Laser Shot
- Sengatotsu
- Sharp Edge
- Spark Shot
- Tenshouzan
- Triple Shot

BLAST SHOT

```
[-----]
```

Arma : Z-Buster + Chip Fuoco

Boss : Fighting Fefnir, presso la Shuttle Factory

Questa EX Skill sostituisce la Sfera Possente dello Z-Buster. Zero scaglia in orizzontale un globo di magma che, a contatto con un nemico oppure un ostacolo, detona, generando tante piccole esplosioni. Questa tecnica è molto utile contro gli avversari che possiedono un gran numero di PV, i quali subiranno i danni sia dal globo di magma che dalle esplosioni. Contro i boss invece non è consigliato usare il Blast Shot poichè questi nemici, così come il personaggio, godono di alcuni istanti di invincibilità dopo essere stati colpiti e perciò le esplosioni non hanno alcun effetto su di loro.

ENERGY CHAIN

```
[-----]
```

Arma : Chain Rod

Boss : Burble Hekelot, presso la Forest of Notus

Tenendo premuto il tasto della Chain Rod dopo aver afferrato un nemico, Zero assorbe gradualmente i PV dell'avversario per ripristinare la propria barra di vita. Se quest'ultima risulta piena, i PV assorbiti vengono accumulati nei Sub Tank. La tecnica è molto utile per curarsi nei casi di emergenza ma non tutti i nemici sono vulnerabili all'Energy Chain.

FILTER SHIELD

[-----]

Arma : Shield Boomerang

Boss : Rainbow Devil MK2, presso il Neo Arcadia Temple

Premendo il tasto dello Shield Boomerang un attimo prima di venire colpiti dai proiettili gialli nemici, Zero trasforma questi colpi in Energy Crystal piccoli. Per utilizzare questa tecnica contro le raffiche, bisogna premere più volte il pulsante dello scudo con il giusto tempismo. Il Filter Shield non funziona contro altri tipi di proiettili.

KOUGENJIN

[-----]

Arma : Z-Saber

Boss : Sage Harpuia, presso la Crystal Cave

Premendo la direzione Giù + Z-Saber mentre si è sul pavimento, Zero scaglia in orizzontale una lama di energia. La tecnica è discretamente rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. La Kougenjin causa danni sia dal fendente eseguito che dalla lama scagliata inoltre è in grado di oltrepassare ostacoli e nemici. La tecnica è molto utile per distruggere facilmente avversari come i Pantheon Hammer, che si proteggono con il loro scudo.

LASER SHOT

[-----]

Arma : Z-Buster + nessun Chip

Boss : Hyleg Ourobockle, presso la Forest of Dysis

Questa EX Skill sostituisce la Sfera Possente dello Z-Buster. Zero scaglia in orizzontale un raggio laser verde in grado di oltrepassare le difese nemiche, ma non gli ostacoli. Questa tecnica è molto utile per distruggere facilmente avversari come i Pantheon Hammer, che si proteggono con il loro scudo.

SENGATOTSU

[-----]

Arma : Z-Saber + Chip Fulmine (opzionale)

Boss : Kuwagust Anchus, presso l'Aircraft

Questa EX Skill sostituisce il Fendente in Scatto. Zero si lancia in avanti eseguendo un affondo con la sua spada laser. La tecnica è discretamente rapida ed è molto utile contro i nemici allineati. Equipaggiando il Chip Fulmine, la spada diverrà più lunga ed otterrà le proprietà tipiche dell'elemento. Usando l'Active Form, il Sengatotsu sostituirà la Capriola Rotante.

SHARP EDGE

[-----]

Arma : Z-Saber + Chip Ghiaccio (opzionale)

Boss : Fairy Leviathan, presso la Roof of Computer Facility

Premendo la direzione Giù + Z-Saber mentre si è in aria, Zero esegue un attacco in picchiata lungo la verticale. La tecnica è molto rapida ed è utile contro i nemici che possiedono un gran numero di PV. Equipaggiando il Chip Ghiaccio, la Sharp Edge otterrà le proprietà tipiche dell'elemento.

SPARK SHOT

[-----]

Arma : Z-Buster + Chip Fulmine

Boss : Panter Flauclaws, presso il Train of Neo Arcadia

Questa EX Skill sostituisce la Sfera Possente dello Z-Buster. Zero scaglia in orizzontale una sfera di elettricità che, a contatto con un nemico, si scinde in due globi più piccoli che si muovono in verticale, lungo direzioni opposte. Questa tecnica è discretamente potente e può essere utile per distruggere una serie di nemici allineati in verticale. La sfera non si scinde però venendo a contatto contro un ostacolo o una parete.

TENSHOUZAN

[-----]

Arma : Z-Saber + Chip Fuoco (opzionale)

Boss : Phoenix Magnion, presso la Power Room

Premendo la direzione Su + Z-Saber mentre si è sul pavimento, Zero esegue saltando un fendente verso l'alto. La tecnica è discretamente rapida ed è molto utile contro i nemici volanti. Equipaggiando il Chip Fuoco, il Tenshouzan otterrà le proprietà tipiche dell'elemento e Zero salterà più in alto.

TRIPLE SHOT

[-----]

Arma : Z-Buster + Chip Ghiaccio

Boss : Poler Kamrous, presso l'Entrance of Computer Facility

Questa EX Skill sostituisce la Sfera Possente dello Z-Buster. Zero scaglia in orizzontale un blocco di ghiaccio che, a contatto con un nemico, si divide in tre frammenti che poi si aprono a ventaglio. Questa tecnica è discretamente potente e può essere utile per distruggere una serie di nemici allineati.

Nella Schermata Form, le varie EX Skill sono disposte in questa maniera:

Laser	Triple	Spark	Ten	Sen
Shot	Shot	Shot	shouzan	gatotsu
Energy	Sharp	Blast	Kou	Filter
Chain	Edge	Shot	genjin	Shield

.....

+-----+

+-----+

La potenza offensiva di ogni Arma e di ogni EX Skill è quantificata in modo preciso, così per conoscere quanto sia potente ogni attacco usato dalle varie Form, è stata realizzata la seguente tabella, che indica il numero di PV di danno si infliggono ai nemici.

I boss non subiscono i mezzi PV di danno e nel loro caso il valore viene approssimato per difetto. Per i Super Attacchi e le EX Skill è indicata anche la quantità di danni inflitta normalmente, quella causata sfruttando l'elemento a cui il nemico risulta forte e quella procurata equipaggiando il Chip dell'elemento a cui l'avversario è debole.

LEGENDA

"pc" -> per colpo (alcune tecniche sono composte da attacchi multipli)

"." --> tecnica non eseguibile oppure nessun danno causato

TECNICA	ACTIVE	DEFENSE	ENERGY	ERASE	NORMAL
Proiettile Giallo	1	1	1,5	1	1
Proiettile in Scatto	1,5	1,5	2	1,5	1,5
Cometa Verde	3	3	3	3	3
{nor} Sfera Possente	6	6	6	6	6
{for} Sfera Possente	3	3	3	3	3
{deb} Sfera Possente	9	9	9	9	9

Fendente semplice	3	1	3	3	3
Fendente sul muro	4	2	4	4	4
Fendente Aereo	4	2	4	4	4
Fendente in Scatto	.	3	5	5	5
{nor} Super Fendente	8	8	8	8	8
{for} Super Fendente	4	4	4	4	4
{deb} Super Fendente	12	12	12	12	12
Primo Fendente	4	2	5	.	4
Secondo Fendente	.	2	4	4	4
Terzo Fendente	.	3	.	.	5
Fendente Crescente
Trottola Aerea	2 pc
Capriola Rotante	5 pc

Affondo (qualsiasi)	2	2	2	2	2
{nor} Bastone Rotante	2 pc	2 pc	2 pc	2 pc	2 pc
{for} Bastone Rotante	1 pc	1 pc	1 pc	1 pc	1 pc
{deb} Bastone Rotante	3 pc	3 pc	3 pc	3 pc	3 pc

{nor} Scudo Boomerang	6	7	6	6	6
{for} Scudo Boomerang	3	3	3	3	3
{deb} Scudo Boomerang	9	10	9	9	9
Proiettile respinto	1	1	1	.	1

TECNICA	POWER	PROTO	RISE	ULTIMATE	'X'
Proiettile Giallo	1,5	2	1	1,5	2
Proiettile in Scatto	2	2,5	1,5	2	2,5
Cometa Verde	3	.	3	3	4
{nor} Sfera Possente	6	.	6	6	7

{for} Sfera Possente	3	.	3	3	3
{deb} Sfera Possente	9	.	9	9	10

Fendente semplice	4	4	3	3	3
Fendente sul muro	5	5	4	4	4
Fendente Aereo	5	5	4	4	4
Fendente in Scatto	6	6	5	5	5
{nor} Super Fendente	8	.	8	8	8
{for} Super Fendente	4	.	4	4	4
{deb} Super Fendente	12	.	12	12	12
Primo Fendente	.	.	4	4	.
Secondo Fendente	.	.	4	5	4
Terzo Fendente	5	.	.	5	.
Fendente Crescente	.	.	6	.	.
Trottola Aerea
Capriola Rotante

Affondo (qualsiasi)	2,5	3	2	2,5	2
{nor} Bastone Rotante	2,5 pc	.	2 pc	2,5 pc	2 pc
{for} Bastone Rotante	1 pc	.	1 pc	1 pc	1 pc
{deb} Bastone Rotante	3 pc	.	3 pc	3 pc	3 pc

{nor} Scudo Boomerang	6	7	6	6	6
{for} Scudo Boomerang	3	3	3	3	3
{deb} Scudo Boomerang	9	10	9	9	9
Proiettile respinto	1	1	1	1	1

A differenza delle Armi, i danni inflitti ai nemici usando le Ex Skill sono uguali per tutte le Form e dipendono solo dall'affinità elementale del nemico colpito.

EX SKILL		NORMALE	FORTE	DEBOLE
Blast Shot	(globo)	3	1	4
Blast Shot	(esplosioni)	1 pc	1 pc	1 pc
Energy Chain	(danni)	0,5 pc	0,5 pc	0,5 pc
Energy Chain	(cura)	1 pc	1 pc	1 pc
Filter Shield		.	.	.
Kougenjin	(fendente)	5	5	5
Kougenjin	(onda)	3	3	3
Laser Shot		5	5	5
Sengatotsu		6	3	9
Sharp Edge		8	4	12
Spark Shot	(grande)	5	2	7
Spark Shot	(piccoli)	3	1	4
Tenshouzan		7	3	10
Triple Shot	(blocco)	5	2	7
Triple Shot	(scaglie)	3	1	4

La Proto Form non può eseguire le EX Skill Blast Shot, Laser Shot, Spark Shot e Triple Shot.

|\\

|5) CYBER-ELF:|

[@5CB]

|\\

I Cyber-elf sono piccole creature alate e luminose che donano a Zero alcune particolari abilità. Esse possono trovarsi all'interno di gabbiette oppure comparire dopo aver eliminato un nemico. Dopo aver raccolto i Cyber-elf, i loro ritratti verranno aggiunti nella Schermata Elf List.

Tutte le Creature possono essere ottenute in qualsiasi momento, sia durante le missioni che esplorando nuovamente le località. I nemici che compaiono in più località e che possiedono i Cyber-elf invece devono essere sconfitti in una determinata località per rilasciare le Creature.

Per utilizzare il potere del Cyber-Elf, bisogna parlare con Ciel e selezionare prima la voce "Process Cyber-elf" e poi "Download Elf". È possibile equipaggiare sino ad un massimo di tre Creature, anche tutte della stessa categoria, per ogni missione. Prima di poterle aggiungere però, è necessario nutrire alcuni di esse con gli Energy Crystal raccolti durante il gioco, per farle evolvere.

Dalla Schermata Elf List è possibile notare che i ritratti dei Cyber-elf possono essere di dimensioni diverse. Quelli piccoli non hanno bisogno di Energy Crystal e sono fin da subito utilizzabili; quelli medi devono essere nutriti una volta prima di poter essere equipaggiati; infine quelli grandi necessitano di una doppia razione di Energy Crystal per poterne sfruttare il potere. Per nutrire le Creature bisogna parlare con Ciel e selezionare prima la voce "Process Cyber-elf" e poi "Feed Elf". In seguito selezionare il Cyber-elf a cui fornire gli Energy Crystal e donarne la quantità desiderata. Non è necessario dare alla Creatura tutti i cristalli richiesti in un'unica volta bensì è possibile donarli a più riprese, sino ad arrivare alla quantità richiesta. Dopo averla raggiunta, il ritratto del Cyber-elf si modificherà.

Una volta equipaggiate le Creature, appariranno le rispettive icone nella Schermata Status, accanto alla voce "Elf". Per utilizzarle, selezionare la rispettiva icona e premere il pulsante A.

Sfruttando il potere dei Cyber-elf si causerà però la morte delle Creature ed il loro utilizzo influenzerà in negativo la valutazione ottenuta al termine della missione. Tuttavia, a parte alcune eccezioni, le capacità dei Cyber-elf non sono uniche. Dalla Schermata Elf List è possibile notare che diverse Creature possiedono lo stesso ritratto: i Cyber-elf con lo stesso volto donano gli stessi bonus. Gli effetti ottenuti dalle varie Creature possono essere permanenti o temporanei, a seconda dei casi.

Ricapitolando, per utilizzare le Creature bisogna:

- distruggere le gabbie che le imprigionano oppure ottenerle dai nemici
- parlare con Ciel e scegliere la voce "Process Cyber-elf", poi "Download Elf"
- equipaggiare sino ad un massimo di tre Cyber-elf
- se necessario, nutrire le Creature scegliendo la voce "Feed Elf"
- selezionare la rispettiva icona dalla Schermata Status

Le Creature sono divise in tre categorie:

- .Nurse ---> ripristinano la vita di Zero
- .Animal --> migliorano le abilità di Zero
- .Hacker --> modificano lo svolgimento delle missioni

Le Creature di tipo Nurse sono 27 e generalmente servono per curare Zero:

Arnue	Mitick
Charnue	Mureff
Culoppe	Nureff
Emick	Oreff
Estan	Parick
Euppie	Peatan
Fuppie	Pireff
Grandie	Reloppe
Ishilar	Remilar
Kereff	Rireff
Mappie	Satick
Meloppe	Tomilar
Mikilar	Yeppie
Miloppe	

___ ARNUE

Crescita • 300

Effetto • dona 2 Vite Bonus al personaggio

Luogo • Sand Wilderness - Zona Precipizi
dopo aver superato la coppia di Condoroid MK2, gli uccelli meccanici,
è presente una colonna di pietra con in cima uno Shabaroller, il grosso
cactus meccanico. Scivolare lungo l'estremità sinistra della colonna per
accedere in una rientranza dove è situata la gabbia del Cyber-elf.

___ CHARNUE

Crescita • 300

Effetto • dona 2 Vite Bonus al personaggio

Luogo • Crystal Cave - Esterni della grotta
nella zona all'aperto, giunti al condotto che possiede le spine sul
pavimento, lasciarsi scivolare lungo la parete destra di esso per accedere in
un tunnel nascosto che conduce in una nicchia dove è presente la gabbia del
Cyber-elf ed una Vita Bonus

___ CULOPPE

Crescita • no

Effetto • il Cyber-elf si muove incessantemente avanti e indietro per tutto
lo schermo, rilasciando di continuo Globi Arancioni piccoli.
La Creatura non può essere danneggiata dai nemici e rimane attiva
per circa quindici secondi.

Luogo • Power Room - Zona Reticolo
dopo aver distrutto il Reattore Alpha, attraversare la sezione dei pilastri
con le spine e, al posto di superare il portone, scagliare una Telly Bomb,
l'esplosivo generato dallo sfondo, verso la parete fragile situata a sud est.

Entrare nel passaggio apertosi e scendere le scale. Nella zona inferiore è presente un reticolo di sbarre rosa da distruggere sempre con le Telly Bomb. Partendo da sinistra, abbattere il quinto segmento orizzontale superiore ed il quinto segmento verticale inferiore. Così facendo, si potrà accedere al sottile spazio tra una sbarra rosa e la parete blu e trovare la gabbia del Cyber-elf.

EMICK

Crescita • no

Effetto • ripristina tutta la vita

Luogo • Train of Neo Arcadia - Primo Treno
dal punto iniziale della località, muoversi subito verso sinistra per raggiungere l'estremità del treno e trovare la gabbia del Cyber-elf

ESTAN

Crescita • 400

Effetto • genera un Sub Tank permanente. Usando questa Creatura si otterrà al termine di ogni missione un punteggio basso alla voce "Elf".

Luogo • Residential Area - Settore Occidentale
superare il primo blocco quadrato e tirarlo il più possibile sulla destra con la Chain Rod, facendogli scendere il gradino fino a bloccarlo. In seguito, salirvi sopra e da qui scagliare in diagonale la Chain Rod per afferrare il secondo blocco quadrato e tirarlo a sè per farlo cadere sul pavimento.
Entrare nel passaggio così liberato per trovare la gabbia del Cyber-elf.

EUPPIE

Crescita • 250

Effetto • aumenta in modo permanente i PV massimi di 4 unità. Usando questa Creatura si otterrà al termine di ogni missione un punteggio basso alla voce "Elf".

Luogo • Shuttle Factory - Zona Tralicci
giunti nella sezione dove bisogna scalare le pareti verticali evitando i Top Gabyoall, le trottole rosa, si troverà la gabbia del Cyber-elf su una piccola sporgenza sulla destra. Per raggiungerla, arrivare in cima a quella sezione, dove è presente un Pantheon Launcher, il soldato con l'artiglieria pesante. Eliminare il nemico e scendere le scale sotto di lui, tenendosi poi sulla sinistra per atterrare infine sulla sporgenza con la gabbia.

FUPPIE

Crescita • 250

Effetto • aumenta in modo permanente i PV massimi di 4 unità. Usando questa Creatura si otterrà al termine di ogni missione un punteggio basso alla voce "Elf".

Luogo • Entrance of Computer Facility - Sala della Sentinella

subito dopo aver sconfitto il mini boss Golem Type I, si troverà la gabbia del Cyber-elf proprio su una piccola sporgenza al di sopra per del portone. Per raggiungerla, saltare e scivolare lungo il portone per evitare di attivarlo, e da qui usare il Super Rimbalzo ad Effetto per salire sulla sporgenza. In alternativa, usare in aria l'Affondo della Chain Rod per rompere la gabbia ed attendere alcuni secondi affinché il Cyber-elf si abbassi di quota e diventi più semplice da raccogliere.

GRANDIE

Crescita • 300 + 700

Effetto • raddoppia in modo permanente la quantità massima di vita. La prima barra di vita, di colore giallo, sarà coperta da una seconda barra, di colore verde acqua, così come avviene per i boss. Usando questa Creatura si otterrà al termine di ogni missione un punteggio basso alla voce "Elf".

Luogo • Power Room - Zona Segreta
giunti al ponte rosa fragile, scagliare una Telly Bomb, l'esplosivo generato dallo sfondo, contro il soffitto, un po' più a sinistra dell'estremità occidentale del ponte, e, così facendo, si aprirà un condotto. Al suo interno, rimbalzare sulle due pedane per raggiungere la gabbia del Cyber-elf su quella più in alto.

ISHILAR

Crescita • no

Effetto • il Cyber-elf ruota attorno al personaggio assorbendo i proiettili gialli nemici e trasformandoli in PV, ripristinando così la vita di Zero. Il potere della Creatura però non trasforma in PV i danni subiti dal contatto con i nemici, dagli ostacoli o da altri tipi di proiettili. Il Cyber-elf rimane attivo per circa trenta secondi.

Luogo • Entrance of Computer Facility - Distesa di ghiaccio
superato il primo lago, portarsi sulla sua sponda destra e da qui scattare e saltare verso ovest per raggiungere il blocco di ghiaccio galleggiante. Su di esso è situata la gabbia del Cyber-elf.

KEREFF

Crescita • no

Effetto • ripristina 8 PV

Luogo • Forest of Dysis - Prima Galleria
una volta entrati nell'edificio, oltrepassare il primo grande globo rosso sullo sfondo per trovare la gabbia del Cyber-elf su alcuni mattoni in alto a destra. Per raggiungerla, agganciarsi con la Chain Rod alla sporgenza che scende dal soffitto, proprio ad ovest della gabbia. Dopo averlo fatto, oscillare e saltare in direzione dei mattoni. Rimbalzare su di essi per salirvi sopra e raggiungere infine la gabbia del Cyber-elf.

MAPPIE

Crescita • 250

Effetto • aumenta in modo permanente i PV massimi di 4 unità. Usando questa Creatura si otterrà al termine di ogni missione un punteggio basso alla voce "Elf".

Luogo • Forest of Notus - Tunnel d'ingresso
giunti all'ingresso dell'edificio, non saltare sui due mattoni per entrarvi bensì camminarvi attraverso per trovare un tunnel segreto. Al termine del percorso è situata la gabbia del Cyber-elf. Per tornare all'esterno fare la strada al contrario, scalando anche una parete.

MELOPPE

Crescita • no

Effetto • il Cyber-elf si muove incessantemente avanti e indietro per tutto lo schermo, rilasciando di continuo Globi Arancioni piccoli. La Creatura non può essere danneggiata dai nemici e rimane attiva per circa quindici secondi.

Luogo • Temple of Ice - Secondo Edificio
all'interno del tempio con le scale e le spine lungo le pareti, salire la seconda scala per trovare la gabbia del Cyber-elf su una sporgenza a destra

MIKILAR

Crescita • no

Effetto • il Cyber-elf ruota attorno al personaggio assorbendo i proiettili gialli nemici e trasformandoli in PV, ripristinando così la vita di Zero. Il potere della Creatura però non trasforma in PV i danni subiti dal contatto con i nemici, dagli ostacoli o da altri tipi di proiettili. Il Cyber-elf rimane attivo per circa trenta secondi.

Luogo • New Resistance Base - Interni
recarsi al quinto piano, all'interno della torre destra, e parlare con il soldato per ottenere il Cyber-elf. Questa zona si può raggiungere solo dopo aver completato una delle quattro missioni iniziali. Bisogna ottenere il Cyber-elf necessariamente prima di terminare le quattro missioni iniziali.

MILOPPE

Crescita • no

Effetto • il Cyber-elf si muove incessantemente avanti e indietro per tutto lo schermo, rilasciando di continuo Globi Arancioni piccoli. La Creatura non può essere danneggiata dai nemici e rimane attiva per circa quindici secondi.

Luogo • Crystal Cave - Esterni della grotta
nella zona all'aperto, raggiungere la parete orientale e scalarla usando di continuo il Super Rimbalzo ad Effetto. Una volta arrivati all'ultimo gradino, preparare il Super Fendente della Z-Saber, senza cadere, e rilasciarlo verso destra, in modo tale che l'onda d'urto rompa la gabbia del Cyber-elf. Dopo averla liberata, tornare sul pavimento ed attendere alcuni secondi affinché la Creatura si abbassi di quota e diventi più semplice da

raccogliere.

MITICK

Crescita • no

Effetto • ripristina tutta la vita

Luogo • Forest of Notus - Tunnel d'ingresso

giunti all'interno dell'edificio, al primo bivio proseguire verso l'alto. Avanzare poi in direzione est sino a trovare un blocco quadrato. Usare la Chain Rod e tirare il blocco verso sinistra, quanto basta per liberare il passaggio inferiore, dove sono presenti due Energy Crystal grandi. Salire sul blocco e da qui saltare sul posto, scagliando la Chain Rod in verticale. In questo modo ci si aggrapperà al blocco fragile: colpirlo più volte con quest'arma, saltando sempre sul posto sino a liberare l'accesso.

Sempre dal blocco quadrato, saltare sul posto e questa volta agganciarsi all'estremità destra della sporgenza. Da qui, tirarsi su ed oscillare per poi compiere un balzo verso est. Mentre si è in volo, scagliare la Chain Rod in diagonale, in modo tale che si agganci nel punto più alto possibile della parete destra del condotto, per poi tirarsi su. Se fatto correttamente, rilasciando l'arma sarà possibile rimbalzare lungo il muro e raggiungere così la sporgenza dove è situata la gabbia del Cyber-elf.

MUREFF

Crescita • no

Effetto • ripristina 8 PV

Luogo • Roof of Computer Facility - Primo Edificio

dal punto iniziale della località, muoversi subito verso sinistra per scendere lungo il pendio e trovare la gabbia del Cyber-elf in una rientranza sulla destra

NUREFF

Crescita • no

Effetto • ripristina 8 PV

Luogo • Neo Arcadia Temple - Settore Occidentale

all'inizio della località, dopo aver superato la rientranza in basso a sinistra dove è presente un Energy Crystal grande, oltrepassare i tre grossi gradini e scalare la parete sulla destra per raggiungere la gabbia del Cyber-elf in cima ad essa

OREFF

Crescita • no

Effetto • ripristina 8 PV

Luogo • Temple of Ice - Primo Edificio

all'interno del tempio sottomarino, salire sul secondo blocco di ghiaccio e

da qui scivolare lungo la colonna alla sua sinistra. Usare il Super Rimbalzo verso est, facendo attenzione a non toccare le spine sul soffitto, e mentre si è in volo, agganciarsi con la Chain Rod alla colonna a destra. Tirarsi su e rimbalzare su di essa per salirvi in cima e trovare infine la gabbia del Cyber-elf.

PARICK

Crescita • no

Effetto • ripristina tutta la vita

Luogo • Neo Arcadia Temple - Settore Orientale
dopo aver incontrato il primo Signaloid, il dispositivo rotante che scaglia fiamme, gelo e fulmini, scalare il muro subito alla sua destra e da qui usare il Super Rimbalzo verso sinistra per raggiungere la sporgenza dove è situata la gabbia del Cyber-elf

PEATAN

Crescita • 400

Effetto • genera un Sub Tank permanente. Usando questa Creatura si otterrà al termine di ogni missione un punteggio basso alla voce "Elf".

Luogo • Aircraft - Percorso Nord
giunti all'interno del velivolo, arrivare al bivio e scegliere il sentiero che prosegue verso l'alto. Sconfiggere il mini boss Golem Type E per trovare la gabbia del Cyber-elf all'interno della stanza successiva.

PIREFF

Crescita • no

Effetto • ripristina 8 PV

Luogo • New Resistance Base - Esterni
raggiungere il piano più alto ed oltrepassare la torre di sinistra, usando il Super Rimbalzo ad Effetto. La gabbia del Cyber-elf è situata ad ovest, ai piedi della costruzione. Questa zona si può raggiungere solo dopo aver completato una delle quattro missioni iniziali.

RELOPPE

Crescita • no

Effetto • il Cyber-elf si muove incessantemente avanti e indietro per tutto lo schermo, rilasciando di continuo Globi Arancioni piccoli.
La Creatura non può essere danneggiata dai nemici e rimane attiva per circa quindici secondi.

Luogo • Aircraft - Secondo Corridoio Laser
giunti nella zona dove si riuniscono i due percorsi, eliminare il Pantheon Hammer, il soldato armato di mazza chiodata e scudo, situato tra due piccoli fasci verticali, ed arrivare al generatore di corrente successivo.
Non distruggerlo subito bensì superarlo e posizionarsi alla sinistra della

piccola parete verticale con i tre fasci laser orizzontali. Da qui voltarsi verso il generatore e colpirlo con la Sfera Possente dello Z-Buster, potenziata dal Chip Ghiaccio.

Scalare subito la parete e, una volta che i fasci laser saranno disattivati, attraversare il percorso rapidamente sino a raggiungere il muro orientale. Qui, in alto a destra, è presente su una sporgenza la gabbia del Cyber-elf assieme ad un altro generatore di corrente. Dal muro, usare il Super Rimbalzo ad Effetto per salire sulla sporgenza ed ottenere così la Creatura. Bisogna essere molto precisi e rapidi nei movimenti poichè si avranno a disposizione poco più di tre secondi per compiere tutte le operazioni necessarie per arrivare a destinazione prima che si riattivino i fasci laser. Nel caso non si riesca a fare in tempo, rimbalzare sempre lungo il muro, rimanendo al di sopra del laser, ed usare il Super Fendente della Z-Saber per distruggere la gabbia del Cyber-elf ed il generatore di corrente con un unico attacco.

REMILAR

Crescita • no

Effetto • il Cyber-elf ruota attorno al personaggio assorbendo i proiettili gialli nemici e trasformandoli in PV, ripristinando così la vita di Zero. Il potere della Creatura però non trasforma in PV i danni subiti dal contatto con i nemici, dagli ostacoli o da altri tipi di proiettili. Il Cyber-elf rimane attivo per circa trenta secondi.

Luogo • Roof of Computer Facility - Rampe Minate
prima di iniziare la lunga discesa tra le varie rampe, scivolare lungo la parete orientale e da qui usare il Super Rimbalzo ad Effetto per salire sulla sporgenza in alto a destra dove è situata la gabbia del Cyber-elf

RIREFF

Crescita • no

Effetto • ripristina 8 PV

Luogo • Residential Area - Settore Orientale
dopo aver superato una serie di spine sul pavimento, si troverà un blocco quadrato in alto a sinistra. Scagliare in diagonale la Chain Rod per afferrarlo, tirarlo a sè e farlo cadere sul pavimento. Entrare nel passaggio così liberato per trovare la gabbia del Cyber-elf.

SATICK

Crescita • no

Effetto • ripristina tutta la vita

Luogo • Temple of Fire - Percorso Incandescente
dopo aver superato il condotto verticale con i Seal Cannon, i piccoli carrarmati che si muovono lungo le pareti, proseguire verso sinistra e saltare sulla sporgenza a nord ovest per trovare la gabbia del Cyber-elf

TOMILAR

Crescita • no

Effetto • il Cyber-elf ruota attorno al personaggio assorbendo i proiettili gialli nemici e trasformandoli in PV, ripristinando così la vita di Zero. Il potere della Creatura però non trasforma in PV i danni subiti dal contatto con i nemici, dagli ostacoli o da altri tipi di proiettili. Il Cyber-elf rimane attivo per circa trenta secondi.

Luogo • Forest of Notus - Tunnel d'ingresso
poco prima di accedere nella stanza del mini boss Pinofeel, raggiungere il gradino sulla sinistra dove è presente il Panteon Hammer, il soldato armato di mazza chiodata e scudo. Eliminare il nemico e scalare la parete alle sue spalle sino a trovare un condotto segreto che conduce in una nicchia dove è situata la gabbia del Cyber-elf.

YEPPIE

Crescita • 250

Effetto • aumenta in modo permanente i PV massimi di 4 unità. Usando questa Creatura si otterrà al termine di ogni missione un punteggio basso alla voce "Elf".

Luogo • Forest of Dysis - Bosco
nella parte iniziale della località, raggiungere la zona dove compare la prima Bombnet, l'ape porpora esplosiva, ed usare un Super Attacco qualsiasi, potenziato con il Chip Fuoco, per bruciare le foglie nella parte alta dello schermo. Una volta rimosse, diverranno facilmente visibili alcune pedane sottili. Saltare su di esse e raggiungere quella posizionata più a sinistra per trovare la gabbia del Cyber-elf.

CYBER-ELF ANIMAL

[@5ML]

Le Creature di tipo Animal sono 27 e generalmente servono per migliorare le abilità di Zero:

Atti	Birwin
Beebite	Bomblow
Beefire	Bomgrow
Beehitt	BompheW
Beelanch	Bomserow
Beellet	Fubuffa
Beeshot	Jettah
Beestin	Kelon
Beesult	Putick
Biraero	Stickah
Bircarry	Stickie
Birflow	Stickoh
Birhang	Stickoo
Birhelp	

ATTI

Crescita • 70

Effetto • questo Cyber-elf aumenta in modo permanente la velocità con la quale Zero sale o scende le scale. Usando questa Creatura si otterrà al termine di ogni missione un punteggio basso alla voce "Elf".

Luogo • Entrance of Computer Facility
distruggere 4 esemplari di Rollin' 22, i cannoni che ruotano attorno ai tubi, per ottenere il Cyber-elf

BEEBITE

Crescita • no

Effetto • il Cyber-elf rimane al fianco di Zero, per tutta la durata della missione, aprendo automaticamente il fuoco contro i nemici. La Creatura non può essere colpita dagli avversari e può emettere un solo proiettile alla volta.

Luogo • Residential Area
distruggere 8 esemplari di Pantheon Guardian, i soldati armati di spada laser, per ottenere il Cyber-elf

BEEFIRE

Crescita • no

Effetto • il Cyber-elf rimane al fianco di Zero, per tutta la durata della missione, aprendo automaticamente il fuoco contro i nemici. La Creatura non può essere colpita dagli avversari e può emettere un solo proiettile alla volta.

Luogo • Roof of Computer Facility
distruggere 5 esemplari di Yuki da Machine, i lanciatori di palle di neve, per ottenere il Cyber-elf

BEEHITT

Crescita • no

Effetto • il Cyber-elf rimane al fianco di Zero, per tutta la durata della missione, aprendo automaticamente il fuoco contro i nemici. La Creatura non può essere colpita dagli avversari e può emettere un solo proiettile alla volta.

Luogo • Crystal Cave
distruggere 3 esemplari di Pantheon Hopper, i soldati verdi che saltano, per ottenere il Cyber-elf

BEELANCH

Crescita • no

Effetto • il Cyber-elf rimane al fianco di Zero, per tutta la durata della missione, aprendo automaticamente il fuoco contro i nemici.

La Creatura non può essere colpita dagli avversari e può emettere un solo proiettile alla volta.

Luogo • Power Room - Reattore Alpha
distruggere il primo reattore per ottenere automaticamente il Cyber-elf

___ BEELLET

Crescita • no

Effetto • il Cyber-elf rimane al fianco di Zero, per tutta la durata della missione, aprendo automaticamente il fuoco contro i nemici.
La Creatura non può essere colpita dagli avversari e può emettere un solo proiettile alla volta.

Luogo • Neo Arcadia Temple
distruggere 3 esemplari di Pantheon Launcher, i soldati con l'artiglieria pesante, per ottenere il Cyber-elf

___ BEESHOT

Crescita • no

Effetto • il Cyber-elf rimane al fianco di Zero, per tutta la durata della missione, aprendo automaticamente il fuoco contro i nemici.
La Creatura non può essere colpita dagli avversari e può emettere un solo proiettile alla volta.

Luogo • Forest of Dysis
distruggere 10 esemplari di Saranet, le api gialle, per ottenere il Cyber-elf

___ BEESTIN

Crescita • no

Effetto • il Cyber-elf rimane al fianco di Zero, per tutta la durata della missione, aprendo automaticamente il fuoco contro i nemici.
La Creatura non può essere colpita dagli avversari e può emettere un solo proiettile alla volta.

Luogo • Power Room
distruggere 7 esemplari di Panel Cannon, i cannoni fluttuanti, per ottenere il Cyber-elf

___ BEESULT

Crescita • no

Effetto • il Cyber-elf rimane al fianco di Zero, per tutta la durata della missione, aprendo automaticamente il fuoco contro i nemici.
La Creatura non può essere colpita dagli avversari e può emettere un solo proiettile alla volta.

Luogo • Temple of Wind
distruggere 8 esemplari di Pantheon Hunter, i soldati blu armati di fucile, per ottenere il Cyber-elf

BIRAERO

Crescita • no

Effetto • attivando questo Cyber-elf e cadendo in un precipizio, la Creatura solleverà automaticamente Zero, permettendogli di tornare sul pavimento. Il suo potere ha una durata di circa cinque secondi durante i quali sarà possibile riposizionare il personaggio usando i tasti direzionali e si sarà invulnerabili. Premere il pulsante A per interrompere la risalita in ogni momento.

Luogo • Train of Neo Arcadia
distuggere 10 esemplari di Spiking, le sfere chiodate che avanzano sul pavimento, per ottenere il Cyber-elf

BIRCARRY

Crescita • no

Effetto • attivando questo Cyber-elf e cadendo in un precipizio, la Creatura solleverà automaticamente Zero, permettendogli di tornare sul pavimento. Il suo potere ha una durata di circa cinque secondi durante i quali sarà possibile riposizionare il personaggio usando i tasti direzionali e si sarà invulnerabili. Premere il pulsante A per interrompere la risalita in ogni momento.

Luogo • Residential Area
distuggere 5 esemplari di Gli-Eye, i nemici volanti con un occhio rosso, per ottenere il Cyber-elf

BIRFLOW

Crescita • no

Effetto • attivando questo Cyber-elf e cadendo in un precipizio, la Creatura solleverà automaticamente Zero, permettendogli di tornare sul pavimento. Il suo potere ha una durata di circa cinque secondi durante i quali sarà possibile riposizionare il personaggio usando i tasti direzionali e si sarà invulnerabili. Premere il pulsante A per interrompere la risalita in ogni momento.

Luogo • Crystal Cave
distuggere 12 esemplari di Hottalook, i nemici generati a gruppi dagli specchi volanti, per ottenere il Cyber-elf

BIRHANG

Crescita • no

Effetto • attivando questo Cyber-elf e cadendo in un precipizio, la Creatura solleverà automaticamente Zero, permettendogli di tornare sul pavimento. Il suo potere ha una durata di circa cinque secondi durante i quali sarà possibile riposizionare il personaggio usando i tasti direzionali e si sarà invulnerabili. Premere il pulsante A per interrompere la risalita in ogni momento.

Luogo • Forest of Notus
distruggere 6 esemplari di Shurubon, gli esplosivi che compaiono dai precipizi, per ottenere il Cyber-elf

BIRHELP

Crescita • no

Effetto • attivando questo Cyber-elf e cadendo in un precipizio, la Creatura solleverà automaticamente Zero, permettendogli di tornare sul pavimento. Il suo potere ha una durata di circa cinque secondi durante i quali sarà possibile riposizionare il personaggio usando i tasti direzionali e si sarà invulnerabili. Premere il pulsante A per interrompere la risalita in ogni momento.

Luogo • Temple of Wind
distruggere 5 esemplari di Barrier Counter, i nemici volanti muniti di scudo frontale, per ottenere il Cyber-elf

BIRWIN

Crescita • no

Effetto • attivando questo Cyber-elf e cadendo in un precipizio, la Creatura solleverà automaticamente Zero, permettendogli di tornare sul pavimento. Il suo potere ha una durata di circa cinque secondi durante i quali sarà possibile riposizionare il personaggio usando i tasti direzionali e si sarà invulnerabili. Premere il pulsante A per interrompere la risalita in ogni momento.

Luogo • Sand Wilderness
distruggere 5 esemplari di Condoroid MK2, gli uccelli meccanici, per ottenere il Cyber-elf

BOMBLOW

Crescita • no

Effetto • il Cyber-elf ruota attorno al personaggio assorbendo i proiettili gialli nemici ed immagazzinando la loro potenza distruttiva. Dopo averne assimilati circa una decina, la Creatura genera una grande esplosione che danneggia tutti gli avversari nelle immediate vicinanze. Il potere del Cyber-elf però non accumula il potere degli ostacoli o di altri tipi di proiettili.

Luogo • Roof of Computer Facility
distruggere 3 esemplari di Flopper, le sfere marroni esplosive, per ottenere il Cyber-elf

BOMBGROW

Crescita • no

Effetto • il Cyber-elf ruota attorno al personaggio assorbendo i proiettili gialli nemici ed immagazzinando la loro potenza distruttiva.

Dopo averne assimilati circa una decina, la Creatura genera una grande esplosione che danneggia tutti gli avversari nelle immediate vicinanze. Il potere del Cyber-elf però non accumula il potere degli ostacoli o di altri tipi di proiettili.

Luogo • Roof of Computer Facility
distruggere 20 esemplari di Mini Mine, i piccoli esplosivi sul pavimento, per ottenere il Cyber-elf

BOMPHEW

Crescita • no

Effetto • il Cyber-elf ruota attorno al personaggio assorbendo i proiettili gialli nemici ed immagazzinando la loro potenza distruttiva. Dopo averne assimilati circa una decina, la Creatura genera una grande esplosione che danneggia tutti gli avversari nelle immediate vicinanze. Il potere del Cyber-elf però non accumula il potere degli ostacoli o di altri tipi di proiettili.

Luogo • Power Room
distruggere 4 esemplari di Telly Bomb, gli esplosivi generati di continuo dallo sfondo, per ottenere il Cyber-elf. Assicurarsi che i nemici esplodano effettivamente poichè scagliarli fuori dallo schermo non verrà considerato come una eliminazione.

BOMSEROW

Crescita • no

Effetto • il Cyber-elf ruota attorno al personaggio assorbendo i proiettili gialli nemici ed immagazzinando la loro potenza distruttiva. Dopo averne assimilati circa una decina, la Creatura genera una grande esplosione che danneggia tutti gli avversari nelle immediate vicinanze. Il potere del Cyber-elf però non accumula il potere degli ostacoli o di altri tipi di proiettili.

Luogo • Forest of Dysis
distruggere 3 esemplari di Bombnet, le api porpora esplosive, per ottenere il Cyber-elf

FUBUFFA

Crescita • 250

Effetto • generalmente subendo dei danni, Zero verrà leggermente respinto all'indietro. Il potere di questo Cyber-elf impedisce che il personaggio venga respinto quando viene ferito. Usando questa Creatura si otterrà al termine di ogni missione un punteggio basso alla voce "Elf".

Luogo • Entrance of Computer Facility
distruggere 4 esemplari di Ice Lifter, i cingolati che spingono i blocchi di ghiaccio, per ottenere il Cyber-elf

JETTAH

Crescita • 300

Effetto • il potere di questo Cyber-elf aumenta in modo permanente la velocità con la quale Zero cammina. Usando questa Creatura si otterrà al termine di ogni missione un punteggio basso alla voce "Elf".

Luogo • Shuttle Factory
distruocere 3 esemplari di Pantheon Hammer, i soldati armati di mazza chiodata e scudo, per ottenere il Cyber-elf

___ KELON

Crescita • 150

Effetto • il potere di questo Cyber-elf riduce in modo permanente la velocità con la quale Zero scivola lungo le pareti. Usando questa Creatura si otterrà al termine di ogni missione un punteggio basso alla voce "Elf".

Luogo • Forest of Notus
distruocere 5 esemplari di Caterpull, i vermini verdi che cadono dall'alto, per ottenere il Cyber-elf

___ PUTICK

Crescita • 200 + 500

Effetto • generalmente il personaggio muore all'istante venendo a contatto con le spine oppure cadendo nella lava. Il potere di questo Cyber-elf permette a Zero di subire 6 PV di danno anzichè venire eliminato istantaneamente da quei due pericoli.

Luogo • Forest of Dysis
sconfiggere il mini boss Pinofeel per ottenere automaticamente il Cyber-elf

___ STICKAH

Crescita • no

Effetto • il Cyber-elf si lancia automaticamente contro il nemico più vicino, paralizzandolo per alcuni istanti. Mentre rimane immobilizzato, si subiranno ugualmente danni venendoci a contatto. Non tutti i nemici sono vulnerabili a questa tecnica.

Luogo • Forest of Dysis
distruocere 3 esemplari di Securipider, i ragni meccanici, per ottenere il Cyber-elf

___ STICKIE

Crescita • no

Effetto • il Cyber-elf si lancia automaticamente contro il nemico più vicino, paralizzandolo per alcuni istanti. Mentre rimane immobilizzato,

si subiranno ugualmente danni venendoci a contatto. Non tutti i nemici sono vulnerabili a questa tecnica.

Luogo • Entrance of Computer Facility
distruggere 5 esemplari di Jangyo, i pesci meccanici, per ottenere il Cyber-elf

STICKOH

Crescita • no

Effetto • il Cyber-elf si lancia automaticamente contro il nemico più vicino, paralizzandolo per alcuni istanti. Mentre rimane immobilizzato, si subiranno ugualmente danni venendoci a contatto. Non tutti i nemici sono vulnerabili a questa tecnica.

Luogo • Temple of Fire
distruggere 5 esemplari di Seal Cannon, i piccoli carrarmati che si muovono lungo le pareti, per ottenere il Cyber-elf

STICKOO

Crescita • no

Effetto • il Cyber-elf si lancia automaticamente contro il nemico più vicino, paralizzandolo per alcuni istanti. Mentre rimane immobilizzato, si subiranno ugualmente danni venendoci a contatto. Non tutti i nemici sono vulnerabili a questa tecnica.

Luogo • Roof of Computer Facility
distruggere 4 esemplari di Snow Garm, i lupi meccanici, per ottenere il Cyber-elf

CYBER-ELF HACKER

[@5HK]

Le Creature di tipo Hacker sono 27 e generalmente servono per modificare lo svolgersi delle missioni:

Acool	Itheroth
Anurray	Lanite
Ashiro	Menite
Aterner	M-orapp
Clockle	M-oreno
Clocpull	M-orina
Clocsule	M-orossa
Cloctell	Stoccum
Dable	Stockel
Hafmardo	Stocpell
Hafmarmn	Stocpuss
Itemass	Stoctem
Itemeter	Stocttus
Iterex	

ACOOOL

Crescita • no

Effetto • per tutta la durata della missione, questo Cyber-elf rende il giudizio globale del personaggio pari ad A, permettendogli così di ricevere l'EX Skill del boss. Se si possiede già un giudizio pari ad A oppure ad S, la Creatura non avrà alcun effetto.

Luogo • Entrance of Computer Facility - Rampe
giunti nel settore con le rampe, posizionarsi sulla prima di esse, scattare e saltare verso nord est. Rimbalzare sulla sporgenza proprio in cima alla parete di spine e su di essa si troverà la gabbia del Cyber-elf. In caso di difficoltà, esplorando la località dopo aver sconfitto il boss, non sarà più presente il ghiaccio sul pavimento e quindi sarà più semplice scattare e saltare.

ANURRAY

Crescita • no

Effetto • per tutta la durata della missione, questo Cyber-elf rende il giudizio globale del personaggio pari ad A, permettendogli così di ricevere l'EX Skill del boss. Se si possiede già un giudizio pari ad A oppure ad S, la Creatura non avrà alcun effetto.

Luogo • New Resistance Base - Interni
dopo aver completato una delle quattro missioni alla ricerca di Elpizo, recarsi da Andrew e parlare con lui. L'anziano Reploid farà diverse domande a Zero e, rispondendo a tutte correttamente, si riceverà il Cyber-elf. In caso di errore, bisognerà ricominciare il test dall'inizio. Dal momento in cui si comincia a parlare con Andrew, rispondere "Yes", "Yes", "Bread factory", "Near a creek", "Bun with cream" ed infine "People smiling".

ASHIRO

Crescita • no

Effetto • per tutta la durata della missione, questo Cyber-elf rende il giudizio globale del personaggio pari ad A, permettendogli così di ricevere l'EX Skill del boss. Se si possiede già un giudizio pari ad A oppure ad S, la Creatura non avrà alcun effetto.

Luogo • Forest of Dysis - Bosco
nella parte iniziale della località, raggiungere la zona dove compare la prima Bombnet, l'ape porpora esplosiva, ed usare un Super Attacco qualsiasi, potenziato con il Chip Fuoco, per bruciare le foglie nella parte alta dello schermo. Una volta rimosse, diverrà facilmente visibile la gabbia del Cyber-elf su una piccola pedana a nord ovest di un tronco.

ATERNER

Crescita • no

Effetto • per tutta la durata della missione, questo Cyber-elf rende il giudizio globale del personaggio pari ad A, permettendogli così di ricevere l'EX Skill del boss. Se si possiede già un giudizio pari ad A oppure ad S, la Creatura non avrà alcun effetto.

Luogo • Aircraft - Stiva

dopo aver protetto Ciel, recarsi nella stanza sulla sinistra e non scendere subito le scale, bensì raggiungere l'angolo di nord ovest della camera per trovare la gabbia del Cyber-elf su una cassa

___ CLOCKLE

Crescita • no

Effetto • questo Cyber-elf riduce per tutta la durata della missione il tempo necessario a preparare il Super Attacco delle varie armi

Luogo • Train of Neo Arcadia - Motrice

subito dopo aver difeso le casse dai Carryarm, gli androidi volati gialli, superare il vagone successivo per trovare la gabbia del Cyber-elf sulla pedana destra ai piedi dello stesso

___ CLOCPULL

Crescita • no

Effetto • questo Cyber-elf riduce per tutta la durata della missione il tempo necessario a preparare il Super Attacco delle varie armi

Luogo • Temple of Ice - Ascensore del mare

all'interno del tempio dove la marea fa salire il blocco di ghiaccio, la gabbia del Cyber-elf è situata sul penultimo gradino a sinistra, protetta da un Yadokroid, il granchio con la conchiglia viola.

___ CLOCSULE

Crescita • no

Effetto • questo Cyber-elf riduce per tutta la durata della missione il tempo necessario a preparare il Super Attacco delle varie armi

Luogo • Crystal Cave - Primo Corridoio Luminoso

appena entrati nella grotta, scivolare lungo le pareti per evitare le spine e tenersi il più possibile sulla sinistra per rimbalzare sulla piccola sporgenza dove è situata la gabbia del Cyber-elf. Da qui poi scattare e saltare verso destra per proseguire nella discesa.

___ CLOCTELL

Crescita • no

Effetto • questo Cyber-elf riduce per tutta la durata della missione il tempo necessario a preparare il Super Attacco delle varie armi

Luogo • Forest of Notus - Tunnel intricato

poco prima di entrare nel lungo corridoio che conduce alla stanza del boss, si incontreranno due coppie vicine di blocchi quadrati fragili, disposti in orizzontale ed in verticale. Distruggere solo quello verticale più in alto e posizionarsi su quello più basso; da qui usare la Chain Rod per afferrare il blocco quadrato posto sulla destra e tirarlo a sé per farlo cadere sul

pavimento. Saltare oltre le spine e scendere lungo il condotto per atterrare sul blocco appena caduto. Usare lo Scatto verso destra per raggiungere il gradino oltre le spine dove è situata la gabbia del Cyber-elf.

___ DABLE

Crescita • 200 + 500

Effetto • il potere di questo Cyber-elf raddoppia in modo permanente la quantità di PV ricevuta raccogliendo i Globi Arancioni ed i cristalli ottenuti recuperando gli Energy Crystal. Usando questa Creatura si otterrà al termine di ogni missione un punteggio basso alla voce "Elf".

Luogo • Power Room - Zona Binari

dopo aver distrutto il Reattore Alpha, attraversare la sezione dei pilastri con le spine e raggiungere quello Beta. Una volta abbattuto, accedere nella stanza successiva e posizionarsi sulla lunga scalinata, accanto alla quale saliranno di continuo i calderoni incandescenti. Nella parte orientale di questa camera sono presenti dei binari lungo i quali si muoveranno i Toitank, piccoli cannoni colorati. Distruggere le tre serie di questi nemici (verdi, porpora e blu) prima che raggiungano il soffitto dell'ultimo binario. Una volta fatto, comparirà per pochi istanti un piccolo dispositivo, l'U4. Eliminarlo per ottenere il Cyber-elf.

Per completare facilmente questo mini gioco, posizionarsi in corrispondenza della parte più alta dei binari, in modo tale da avere maggiori possibilità di colpire i Toitank. Se la si possiede, l'EX Skill Spark Shot è molto utile per distruggerne molti con un solo attacco. Dopo aver eliminato l'ultimo Toitank blu, preparare subito la Sfera Possente dello Z-Buster e lanciarla con precisione contro l'U4 poichè si avrà una sola possibilità per colpirlo. Una volta distrutto, posizionarsi sul pavimento ed aspettare che il Cyber-elf si abbassi di quota per raccogliarlo facilmente. In caso di fallimento, uscire e rientrare da questa zona dei binari per ricominciare il mini gioco dall'inizio.

___ HAFMARDO

Crescita • 300

Effetto • una volta attivato, questo Cyber-elf dimezza la quantità di vita dei boss, ma non dei mini boss

Luogo • Entrance of Computer Facility

sconfiggere il mini boss Golem Type I per ottenere automaticamente il Cyber-elf

___ HAFMARMN

Crescita • 300

Effetto • una volta attivato, questo Cyber-elf dimezza la quantità di vita dei boss, ma non dei mini boss

Luogo • Forest of Notus - Zona Appigli

dopo aver superato le pedane fluttuanti a cui agganciarsi con la Chain Rod, voltarsi verso sinistra, scattare e saltare, in modo tale da atterrare su

quella più alta. Da qui, usare la Chain Rod per agganciarsi alle pedane posizionate a nord ovest e passare da una all'altra sino a raggiungere la gabbia del Cyber-elf.

Bisogna essere precisi sia nell'effettuare il salto iniziale, per atterrare sulla prima pedana, che per raggiungere quella finale, in quanto non è possibile rimbalzare sui bordi di questo tipo di pedane.

ITEMASS

Crescita • no

Effetto • una volta attivato questo Cyber-elf, si otterrà sempre un oggetto dopo aver eliminato un nemico, sino al termine della missione

Luogo • Crystal Cave - Dirupo
dopo aver superato la prima sezione con i cristalli colorati, lasciarsi poi cadere tenendosi leggermente sulla destra, senza però atterrare sulle spine. Una volta qui, lasciarsi scivolare sempre verso l'interno della parete a gradini proprio sotto le spine e raggiungere così un portone. Eliminare il mini boss Golem Type E e nella stanza successiva è presente la gabbia del Cyber-elf assieme a tre Energy Crystal grandi.

ITEMETER

Crescita • no

Effetto • una volta attivato questo Cyber-elf, si otterrà sempre un oggetto dopo aver eliminato un nemico, sino al termine della missione

Luogo • Sand Wilderness
distuggere 4 esemplari di Shaball, le grosse casse chiodate, per ottenere il Cyber-elf

ITEREX

Crescita • no

Effetto • una volta attivato questo Cyber-elf, si otterrà sempre un oggetto dopo aver eliminato un nemico, sino al termine della missione

Luogo • Forest of Notus - Radura
nella zona iniziale della località usare un Super Attacco qualsiasi, potenziato con il Chip Fuoco, per bruciare le foglie nella parte alta dello schermo. Una volta rimosse, diverranno facilmente visibili alcune pedane sottili. Saltare su di esse e raggiungere quella posizionata più a sinistra per trovare la gabbia del Cyber-elf.

ITEROTH

Crescita • no

Effetto • una volta attivato questo Cyber-elf, si otterrà sempre un oggetto dopo aver eliminato un nemico, sino al termine della missione

Luogo • New Resistance Base - Stanza 1F-B

recarsi nel piano più basso ed entrare nella stanza 1F-B sulla destra:
la gabbia del Cyber-elf è situata ai piedi della parete orientale.
Questa zona si può raggiungere solo dopo aver completato una delle quattro missioni iniziali.

LANITE

Crescita • 300

Effetto • una volta attivato, questo Cyber-elf elimina la gran parte dei nemici normali presenti all'interno della località, lasciando in vita solo boss e mini boss

Luogo • Power Room - Zona Reticolo
dopo aver distrutto il Reattore Alpha, attraversare la sezione dei pilastri con le spine e, al posto di superare il portone, scagliare una Telly Bomb, l'esplosivo generato dallo sfondo, verso la parete fragile situata a sud est. Entrare nel passaggio apertosi e scendere le scale. Nella zona inferiore è presente un reticolo di sbarre rosa da distruggere sempre con le Telly Bomb. Giunti sulla lunga sbarra orizzontale rosa, oltre la zona con la lava, farsi inseguire da un esplosivo e scagliarlo sul pavimento, in corrispondenza dell'apertura tra i mattoni azzurri. Entrare nella breccia realizzata e superare il portone per affrontare il mini boss Golem Type F. Una volta sconfitto si otterrà il Cyber-elf automaticamente.

MENITE

Crescita • 300

Effetto • una volta attivato, questo Cyber-elf elimina la gran parte dei nemici normali presenti all'interno della località, lasciando in vita solo boss e mini boss

Luogo • Forest of Dysis
distruggere 4 esemplari di Molegule, le talpe meccaniche, per ottenere il Cyber-elf

M-ORAPP

Crescita • no

Effetto • una volta attivato, questo Cyber-elf trasforma tutti i nemici, ad esclusione di boss e mini boss, in Metall, piccoli esseri con il casco giallo, poco aggressivi e semplici da eliminare, sino al termine della missione.

Luogo • Train of Neo Arcadia
distruggere 4 esemplari di Yadokroid, i granchi con la conchiglia viola, per ottenere il Cyber-elf

M-ORENO

Crescita • no

Effetto • una volta attivato, questo Cyber-elf trasforma tutti i nemici, ad esclusione di boss e mini boss, in Metall, piccoli esseri con

il casco giallo, poco aggressivi e semplici da eliminare, sino al termine della missione.

Luogo • Temple of Wind - Secondo Edificio
nel primo piano, all'interno della stanza con i fasci laser, colpire il primo generatore, superare rapidamente la colonna ed usare subito lo Scatto verso sinistra. Se fatto correttamente, si atterrerà sul gradino dove è situata la gabbia del Cyber-elf. Nel caso invece si cada nella zona più bassa, usare la Chain Rod in diagonale per distruggere il generatore sulla destra, non appena questi apparirà.

M-ORINA

Crescita • no

Effetto • una volta attivato, questo Cyber-elf trasforma tutti i nemici, ad esclusione di boss e mini boss, in Metall, piccoli esseri con il casco giallo, poco aggressivi e semplici da eliminare, sino al termine della missione.

Luogo • Sand Wilderness
distruggere 3 esemplari di Shabaroller, i grossi nemici a forma di cactus, per ottenere il Cyber-elf

M-ROSSA

Crescita • no

Effetto • una volta attivato, questo Cyber-elf trasforma tutti i nemici, ad esclusione di boss e mini boss, in Metall, piccoli esseri con il casco giallo, poco aggressivi e semplici da eliminare, sino al termine della missione.

Luogo • Shuttle Factory
distruggere 3 esemplari di Signaloid, i dispositivi rotanti che scagliano fiamme, ghiaccio e fulmini, per ottenere il Cyber-elf

STOCCUM

Crescita • no

Effetto • una volta attivato, questo Cyber-elf paralizza per circa trenta secondi tutti i nemici che si incontrano, ad esclusione di boss e mini boss. Mentre gli avversari rimangono immobilizzati si subiranno ugualmente danni venendoci a contatto.

Luogo • Sand Wilderness
sconfiggere il secondo mini boss Golem Type E per ottenere automaticamente il Cyber-elf

STOCKEL

Crescita • no

Effetto • una volta attivato, questo Cyber-elf paralizza per circa trenta

secondi tutti i nemici che si incontrano, ad esclusione di boss e mini boss. Mentre gli avversari rimangono immobilizzati si subiranno ugualmente danni venendoci a contatto.

Luogo • Aircraft - Percorso Ovest

giunti all'interno del velivolo, arrivare al bivio e scegliere il sentiero che prosegue verso sinistra. Scendere lungo la scala sino a trovare la gabbia del Cyber-elf all'interno della seconda rientranza sulla destra.

STOCPPELL

Crescita • no

Effetto • una volta attivato, questo Cyber-elf paralizza per circa trenta secondi tutti i nemici che si incontrano, ad esclusione di boss e mini boss. Mentre gli avversari rimangono immobilizzati si subiranno ugualmente danni venendoci a contatto.

Luogo • Temple of Wind - Zona di collegamento

dopo essere usciti dal primo tempio, raggiungere l'estremità destra del sentiero e lasciarsi scivolare lungo la parete. La gabbia del Cyber-elf è situata all'interno della seconda nicchia in basso.

STOCPUSS

Crescita • no

Effetto • una volta attivato, questo Cyber-elf paralizza per circa trenta secondi tutti i nemici che si incontrano, ad esclusione di boss e mini boss. Mentre gli avversari rimangono immobilizzati si subiranno ugualmente danni venendoci a contatto.

Luogo • Temple of Fire - Percorso Incandescente

dopo aver superato la prima sezione con le pedane che crollano nella lava, si troverà la gabbia del Cyber-elf alla sinistra del portone, dietro il Pantheon Hammer, il soldato armato di mazza chiodata e scudo. Eliminare il nemico e raggiungere così la Creatura.

STOCTEM

Crescita • no

Effetto • una volta attivato, questo Cyber-elf paralizza per circa trenta secondi tutti i nemici che si incontrano, ad esclusione di boss e mini boss. Mentre gli avversari rimangono immobilizzati si subiranno ugualmente danni venendoci a contatto.

Luogo • Shuttle Factory - Corridoio di fusione

dopo aver superato la prima sezione con i calderoni incandescenti scendere le scale e scivolare subito lungo la parete sinistra, all'altezza dei tubi scuri. Qui è presente una nicchia segreta, coperta dai tubi stessi, dove è situata la gabbia del Cyber-elf.

STOCTTUS

Crescita • no

Effetto • una volta attivato, questo Cyber-elf paralizza per circa trenta secondi tutti i nemici che si incontrano, ad esclusione di boss e mini boss. Mentre gli avversari rimangono immobilizzati si subiranno ugualmente danni venendoci a contatto.

Luogo • Power Room - Ingresso

una volta entrati nell'edificio, scagliare una Telly Bomb, l'esplosivo generato dallo sfondo, contro la parete sottile in basso a sinistra per abbatterla e raggiungere così la gabbia del Cyber-elf

.....

/-----\
| RIEPILOGO DELLA RACCOLTA | [5RP]
\-----/

Qui viene elencato, divisi per località, dove raccogliere i vari Cyber-elf. Per ognuna di esse è indicato se le Creature sono contenute nelle gabbie oppure se si ottengono eliminando i nemici.

AIRCRAFT

- | (gabbie) | (nemici) |
|-----------|----------|
| • Aterner | --- |
| • Peatan | |
| • Reloppe | |
| • Stockel | |

CRYSTAL CAVE

- | (gabbie) | (nemici) |
|------------|-----------|
| • Charnue | • Birflow |
| • Clocsule | • Beehitt |
| • Itemass | |
| • Miloppe | |

ENTRANCE OF COMPUTER FACILITY

- | (gabbie) | (nemici) |
|-----------|------------|
| • Acool | • Atti |
| • Fuppie | • Fubuffa |
| • Ishilar | • Hafmardo |
| | • Stickie |

FOREST OF DYSIS

- | (gabbie) | (nemici) |
|----------|------------|
| • Ashiro | • Beeshot |
| • Kereff | • Bomserow |
| • Yeppie | • Menite |
| | • Putick |
| | • Stickah |

FOREST OF NOTUS

(gabbie)

- Cloctell
- Hafmarmn
- Iterex
- Mappie
- Mitick
- Tomilar

(nemici)

- Birhang
- Kelon

NEO ARCADIA TEMPLE

(gabbie)

- Nureff
- Parick

(nemici)

- Beellet

NEW RESISTANCE BASE

(gabbie)

- Anurray
- Iteroth
- Mikilar
- Pireff

(nemici)

POWER ROOM

(gabbie)

- Culoppe
- Grandie
- Lanite
- Stocttus

(nemici)

- Beelanch
- Beestin
- Bomphew
- Dable

RESIDENTIAL AREA

(gabbie)

- Estan
- Rireff

(nemici)

- Beebite
- Bircarry

ROOF OF COMPUTER FACILITY

(gabbie)

- Mureff
- Remilar

(nemici)

- Beefire
- Bomblow
- Bomgrow
- Stickoo

SAND WILDERNESS

(gabbie)

- Arnue

(nemici)

- Birwin
- Itemeter
- M-orina

- Stoccum

SHUTTLE FACTORY

(gabbie)

- Euppie
- Stocstem

(nemici)

- Jettah
- M-orossa

TEMPLE OF FIRE

(gabbie)

- Satick
- Stocpuss

(nemici)

- Stickoh

TEMPLE OF ICE

(gabbie)

- Clocpull
- Oreff
- Meloppe

(nemici)

TEMPLE OF WIND

(gabbie)

- M-oreno
- Stocpell

(nemici)

- Beesult
- Birhelp

TRAIN OF NEO ARCADIA

(gabbie)

- Clockle
- Emick

(nemici)

- Biraero
- M-orapp

YGGDRASIL

nessuno

--- Rendono il giudizio pari ad A

--- Hacker, prefisso "A- "

Acool

Anurray

Ashiro

Aterner

--- Attaccano i nemici

--- Animal, prefisso "Bee- "

Beebite

Beefire

Beehitt

Beelanch

Beellet

Beeshot

Beestin
Beesult

--- Salvano dai precipizi
--- Animal, prefisso "Bir- "
Biraero
Bircarry
Birflow
Birhang
Birhelp
Birwin

--- Assorbono i proiettili ed esplodono
--- Animal, prefisso "Bom- "
Bomblow
Bomgrow
Bomphew
Bomserow

--- Caricano più rapidamente il Super Attacco
--- Hacker, prefisso "Cloc- "
Clockle
Clocpull
Clocsule
Cloctell

--- Dimezzano i PV dei boss
--- Hacker, prefisso "Hafmar- "
Hafmardo
Hafmarmn

--- Fanno ottenere sempre oggetti
--- Hacker, prefisso "Ite- "
Itemass
Itemeter
Iterex
Iteroth

--- Trasformano i nemici in Metall
--- Hacker, prefisso "M-or- "
M-orapp
M-oreno
M-orina
M-orossa

--- Paralizzano alcuni nemici
--- Animal, prefisso "Stick- "
Stickah
Stickie
Stickoh
Stickoo

--- Paralizzano tutti i nemici
--- Hacker, prefisso "Stoc- "
Stoccum
Stockel
Stocpell
Stocpuss
Stoctem
Stocttus

--- Eliminano i nemici
--- Hacker, suffisso " -enite"
Lanite
Menite

--- Ripristinano tutti i PV
--- Nurse, suffisso " -ick"
Emick
Mitick
Parick
Satick

--- Trasformano i proiettili in PV
--- Nurse, suffisso " -ilar"
Ishilar
Mikilar
Remilar
Tomilar

--- Rilasciano oggetti curativi
--- Nurse, suffisso " -loppe"
Culoppe
Meloppe
Miloppe
Reloppe

--- Aumentano i PV
--- Nurse, suffisso " -ppie"
Euppie
Fuppie
Mappie
Yeppie

--- Ripristinano alcuni PV
--- Nurse, suffisso " -reff"
Kereff
Mureff
Nureff
Oreff
Pireff
Rireff

--- Donano Vite Bonus
--- Nurse, suffisso " -rnue"

Arnue
Charnue

--- Generano i Sub Tank
--- Nurse, suffisso " -tan"
Estan
Peatan

---- Altri bonus
Atti (permette di salire le scale più rapidamente)
Dable (raddoppia l'effetto degli oggetti)
Fubuffa (non si viene respinti subendo danni)
Grandie (raddoppia i PV massimi)
Jettah (permette di camminare più rapidamente)
Kelon (riduce la velocità di scivolamento)
Putick (fa sopravvivere contro le spine e la lava)

.....

/-----\
| POTENZIAMENTI | [5PT]
\-----/

=== AUMENTO DI VITA ===

All'inizio del gioco Zero possiede solo 16 PV ma è possibile aumentarli utilizzando il potere di determinati Cyber-elf di categoria Nurse. Ognuno di essi incrementa di quattro unità la quantità massima di vita a disposizione del Robot, più un Cyber-elf particolare che la raddoppia completamente. Dopo averli sfruttati tutti, Zero avrà un totale di 64 PV, pari a quelli posseduti in media dai boss. Le Creature necessarie sono:

Euppie (aumenta vita)
Fuppie (aumenta vita)
Mappie (aumenta vita)
Yeppie (aumenta vita)
Grandie (raddoppia la vita)

=== SUB TANK ===

Questi oggetti sono contenitori ausiliari di energia e ne sono presenti quattro esemplari in tutto il gioco: due da raccogliere nelle località e gli altri due realizzabili tramite determinati Cyber-elf di categoria Nurse. I Sub Tank possono avere forma leggermente diversa ma possiedono le stesse proprietà.

Dopo averne ottenuto almeno uno, raccogliendo un Globo Arancione quando si possiede già il massimo di vita, i PV ripristinati verranno accumulati nel contenitore per poi essere utilizzati in seguito. Per riempire completamente un Sub Tank sono necessari otto Globi Arancioni piccoli. Una volta colmato un Sub Tank si inizierà a riempire quello successivo.

Per utilizzare l'energia accumulata bisogna accedere alla Schermata Status, selezionare un Sub Tank e premere il pulsante A per riversarla nella barra di vita di Zero. Una volta utilizzato, il contenitore rilascia solo i PV necessari per riempire completamente la barra di vita del personaggio. Un Sub Tank pieno ripristina 30 PV.

Due contenitori si trovano in:

Forest of Dysis - Seconda Galleria

una volta in questa sezione, superare il lungo corridoio e risalire verso nord ovest. Fare attenzione a non cadere nell'apertura del pavimento poichè sono presenti le spine ed usare la Chain Rod per tirare verso ovest il blocco quadrato situato proprio alla destra dell'apertura. Farlo cadere sulle spine e posizionarsi poi su di esso. Agganciarsi al soffitto sempre con la Chain Rod, oscillare verso sinistra per poi atterrare sul gradino dove è presente il Sub Tank.

Forest of Notus - Tunnel intricato

una volta in questa sezione, procedere verso destra sino a raggiungere tre blocchi quadrati fragili ravvicinati e sospesi sulle spine. Salire su quello di sinistra e da qui distruggere gli altri due. Dopo averlo fatto, usare la Chain Rod verso sud est per agganciare il blocco quadrato inserito nella parete e tirarlo verso sinistra. Entrare infine nell'apertura prodotta per trovare il Sub Tank.

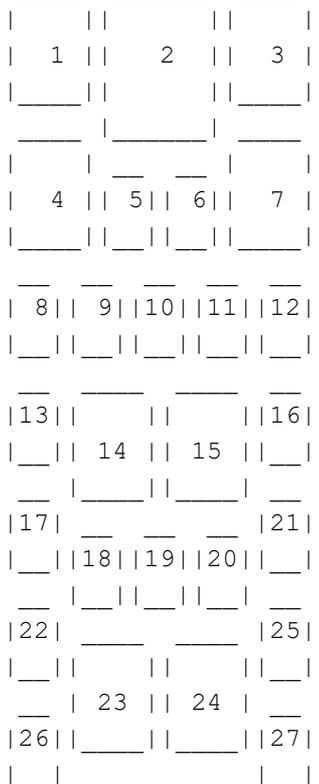
Mentre i Cyber-elf che si trasformano in Sub Tank sono Estan e Peatan

.....

```
/-----\  
|  SCHEMA  | [05SC]  
\-----/
```

Nella Schermata Elf List, le varie Creature sono disposte in questo ordine:

<><> NURSE <><>



- 1. Yeppie
- 2. Grandie
- 3. Fuppie
- 4. Mappie
- 5. Emick
- 6. Satick
- 7. Euppie
- 8. Culoppe
- 9. Parick
- 10. Ishilar
- 11. Mitick
- 12. Miloppe
- 13. Meloppe
- 14. Arnue
- 15. Charnue
- 16. Reloppe
- 17. Kereff
- 18. Tomilar
- 19. Mikilar
- 20. Remilar
- 21. Rireff
- 22. Mureff
- 23. Estan
- 24. Peatan
- 25. Nureff
- 26. Oreff
- 27. Pireff

<><> ANIMAL <><>



- 28. Jettah
- 42. Beestin

```
| 28 || 29 || 30 | | | | |
|____||____|____|
|____|_____|____|
|____|_____|____|
| 31 ||32||33|| 34 |
|____||____|____|
|____|_____|____|
|35||36| |37||38|
|____|_____|____|
|____|_____|____|
|39||40||41||42||43|
|____|_____|____|____|
|____|_____|____|
|____|_____|____|
|44| |45|
|____|____|
|____|_____|____|
|46||47||48||49||50|
|____|_____|____|____|
|____|_____|____|
|51||52| |53||54|
|____|_____|____|____|
```

29. Putick 43. Beebite
30. Atti 44. Bomserow
31. Kelon 45. Bomphew
32. Birwin 46. Beehitt
33. Biraero 47. Beefire
34. Fubuffa 48. Bomblow
35. Bircarry 49. Beelanch
36. Birhang 50. Beellet
37. Birflow 51. Stickah
38. Birhelp 52. Stickoo
39. Beesult 53. Stickie
40. Beeshot 54. Stickoh
41. Bomgrow

<><> HACKER <><>

```
|____|_____|____| | | | | | |
| 55 || 56 || 57 |
|____||____|____|
|____|_____|____|
|____|_____|____|
| 58 | | 59 |
|____|_____|____|
|____|_____|____|
|60||61||62||63||64|
|____|_____|____|____|
|____|_____|____|
|65||66||67||68||69|
|____|_____|____|____|
|____|_____|____|
|70| |71|
|____|____|
|____|_____|____|
|72||73||74||75||76|
|____|_____|____|____|
|____|_____|____|
|77||78||79||80||81|
|____|_____|____|____|
```

55. Menite 69. Iterex
56. Dable 70. Stocttus
57. Lanite 71. Stoctem
58. Hafmardo 72. M-orapp
59. Hafmarmn 73. M-orina
60. Clockle 74. Stocpuss
61. Clocsule 75. M-orossa
62. Stoccum 76. M-oreno
63. Cloctell 77. Acool
64. Clocpull 78. Ashiro
65. Itemeter 79. Stocpell
66. Iteroth 80. Aterner
67. Stockel 81. Anurray
68. Itemass

Per nutrire tutti i vari Cyber-elf che lo necessitano bisogna possedere 6770 Energy Crystal.

\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\
|6) SOLUZIONE:|

[@6SL]

|////////////////////

Premendo START alla schermata del titolo comparirà il menù iniziale:

New Game --: si comincerà una nuova avventura dall'inizio

Continue --: si continuerà un'avventura precedentemente salvata. Si possono salvare sino ad un massimo di sei avventure diverse.

Game Link -: modalità a due giocatori

Per ogni Missione vengono elencati:

- i nemici che si incontrano
- i Cyber-elf da recuperare
(• indica quelli che si ottengono dai nemici ed il numero di esemplari da eliminare per riceverli)
- l'EX Skill che si può ottenere e la presenza o meno di un Sub Tank
- il tempo massimo possibile per ottenere i 20 punti "Clear Time"
- il numero minimo di nemici da eliminare per ottenere i 15 punti "Enemy"
- eventuali informazioni per ottenere il punteggio migliore

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

=====
01 // PROLOGO: Un anno dopo (Sand Wilderness) [6M01]
=====

|| "È passato un anno da quando le strade di Zero e di Ciel si sono divise...
|| Il Robot combatte ancora contro Neo Arcadia.
|| Ma queste battaglie non gli interessano più.
|| Zero sa che per trovare la sua strada,
|| deve cercare Ciel ed i soldati della Resistenza..."
||
|| Mentre vaga ancora nel deserto, Zero viene inseguito da una truppa di
|| soldati di Neo Arcadia. Un altro scontro attende il Robot rosso,
|| ormai stanco di queste futili battaglie.

NEMICI	CYBER-ELF
• Condoroid MK2	Arnue
• Golem Type E	• Birwin (Condoroid MK2) x5
Pantheon Hunter	• Itemeter (Shaball) x4
• Shaball	• M-orina (Shabaroller) x3
• Shabaroller	• Stoccum (Golem Type E) x2
(boss) Mega Scorpia	

TEMPO MASSIMO - 2'10
ELIMINAZIONI - 37

SAND WILDERNESS

All'inizio dell'avventura, Zero potrà usare solo gli attacchi più elementari dello Z-Buster e della Z-Saber. Dal lato sinistro dello schermo appariranno di continuo i Pantheon Hunter: evitate saltando le loro raffiche ed eliminateli con la Z-Saber.

Proseguite verso destra sino a trovare un grosso cactus, lo Shabaroller.

Attorno a questo nemico ruotano due bastoni acuminati che lo proteggono dagli attacchi di Zero. Il modo più semplice per eliminarlo consiste nell'attaccare la sua sommità con il Fendente Aereo della Z-Saber, sfruttando tutta la lunghezza dell'arma. Da questo nemico potrete ricevere il cyber-elf M-ORINA.

Poco più avanti incontrerete lo Shaball, un grosso globo acuminato di colore verde: avvicinatevi e colpitelo con la Z-Saber, per poter ottenere poi da lui il cyber-elf ITEMETER. Saltate poi da una pedana all'altra sino ad essere fermati dal Golem Type E.

Il nemico non si sposta mai dalla sua zona, non è molto aggressivo ed il suo unico punto debole è il volto. Rimanete lontani dal boss e preparate la Cometa Verde dello Z-Buster. Se il Golem Type E scaglia i Laser diffusi, rimanete immobili per evitarli e, una volta fatto, saltate e rilasciate la tecnica. Se invece il boss utilizza i Laser concentrati, avvicinatevi a lui per schivarli, poi usate il Fendente Aereo della Z-Saber per danneggiarlo. Alternate quindi la vostra posizione vicina o lontana dal Golem Type E, a seconda dei Laser scagliati dal boss, e contrattaccate di conseguenza per eliminarlo rapidamente.

Superate i Pantheon Hunter successivi sino ad affrontare un altro Golem Type E. Questa volta la pavimentazione sarà interrotta perciò dovrete saltare da un punto all'altro per potervi spostare e schivare così gli assalti del nemico. Dopo averlo distrutto riceverete il cyber-elf STOCCUM.

In seguito troverete un Condoroid MK2. Questo volatile lo si incontra spesso mentre divora una carcassa metallica. Dopo essersi alzato in volo, il nemico si lancerà in picchiata contro di voi. Saltate, colpitelo con il Fendente Aereo della Z-Saber per eliminarlo facilmente e poter ottenere poi da lui il cyber-elf BIRWIN. Dopo aver superato uno Shabaroller, arriverete su una pedana le cui estremità inizieranno a crollare dopo esservi camminati sopra. Superatele rapidamente per evitare di precipitare.

Una volta eliminato un Pantheon Hunter, troverete nella rientranza della parte destra della piattaforma una Vita Bonus. Più avanti, dopo aver superato la coppia di Condoroid MK2, è presente una colonna di pietra con in cima uno Shabaroller. Scivolate lungo l'estremità sinistra della colonna per accedere in una rientranza dove è situata la gabbia del cyber-elf ARNUE.

Giunti al muretto, proseguite per affrontare il primo boss.

|| Zero è raggiunto da un gruppo di Pantheon Hunter ma questi vengono distrutti
|| da una grossa chela meccanica comparsa alle spalle del Robot rosso.
|| Il muretto crolla e fa la sua comparsa un grosso scorpione cibernetico.

*** MEGA SCORPIA *** <> PV 32 <> (una barra)

ELEMENTI

debole : nessuno
forte : nessuno
immune : nessuno

ATTACCHI

1. Colpo di coda [4 PV]

Mega Scorpia colpisce violentemente il pavimento con la punta della sua coda, generando un precipizio. Quest'ultimo rimane in maniera permanente su quella porzione di schermo e cadendovi dentro si perderà la vita istantaneamente. La tecnica è discretamente rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarla è sufficiente rimanere il più lontano

possibile dal boss.

2. Lancio della chela [3 PV]

Mega Scorpia scaglia orizzontalmente la sua chela, la quale poi tornerà indietro dal boss. La tecnica è non molto rapida ma possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla è necessario oltrepassare la chela con un salto sia quando viene scagliata che quando torna indietro.

3. Raffica [2 PV]

Mega Scorpia attacca con una raffica frontale di tre proiettili. La tecnica è discretamente rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per non subire danni è sufficiente oltrepassare la raffica saltando.

4. Scudo [nessuno]

Mega Scorpia è in grado di difendersi dagli attacchi di Zero usando la sua chela come se fosse uno scudo. La protezione del boss può essere distrutta colpendola ripetutamente.

. Contatto [4 PV]

Mega Scorpia è un grosso scorpione verde dotato di una singola chela e di una lunga coda. Il boss non è molto rapido nè particolarmente aggressivo ed il suo unico punto vulnerabile è il volto. Durante lo scontro, che si svolge lungo una pianura illimitata, Mega Scorpia vi inseguirà costantemente rimanendo sempre dal lato sinistro dello schermo. Attaccate il boss dalla distanza con la Cometa Verde dello Z-Buster e schivate la sua Chela saltando. Una volta che lo scorpione l'avrà scagliata, avvicinatevi al suo volto e colpitelo ripetutamente con la Z-Saber per infliggergli danni notevoli. Il boss potrà proteggersi dai vostri attacchi usando la chela come scudo: attaccatela sempre con la vostra spada laser per distruggerla. Una volta fatto, lo scontro diverrà molto più semplice e potrete eliminare il boss in pochi secondi.

|| Lo scontro è stato molto duro e Zero ne è uscito vittorioso, anche se ormai
|| ha esaurito del tutto le sue forze. Sulla scena arriva Sage Harpuia, uno dei
|| Guardiani di Neo Arcadia. Incredibilmente il vecchio nemico di Zero, per via
|| del suo grande senso dell'onore, decide di soccorrere il Robot rosso.

=====

02 // NELLA BASE DEI RIBELLI (New Resistance Base) [06M02]

=====

|| All'interno del covo dei ribelli, il comandante Elpizo annuncia il
|| completamento della nuova base, tra l'esultanza delle truppe. Anche Ciel si
|| congratula con Elpizo, ringraziandolo per aver riorganizzato la Resistenza
|| dopo la distruzione della vecchia base. Il comandante ha intenzione di
|| sfruttare l'assenza di Copy X per attaccare Neo Arcadia, mentre Ciel potrà
|| continuare le sue ricerche.
||
|| Un soldato arriva correndo per annunciare una notizia importante: Zero è
|| stato trovato in stato di incoscienza nei pressi della base. Tutto il
|| personale si mobilita per soccorrere il Robot rosso.
||
|| Più tardi, nell'infermeria, l'ingegnere Cerveau completa la riparazione di
|| Zero che ora torna operativo e Ciel si rallegra del ritorno del Robot rosso.

Uscite dalla stanza da sinistra e, giunti nel corridoio, entrate nella camera a destra per accedere così alla Sala Missioni. Qui troverete Elpizo.

|| Il comandante si presenta a Zero, il quale non sembra approvare il suo
|| progetto di distruggere Neo Arcadia. Per quanto i due abbiano idee diverse,
|| Elpizo è convinto che potranno lavorare bene assieme.

Proseguite verso est e nel corridoio successivo entrate prima nella camera di sinistra. Qui troverete Cerveau: parlate con lui per ricevere le armi CHAIN ROD e SHIELD BOOMERANG. Nella camera potrete fare pratica con la Chain Rod, aggrappandovi alle pareti oppure tirando a voi la cassa azzurra. Uscite dal laboratorio di Cerveau ed entrate nella stanza accanto.

Al suo interno incontrerete Ciel, dedita alle sue ricerche.

|| La ragazza è molto felice che Zero stia bene e lo aggiorna sulla situazione.
|| La guerra contro Neo Arcadia è causata da una grave crisi energetica in cui
|| versa il pianeta. Per risolverla, Ciel sta compiendo ricerche sui Cyber-elf
|| poichè è convinta che da loro si potrebbe ottenere una nuova fonte di
|| energia pulita, gratuita ed inesauribile. Per quanto le sue intenzioni siano
|| pacifiche, lo stesso non si può dire di Elpizo, il quale è ossessionato
|| dall'idea di distruggere con la forza Neo Arcadia.

Al termine del dialogo, potrete salvare l'avventura parlando con Ciel.
Tornate da Elpizo.

|| Il comandante annuncia ai suoi soldati che l'Operazione Righteous Strike è
|| quasi pronta. Questo assalto frontale infliggerà un grave danno a Neo
|| Arcadia, ponendo così fine alla guerra. Zero si oppone a questo tipo di
|| tattica in quanto Neo Arcadia è troppo potente ed un attacco del genere
|| sarebbe un suicidio: bisognerebbe continuare con azioni di guerriglia e
|| lasciare a Ciel il tempo necessario per completare le sue ricerche.
|| Elpizo però rimane della sua idea e chiede a Zero se vuole supportare la sua
|| operazione, completando degli incarichi.

Ora potrete scegliere una delle quattro missioni iniziali.

=====
03 // I BABY ELF (Forest of Dysis) [06M03]
=====

"In questa missione vorrei che tu recuperassi i nostri compagni. Ci sono delle rovine note come Dysis all'interno delle foreste. I soldati mandati in esplorazione non sono ancora tornati. Vorrei mandare qualcuno a recuperarli ma, poichè ci stiamo preparando per le altre operazioni, non abbiamo soldati disponibili per questa missione. Mi spiace disturbarti ma potresti cercarli e recuperarli?"

NEMICI

- Bombnet
- Molegule
- Pantheon Guardian
- Pantheon Hammer
- Pinofeel
- Poplan
- Saranet
- Securipider

CYBER-ELF

- Beeshot (Saranet) x10
- Bomserow (Bombnet) x3
- Kereff
- Menite (Molegule) x4
- Putick (Pinofeel) x1
- Stickah (Securipider) x3

(boss) Hyleg Ourobockle

EX SKILL - Laser Shot (& Sub Tank)
TEMPO MASSIMO - 4'00
ELIMINAZIONI - 37

NOTE - recuperate i cinque soldati dispersi
.ogni soldato recuperato = 4 punti per la voce "Mission"

```
+--- POWER FORM -----+
|
| In questa missione sono presenti diversi blocchi quadrati da tirare con |
| la Chain Rod. Eseguite 30 spostamenti per sbloccare la Power Form. |
|
+-----+
```

FOREST OF DYSIS

Il primo nemico che si incontra è il Molegule. Questa talpa meccanica compare dalle pareti o dal pavimento per pochi istanti prima di attaccare e ritirarsi. Colpitela con la Z-Saber non appena si mostra sullo schermo ed eliminandola potrete ottenere il cyber-elf MENITE.

Più avanti affronterete i Saranet, grosse api aggressive. Attendete che vi vengano incontro ed eliminatele al volo con la Z-Saber. Da questi nemici potrete ricevere il cyber-elf BEESHOT. Successivamente troverete i Poplan, piante carnivore. Questi ostacoli non possono essere distrutti in alcun modo perciò dovrete necessariamente evitarli. Avvicinatevi al Poplan per fargli estendere il collo, e poi superatelo camminando mentre lo ritrae. Durante il breve lasso di tempo non subirete danni dal contatto.

Dopo aver oltrepassato un gruppo di Saranet, sarà presente una grossa ape di colore porpora, la Bombnet. A differenza dell'altra varietà, questo nemico rilascia una bomba prima di volare via. La detonazione causata dall'esplosivo può danneggiare Zero, ma anche gli altri avversari. Sfruttate questa caratteristica per eliminare facilmente le varie Saranet, colpendo l'ape porpora con la Cometa Verde dello Z-Buster. Dalla Bombnet potrete ricevere il cyber-elf BOMSEROW.

Continuate a proseguire verso destra sino ad incontrare un soldato armato di mazza chiodata e scudo, il Pantheon Hammer. Il suo scudo è in grado di bloccare ogni vostro attacco, perciò dovrete colpirlo solo quando abbassa la sua protezione. Posizionatevi oltre la portata della sua arma e colpite il Pantheon Hammer con la Cometa Verde dello Z-Buster non appena questi lancia la sua mazza chiodata.

Oltrepassate gli alberi e troverete una pedana fluttuante. A questo tipo di strutture potrete oscillare con la Chain Rod. Ricordate che l'arma rimane agganciata solo tenendo premuto il pulsante d'attacco mentre siete in volo. Sfruttando queste nozioni, superate i due precipizi per giungere alla parete rocciosa.

Qui potrete risalire sfruttando le pedane mobili oppure eseguendo il Super Rimbando ad Effetto tra una rientranza e l'altra. Fate attenzione ai Pantheon Hammer ed entrate poi nell'edificio. Al suo interno troverete i Securipider, ragni meccanici che vi intrappoleranno nella loro tela. Evitate il loro assalto ed eliminateli per poter ottenere il cyber-elf STICKAH.

Superate il primo grande globo rosso sullo sfondo per trovare la gabbia di un cyber-elf su alcuni mattoni in alto a destra. Per raggiungerla, usate la Chain Rod per agganciarvi alla sporgenza che scende dal soffitto, proprio ad ovest della gabbia. Dopo averlo fatto, oscillate e saltate in direzione dei mattoni. Rimbalzate su di essi per salirvi sopra e raggiungere infine la gabbia del cyber-elf KEREFF. Seguite il percorso verso sud ovest per accedere nella stanza successiva.

Ad attendervi ci sarà il mini boss Pinofeel. Il nemico è composto da un corpo centrale, una pedana estraibile, una pavimentazione di spine e da un occhio, il suo unico punto vulnerabile. Pinofeel rilascia di continuo Raggi porpora e Sfere viola ed inoltre allaga periodicamente la stanza. Rimanete sul gradino d'ingresso, caricate il Super Attacco dello Z-Buster e rilasciatelo contro l'occhio per danneggiarlo. Schivate i due tipi di proiettili del mini boss compiendo salti oppure spostandovi leggermente ed evitate di cadere sulle spine. Usando la Chain Rod potrete afferrare la pedana presente proprio sotto l'occhio di Pinofeel e tirarla a voi, estraendola. Una volta fuori usatela per avvicinarvi all'occhio e colpirlo anche con la Z-Saber. La pedana poi rientrerà lentamente all'interno di Pinofeel. Dopo aver sconfitto il mini boss riceverete il cyber-elf PUTICK.

Prima di proseguire attraverso l'altra porta, lasciatevi scivolare lungo la parete sinistra della stanza sino a trovare l'ingresso di una zona segreta. Qui troverete diversi Energy Crystal grandi ed una Vita Bonus. Tornate sopra ed infine uscite da sud est.

Avanzate lungo il corridoio sino a trovare il primo blocco quadrato: tiratelo a voi con la Chain Rod e fatelo cadere sulle spine, in modo tale da liberare il passaggio. Più avanti affronterete soldati armati di spada laser, i Pantheon Guardian: il loro unico attacco è a corto raggio, perciò attaccateli dalla distanza per eliminarli facilmente.

Oltre la sequenza di spine è presente un soldato della Resistenza. Questi non possono essere danneggiati e per salvarli è necessario parlare con loro. Dopo averlo fatto, essi si teletrasporteranno alla base. In questa sezione della località sono nascosti altri quattro membri della Resistenza. Procedete verso destra per salvare il secondo soldato nell'angolo di sud est, poi seguite il percorso verso l'alto sino a trovare un blocco quadrato nella parete destra. Tiratelo a voi, facendolo cadere sul pavimento, e nella rientranza ora accessibile è presente il terzo soldato.

Proseguite verso nord ovest e fate attenzione a non cadere nell'apertura del pavimento poichè sono presenti le spine. Usate la Chain Rod per tirare verso ovest il blocco quadrato situato proprio alla destra dell'apertura. Fatelo cadere sulle spine e posizionatevi poi su di esso. Agganciatevi al soffitto sempre con la Chain Rod, oscillate verso sinistra per poi atterrare sul gradino dove è presente il SUB TANK.

Tornati su, usate nuovamente la Chain Rod per avvicinare il più possibile a voi il blocco quadrato, situato alla sinistra delle spine. Posizionatevi poi su di esso e da qui saltate verso la sporgenza a nord ovest, rimbalzandovi sopra. In questo modo avrete accorciato il percorso, evitando i salti da compiere nella zona sinistra di questo settore. Il soffitto della stanza si abbasserà violentemente a periodi alterni, perciò dovrete fare attenzione a non farvi schiacciare ed a non venire a contatto con le spine.

Spostatevi solo quando il soffitto si rialza e salvate il quarto soldato, presente sulla destra. Giunti al termine del percorso, recatevi sul gradino dove è presente la porta ma non attraversatela subito. Da qui tirate il blocco quadrato nell'apertura ed atterrate su di esso. Tenete premuta la direzione

Sinistra per scendere dal blocco, senza cadere così sulle spine, e salvare il quinto ed ultimo soldato. Avvicinatevi il blocco verso sinistra e salendovi sopra potrete poi rimbalzare facilmente sulle pareti del condotto ed infine attraversare la porta.

|| Un terribile serpente umanoide sta minacciando un soldato della Resistenza
|| che si è appena impossessato di una Creatura. Zero interviene per salvare il
|| compagno, dandogli la possibilità di fuggire. Al Robot rosso non rimane
|| altro che affrontare il suo avversario.

*** HYLEG OUROBOCKLE *** <> PV 64 <> (due barre)

ELEMENTI

debole : nessuno
forte : nessuno
immune : nessuno

ATTACCHI

1. Artiglio frontale [4 PV]
quando il personaggio è vicino, Hyleg Ourobockle attacca con un colpo d'artiglio orizzontale. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarla è sufficiente rimanere lontani dal boss.
2. Artiglio emergente [graduale]
quando il personaggio è lontano, Hyleg Ourobockle affonda i suoi artigli nel grande serpente verde. Le estremità poi ricompaiono dal basso, in corrispondenza della posizione del personaggio, afferrandolo. La tecnica è discretamente rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla bisogna saltare non appena il boss affonda i suoi artigli, o posizionarsi in corrispondenza della testa o della coda del grande serpente verde, dai quali gli artigli non possono ricomparire. Una volta stretti nella presa, premere ripetutamente tutti i pulsanti e le direzioni per liberarsi il prima possibile.
3. Scatto del cobra [3 PV]
Hyleg Ourobockle fa riallineare orizzontalmente il grande serpente verde e striscia su di lui come se fosse un cobra. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitarla è sufficiente oltrepassare il boss saltando. Dopo aver eseguito questo assalto, Hyleg Ourobockle disporrà diagonalmente il grande serpente verde.
4. Molla discendente [3 PV]
dopo aver disposto diagonalmente il grande serpente verde, Hyleg Ourobockle rilascia una molla che prosegue verso il basso, gradino per gradino. La tecnica non è molto rapida ma possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla è necessario oltrepassare la molla saltando oppure è possibile anche distruggerla con le armi.
5. Raggio rimbalzante [3 PV]
+ Scossa [1 PV]
terminati gli attacchi dalla disposizione in diagonale, Hyleg Ourobockle divide il grande serpente verde in quattro parti, ognuna composta da due segmenti e le posiziona lungo i lati di un quadrato aperto. Da un segmento causale viene emesso un raggio di energia che poi rimbalza tra i vari segmenti del grande serpente verde. Si subiranno danni sia venendo colpiti dal raggio che rimanendo sul segmento lungo il quale esso rimbalza. La tecnica è discretamente rapida, copre una vasta area e si esaurisce al quinto rimbalzo. Per evitarla, posizionarsi in cima ad uno dei due lati verticali e saltare sul posto solo se il raggio sta per rimbalzare sul

segmento dove ci si trova. Al termine dell'assalto, Hyleg Ourobockle disporrà orizzontalmente il grande serpente verde.

6. Scala Laser [4 PV] {EX Skill}

dopo essersi disposto diagonalmente, dai segmenti che compongono il grande serpente verde vengono scagliati in avanti dei sottili raggi laser. La tecnica è molto rapida e copre una vasta area. Per evitarla è necessario posizionarsi in corrispondenza dei segmenti che non stanno ancora aprendo il fuoco.

. Contatto [3 PV]

Hyleg Ourobockle è un cobra umanoide viola, accompagnato sempre dal suo servo Altoloid, un grosso serpente verde che funge da pedana segmentata. Il boss non è molto agile e si sposta solamente compiendo balzi oppure strisciando. Lo scontro si svolge in una stanza il cui pavimento è ricoperto di spine, perciò dovrete necessariamente rimanere sempre a bordo di Altoloid ed evitare di cadere giù. Il contatto con il grande serpente verde non causa danni e quindi sarete liberi di muovervi su di lui.

All'inizio dello scontro, Hyleg Ourobockle cercherà di colpirvi con i suoi artigli, frontalmente oppure facendoli emergere dal basso, a seconda della vostra distanza da lui. Non allontanatevi troppo dal boss e colpitelo principalmente con lo Z-Buster. Una volta che Altoloid smetterà di oscillare, Hyleg Ourobockle vi verrà incontro strisciando per poi disporre diagonalmente il suo servo. Adesso il boss sarà posizionato in cima alla scalinata, realizzata dal corpo di Altoloid, e da qui rilascerà le Molle. Avvicinatevi il più possibile al cobra ed attaccatelo con il Fendente Aereo della Z-Saber.

Dopo qualche secondo, Altoloid cambierà posizione, dividendosi in quattro parti e disponendosi lungo i lati di un quadrato aperto. Fate attenzione a non cadere giù durante il cambio di posizione, poichè i vari segmenti che compongono il grande serpente verde si muoveranno singolarmente. Una volta terminata la disposizione, raggiungete subito la sommità di uno dei due lati verticali e da qui, saltando, potrete sia evitare di subire danni dal Raggio rimbalzante, sia colpire il boss con lo Z-Buster o la Z-Saber, a seconda che si trovi lontano o vicino a voi. Al termine di questa tecnica, Altoloid riprenderà la configurazione iniziale ed il boss ricomincerà ad eseguire i suoi assalti sempre secondo lo stesso ordine: Artigli, Scatto del cobra, attacchi mentre Altoloid è in diagonale ed infine Raggio rimbalzante.

Evitate di infliggere il colpo di grazia al boss mentre siete in volo, se sotto di voi non c'è alcun segmento di Altoloid. Facendolo, Zero precipiterà verticalmente sulle spine e non potrete muovervi durante la caduta.

Affrontando il boss possedendo già un giudizio globale pari ad A oppure ad S, otterrete l'EX Skill LASER SHOT dopo averlo sconfitto.

|| Davanti a Zero ricompare X, ora ridotto ad un essere di pura energia.
|| Il vecchio compagno di avventura informa il Robot rosso che entrambi i Baby
|| Elf sono stati risvegliati. Essi faranno qualsiasi cosa per tornare dalla
|| loro madre, il Dark Elf, che in passato venne sigillata proprio da X.
|| Senza dare altre spiegazioni a Zero, il vecchio compagno di avventure vola
|| via.

=====
Al termine di una qualsiasi delle quattro missioni iniziali, potrete esplorare liberamente tutta la New Resistance Base.

CYBER-ELF

Iteroth
Mikilar
Pireff

NEW RESISTANCE BASE

Uscite da sinistra dalla Sala Missioni per poter entrare poi nell'ascensore. Raggiungete il piano più alto ed oltrepassate la torre di sinistra, usando il Super Rimbalzo ad Effetto. Ad ovest, ai piedi della costruzione, è situata la gabbia del cyber-elf PIREFF.

Recatevi ora al quinto piano ed entrate nella torre di destra. Parlate con il soldato presente al suo interno per ricevere poi il cyber-elf MIKILAR. Infine raggiungete il piano più basso della base, entrate nella stanza sulla destra e qui troverete ai piedi della parete orientale la gabbia del cyber-elf ITEROTH.

Esplorando il resto della base potrete fare conoscenza con gli altri membri della Resistenza:

.i due soldati addetti ai cannoni	(5° piano, nelle torri)
.la piccola Alouette ed Hironnelle	(4° piano, corridoio sinistro)
.il superbo Pic	(4° piano, stanza di sinistra)
.il soldato che parla del Trans Server	(4° piano, corridoio destro)
.l'infermiera Rocinolle	(4° piano, stanza di destra)
.il meccanico Doigt	(4° piano, accanto Sala Missioni)
.il vecchio Andrew	(3° piano, corridoio sinistro)
.un soldato salvato nella Forest of Dysis	(3° piano, corridoio destro)
.altri soldati salvati nella F.of Dysis	(3° piano, stanze di destra)
.un soldato che parla delle fotografie	(2° piano, corridoio sinistro)
.il robusto Hibou	(1° piano, corridoio sinistro)
.il piccolo Perroquiet	(1° piano, stanza di sinistra)
.il piccolo Menart	(1° piano, corridoio destro)
.il lamentoso Autruche	(1° piano, stanza di destra)

Recatevi infine da Elpizo per passare alla missione successiva.

=====
05 // VIAGGIO IN ANTARTIDE (Entrance of Computer Facility) [06M05]
=====

"Questa è una missione di sabotaggio. Nell'Antartide è situato un computer che controlla il sistema difensivo di Neo Arcadia. Una volta che avrai distrutto il boss e la sala computer, la difesa della fortezza nemica sarà indebolita abbastanza per iniziare l'Operazione Righteous Strike."

NEMICI

- Golem Type I
- Ice Lifter
- Jangyo
- Panel Cannon
- Pantheon Guardian

CYBER-ELF

- Acool
- Atti (Rollin' 22) x4
- Fubuffa (Ice Lifter) x4
- Fuppie
- Hafmardo (Golem Type I) x1

• Rollin' 22
(boss) Poler Kamrous

Ishilar
• Stickle (Jangyo) x5

EX SKILL - Triple Shot
TEMPO MASSIMO - 4'30
ELIMINAZIONI - 37

NOTE - distruggete i quattro sistemi di raffreddamento
.ogni sistema distrutto = 5 punti per la voce "Mission"

```
+--- X FORM -----+
|
| In questa missione sono presenti diversi nemici che si possono eliminare |
| facilmente dalla distanza. Sconfiggetene 50 con lo Z-Buster per ottenere |
| l'X Form. |
|
+-----+
```

ENTRANCE OF COMPUTER FACILITY

Procedete verso destra sino arrivare al lago. Da qui potrete avanzare in superficie, scattando e saltando da un blocco di ghiaccio all'altro, o in alternativa entrare in acqua ed affrontare i Jangyo. Questi pesci gialli non sono molto pericolosi ed eliminandoli potrete ottenere il cyber-elf STICKIE.

Dopo aver superato il primo lago, portatevi sulla sua sponda destra e da qui scattate e saltate verso ovest per raggiungere il blocco di ghiaccio. Su di esso è situata la gabbia del cyber-elf ISHILAR. Più avanti affronterete dei cannoni fluttuanti, i Panel Cannon. Evitate la loro raffica e poi colpiteli con il Fendente Aereo della Z-Saber prima che aprano nuovamente il fuoco.

Anche presso il secondo lago potrete decidere se oltrepassarlo in superficie o sottacqua, soltanto che stavolta saranno presenti le spine lungo il fondale. Superate poi la grande parete ed entrate nell'edificio.

Al suo interno sono presenti dei tubi dai quali fuoriesce gas congelante. Venendovi a contatto non subirete danni ma rimarrete paralizzati. Premete i pulsanti e le direzioni ripetutamente per liberarvi. Dovrete fare attenzione anche agli Ice Lifter, i piccoli cingolati verdi. Questi nemici possiedono frontalmente un pannello in grado di difenderli dai vostri attacchi, quindi per eliminarli dovrete prima oltrepassarli con un salto e poi colpirli alle spalle. I cingolati sono in grado anche di trasportare grossi cubi di ghiaccio. Distruggete prima questi blocchi, poi occupatevi dei nemici. Dagli Ice Lifter potrete ricevere il cyber-elf FUBUFFA.

Un altro nemico presente in questa sezione è il Rollin' 22, un cannone che ruota attorno alle tubature orizzontali. Il dispositivo cercherà di colpirvi con le sue raffiche orizzontali oppure venirvi addosso dal basso. Usate lo Scatto per oltrepassarlo mentre avanza poi voltatevi ed attaccatelo alle spalle. Il Rollin' 22 possiede il cyber-elf ATTI.

Dopo aver superato alcuni i tubi congelanti, entrate nella nicchia a sud est per trovare il primo sistema di raffreddamento da distruggere. Procedete poi in alto a destra e nella zona sottomarina troverete il secondo sistema di raffreddamento. Entrate nella stanza successiva per affrontare il mini boss Golem Type I.

Il nemico si sposta di rado dalla sua zona, non è molto aggressivo ed il suo

unico punto debole è il volto. Quando il boss si trova sul lato destro, posizionatevi all'altezza del suo volto e colpitelo con la Sfera Possente dello Z-Buster. Distruggete le Lance di ghiaccio e la Palla di neve usando la Z-Saber invece e siate rapidi nell'eseguire lo Scatto per oltrepassare il boss quando si lancia in avanti. Una volta che il Golem Type I sarà posizionato sul lato sinistro invece, avvicinatevi molto a lui ed attaccatelo con il Super Fendente della Z-Saber, facendo in modo che l'onda d'urto della tecnica colpisca il volto del boss. Dopo averlo sconfitto riceverete il cyber-elf HAFMARDO.

Prima accedere alla sezione successiva, troverete la gabbia di un Cyber-elf proprio su una piccola sporgenza al di sopra per del portone. Per raggiungerla, saltate e scivoliate lungo il portone per evitare di attivarlo, e da qui usare il Super Rimbalzo ad Effetto per salire sulla sporgenza. In alternativa, usate in aria l'Affondo della Chain Rod per rompere la gabbia ed attendete alcuni secondi affinché il cyber-elf FUPPIE si abbassi di quota e diventi più semplice da raccogliere.

In seguito eliminate i vari Pantheon Guardian e saltate sulla pedana in alto a sinistra, dove sono presenti i Panel Cannon. Qui troverete il terzo sistema di raffreddamento. Fate attenzione al ghiaccio sul pavimento perchè renderà più difficile spostarsi con precisione. Giunti alla prima rampa, scattate e saltate verso nord est. Rimbalzate sulla sporgenza proprio in cima alla parete di spine e su di essa troverete la gabbia del cyber-elf ACOOL. Proseguite poi verso sud e siate molto precisi nell'evitare le spine. Risalite lungo il percorso e raggiungete la zona in alto a sinistra per trovare il quarto ed ultimo sistema di raffreddamento, assieme ad una Vita Bonus. Continuate poi la risalita, facendo attenzione alle spine, ed entrate infine nella stanza del boss.

*** POLER KAMROUS *** <> PV 64 <> (due barre)

ELEMENTI

debole : Fuoco
forte : Ghiaccio
immune : Fulmine

ATTACCHI

1. Colpi d'artiglieria [4 PV]
Poler Kamrous avanza colpendo ripetutamente con i suoi artiglieri. La tecnica non è molto rapida ma copre una vasta area. Per evitarla è necessario scalare la parete più vicina ed oltrepassare il boss con il Super Rimbalzo. Durante questo assalto, Poler Kamrous distruggerà anche eventuali Colonne acuminate ancora presenti sullo schermo.
2. Colonne acuminate [3 PV]
+ Spine [4 PV]
Poler Kamrous genera un blocco di ghiaccio con delle spine sulla sommità e lo scaglia lungo il pavimento. La tecnica causa danni sia rimanendo schiacciati tra la colonna e la parete, sia venendo a contatto con le spine. Per evitare l'assalto è necessario scalare la parete più vicina ed oltrepassare l'ostacolo con il Super Rimbalzo. È possibile anche abbattere tutta la colonna, oppure solo la sezione con le spine, colpendola con le armi.
3. Sfera di ghiaccio [4 PV]
+ Cristalli [3 PV]
Poler Kamrous scaglia lungo una traiettoria parabolica una grossa sfera di ghiaccio che, urtando contro il pavimento, genera alcuni piccoli cristalli. La tecnica non è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarla è sufficiente allontanarsi dal boss oppure scalare la parete.

4. Muro infranto [4 PV] {EX Skill}

Poler Kamrous genera una grande parete di ghiaccio che poi distrugge con due colpi. Abbattendone una porzione, vengono generati una serie di cristalli che avanzano a raggiera. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitare la prima ondata è necessario scalare rapidamente la parete; per schivare la seconda bisogna subito lasciarsi cadere dopo aver evitato la prima.

. Contatto [4 PV]

Poler Kamrous è un grande orso bianco. Il boss non è molto rapido nel muoversi ed i suoi attacchi necessitano di diversi istanti per essere eseguiti. Durante lo scontro dovrete più volte oltrepassare l'orso con il Super Rimbalzo, perciò mantenete sempre una certa distanza da lui. Colpitelo dalla distanza con la Sfera Possente dello Z-Saber e distruggete subito ogni Colonna acuminata che vi scaglia. In questo modo avrete sempre tutto lo spazio necessario per evitare i suoi assalti, soprattutto se esegue il Muro infranto.

Una volta eliminato, riceverete il CHIP GHIACCIO inoltre, affrontando il boss possedendo già un giudizio globale pari ad A oppure ad S, otterrete l'EX Skill TRIPLE SHOT dopo averlo sconfitto.

=====
06 // ASSALTO AL TRENO (Train of Neo Arcadia) [6M06]
=====

"In questa missione vorrei che tu ti impadronisca dei rifornimenti. In questo momento stiamo spostando molti soldati e siamo a corto di risorse. Perciò stiamo pensando di attaccare il treno merci nemico per impadronirci dei loro rifornimenti."

- NEMICI
CYBER-ELF
Carryarm • Biraero (Spiking) x10
Pantheon Guardian Clockle
• Spiking Emick
• Yadokroid • M-orapp (Yadokroid) x4
(boss) Panter Flauclauws

EX SKILL - Spark Shot
TEMPO MASSIMO - 2'50
ELIMINAZIONI - 64
NOTE - proteggete le dieci casse azzurre
.ogni cassa rimasta = 2 punti per la voce "Mission"

+--- RISE FORM -----+
|
| In questa missione sono presenti molti nemici da eliminare usando il |
| Fendente Aereo della Z-Saber. Sconfiggetene 20 in questo modo per |
| sbloccare la Rise Form. |
| |
+-----+

Una volta iniziata la missione, muovetevi subito verso sinistra per raggiungere l'estremità del treno e trovare la gabbia del cyber-elf EMICK. In questa località incontrerete molti Carryarm, i dispositivi volanti gialli, che faranno cadere sul treno gli Spiking, grosse sfere rotolanti ricoperte di spine. Quest'ultime sono piuttosto pericolose perchè vi verranno incontro: per questo motivo tenete sempre pronto un Super Attacco qualsiasi per poterle distruggere non appena compaiono. Dagli Spiking potrete ricevere il cyber-elf BIRAERO.

Durante l'esplorazione della località dovrete fare molta attenzione a non cadere dal treno e dovrete inoltre schivare le barriere elettrificate che passeranno periodicamente in cima ai vagoni. Appariranno prima due gruppi di sirene gialle, poi uno di sirene rosse ed infine una barriera elettrificata. Per evitarla dovrete superarla saltando, oppure entrare in un vagone. Questi ostacoli sono in grado di distruggere anche i nemici.

Fatevi strada tra i Pantheon Guardian e gli altri Spiking sino a salire a bordo del treno successivo. Qui troverete anche gli Yadokroid, piccoli granchi dotati di una conchiglia viola. Questa protezione è in grado di bloccare i vostri proiettili ma non la Z-Saber. Perciò distruggete la conchiglia con la spada laser e colpite gli Yadokroid con la Sfera Possente dello Z-Buster prima che fuggano via. Questi nemici possiedono il cyber-elf M-ORAPP.

Raggiungerete poi un vagone merci contenente dieci casse azzurre, che dovrete difendere dall'assalto dei Carryarm. I nemici cercheranno di rubare le casse per poi volare via, perciò dovrete essere rapidi nell'eliminarli. Usate il Fendente Aereo della Z-Saber per colpire tutti i 32 Carryarm che arriveranno. Questo assalto terminerà dopo aver sconfitto tutti i nemici oppure se essi saranno riusciti a sottrarvi tutte le casse.

Dopo aver completato questo incarico, superate il vagone successivo per trovare la gabbia del cyber-elf CLOCKLE sulla pedana destra ai piedi dello stesso. Raggiungete infine la motrice del treno per affrontare il boss.

*** PANTER FLAUCLAWS *** <> PV 64 <> (due barre)

ELEMENTI

debole : Ghiaccio
forte : Fulmine
immune : Fuoco

ATTACCHI

1. Calcio volante [4 PV]
Panter Flauclaws esegue una serie di capriole in aria per poi attaccare con un potente calcio volante verso il basso. La tecnica è molto rapida e copre una vasta area. Per evitarla bisogna posizionarsi al di sotto del boss non appena questi salta.
2. Sfere viola [3 PV]
Panter Flauclaws scaglia orizzontalmente una coppia di sfere elettriche viola. La tecnica è discretamente rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarle è necessario oltrepassarle saltando.
3. Artigli porpora [3 PV]
Panter Flauclaws scaglia due lame di energia dai suoi artigli. La tecnica è discretamente rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarla è sufficiente posizionarsi sull'altro vagone.
4. Anelli boomerang [3 PV]

Panther Flauc laws salta sul posto e, mentre si trova in aria, scaglia tre anelli di energia verso il basso. Essi si muovono in avanti per un breve tratto per poi tornare dal boss. La tecnica è discretamente rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarla è sufficiente posizionarsi sull'altro vagone.

5. Lame verdi [3 PV]

Panther Flauc laws salta in direzione del vagone opposto e rilascia verso il basso tre lame di energia: una davanti a se e due dietro. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitarla bisogna posizionarsi sul vagone verso cui si muove il boss, rimanendo vicini allo spazio vuoto tra i due vagoni.

6. Fulmini verdi [5 PV] {EX Skill}

Panther Flauc laws rilascia un scarica elettrica che ricopre tutto il vagone su cui è situato il boss. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarla è sufficiente posizionarsi sull'altro vagone. Non si può attaccare il boss mentre esegue i Fulmini verdi.

. Contatto [3 PV]

Panther Flauc laws è una pantera nera. Il boss è molto agile ed aggressivo e si sposta compiendo balzi. Lo scontro si svolge sulle motrici di due treni che viaggiano paralleli, quindi dovrete fare attenzione a non cadere dai vagoni. Inoltre i due treni non si muovono sullo stesso piano quindi capiterà che le motrici non si trovino sempre alla stessa altezza. Attaccate il boss dalla distanza, usando la Sfera Possente dello Z-Buster, assieme al Chip Ghiaccio. In questo modo riuscirete a stordire temporaneamente Panther Flauc laws e soprattutto ad interrompere la maggior parte dei suoi attacchi. La tecnica più insidiosa da evitare del boss sono le Lame verdi perchè vi costringerà a cambiare vagone per schivarle. Evitate di infliggere il colpo di grazia al boss mentre siete in volo, se siete in corrispondenza dello spazio vuoto tra i vagoni. Facendolo, Zero precipiterà verticalmente e non potrete muovervi durante la caduta.

Una volta eliminato, riceverete il CHIP FULMINE inoltre, affrontando il boss possedendo già un giudizio globale pari ad A oppure ad S, otterrete l'EX Skill SPARK SHOT dopo averlo sconfitto.

=====

07 // LA FENICE FIAMMEGGIANTE (Power Room) [6M07]

=====

"Non c'è modo di distruggere tutti i soldati di Neo Arcadia. Si dice che c'è un'industria bellica in una città situata circa 100 km a nord della nostra Resistance Base... Abbiamo trovato là vicino un reattore che fornisce energia alla fabbrica. Se riuscissimo a distruggere il reattore, limiteremmo la produzione dei soldati nemici."

NEMICI

Pantheon Hopper
Pantheon Hunter
Signaloid
• Telly Bomb
Toitank
• U4
(boss) Phoenix Magnion

CYBER-ELF

Beelanch
• Bomphew (Telly Bomb) x4
• Dable (U4) x1
Stocttus

EX SKILL - Tenshouzan
TEMPO MASSIMO - 6'40
ELIMINAZIONI - 51

```
+--- ERASE FORM -----+  
|  
| In questa missione sono presenti molti proiettili da cui difendersi con |  
| Shield Boomerang. Respingetene 30 per sbloccare l'Erase Form. |  
|  
+-----+
```

POWER ROOM

Eliminate i Pantheon Hunter per entrare nell'edificio ed al suo interno compariranno degli esplosivi dallo sfondo, le Telly Bomb. Questi dispositivi vi inseguiranno lentamente ed esploderanno al contatto. Colpendoli con le armi potrete allontanarli da voi e scagliarli dove desiderate, in modo tale che abbattano superfici fragili. Fate detonare quattro Telly Bomb per ottenere il cyber-elf BOMPHEW.

Scagliatene poi una verso la parete fragile in basso a sinistra per aprire il passaggio verso la gabbia del cyber-elf STOCTTUS. Scendete le scale ed abbattete la parete successiva sino a raggiungere poi il fondo della sezione.

Qui incontrerete i Pantheon Hopper, soldati verdi che saltano. Usate la Sfera Possente dello Z-Buster per eliminarli dalla distanza oppure colpiteli con la Z-Saber da vicino. Saltate da una pedana all'altra, facendo attenzione a non cadere nella lava e sconfiggete i vari nemici.

Salite sulla lunga pedana rosa e cercate di non farla distruggere dalle Telly Bomb. Su questa struttura troverete anche i Signaloid, torrette che eseguono un attacco elementare corrispondente al Chip che state equipaggiando. Per questo motivo, attivate il Chip Fuoco, in modo tale da costringere il Signaloid ad eseguire la Fiammata, una tecnica facilmente evitabile, e colpitelo dalla distanza con lo Z-Buster.

Entrate nella stanza accanto per trovare il primo reattore da distruggere. Il dispositivo possiede 24 PV ed emette una serie di proiettili gialli verso il basso. Attaccatelo dalla distanza con la Sfera Possente dello Z-Buster oppure respingete i suoi proiettili con lo Shield Boomerang per distruggerlo in pochi secondi. Una volta abbattuto, riceverete il cyber-elf BEELANCH.

Nel corridoio accanto sono presenti diversi pilastri che possiedono lungo i lati una serie di spine. Tramite le Telly Bomb potrete distruggerle e rendere più semplice il cammino in alcuni tratti. Fate attenzione anche ai Signaloid e, una volta arrivati al termine della sezione, ignorate la zona con il Pantheon Hunter per poi uscire dal portone.

Il reattore successivo è in grado di far rimbalzare i proiettili sul pavimento, perciò fatevi scudo con lo Shield Boomerang per abatterlo senza difficoltà. Salite la prima rampa di scale e poi posizionatevi sulla seconda, accanto ai calderoni incandescenti.

Nella parte orientale di questa camera sono presenti dei binari lungo i quali si muoveranno i Toitank, piccoli cannoni colorati. Distruggete le tre serie di questi nemici (verdi, porpora e blu) prima che raggiungano il soffitto

dell'ultimo binario. Una volta fatto, comparirà per pochi istanti un piccolo dispositivo chiamato U4. Eliminatelo per ottenere un Cyber-elf. Per completare facilmente questo mini gioco, posizionatevi in corrispondenza della parte più alta dei binari, in modo tale da avere maggiori possibilità di colpire i Toitank.

Se la possedete, l'EX Skill Spark Shot è molto utile per distruggerne molti con un solo attacco. Dopo aver eliminato l'ultimo Toitank blu preparate subito la Sfera Possente dello Z-Buster e lanciatela con precisione contro l'U4 poiché avrete una sola possibilità per colpirlo. Una volta distrutto posizionatevi sul pavimento ed aspettate che il cyber-elf DABLE si abbassi di quota per raccogliertelo facilmente. In caso di fallimento, uscite e rientrate da questa zona dei binari per ricominciare il mini gioco dall'inizio.

Procedete poi verso l'alto ed ignorate la zona occidentale con i Pantheon Hopper, bensì entrate nella stanza sulla destra. Distruggete il terzo reattore sempre aiutandovi con lo Shield Boomerang e procedete verso est. Qui è presente una porta grigia che vi condurrà direttamente accanto al quarto ed ultimo reattore. L'ultimo dispositivo è in grado di sparare anche proiettili che avanzano lungo il pavimento e che non possono essere respinti dal vostro scudo. Rimanete sul gradino d'ingresso e da qui colpite ripetutamente il reattore con la Sfera Possente dello Z-Buster, proteggendovi con lo Shield Boomerang quando necessario. Una volta distrutto, apparirà il boss.

*** PHOENIX MAGNION *** <> PV 64 <> (due barre)

ELEMENTI

debole : Fulmine
forte : Fuoco
immune : Ghiaccio

ATTACCHI

1. Eruzione [6 PV]

ogni trenta secondi vengono emessi dal fondo della stanza una serie di getti di lava che attraversano verticalmente tutta la stanza passando attraverso le grate. La tecnica è molto rapida e copre tutto lo schermo. Per evitarla bisogna posizionarsi a contatto con uno dei portoni di ingresso. A seconda di quale reattore si sia distrutto per ultimo, possono essere presenti sul pavimento della stanza più o meno grate.

2. Fantasmi [4 PV]

Phoenix Magnion si lancia in picchiata per afferrare il personaggio. Una volta fatto, il boss evoca quattro fantasmi del passato, ognuno dei quali colpisce Zero per poi svanire. La tecnica è discretamente rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarla è necessario allontanarsi subito, utilizzando lo Scatto, non appena Phoenix Magnion compare in volo. Una volta stretti nella morsa invece non c'è modo di liberarsi.

3. Freccia di fuoco [3 PV]

Phoenix Magnion rimane immobile e, provando a colpirlo, questi scatterà all'indietro per poi lanciarsi frontalmente ricoperto dalle fiamme. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per non subire danni è necessario oltrepassare il boss, saltando con il giusto tempismo, poiché questi è in grado di aumentare di quota mentre esegue questo assalto. Colpendo il boss con un Super Attacco potenziato dal Chip Fulmine, si potrà interrompere la Freccia di fuoco.

4. Piume di fuoco [3 PV]

Phoenix Magnion si posiziona al centro della stanza ed emette tre serie di

piume dalle sue ali. Esse vengono scagliate prima verso i lati, poi verso il basso ed infine nuovamente verso i lati. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitarla è necessario posizionarsi rispettivamente prima sotto al boss, poi ai lati ed infine nuovamente sotto di lui.

5. Moltiplicazione [3 PV]

Phoenix Magnion genera tre copie di sè stesso e con esse si dispone attorno al personaggio. Ogni esemplare estende verso il centro la sua coda per colpire Zero. La tecnica non è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarla è necessario eseguire il Fendente in Scatto mentre ci si allontana dal punto in cui si incontrano le code. Il boss è nascosto in una delle quattro immagini e, riuscendo a colpirlo, si interromperà questo assalto.

6. Volo infuocato [6 PV] {EX Skill}

Phoenix Magnion evita l'assalto del personaggio, lasciando un'immagine residua arancione, poi compare alle spalle di Zero e si lancia in avanti. Venendoci a contatto, il boss afferra il personaggio e compie un volo verso l'alto, ricoperto dalle fiamme. La tecnica è molto rapida e copre una vasta area. Lo carica del boss si esaurisce in pochi secondi e viene eseguita sempre alle spalle di Zero. Quindi, per evitare questa tecnica, scattare di continuo per allontanarsi da Phoenix Magnion. Una volta che il boss scompare, voltarsi e scattare in senso opposto. Dopo aver eseguito quattro cariche a vuoto, Phoenix Magnion smetterà di inseguire il personaggio.

. Contatto [3 PV]

Phoenix Magnion è una grande fenice robotica. Il boss utilizza il teletrasporto per muoversi ed è molto aggressivo. Nella stanza dove si svolge lo scontro, ogni trenta secondi verranno emessi una serie di getti di lava che dovrete evitare posizionandovi a contatto con uno dei portoni d'ingresso. La fenice è un nemico molto pericoloso perchè schiva facilmente i vostri assalti per via del suo teletrasporto. Tenete sempre pronta la Sfera Possente dello Z-Buster, potenziata dal Chip Fulmine, ed intanto colpite Phoenix Magnion con la spada laser. In questo modo potrete nullificare facilmente tutte le tecniche del boss: se questi si lancia all'indietro per eseguire la Freccia di fuoco, usate la Sfera Possente non appena il boss si avvicina; se esegue la Moltiplicazione, scattate e rilasciate il Super Attacco davanti a voi, in modo tale da danneggiare il nemico, se è nascosto nella copia che vi sbarra la strada. I due attacchi eseguiti dal boss mentre è in volo, le Piume di fuoco ed i Fantasmi, possono essere contrastati facilmente colpendolo lateralmente sempre con la Sfera Possente.

Una volta eliminato, riceverete il CHIP FUOCO inoltre, affrontando il boss possedendo già un giudizio globale pari ad A oppure ad S, otterrete l'EX Skill TENSOUZAN dopo averlo sconfitto.

Dopo aver completato le quattro missioni iniziali, andate a parlare con Ciel poi tornate nella Sala Missioni.

=====
08 // L'OPERAZIONE RIGHTEOUS STRIKE (Residential Area) [6M08]
=====

|| Un soldato avvisa Elpizo che i preparativi sono terminati ed il comandante
|| da il via all'attacco frontale contro Neo Arcadia: l'Operazione Righteous
|| Strike ha finalmente inizio. Nonostante Ciel sia contraria e chiedi più

|| tempo per completare le sue ricerche, Elpizo è intenzionato ad attaccare
|| ugualmente e si reca sul campo di battaglia per impartire gli ordini.
|| Il personale della base, preoccupato per la sorte del comandante, chiede a
|| Zero di raggiungerlo e di proteggerlo.

NEMICI

- Gli-Eye
- Pantheon Guardian
Yadokroid
(boss) Golem Type E
(boss) Golem Type F
(boss) Golem Type I

CYBER-ELF

- Beebite (Pantheon Guardian) x8
- Bircarry (Gli-Eye) x5
Estan
Rireff

TEMPO MASSIMO - 2'20

ELIMINAZIONI - 28

```
+--- ENERGY FORM -----+
|
| In questa missione è molto facile ottenere Globi Arancioni dai nemici,
| poichè quest'ultimi sono molto deboli. Raccoglietene 25 per sbloccare
| l'Energy Form.
|
+-----+
```

RESIDENTIAL AREA

Avanzate verso destra per trovare segni di combattimento ed i cadaveri di molti soldati della Resistenza. I primi nemici a comparire sono i Gli-Eye. I piccoli dispositivi volanti non possiedono attacchi diretti e vi verranno incontro: usate la Z-Saber per eliminarli rapidamente e potrete ricevere da loro il cyber-elf BIRCARRY. Nella località sono presenti anche i Pantheon Guardian dai quali ora potrete ottenere il cyber-elf BEEBITE.

Arrivate al primo blocco quadrato e tiratelo il più possibile sulla destra con la Chain Rod, facendogli scendere il gradino fino a bloccarlo. In seguito salitevi sopra e da qui scagliate in diagonale la Chain Rod per afferrare il secondo blocco quadrato e tirarlo a voi per farlo cadere sul pavimento. Entrate nel passaggio così liberato per trovare la gabbia del cyber-elf ESTAN.

Superate le varie spine sino a trovare un blocco quadrato in alto a sinistra. Scagliate in diagonale la Chain Rod per afferrarlo, tiratelo a voi e fatelo cadere sul pavimento. All'interno del passaggio troverete così la gabbia del cyber-elf RIREFF.

Proseguite verso est sino a raggiungere la stanza del boss.

*** GOLEM TYPE E *** <> PV 32 <> (una barra)

ELEMENTI

- debole : Ghiaccio
- forte : Fulmine
- immune : Fuoco

Lo scontro è identico a quello avvenuto nella Sand Wilderness: spostatevi in avanti o indietro per evitare i suoi laser e poi contrattaccate subito.

Ora grazie al Chip Ghiaccio potrete sconfiggerlo in pochi istanti utilizzando il Super Attacco dello Z-Buster e della Z-Saber. Dopo averlo abbattuto entrate nella stanza accanto.

*** GOLEM TYPE F *** <> PV 32 <> (una barra)

ELEMENTI

debole : Fulmine
forte : Fuoco
immune : Ghiaccio

Il nemico non si sposta mai dalla sua zona, non è molto aggressivo ed il suo unico punto debole è il volto. Rimanete lontani dal boss e preparate la Sfera Possente dello Z-Buster. Scalate la parete per portarvi all'altezza del volto del Golem Type F e rilasciate la tecnica per danneggiarlo. Il boss attacca alternando i due tipi di Onde di fuoco, intervallandole con il Cerchio di fuoco, perciò è semplice prevedere il suo prossimo attacco ed evitarlo di conseguenza. Una volta eliminato proseguite nella camera successiva.

*** GOLEM TYPE I *** <> PV 32 <> (una barra)

ELEMENTI

debole : Fuoco
forte : Ghiaccio
immune : Fulmine

Lo scontro è identico a quello avvenuto nell'Entrance of Computer Facility: distruggete con le armi i proiettili scagliati dal boss ed usate lo Scatto per passare sotto di lui. Ora grazie al Chip Fuoco potrete sconfiggerlo in pochi istanti utilizzando il Super Attacco dello Z-Buster e della Z-Saber.

Dopo aver eliminato anche il terzo Golem, recatevi nell'ultima sala.

|| Zero trova i tre Guardiani di Neo Arcadia, mentre Elpizo giace esanime al
|| suolo. L'Operazione Righteous Strike è stato un completo fallimento e tutti
|| i soldati della Resistenza sono stati spazzati via dalla forza congiunta di
|| Harpuia, Leviathan e Fefnir. Il pericolo non è ancora cessato però:
|| un velivolo nemico si sta avvicinando alla New Resistance Base per
|| bombardarla. A Zero non rimane altro che recuperare Elpizo e tornare subito
|| alla base.

=====
09 // PERICOLO DAL CIELO (Aircraft) [@6M09]
=====

|| La base sta per essere attaccata e non c'è tempo da perdere: Zero chiede un
|| aereo per poter intercettare il velivolo nemico. La bomba al suo interno
|| però non può essere distrutta perciò Ciel vorrebbe accompagnare il Robot
|| rosso durante la missione. Zero si oppone ma avvisa la scienziata che la
|| farà teletrasportare a bordo non appena avrà eliminato tutti i nemici.

NEMICI
Panel Cannon CYBER-ELF
Pantheon Hammer Aterner
Pantheon Hopper Reloppe
 Stockel

Pantheon Hunter
Plugger
Signaloid
Tentolancer
(boss) Kuwagust Anchus

EX SKILL - Sengatotsu
TEMPO MASSIMO - 6'40
ELIMINAZIONI - 110

NOTE - non permettete che Ciel venga colpita
.ogni colpo subito = -2 punti per la voce "Mission"

```
+--- DEFENSE FORM -----+
|
| In questa missione si potranno eliminare facilmente un gran numero di |
| nemici usando il Super Attacco dello Shield Boomerang. Sconfiggetene 20 |
| in questo modo per sbloccare la Defense Form. |
|
+-----+
```

AIRCRAFT

In questa prima parte della missione dovrete saltare da un velivolo nemico all'altro, facendo attenzione a non precipitare. Equipaggiate lo Shield Boomerang ed usatelo per proteggervi dai proiettili nemici mentre avanzate. Attendete che i piccoli velivoli si avvicinino abbastanza, poi scattate e saltate per salirvi a bordo.

Una volta arrivati sul bombardiere, procedete verso destra per affrontare il Tentolancer. Il nemico è discretamente agile e molto aggressivo. Durante il combattimento, rimanete sempre lontani da lui e preparate la Sfera Possente dello Z-Buster, potenziata dal Chip Ghiaccio. Rilasciatela sul Tentolancer per causargli gravi danni, oppure usatela per distruggere tutti i suoi Missili con un solo attacco. Evitate le Bombe, posizionandovi nella zona dove era presente il nemico prima di iniziare questo attacco, poi voltatevi perchè Tentolancer ricomparirà dal lato opposto dello schermo.

Dopo averlo abbattuto, eliminate i Pantheon Hunter presenti e scendete le scale per entrare all'interno del velivolo. Qui troverete i generatori di corrente ed i fasci laser. Distruggendo i primi, disattiverete temporaneamente i secondi, perciò dovrete essere rapidi nell'evitare i vari ostacoli. Per guadagnare qualche istante utile, colpite i generatori di corrente con la Sfera Possente dello Z-Buster, potenziata dal Chip Ghiaccio, in modo tale che non vengano distrutti all'istante.

Procedete verso sinistra, entrando nel portone ed ignorate la scala in alto. Eliminate il Segnaloid ed andate verso il basso. Liberare il cyber-elf STOCKEL dalla sua gabbia, nella seconda rientranza sulla destra, poi distruggete il generatore di corrente e lasciatevi cadere lungo la scala.

Nella zona inferiore, sconfiggete il Signaloid poi, senza salire le scale, saltate ed usate in volo il Super Fendente della Z-Saber, potenziato dal Chip Ghiaccio, colpendo con l'onda d'urto il generatore di corrente a nord ovest. Mentre questo si sta distruggendo, scattate rapidamente verso destra e superate il muretto per raggiungere un altro generatore di corrente, prima che i fasci laser si riattivino.

Colpite quest'altro generatore e proseguite sempre verso destra, giungendo nel piccolo spazio dove è presente il Pantheon Hammer. Eliminate il nemico e colpite il generatore successivo per liberare il passaggio. Posizionatevi alla sinistra della piccola parete verticale con i tre fasci laser orizzontali, voltatevi verso il generatore e colpitelo con la Sfera Possente dello Z-Buster, potenziata dal Chip Ghiaccio.

Scalate subito la parete e, una volta che i fasci laser saranno disattivati, attraversate il percorso rapidamente sino a raggiungere il muro orientale. Qui, in alto a destra, è presente su una sporgenza la gabbia del cyber-elf RELOPPE assieme ad un altro generatore di corrente. Dal muro, usate il Super Rimbalzo ad Effetto per salire sulla sporgenza ed ottenere così la Creatura. Dovete essere molto precisi e rapidi nei movimenti poiché avrete a disposizione poco più di tre secondi per compiere tutte le operazioni necessarie per arrivare a destinazione, prima che si riattivino i fasci laser. Nel caso non riusciate a fare in tempo, rimbalzate sempre lungo il muro, rimanendo al di sopra del laser, ed usate il Super Fendente della Z-Saber per distruggere la gabbia del Cyber-elf ed il generatore di corrente con un unico attacco.

Una volta fatto, seguite il percorso verso il basso ed entrate nella stanza a destra.

|| Zero entra nella sala dove sono presenti i comandi della bomba ed attiva il
|| teletrasporto per farsi raggiungere da Ciel. La scienziata ha bisogno di
|| diversi secondi per disattivare l'esplosivo ed intanto alcuni nemici
|| giungono nella sala.

Ora dovrete proteggere Ciel dagli assalti dei Pantheon Hopper e dei Plugger per novanta secondi. Equipaggiate lo Shield Boomerang e posizionatevi alle spalle di Ciel, in modo tale da respingere tutti i proiettili dei Plugger. Quando i nemici invece si avvicinano troppo, usate la Z-Saber oppure il Super Attacco dello Shield Boomerang. Nonostante le ferite, Ciel non può morire ma ogni colpo subito vi farà perdere 2 punti alla voce "Mission" per la valutazione finale. Una volta che il timer si esaurisce, eliminate i nemici rimasti per proseguire.

|| Ciel termina il suo compito e torna subito alla base. Una perturbazione però
|| scuote il velivolo, disturbando il teletrasporto ed impedendo a Zero di
|| usarlo. L'unica via di fuga per il Robot rosso è quella di lanciarsi da una
|| falla presente nella stiva.

Uscite dalla stanza e questa volta procedete verso sinistra. Rimanete nella parte superiore della stiva e distruggete le varie casse azzurre ottenendo così oggetti curativi. Recatevi poi nell'angolo di nord ovest per trovare la gabbia del cyber-elf ATERNER. Scendete poi al piano inferiore e lasciatevi cadere nell'apertura presente sul lato sinistro.

|| Zero atterra su un aereo della Resistenza giunto in suo soccorso ma viene
|| raggiunto a bordo dal boss. L'intenzione del nemico è quella di far
|| precipitare questo aereo proprio contro la New Resistance Base.

*** KUWAGUST ANCHUS *** <> PV 64 <> (due barre)

ELEMENTI

debole : Ghiaccio
forte : Fulmine
immune : Fuoco

ATTACCHI

1. Vortice [6 PV]

Kuwagust Anchus genera un tornado orizzontale che attrae a sè il personaggio. Una volta che questi raggiunge il boss, Kuwagust Anchus lo afferra con le sue tenaglie e lo danneggia con un poderoso morso. La tecnica è molto rapida e copre una vasta area. Per evitarla è necessario allontanarsi dal boss usando di continuo scatto ed il salto, per uscire dal vortice. In alternativa, è possibile interrompere la tecnica colpendo Kuwagust Anchus con la Sfera Possente dello Z-Buster, potenziata dal Chip Ghiaccio.

2. Carica in volo [4 PV]

+ Morsi [graduale]

Kuwagust Anchus attraversa orizzontalmente tutto lo schermo per tre volte. Afferrando il personaggio, il boss lo morde ripetutamente con le sue tenaglie, causandogli danni graduali. La tecnica è discretamente rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla è necessario superare saltando il boss per tre volte. Per liberarsi dalla presa invece bisogna premere ripetutamente tutti i pulsanti e le direzioni.

3. Laser quadruplo [4 PV]

Kuwagust Anchus estende i suoi artigli e da ognuno di essi scaglia in orizzontale un sottile raggio laser. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Poichè gli artigli possono essere disposti in molti modi, per evitare la tecnica è necessario usare il salto per evitare i laser, oppure lo scatto per passarci da sotto, a seconda della posizione.

4. Freccia elettrica [4 PV] {EX Skill}

Kuwagust Anchus genera un tornado orizzontale che allontana da sè il personaggio. In seguito il boss si lancia in avanti, seguito da sfere di energia. La tecnica è molto rapida e copre una vasta area. Per evitarla è necessario colpire ripetutamente il boss con lo Z-Buster, in modo tale da deviare la sua traiettoria.

. Contatto [3 PV]

Kuwagust Anchus è un grosso insetto umanoide azzurro. Il nemico è molto rapido ed aggressivo. Rimanete sempre lontani dal boss ed attaccatelo dalla distanza con la Sfera Possente dello Z-Buster, potenziata dal Chip Ghiaccio. In questo modo potrete interrompere i suoi attacchi e contemporaneamente infliggergli danni ingenti. L'unica sua tecnica che non viene fermata dalla Sfera Possente è la Carica, poichè le tenaglie del boss lo proteggono dai vostri assalti.

Affrontando il boss possedendo già un giudizio globale pari ad A oppure ad S, otterrete l'EX Skill SENGATOTSU dopo averlo sconfitto.

|| Grazie agli sforzi congiunti di Zero e di Ciel, la New Resistance Base è
|| salva. Nel frattempo però Elpizo è scomparso, lasciando un messaggio di
|| scuse per le sue scelte avventate. Il comandante è andato alla ricerca di un
|| potere in grado di ribaltare le sorti della guerra. Preoccupata per la sorte
|| di Elpizo, Ciel chiede a Zero di trovarlo e di riportarlo alla base.

Da ora in avanti, Ciel rimarrà nella Sala Missioni e dovrete parlare con lei per salvare l'avventura o iniziare una delle quattro missioni.

Questa zona è considerata proibita e neppure i cittadini di Neo Arcadia possono accedervi... Non capisco perchè Elpizo si sia recato là..."

NEMICI

- Caterpull
- Molegule
- Panel Cannon
- Pantheon Hammer
- Pinofeel
- Saranet
- Securipider
- Shurubon
- (boss) Burble Hekelot

CYBER-ELF

- Birhang (Shurubon) x6
- Cloctell
- Hafmarmn
- Iterex
- Kelon (Caterpull) x5
- Mappie
- Mitick
- Tomilar

EX SKILL - Energy Chain (& Sub Tank)

TEMPO MASSIMO - 4'10

ELIMINAZIONI - 41

```
+--- ACTIVE FORM -----+
|
| In questa missione sono presenti molti nemici che si possono eliminare
| facilmente usando il Fendente in Scatto della Z-Saber. Sconfiggetene 20
| in questo modo per sbloccare l'Active Form.
|
+-----+
```

FOREST OF NOTUS

|| Al suo arrivo, Zero incontra subito Elpizo, in compagnia dei due Baby Elf su
|| cui Ciel stava compiendo le sue ricerche. Il comandante è alla ricerca di un
|| modo per rompere il sigillo che imprigiona un essere leggendario, il Dark
|| Elf, in grado di donare poteri incredibili. Detto questo, Elpizo si inoltra
|| nella foresta.

Avanzate verso destra ed eliminate il Saranet. Distruggendo i Caterpull, i piccoli vermini verdi, potrete ottenere il cyber-elf KELON. Usate poi un Super Attacco qualsiasi, potenziato con il Chip Fuoco, per bruciare le foglie nella parte alta dello schermo. Una volta rimosse, diverranno facilmente visibili alcune pedane sottili. Saltate su di esse e raggiungete quella posizionata più a sinistra per trovare la gabbia del cyber-elf ITEREX.

All'interno dei precipizi troverete gli Shurubon, sfere scure che rimbalzano di continuo: eliminatele per poter ottenere il cyber-elf BIRHANG. Proseguite in direzione est sino a raggiungere le pedane fluttuanti. Agganciatevi ad esse con la Chain Rod per superarle e, nel caso cadiate nel primo tratto, usate il Super Rimbalzo ad Effetto per scalare la parete destra.

Subito dopo aver superato il secondo tratto, voltatevi verso sinistra e poi scattate e saltate, in modo tale da atterrare sulla piattaforma fluttuante più alta. Da qui, usate la Chain Rod per agganciarvi alle pedane posizionate a nord ovest e passate da una all'altra sino a raggiungere la gabbia del cyber-elf HAFMARMN. Dovete essere precisi sia nell'effettuare il salto iniziale, in modo tale da atterrare sulla prima pedana, che per raggiungere quella finale, in quanto non è possibile rimbalzare sui bordi di questo tipo di piattaforme.

Arrivati poi all'ingresso dell'edificio, non saltate sui due mattoni per

entrarvi bensì camminatevi attraverso per trovare un tunnel segreto. Al termine del percorso è situata la gabbia del cyber-elf MAPPIE. Per tornare all'esterno fate la strada al contrario, scalando anche una parete.

Nel palazzo, oltre ai blocchi quadrati, troverete anche quelli fragili, i quali andranno in frantumi dopo essere stati colpiti alcune volte. Giunti al primo bivio proseguite verso l'alto. Avanzate poi in direzione est sino a trovare un blocco quadrato. Usate la Chain Rod e tirate il blocco verso sinistra, quanto basta per liberare il passaggio inferiore, dove sono presenti due Energy Crystal grandi. Salite sul blocco e da qui saltate sul posto, scagliando la Chain Rod in verticale. In questo modo vi aggrapperete al blocco fragile: colpitelo più volte con quest'arma, saltando sempre sul posto sino a liberare l'accesso. Sempre dal blocco quadrato, saltate sul posto e questa volta agganciatevi all'estremità destra della sporgenza. Da qui, tiratevi su ed oscillate per poi compiere un balzo verso est. Mentre siete in volo scagliate la Chain Rod in diagonale, in modo tale che si agganci nel punto più alto possibile della parete destra del condotto, per poi tirarvi su. Se fatto correttamente, rilasciando l'arma potrete rimbalzare lungo il muro e raggiungere così la sporgenza dove è situata la gabbia del cyber-elf MITICK.

Seguite poi il percorso verso destra sino a trovare un gradino a nord ovest dove è presente un Pantheon Hammer. Eliminate il nemico e scalate la parete alle sue spalle per trovare un condotto segreto che conduce in una nicchia dove è situata la gabbia del cyber-elf TOMILAR. Entrate poi nel portone sulla destra per affrontare il mini boss Pinofeel.

Lo scontro è identico a quello avuto nella Forest of Dysis, soltanto che ora saranno presenti le spine anche lungo il soffitto e perciò dovrete fare maggiore attenzione nello schivare i suoi assalti. Adesso potrete sfruttare la sua debolezza all'elemento Ghiaccio per colpirlo con i Super Attacchi potenziati da questo Chip. Dopo averlo eliminato recatevi nella stanza accanto.

Una volta in questa sezione, procedete verso destra, rimanendo nella zona più bassa, sino a raggiungere tre blocchi quadrati fragili ravvicinati e sospesi sulle spine. Salite su quello di sinistra e da qui distruggete gli altri due. Dopo averlo fatto, usate la Chain Rod verso sud est per agganciare il blocco quadrato inserito nella parete e tirarlo verso sinistra. Entrate nell'apertura prodotta per trovare il secondo SUB TANK.

Tornate indietro e procedete stavolta in direzione nord est. Poco prima di entrare nel lungo corridoio che conduce alla stanza del boss, troverete due coppie vicine di blocchi quadrati fragili, disposti in orizzontale ed in verticale. Distruggete solo quello verticale più in alto e posizionatevi su quello più basso; da qui usate la Chain Rod per afferrare il blocco quadrato posto sulla destra e tiratelo a voi per farlo cadere sul pavimento. Saltate poi oltre le spine e scendete lungo il condotto per atterrare sul blocco appena caduto. Usate lo Scatto verso destra per raggiungere il gradino oltre le spine dove è situata la gabbia del cyber-elf CLOTELL.

Recatevi nuovamente alla coppia di blocchi fragili disposti in orizzontale, salitevi sopra e proseguite verso destra, attraverso il lungo corridoio con i Securipider. Entrate infine nella stanza del boss.

|| Zero ritrova Elpizo, che fugge nella sala accanto. Prima che possa
|| inseguirlo, il Robot rosso viene fermato dall'arrivo del boss.

*** BURBLE HEKELOT *** <> PV 64 <> (due barre)

ELEMENTI

debole : nessuno
forte : nessuno
immune : nessuno

ATTACCHI

1. Arti estensibili [4 PV]

Burple Hekelot si aggancia al soffitto e, per tre volte, estende in maniera simmetrica arti inferiori. Essi possono allungarsi in varie direzioni verso la parte bassa dello schermo. La tecnica non è molto rapida ma copre una vasta area. Per evitarla è necessario usare lo scatto per spostarsi nelle zone non colpite dagli arti estesi.

2. Rotolamento [4 PV]

dopo aver assunto la forma grande, Burble Hekelot inizia a rotolare lungo il perimetro della stanza sempre nello stesso verso. Il boss inizialmente si muove lentamente, poi compie uno o due giri a gran velocità ed infine ricade verticalmente sul personaggio. La tecnica è molto rapida e copre una vasta area. Per evitare di essere travolti, scalare la parete dalla quale il boss uscirà dallo schermo ed eseguire il Super Rimbalzo verso l'interno della stanza. Per schivare la caduta verticale del boss bisogna invece allontanarsi subito con lo scatto non appena questi ricompare. Un lieve tremolio dello schermo annuncia che il boss sta eseguendo più giri, mentre nessun segnale indica la sua caduta verticale.

3. Missili a ricerca [2 PV]

dopo aver assunto la forma media, Burble Hekelot rilascia dal suo dorso una serie di missili a ricerca contro il personaggio. La tecnica è molto rapida e copre una vasta area. Per evitarla è necessario distruggere i vari missili con le armi.

4. Caduta Caterpull [2 PV]

Burple Hekelot si aggrappa ad una parete e, scuotendola, fa cadere alcuni Caterpull dall'alto. Il boss si può nutrire dei vermini per aumentare la sua massa. Ingoiando un Caterpull verde, il boss diventerà di dimensione media; mangiandone uno di colore giallo, Burble Hekelot assumerà la forma grande. Per evitare che ciò accada, usare la Sfera Possente dello Z-Buster per eliminare tutti i Caterpull con un solo attacco, prima che il boss se ne nutra.

5. Bolle pesanti [nessuno]

Burple Hekelot rilascia alcune bolle di sapone. Queste non causano danni al personaggio ma lo appesantiscono, riducendo l'altezza massima compiuta dai suoi salti. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitarla è necessario distruggere le bolle con le armi, prima che esse si attacchino al personaggio. Una volta appesantiti dalle bolle, queste poi scompariranno automaticamente dopo diversi secondi.

6. Lingua scudo [nessuno]

Burple Hekelot schernisce il personaggio mostrandogli la lingua. Essa non causa danni a Zero ma è in grado di proteggere il boss da tutti i proiettili dello Z-Buster.

7. Lingua vampiro [graduale] {EX Skill}

Burple Hekelot estende orizzontalmente la sua lingua per afferrare il personaggio. Una volta fatto, il boss assorbe gradualmente i PV di Zero per ripristinare i propri. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla è necessario scalare la parete oppure evitare saltando l'estremità della lingua. Per liberarsi dalla morsa invece bisogna premere ripetutamente tutti i pulsanti e le direzioni. Dopo aver completato l'assorbimento, Burble Hekelot aumenterà la sue dimensioni.

Burple Hekelot è un piccolo ranocchio umanoide. Il nemico è discretamente agile e molto aggressivo. Durante lo scontro, la parte superiore dello schermo sarà coperta dalle foglie, che potrete bruciare sfruttando il potere del Chip Fuoco. Questo atto però causerà dei pro e dei contro: da un lato avrete la visuale più libera, dall'altro non compariranno più le foglie che indicavano dove sarebbero caduti i Caterpull o quando sarebbe ricomparso il boss durante il Rotolamento. Perciò dovrete scegliere bene, a seconda del vostro stile di gioco, se bruciare o meno le foglie.

Burple Hekelot ha la caratteristica di aumentare le proprie dimensioni ingerendo i Caterpull che lui stesso fa cadere scuotendo la parete oppure assorbendo PV dal personaggio, tramite la sua EX Skill. Più le sue dimensioni crescono, più il boss diventa pericoloso. Colpendolo dopo che è cresciuto, lo farete regredire allo stadio precedente. Per questo motivo dovrete distruggere subito i Caterpull che compaiono, dando la precedenza a quello giallo, ed evitare di essere afferrati dalla lingua del boss. Rimanete sempre a media distanza da Burple Hekelot, in modo tale da avere la possibilità sia di eliminare i vermini che di schivare la sua lingua. Colpitelo con la Sfera Possente dello Z-Buster ed usate invece la Chain Rod per danneggiarlo quando si aggrappa alla parete o al soffitto.

Affrontando il boss possedendo già un giudizio globale pari ad A oppure ad S, otterrete l'EX Skill ENERGY CHAIN dopo averlo sconfitto. Entrate poi nella sala successiva.

|| Zero ritrova Elpizo in compagnia dei due Baby Elf ed assieme a loro è
|| presente anche Cyber-X. Il comandante è fermamente intenzionato a liberare
|| il Dark Elf per sfruttarne il suo oscuro potere. Cyber-X avvisa il Robot
|| rosso che, sino a quando il suo corpo fisico manterrà attivo il sigillo,
|| questi non potrà affrontare Elpizo ed i Baby Elf. Spetta a Zero perciò
|| fermare il comandante prima che diventi troppo pericoloso.

Prima di procedere con la missione successiva, recatevi dal vecchio Andrew e parlate con lui. Il Reploid vi farà alcune domande sulla sua vita e dovrete rispondere correttamente per passare al quesito successivo. In caso di errore dovrete ricominciare il test dall'inizio. Da quando si comincia a parlare con lui, le domande che vi porgerà saranno le seguenti:

- .Did I tell you about my long and interesting past? (YES)
- .Oh, really... Do you remember it? (YES)
- .Where did I work? (BREAD FACTORY)
- .Can you name the location of the factory? (NEAR A CREEK)
- .Can you name the bread that sold the best in our factory? (BUN WITH CREAM)
- .Then, when did I feel happiest? Can you answer? (PEOPLE SMILING)

Dopo aver risposto correttamente a tutti i suoi quesiti, riceverete da Andrew il cyber-elf ANURRAY.

=====
11 // IL CODICE SEGRETO (Roof of Computer Facility) [06M11]
=====

"Questo è il centro di comando di Neo Arcadia nell'Antartide. Tu hai già distrutto molti sistemi, ma alcuni sono ancora in funzione. Elpizo sembra sia alla ricerca di un codice segreto che gli consenta di entrare a Neo Arcadia...

Mi chiedo se voglia irrompere da solo in Neo Arcadia..."

NEMICI

Carryarm
• Flopper
• Mini Mine
Rollin' 22
• Snow Garm
Spiking
• Yuki da Machine
(boss) Fairy Leviathan

CYBER-ELF

• Beefire (Yuki da Machine) x5
• Bomblow (Flopper) x3
• Bomgrow (Mini Mine) x20
Mureff
Remilar
• Stickoo (Snow Garm) x4

EX SKILL - Sharp Edge

TEMPO MASSIMO - 3'00

ELIMINAZIONI - 41

ROOF OF COMPUTER FACILITY

Una volta iniziata la missione, muovetevi subito verso sinistra per scendere lungo il pendio e trovare la gabbia del cyber-elf MUREFF in una rientranza sulla destra. Procedete poi verso destra ed eliminate lo Spiking trasportato dal Carryarm.

Sul pavimento saranno presenti piccoli esplosivi che detoneranno al passaggio, le Mini Mine. Fatele esplodere colpendole con il Super Fendente della Z-Saber e potrete ottenere il cyber-elf BOMGROW. Più avanti incontrerete un lupo delle nevi, lo Snow Garm. Il nemico vi verrà incontro per mordervi, perciò usate lo Z-Buster per colpirlo dalla distanza e poter ottenere in questo modo il cyber-elf STICKOO.

Giunti al termine della prima sezione, dovrete avanzare su un tubo congelato lungo il quale troverete i Rollin' 22. Fate attenzione a non venirvi a contatto e procedete sull'edificio successivo. Qui incontrerete subito gli Yuki da Machine, automi che raccolgono e scagliano palle di neve. Attendete che ne lancino una, poi raggiungeteli subito ed attaccateli prima che ne scaglino un'altra. Da loro potrete ricevere il cyber-elf BEEFIRE. Oltre a questi nemici troverete anche i Flopper, sfere esplosive marroni. Colpiteli dalla distanza con lo Z-Buster, in modo tale da non rimanere coinvolti dalla loro detonazione, in grado di danneggiare chiunque nei paraggi. I Flopper possiedono il cyber-elf BOMBLOW.

Risalite i pendii e procedete lungo il percorso sino ad incontrare uno Yuki da Machine voltato verso destra. Non eliminate questo nemico ma schivate la sua palla di neve poi inseguetela subito, lasciando a lei il compito di distruggere le varie Mini Mine presenti sul pavimento. Prima di iniziare la lunga discesa tra le varie rampe, scivolote lungo la parete orientale e da qui usate il Super Rimbalzo ad Effetto per salire sulla sporgenza in alto a destra dove è situata la gabbia del cyber-elf REMILAR.

Adesso tornate dall'ultimo Yuki da Machine ed inseguite nuovamente una sua palla di neve lungo le rampe minate. Dovete essere costanti nel rimanere dietro di lei e fare attenzione a non rimanere coinvolti nelle detonazioni delle Mini Mine. Nel caso in cui non riuscite a stare al passo della palla di neve, usate la Chain Rod e la Z-Saber per distruggere gli esplosivi. Giunti al termine delle rampe, entrate nella stanza successiva. Qui eliminate i vari Flopper per accedere infine nella camera del boss.

ELEMENTI

debole : Fuoco
forte : Ghiaccio
immune : Fulmine

ATTACCHI

1. Affondo [4 PV]

Fairy Leviathan si lancia in picchiata, attaccando con la sua arma. La tecnica è discretamente rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarla è necessario allontanarsi dal boss usando lo scatto.

2. Cristalli [3 PV]

Fairy Leviathan nuota lasciando dietro di sé una scia di grandi cristalli. Dopo alcuni istanti, il boss fa cadere questi blocchi appuntiti sul fondale. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitarla è necessario posizionarsi negli spazi vuoti tra un cristallo e l'altro, oppure è possibile distruggerli con le armi.

3. Rotazione [3 PV]

Fairy Leviathan fa roteare la sua lancia, scagliando via il personaggio. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Per non subire danni è sufficiente rimanere lontani dal boss.

4. Lance [2 PV]

Fairy Leviathan scaglia tre copie della sua lancia in varie direzioni. La tecnica è discretamente rapida e possiede un ampio raggio d'azione. Per evitarla è necessario allontanarsi dal boss e poi saltare nel caso una delle copie si avvicini troppo al personaggio.

5. Scudo [2 PV]

Fairy Leviathan fa roteare il suo bastone generando uno scudo di ghiaccio che poi scaglia in direzione del personaggio. La tecnica è discretamente rapida e possiede un ampio raggio d'azione. Per evitarla è necessario saltare non appena il boss scaglia lo scudo, in modo tale che passi al di sotto del personaggio, oppure oltrepassare Fairy Leviathan da sotto mentre lo lancia.

6. Turbine [2 PV] {EX Skill}

+ Dardi [4 PV]

Fairy Leviathan produce un turbine verticale per poi scagliare una gran quantità di lance. Al termine dell'attacco, il boss esegue un affondo sul pavimento dal quale vengono scagliati dardi di ghiaccio in tutte le direzioni. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitarla è necessario non posizionarsi sulla verticale del boss mentre produce il turbine ed allontanarsi costantemente da esso usando lo scatto. Schivare le lance saltando, se necessario, ed infine saltare nuovamente per evitare i dardi generati dal termine della tecnica. Mentre esegue questo assalto, non è possibile danneggiare Fairy Leviathan.

. Contatto [4 PV]

Fairy Leviathan è uno dei guardiani di Neo Arcadia. Il boss è molto agile ed aggressivo e si sposta nuotando. L'intero scontro si svolge sottacqua quindi potrete raggiungere altezze maggiori saltando. Colpite Fairy Leviathan con il Super Fendente della Z-Saber, potenziato dal Chip Fuoco, ed allontanatevi subito da lei. Il boss possiede rapidi contrattacchi a corto raggio perciò non dovrete mai rimanere vicini a lei dopo averle inflitto un danno. Sfruttando la

sua debolezza elementale potrete interrompere ogni suo attacco quindi siate molto aggressivi durante lo scontro.

Affrontando il boss possedendo già un giudizio globale pari ad A oppure ad S, otterrete l'EX Skill SHARP EDGE dopo averlo sconfitto.

=====

12 // LA CAVERNA LUMINOSA (Crystal Cave) [06M12]

=====

"Questa è la caverna dei cristalli dove è precipitato il velivolo che abbiamo intercettato... Elpizo sembra che si sia recato là alla ricerca di qualcosa, ma non so cosa... Poichè la zona si trova molto vicina alla nostra base, ho chiesto ad alcuni soldati di cercare Elpizo. Non so se riusciranno a farcela da soli."

NEMICI	CYBER-ELF
Carryarm	• Birflow (Hottalook) x12
Golem Type E	• Beehitt (Pantheon Hopper) x3
• Hottalook	Charnue
• Pantheon Hopper	Clocsule
Pantheon Hunter	Itemass
Signaloid	Miloppe
Spiking	
Top Gabyoall	
(boss) Sage Harpuia	

EX SKILL - Kougenjin

TEMPO MASSIMO - 4'00

ELIMINAZIONI - 37

NOTE - non eliminate i dieci soldati ipnotizzati
.ogni soldato eliminato = -2 punti per la voce "Mission"

CRYSTAL CAVE

Procedete verso destra, eliminando gli Spiking ed i Carryarm, e superate le prime spine. Fatevi strada tra i Pantheon Hunter e, giunti al condotto che possiede le spine sul pavimento, lasciatevi scivolare lungo la parete destra di esso per accedere in un tunnel nascosto. Qui è situata una nicchia dove è presente la gabbia del cyber-elf CHARNUE ed una Vita Bonus.

Tornate indietro ed avanzate lungo i pendii: non entrate subito all'interno della grotta ma proseguite verso nord est. Qui troverete i Top Gabyoall, trottole porpora che non potete distruggere ma solo arrestare per qualche secondo. Giunti alla parete rocciosa orientale, scalatela usando di continuo il Super Rimbalzo ad Effetto e, arrivati all'ultimo gradino, preparate il Super Fendente della Z-Saber. Senza cadere, rilasciatelo verso destra, in modo tale che l'onda d'urto rompa la gabbia del cyber-elf MILOPPE. Dopo averla liberata, tornare sul pavimento ed attendere alcuni secondi affinché la Creatura si abbassi di quota e diventi più semplice da raccogliere. In seguito recatevi nel condotto ed entrate nella grotta.

Al suo interno scivolote lungo le pareti per evitare le spine e tenetevi poi il più possibile sulla sinistra per rimbalzare sulla piccola sporgenza dove è situata la gabbia del cyber-elf CLOCSULE. Da qui scattate e saltate verso

destra per proseguire nella discesa.

Arrivati al termine del condotto, proseguite in direzione ovest per trovare una distesa di spine ed uno specchio fluttuante, l'Hottalook. Questo nemico rimane sempre davanti a voi ed il suo compito è quello di illuminare il percorso e mostrare le pedane cristalline situate al di sopra delle spine. All'inizio queste pedane particolari sono invisibili ma comunque utilizzabili. Colpendo lo specchio, esse diverranno temporaneamente visibili, rendendo più semplice il cammino. L'Hottalook cambia colore a periodi alterni ed attaccandolo verranno mostrate solo le pedane del colore del nemico. Non potrete distruggere lo specchio ed attaccandolo quest'ultimo genererà anche tre dispositivi volanti. Questi piccoli nemici si muovono lungo una linea curva e possiedono pochissima vita, perciò eliminateli con lo Z-Buster per poter ottenere il cyber-elf BIRFLOW.

Il primo percorso è il seguente:

- %% -> roccia
- ++ -> spine
- OO -> cristalli rossi
- \$\$ -> cristalli blu

```

          $$$$$0000      $$$$          %%
%%      000      $$$$$$$$      $$$$$0000$$$$$00000000000000      %%
%%++++000++++$$$$$$$$$$$$++++$$$$$0000$$$$$00000000000000$$$$$$$$$$$$$0000000000%
%%%%%%%%++++%%%+++++++%%%%%%%%+++++++%%%%%%%%+++++++%%%%%%%%+++++++%%%%%%%%+++++++%%
%%%%%%%%%%%%%%%%%
```

Dalla mappa potete notare che tutte le spine più basse sono coperte dai cristalli, quindi dovrete fare attenzione solo a quelle più alte. Dopo aver superato questo corridoio, evitate il Top Gabyoall e lasciatevi poi cadere tenendovi leggermente sulla destra, senza però atterrare sulle spine. Una volta qui, lasciatevi scivolare sempre verso l'interno della parete a gradini proprio sotto le spine e raggiungete così un portone. Eliminate il Golem Type E e nella stanza successiva è presente la gabbia del cyber-elf ITEMASS assieme a tre Energy Crystal grandi.

Raggiungete la zona inferiore della grotta ed ora incontrerete anche i Pantheon Hopper, dai quali ora potrete ottenere il cyber-elf BEEHITT. Più avanti dovrete attraversare un secondo corridoio con l'Hottalook.

```

          $$$
00000000      000      $$$      $$$      00
%%00000$$$$$$$$$$$$$$$      000      000      $$$      $$$      00      00
%%00000$$$$$$$$$$$$$$$++++000++++000++++$$$++++$$$++++00++++00+++
%%%+++++++%%%%%%%%+++++++%%%%%%%%+++++++%%%%%%%%+++++++%%%%%%%%+++++++%%
%%%%%%%%%%%%%%%%%
```

(continua)

```

-----
          $$          000
          $$          00
          00      00          00      $$
          $$      00      00          00      $$
00      $$      $$      00      00      $$      00      $$      00
++00++++$$++++$$++++00++++00++++$$++++00++++$$++++00%%
%%%+++++++%%%%%%%%+++++++%%%%%%%%+++++++%%%%%%%%+++++++%%%%%%%%+++++++%%
%%%%%%%%%%%%%%%%%
```

(riprende)

Anche in questo caso solo le spine più alte saranno quelle scoperte. In ogni caso dovrete fare attenzione alla diversa altezza dei cristalli situati in corrispondenza delle spine più basse. Risalite poi il condotto, eliminando i vari Pantheon Hunter, per uscire dalla caverna.

Arrivati in prossimità dei resti dell'Aircraft abbattuto, incontrerete i soldati ipnotizzati. Per ottenere il massimo punteggio alla voce "Mission", non dovrete eliminarne neanche uno. Essi possiedono 3 PV, aprono il fuoco con il loro fucile e causano danni al contatto, come se fossero normali nemici. Colpendoli con un proiettile giallo è possibile stordirli temporaneamente e superarli senza rimanere feriti dal contatto. Usate il Super Rimbalzo ad Effetto per proseguire verso l'alto, ignorando gli oggetti situati alle spalle dei soldati.

Nel caso la possediate, l'Erase Form è molto utile in questo caso perchè vi consente di proteggervi dai loro proiettili con lo Shield Boomerang, senza che questi li faccia rimbalzare. Giunti in cima, distruggete i Signaloid e superate i soldati rimanenti. Ignorate la scala perchè non potrete entrare all'interno dell'Aircraft e scendete lungo i pendii orientali per arrivare nella zona del boss.

|| Zero incontra Elpizo intento a scavare tra i resti dell'Aircraft alla
|| ricerca di un dispositivo di riconoscimento. Prima che il Robot rosso possa
|| fermarlo, il comandante si teletrasporta via ed intanto sulla scena giunge
|| Sage Harpuia.

*** SAGE HARPUIA *** <> PV 64 <> (due barre)

ELEMENTI

debole : Ghiaccio
forte : Fulmine
immune : Fuoco

ATTACCHI

1. Presa [5 PV]

Sage Harpuia si lancia contro il personaggio, afferrandolo. Una volta fatto, il boss si solleva di quota per poi lanciarsi in picchiata, facendo sbattere violentemente Zero al suolo. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Per evitarla è necessario rimanere lontani dal boss. Una volta stretti nella morsa non c'è modo di liberarsi.

2. Lama aerea [4 PV]

Sage Harpuia esegue un rapido movimento a forma di U, rilasciando una lama di energia verso il pavimento. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarla è necessario usare lo scatto sul pavimento per oltrepassare il boss quando si trova ancora in fase discendente.

3. Primo fendente [2 PV]

+ Secondo fendente [2 PV]

+ Terzo Fendente [4 PV]

atterrato sul pavimento, Sage Harpuia esegue tre rapidi fendenti che generano ognuno una lama di energia. Il primo avanza frontalmente e per evitarlo è sufficiente saltare. Il secondo si muove in diagonale verso l'alto e per non subire danni è sufficiente rimanere lontani dal boss oppure passarci da sotto con lo scatto. Il terzo infine si muove in orizzontale e si può oltrepassare facilmente saltando.

4. Affondo verde [4 PV]

dopo aver eseguito i tre fendenti, Sage Harpuia si lancia in avanti per colpire le sue lame e poi eseguire un attacco verso l'alto. La tecnica è molto rapida e copre una vasta area. Per evitarla è necessario allontanarsi dal boss.

5. Fulmini [3 PV]

Sage Harpuia scaglia una serie di fulmini verticali sul pavimento. La tecnica è molto rapida e copre una vasta area. Per evitarla è necessario rimanere sempre in movimento.

6. Satellite [3 PV]

Sage Harpuia genera alcuni piccoli dispositivi che si muovono verso Zero. La tecnica non è molto rapida inoltre è possibile distruggere i Satelliti con le armi.

7. Pioggia di lame [6 PV] {EX Skill}

Sage Harpuia vola orizzontalmente da un lato all'altro dello schermo, rilasciando ogni volta una grande lama di energia verso il basso. La tecnica è molto rapida e copre una vasta area. Per evitarla è necessario usare di continuo lo scatto in sincronia con i movimenti del boss, in modo tale da lasciarsi dietro di sé ogni lama che viene scagliata.

. Contatto [4 PV]

Sage Harpuia è uno dei guardiani di Neo Arcadia. Il boss è molto agile ed aggressivo e si sposta volando. Dovrete essere rapidi nel passare da un lato all'altro dello schermo per evitare soprattutto le Lame aeree. Il momento migliore per iniziare ad attaccare è quando Sage Harpuia si ferma in volo per rilasciare i Satelliti. Preparate la Sfera Possente dello Z-Buster, assieme al Chip Ghiaccio, e rilasciatela contro il boss. Se fatto correttamente potrete danneggiare Sage Harpuia e distruggere i dispositivi con un unico attacco. Una volta caduto al suolo, il boss eseguirà i tre fendenti prima di tornare in volo oppure l'Affondo verde. In entrambi i casi dovrete rimanere lontani dal Guardiano per schivare i suoi assalti.

Affrontando il boss possedendo già un giudizio globale pari ad A oppure ad S, otterrete l'EX Skill KOUGENJIN dopo averlo sconfitto. Tornati alla base, ora potrete incontrare nelle stanze sul lato destro del 2° piano, i soldati che erano stati ipnotizzati nella Crystal Cave.

=====

13 // LA FUCINA SOTTERRANEA (Shuttle Factory) [6M13]

=====

"Questa è una fabbrica superflua. Ma penso che l'abbiano ricostruita, anche se non era molto importante... Perché, mi chiedo? Perché Elpizo si è recato proprio là? Non capisco. So solo che è molto pericoloso per lui agire da solo."

NEMICI	CYBER-ELF
Panel Cannon	Euppie
• Pantheon Hammer	• Jettah (Pantheon Hammer) x3
Pantheon Launcher	• M-orossa (Signaloid) x3
• Signaloid	Stoctem
Top Gabyoall	
(boss) Fighting Fefnir	

EX SKILL - Blast Shot
TEMPO MASSIMO - 3'30
ELIMINAZIONI - 23

SHUTTLE FACTORY

Scendete nell'apertura sul pavimento e scivolote lungo la parete destra. Proseguite la discesa, passando da una parete all'altra e continuate a scivolare lungo i muri per evitare i Panel Cannon ed i Top Gabyoall. Giunti sul fondo della sezione, dovrete passare attraverso i calderoni incandescenti. Fate attenzione sia a non venirne a contatto, sia a non esserne schiacciati. Colpendoli con un Super Attacco assieme al Chip Ghiaccio, potrete congelarli temporaneamente e nel frattempo non subirete danni toccandoli.

Più avanti troverete un Pantheon Hammer, dal quale potrete ottenere ora il cyber-elf JETTAH. Quando sarete costretti a superare gruppi di calderoni che salgono, usate lo scatto e posizionatevi esattamente tra un contenitore e l'altro. Quando invece essi scendono, eseguite più scatti in successione.

Scendete le scale e scivolote subito lungo la parete sinistra, all'altezza dei tubi scuri. Qui è presente una nicchia segreta, coperta dai tubi stessi, dove è situata la gabbia del cyber-elf STOCTEM.

Arrivati al secondo corridoio, dovrete superare sia i calderoni incandescenti che la lava. Siate precisi nell'usare lo scatto ed il salto, e congelate i contenitori per renderli meno pericolosi. In seguito troverete i Top Gabyoall sul soffitto, in corrispondenza delle colonne: camminando semplicemente su di esse non subirete alcun danno. Successivamente saranno presenti delle pedane rosse che crolleranno nella lava sotto il vostro peso: dovrete essere molto rapidi e precisi nell'avanzare, perchè durante il percorso incontrerete anche altri calderoni incandescenti.

Superata questa sezione, salite le scale ed eliminate i Signaloid per poter ottenere il cyber-elf M-OROSSA. Una volta in cima, evitate il Top Gabyoall e scalate la parete destra. Da qui usate il Super Rimbalzo per raggiungere la scala e procedere verso l'alto. Sulla pedana troverete un soldato a bordo di un cannone, il Pantheon Launcher. Attaccatelo subito dopo che ha aperto il fuoco per eliminarlo facilmente.

Proseguite la scalata ma adesso dovrete fare attenzione ai Top Gabyoall che si muovono lungo le pareti. Saltate da un muro all'altro per evitarli ed eliminate poi il secondo Pantheon Launcher. Scendete le scale situate sotto di lui, tenendovi poi sulla sinistra per atterrare infine sulla sporgenza con la gabbia del cyber-elf EUPPIE.

Continuate ad andare verso nord, sempre saltando da un muro all'altro per schivare i Top Gabyoall e, una volta arrivati in cima, entrate nella stanza a destra per affrontare il boss.

*** FIGHTING FEFNIR *** <> PV 64 <> (due barre)

ELEMENTI

debole : Fulmine
forte : Fuoco
immune : Ghiaccio

ATTACCHI

1. Mortaio [2 PV]
+ Super [2 PV]
Fighting Fefnir scaglia un grosso globo verso l'alto che si scinde in tanti piccoli frammenti che ricadono sul pavimento. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitarla è necessario allontanarsi il più possibile dal boss. Nella versione Super, vengono scagliati due globi ed i frammenti vengono emessi prima verso il basso e poi verso l'alto.
2. Sfera infuocata [2 PV]
+ Super [3 PV]
Fighting Fefnir scaglia uno o più proiettili di fuoco. Essi vengono sparati orizzontalmente mentre il boss è sul pavimento, verso il basso quando è in aria. La tecnica è discretamente rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitare i proiettili orizzontali è necessario oltrepassarli saltando, oppure passarvi da sotto usando lo Scatto. Per schivare quelli sparati dall'alto è sufficiente allontanarsi dal boss. Nella versione Super, la Sfera infuocata possiede dimensioni maggiori.
3. Lancio [2 PV]
+ Super [4 PV]
Fighting Fefnir esegue un breve scatto in avanti per afferrare il personaggio. Una volta fatto, il boss scaglia in aria Zero. La tecnica non è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarla è sufficiente rimanere lontani dal boss. Nella versione Super, dopo aver lanciato in aria il personaggio, Fighting Fefnir lo afferra in volo per poi farlo precipitare violentemente al suolo.
4. Terremoto [3 PV]
+ Super [4 PV]
Fighting Fefnir compie un breve salto per poi colpire violentemente il suolo e generare un'onda d'urto. La tecnica è discretamente rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarla è sufficiente rimanere lontani dal boss. Nella versione Super, l'onda d'urto possiede dimensioni maggiori.
5. Potenziamento [nessuno]
Fighting Fefnir si circonda di un'aura energetica che gli permette di eseguire le versioni Super delle sue tecniche.
6. Eruzione [5 PV] {EX Skill}
Fighting Fefnir apre il fuoco verso il pavimento, facendo comparire dal suolo una serie di getti di magma. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitarla è necessario usare il salto e lo scatto per posizionarsi negli spazi vuoti tra un getto di magma e l'altro. Mentre esegue questo assalto, non è possibile danneggiare Fighting Fefnir.
- . Contatto [4 PV]

Fighting Fefnir è uno dei guardiani di Neo Arcadia. Il boss è molto agile ed aggressivo e si sposta compiendo rapidi balzi. Rimanete a media distanza da lui e preparate sempre la Sfera Possente dello Z-Buster, potenziata dal Chip Fulmine. Fighting Fefnir è molto semplice da colpire, in quanto necessita di alcuni istanti per preparare le sue tecniche, soprattutto le versioni Super, rimanendo così indifeso ai vostri attacchi. Colpitelo maggiormente mentre sta per eseguire il Lancio o il Terremoto ed occupatevi di schivare le sue Sfere infuocate.

Affrontando il boss possedendo già un giudizio globale pari ad A oppure ad S, otterrete l'EX Skill BLAST SHOT dopo averlo sconfitto.

Dopo aver completato l'ultima delle quattro missioni, giungerà alla New Resistance Base un messaggio di Elpizo.

=====

14 // INGRESSO A NEO ARCADIA (Neo Arcadia Temple) [6M14]

=====

|| Il comandante è riuscito a raggiungere la zona più segreta di Neo Arcadia,
|| dove è custodito il sigillo del Dark Elf. Il suo tentativo di liberare la
|| creatura viene impedito in qualche modo da Cyber-X, ed il messaggio si
|| interrompe bruscamente. Tutta la base viene scossa da una violenta onda
|| d'urto. Cyber-X informa i membri della Resistenza che, nonostante i suoi
|| sforzi per impedire la rottura del sigillo, Elpizo è ad un passo dal suo
|| obiettivo: solo Zero può impedire che ciò avvenga. Non potendo essere
|| teletrasportato nella zona dove si trova il comandante, Zero si fa portare
|| nei pressi di Neo Arcadia per proseguire poi a piedi.

NEMICI

Gli-Eye
Pantheon Hunter
• Pantheon Launcher
Signaloid
(boss) Rainbow Devil MK2

CYBER-ELF

• Beellet (Pantheon Launcher) x3
Nureff
Parick

EX SKILL - Filter Shield

TEMPO MASSIMO - 2'10

ELIMINAZIONI - 28

NEO ARCADIA TEMPLE

Eliminate i vari Pantheon Hunter e, dopo aver superato la rientranza in basso a sinistra dove è presente un Energy Crystal grande, oltrepassate i tre grossi gradini e scalate la parete sulla destra per raggiungere la gabbia del cyber-elf NUREFF in cima ad essa.

Proseguite verso destra e sconfiggete i Pantheon Launcher per poter ottenere il cyber-elf BEELLET. Giunti al bivio, andando verso nord dovrete farvi strada tra alcuni nemici, mentre per superare il percorso basso dovrete agganciarvi al soffitto con la Chain Rod e superare un pavimento di spine.

Più avanti, dopo aver incontrato il primo Signaloid, scalate il muro subito alla sua destra e da qui usate il Super Rimbalzo verso sinistra per raggiungere la sporgenza dove è situata la gabbia del cyber-elf PARICK. Fate molta attenzione nell'evitare le spine e seguite il percorso verso il basso.

Sconfiggete i vari nemici lungo il condotto ed infine entrate nella stanza a destra.

*** RAINBOW DEVIL MK2 *** <> PV 96 <> (tre barre)

ELEMENTI

debole : nessuno
forte : nessuno
immune : nessuno

ATTACCHI

1. Morsa [4 PV alla volta]

Rainbow Devil MK2 striscia sul pavimento, afferrando il personaggio e causandogli danni gradualmente. Una volta stretti nella morsa bisogna premere tutti i pulsanti e le direzioni per liberarsi rapidamente dalla presa.

2. Pioggia [4 PV]

Rainbow Devil MK2 assume la forma di una bocca ed compie un balzo. Venendo a contatto con il pavimento, il boss si suddivide in globi più piccoli che rimbalzano una volta contro le pareti della sala. Al termine dell'assalto, i vari frammenti torneranno al corpo centrale. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitarla è necessario andare incontro al boss usando lo scatto e scalare subito la parete opposta, prima che vengano generati i globi più piccoli.

3. Pugno [4 PV]

Rainbow Devil MK2 attacca con un pugno in avanti. La tecnica è discretamente rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarla è sufficiente allontanarsi dal boss.

4. Sfere [2 PV]

Rainbow Devil MK2 ruota su sè stesso, scagliando frontalmente frammenti esplosivi del suo corpo. Al termine dell'assalto, i vari pezzi torneranno al corpo centrale. La tecnica è discretamente rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla è necessario rifugiarsi subito negli angoli superiori della stanza.

5. Terremoto [3 PV] {EX Skill}

Rainbow Devil MK2 diventa di un colore più scuro ed inizia a camminare lentamente. Ogni passo compiuto scuote la stanza e dal soffitto cadranno dei mattoni. La tecnica non è molto rapida ma copre tutto lo schermo. Per evitarla è necessario usare lo scatto per allontanarsi dal boss ed evitare di essere colpiti dai mattoni. Mentre esegue questo assalto, non è possibile danneggiare Rainbow Devil MK2.

. Contatto [4 PV]

Rainbow Devil MK2 è un grosso ammasso di gelatina multicolore. Il nemico possiede una discreta agilità, è molto aggressivo ed il suo unico punto vulnerabile è il volto. Il boss si sposta strisciando sul pavimento oppure rimbalzando ed è anche in grado di cambiare forma. I momenti migliori per attaccarlo con il Super Fendente della Z-Saber oppure con la Sfera Possente dello Z-Buster sono quando rimane immobile in attesa che ogni frammento torni al corpo centrale, dopo aver scagliato le Sfere. Aiutatevi con il Super Rimbalzo per oltrepassare il Rainbow Devil MK2 quando vi viene incontro e rimanete sempre lontani da lui quando non ci sono spiragli per colpirlo facilmente.

Affrontando il boss possedendo già un giudizio globale pari ad A oppure ad S, otterrete l'EX Skill BLAST SHOT dopo averlo sconfitto. Questa è l'ultima abilità che si può ottenere dai boss, perciò in seguito non sarà più necessario possedere un giudizio globale elevato.

"Stai per accedere alla prima zona di Neo Arcadia... Il tempio del fuoco."

NEMICI

Gli-Eye
Pantheon Guardian
Pantheon Hammer
• Seal Cannon
Shaball
Telly Bomb
Top Gabyoall
(boss) Armed Fefnir

CYBER-ELF

Satick
• Stickoh (Seal Cannon) x5
Stocpuss

TEMPO MASSIMO - 2'40

ELIMINAZIONI - 37

TEMPLE OF FIRE

Entrate nel primo edificio e qui troverete diverse cose a cui stare attenti: nella parte più bassa è presente la lava, lungo il percorso troverete le colonne fragili e dallo sfondo verranno generate continuamente le Telly Bomb. Usando la Z-Saber e la Chain Rod, scagliate gli esplosivi in corrispondenza delle colonne fragili per distruggerne segmenti e poter proseguire.

Nel secondo edificio la situazione sarà ben peggiore poichè non ci sarà il pavimento e sarete costretti a colpire le Telly Bomb mentre scivolote lungo le colonne, al di sopra della lava.

Dopo aver superato questi pericoli, lasciatevi cadere nel condotto e fate attenzione ai Seal Cannon, i carrarmati che si muovono lungo le pareti. Distruggeteli per poter ottenere il cyber-elf STICKOH. Proseguite verso ovest e saltate sulla sporgenza in alto a sinistra per trovare la gabbia del cyber-elf SATICK.

Proseguite in direzione sud est superate le pedane sospese prima che cadano nella lava. Usate il Fendente Aereo della Z-Saber per eliminare i Gli-Eye ed avanzate lungo il percorso. Alla sinistra del portone, dietro il Pantheon Hammer, è presente la gabbia del cyber-elf STOCPUSS. Eliminare il nemico senza attivare involontariamente la porta e raggiungete così la Creatura. Entrate infine nella stanza accanto.

Qui il livello della lava inizierà a salire gradualmente e dovrete saltare da una pedana all'altra per non essere raggiunti dal magma. Fate molta attenzione a non farvi colpire dai Top Gabyoall e dai Gli-Eye per non perdere secondi preziosi e, una volta in cima, usate lo Shield Boomerang per respingere i proiettili del Seal Cannon. Infine proseguite verso destra per accedere alla stanza del boss.

*** ARMED FEFNIR *** <> PV 96 <> (tre barre)

ELEMENTI

debole : Fulmine
forte : Fuoco
immune : Ghiaccio

ATTACCHI

1. Serie di anelli [5 PV]

Armed Fefnir scaglia da ogni cannone un anello di fuoco. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitare gli anelli alti è sufficiente rimanere sul pavimento. Per schivare quelli bassi invece bisogna oltrepassarli saltando verso destra.

2. Fiammate [5 PV]

Armed Fefnir rilascia da ogni cannone una lunga fiammata. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Per evitarla è necessario allontanarsi il più possibile dal boss.

3. Mortaio [3 PV]

Armed Fefnir scaglia dai cannoni superiori due bombe che, a contatto con il pavimento, generano una serie di esplosioni ravvicinate. La tecnica è discretamente rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarla è necessario posizionarsi nella zona in mezzo alle due bombe.

4. Ultimo respiro [2 PV]

quando tutti i cannoni vengono distrutti, Armed Fefnir scaglia di continuo da ognuno di essi dei piccoli anelli di fuoco. La tecnica è discretamente rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitare gli anelli alti è sufficiente rimanere sul pavimento. Per schivare quelli bassi invece bisogna oltrepassarli saltando verso destra. Una volta iniziato questo assalto, il boss lo eseguirà ininterrottamente sino al termine dello scontro.

5. Raffiche di anelli [5 PV] {EX Skill}

dal cannone inferiore sinistro, Armed Fefnir scaglia orizzontalmente per sette volte tre gruppi di anelli di fuoco. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla è necessario compiere con il giusto tempismo, sette salti verso destra, oltrepassando così ogni gruppo di anelli.

. Contatto [4 PV]

Armed Fefnir è il guardiano di Neo Arcadia trasformato in un carrarmato con quattro cannoni. Il boss non è molto rapido ma è molto aggressivo ed il suo unico punto vulnerabile è il volto. Durante lo scontro, che si svolge lungo una pedana illimitata, Armed Fefnir vi inseguirà costantemente rimanendo sempre dal lato destro dello schermo. Gli attacchi del boss causano danni molto elevati perciò dovrete essere precisi nei movimenti per schivare i suoi assalti.

Colpendoli con le armi, potrete danneggiare i cannoni del boss sino a renderli inutilizzabili. Questo non influirà sulla barra di vita di Armed Fefnir ma lo renderà molto meno pericoloso. Caricate il Super Fendente della Z-Saber, potenziato dal Chip Fulmine, e rilasciatelo sul pavimento, in modo tale che l'onda d'urto colpisca il volto del boss e soprattutto il cannone inferiore sinistro: distruggendo quest'ultimo impedirete ad Armed Fefnir di utilizzare la sua EX Skill. Dopo aver reso distrutto tutti i cannoni, il boss scaglierà di continuo i piccoli anelli di fuoco sino al termine dello scontro. Mentre li evitate, preparate la Sfera Possente dello Z-Buster e scagliatela contro Armed Fefnir, facendo in modo che lo colpisca al volto.

NEMICI	CYBER-ELF
Jangyo	Clocpull
Pantheon Hunter	Oreff
Snow Garm	Meloppe
Yadokroid	
(boss) Armed Leviathan	

TEMPO MASSIMO - 3'00

ELIMINAZIONI - 28

TEMPLE OF ICE

Entrate nel primo edificio, procedete sottacqua, salite sul secondo blocco di ghiaccio e da qui scivoliate lungo la colonna alla sua sinistra. Usate il Super Rimbalzo verso est, facendo attenzione a non toccare le spine sul soffitto, e mentre siete in volo, agganciatevi con la Chain Rod alla colonna a destra. Tiratevi su e rimbalzate su di essa per salirvi in cima e trovare infine la gabbia del cyber-elf OREFF.

Recatevi poi all'interno del secondo palazzo e state attenti al ghiaccio sul pavimento. Salite le scale e su una sporgenza sulla destra è situata la gabbia del cyber-elf MELOPPE. Scendete dal lato opposto, evitando le spine ed entrate nella zona successiva.

Al suo interno, la marea inizierà a salire, facendo innalzare il blocco di ghiaccio. Posizionatevi su di esso e da qui usate la Z-Saber per eliminare rapidamente i Jangyo e gli Yadokroid che si avvicineranno. Sul penultimo gradino a sinistra troverete la gabbia del cyber-elf CLOCPULL. Arrivati in cima al percorso, proseguite verso destra.

Nell'ultimo edificio avanzate lungo il fondale ed evitate le spine facendo attenzione al ghiaccio sul pavimento. Per entrare nel condotto, usate il Super Rimbalzo ad Effetto con precisione, perchè dovrete evitare di atterrare sulle spine. Infine entrate nell'ultima stanza per affrontare il boss.

*** ARMED LEVIATHAN *** <> PV 96 <> (tre barre)

ELEMENTI

debole : Fuoco
forte : Ghiaccio
immune : Fulmine

ATTACCHI

1. Gabbia [4 PV]
Armed Leviathan genera due draghi di ghiaccio che si lanciano in avanti per poi formare un rettangolo. La tecnica non è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarla è sufficiente allontanarsi dal boss. Usando le armi è possibile distruggere i dragoni ed il rettangolo.
2. Dragoni [4 PV]
Armed Leviathan genera due draghi di ghiaccio che inseguono il personaggio. La tecnica non è molto rapida ma possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla è necessario distruggere i dragoni con le armi.
3. Carica [4 PV]
Armed Leviathan si lancia orizzontalmente, attraversando tutta la stanza. La tecnica è molto rapida e copre una vasta area. Per evitarla è necessario

oltrepassare il boss saltando oppure passandovi da sotto con lo scatto, a seconda dell'altezza alla quale viene eseguita la Carica. Durante questo assalto non è possibile danneggiare il boss inoltre questi distruggerà tutti i blocchi di ghiaccio ancora presenti nella stanza.

4. Lance [3 PV]

Armed Leviathan scaglia verso il basso una serie di lance di ghiaccio che poi rimbalzano sul pavimento. La tecnica non è molto rapida ma possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla è necessario allontanarsi dal boss.

5. Cristalli [2 PV]

+ Dardi [2 PV]

Armed Leviathan scaglia orizzontalmente un laser dal quale vengono generati grandi cristalli, che poi cadono sul fondale. Da qui si trasformano in dardi e risalgono in superficie. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitarla è necessario posizionarsi negli spazi vuoti tra un cristallo e l'altro, oppure è possibile distruggere sia loro che i dardi con le armi.

6. Missili [2 PV] {EX Skill}

Armed Leviathan rilascia quattro missili che inizialmente la seguono e poi si muovono a zig zag verso il basso. La tecnica non è molto rapida ma possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla è necessario distruggere i missili con le armi.

. Contatto [4 PV]

Armed Leviathan è il guardiano di Neo Arcadia trasformata in un grosso androide sottomarino. Il boss non è molto rapido ma è molto aggressivo ed il suo unico punto vulnerabile è il volto. L'intero scontro si svolge sottacqua quindi potrete raggiungere altezze maggiori saltando ma dovrete stare attenti anche al ghiaccio sul pavimento che ostacolerà i vostri movimenti. Preparate il Super Fendente della Z-Saber, potenziato dal Chip Fuoco, ed attendete che il boss si fermi. Avvicinatevi a lei, saltate e rilasciate la tecnica, in modo tale che l'onda d'urto la colpisca al volto. In fase difensiva invece rimanete a media distanza da Armed Leviathan, in modo tale da contrastare i suoi assalti e da accorgervi subito quando sta per eseguire la Carica.

=====
17 // IL DESIDERIO DEL FALCO (Temple of Wind) [6M17]
=====

"Stai per accedere alla terza zona di Neo Arcadia... Il tempio del vento.
Questa è l'ultima località prima della capitale."

NEMICI

- Barrier Counter
- Bombnet
- Panel Cannon
- Pantheon Hunter
- Poplan
- Saranet
- Top Gabyoall
- (boss) Armed Harpuia

CYBER-ELF

- Beesult (Pantheon Hunter) x8
- Birhelp (Barrier Counter) x5
- M-oreno
- Stocpell

TEMPO MASSIMO - 3'50

ELIMINAZIONI - 37

Eliminate i Pantheon Hunter, dai quali ora potrete ottenere il cyber-elf BEESULT, e fatevi strada tra i Saranet. Entrate nell'edificio dove saranno presenti i fasci laser ed i generatori di corrente. Distruggete il primo e scattate subito verso destra, poi usate il Super Rimbazzo ad Effetto per salire sulla sporgenza dove è situato il secondo generatore. Da qui poi scattate e saltate in direzione est per trovare poi nell'angolo in alto a destra l'ultimo generatore. Colpitelo ed uscite subito dall'edificio prima che si riattivino i fasci laser.

Una volta fuori, raggiungete l'estremità destra del sentiero e lasciatevi scivolare lungo la parete. Nella seconda nicchia in basso è situata la gabbia del cyber-elf STOCPELL. Tornate su ed usate le pedane mobili per recarvi al piano superiore, senza farvi colpire dai Saranet.

All'interno del secondo palazzo, colpite il primo generatore, superare con rapidità la colonna ed usare subito lo Scatto verso sinistra. Se fatto correttamente, atterrete sul gradino dove è situata la gabbia del cyber-elf M-ORENO. Nel caso invece cadiate nella zona più bassa, usate la Chain Rod in diagonale per distruggere il generatore sulla destra, non appena questi apparirà. Scalate poi il condotto e da qui recatevi nell'angolo di sud ovest per trovare un Globo Arancione grande e l'ultimo generatore: distruggetelo ed infine uscite da nord ovest.

Salite sulle pedane e raggiungete il tetto dell'edificio per affrontare i Barrier Counter. Questi dispositivi volanti sono in grado di assorbire le vostre tecniche e di contrattaccare con una sfera di fuoco. Per questo motivo colpiteli alle spalle e potrete ottenere il cyber-elf BIRHELP. Proseguite la scalata, superate i Poplan e state attenti a non farvi afferrare dalle piante carnivore quando passate ad una pedana superiore.

Oltrepassate i Top Gabyoall ed usate lo Shield Boomerang per difendervi dai proiettili dei Panel Cannon. Saltate infine da una colonna all'altra per raggiungere la stanza del boss.

|| Zero trova Sage Harpuia sconfitto da Elpizo. Il Guardiano ha provato a || contrastare il comandante ma questi, grazie ai Baby Elf, è diventato troppo || potente per lui. Per evitare di essere inseguito da Zero, Elpizo rilascia il || potere delle creature all'interno di Sage Harpuia, trasformandolo in un || grande falco.

*** ARMED HARPUIA *** <> PV 96 <> (tre barre)

ELEMENTI

debole : Ghiaccio
forte : Fulmine
immune : Fuoco

ATTACCHI

1. Carica [5 PV]
Armed Harpuia compare in lontananza dallo sfondo per poi muoversi in direzione del personaggio e colpirlo con i suoi artigli. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitarla è sufficiente spostarsi lateralmente usando lo scatto.

2. Volo radente [4 PV]

Armed Harpuia attraversa orizzontalmente la stanza abbassandosi di quota. La tecnica non è molto rapida ma copre una vasta area. Per evitarla è necessario oltrepassare il boss, passandoci da sotto con lo scatto.

3. Magli energetici [4 PV]

Armed Harpuia estende dai suoi artigli una coppia di magli energetici e li fa oscillare mentre vola. La tecnica non è molto rapida ma copre una vasta area. Per evitarla è necessario oltrepassare il boss, passandoci da sotto con lo scatto quando i magli si trovano quasi orizzontali.

4. Missili [3 PV]

Armed Harpuia rilascia una serie di missili verso il basso che poi procedono orizzontalmente. La tecnica è molto rapida e copre una vasta area. Per evitarla è necessario distruggere i missili con la Sfera Possente dello Z-Buster oppure oltrepassarli singolarmente saltando.

5. Tornado [nessuno]

Armed Harpuia genera in corrispondenza dei suoi artigli un tornado. Il boss poi attraversa orizzontalmente la stanza trascinando il vortice. L'attacco non causa danni al contatto ma il tornado è in grado di spingere il personaggio per farlo cadere dai lati della pedana. La tecnica è abbastanza rapida e copre una vasta area. Per evitarla è necessario andare incontro al tornado ed oltrepassarlo eseguendo ripetutamente lo scatto.

6. Buco nero [3 PV] {EX Skill}

Armed Harpuia genera un vortice oscuro che assorbe macerie per poi espellerle in tutta la stanza. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitare le macerie assorbite bisogna farsi strada tra di loro con le armi. Per schivare quelle espulse è necessario allontanarsi dal buco nero ed usare i Super Attacchi per distruggere quelle che si avvicinano.

. Contatto [4 PV]

Armed Harpuia è il guardiano di Neo Arcadia trasformato in un aereo con gli artigli. Il boss non è molto rapido ma è molto aggressivo ed il suo unico punto vulnerabile è il volto. Lo scontro si svolge su di una lunga pedana perciò dovrete fare attenzione a non cadere dai bordi. Armed Harpuia rimane per la maggior parte del tempo nella zona alta dello schermo, rendendo così difficile il poterlo colpire. Per danneggiarlo, saltate e rilasciate il Super Fendente della Z-Saber, potenziato dal Chip Ghiaccio, in modo tale che l'onda d'urto lo colpisca al volto. In alternativa, usate la Chain Rod in direzione verticale per ferire il boss. Dopo ogni assalto, Armed Harpuia attraverserà lo schermo perciò dovrete essere rapidi ad oltrepassarlo da sotto usando lo scatto. Non appena questi ricompare sullo schermo, colpitelo per primi poi allontanatevi quanto basta da lui per poter controllare i suoi assalti.

|| Dopo essere stato sconfitto, Sage Harpuia riprende il suo aspetto originario
|| ed i Baby Elf fuggono. Non potendo più combattere, il Guardiano chiede a
|| Zero di difendere X ed il mondo intero dalla minaccia di Elpizo.

Prima di procedere con la missione finale, è bene tornare indietro nelle varie località per raccogliere i Cyber-elf mancanti. A questo punto del gioco,

seguendo la soluzione, vi mancheranno sette Creature: 4 di categoria Nurse, 1 Animal e 2 Hacker. Per tornare in ogni momento alla New Resistance Base, scegliete la voce Escape dalla Schermata Status, oppure raggiungete la stanza del boss.

CYBER-ELF

Ashiro

- Beestin (Panel Cannon) x7

Culoppe

Grandie

- Lanite (Golem Type F) x1

Peatan

Yeppie

AIRCRAFT

La zona iniziale di questa località è identica alla parte finale della Crystal Cave, dove si esplora l'esterno del velivolo precipitato. Entrate nell'Aircraft e raggiungete il secondo generatore di corrente. Non lo colpite subito bensì scendete le scale e caricate il Super Fendente della Z-Saber, potenziato dal Chip Ghiaccio. Dal pavimento saltate e rilasciate la tecnica, in modo tale che l'onda d'urto colpisca il generatore.

Mentre questo si sta distruggendo, scattate rapidamente verso sinistra e, al bivio, raggiungete il percorso nord, prima che i fasci laser si riattivino. Entrate poi nella stanza accanto. Qui eliminate il mini boss Golem Type E ed all'interno della camera successiva troverete la gabbia del cyber-elf PEATAN.

FOREST OF DYSIS

Come già fatto nella Forest of Notus, anche qui potrete bruciare le chiome degli alberi usando il Chip Fuoco. Raggiungete la zona dove compare la prima Bombnet e bruciate le foglie. Una volta rimosse, diverranno facilmente visibili alcune pedane sottili. Sulla prima, troverete la gabbia del cyber-elf ASHIRO. Saltate poi di pedana in pedana sino a raggiungere quella posizionata più a sinistra, dove è situata la gabbia del cyber-elf YEPIE.

POWER ROOM

Esplorando nuovamente questa località, dovrete necessariamente usare l'Escape dalla Schermata Status per tornare alla New Resistance Base poichè qui non è presente una vera e propria stanza del boss.

Avanzate all'interno della Power Room sino a tornare al ponte rosa fragile, dove sono presenti i Signaloid. Una volta qui, scagliate una Telly Bomb contro il soffitto, un po' più a sinistra dell'estremità occidentale del ponte, e, così facendo, aprirete un condotto. Al suo interno, rimbalzate sulle due pedane per raggiungere la gabbia del cyber-elf GRANDIE su quella più in alto.

Non proseguite all'interno di questa zona bensì tornate indietro e superate il Reattore Alpha. Attraversate la sezione dei pilastri con le spine e, al posto di superare il portone, scagliare una Telly Bomb verso la parete fragile situata a sud est. Entrate nel passaggio apertosi e scendete le scale. Nella zona inferiore è presente un reticolo di sbarre rosa da distruggere sempre con le Telly Bomb.

```

          |   |   |   |
          |   |   |   |
    A    |   |   |   |
-----+---+---+---+---+-----
          |   |   |   |   | %%%%%%%%% %%%%%%%%%%%%%%%%%%
          |   |   |   |   | %%%%%%%%% %          %          %
          |   |   |   |   | |B%%%%%%%% %          %          %
-----+---+---+---+---+ +---+%%          C          %
          |   |   |   |   | |%%%%%%%%%

```

Partendo da sinistra, abbattete il quinto segmento orizzontale superiore ed il quinto segmento verticale inferiore. Così facendo, potrete accedere al sottile spazio tra una sbarra rosa e la parete blu e trovare la gabbia del cyber-elf CULOPPE.

Giunti sulla lunga sbarra orizzontale rosa, oltre la zona con la lava, fatevi inseguire da un esplosivo e scagliatelo sul pavimento, in corrispondenza dell'apertura tra i mattoni azzurri. Entrate nella breccia realizzata e superate il portone per affrontare il mini boss Golem Type F. Una volta sconfitto otterrete automaticamente il cyber-elf LANITE. Nella sala accanto troverete quattro Energy Crystal grandi ed una Vita Bonus.

Tornate sopra e proseguite verso destra. Distruggete le altre pareti rosa e salite le scale per trovare i Panel Cannon. Eliminate sette esemplari di questo nemico per ricevere il cyber-elf BESTIN. Procedete in direzione est e saltate sulle varie pedane prima che cadano nella lava. Giunti alla scala, andate verso l'alto per affrontare il mini boss Gazamir.

Quando questi è in volo, preparate la Sfera Possente dello Z-Buster, posizionatevi in direzione del volto di Gazamir ed attendete che quest'ultimo scagli le sue bolle. Una volta fatto, rilasciate la tecnica e potrete contemporaneamente distruggere le bolle e danneggiare il boss. Gazamir in seguito si aggancerà alla scala e si sposterà lentamente: rimanete sempre tra le sue chele, muovendovi in sincronia con lui lungo la struttura e questa volta usate il Super Fendente della Z-Saber per colpirlo. Infine, quando il boss smette di attaccare per posizionarsi in cima alla scala è il segnale che sta per eseguire la Discesa: sganciatevi dalla struttura e scivolote lungo la parete sino a quando il boss non ricomparirà in volo. L'ordine degli attacchi di Gazamir è il seguente: scaglia due volte le Bolle, cammina lungo la scala, scaglia altre due volte le Bolle, esegue la Discesa e poi riprende dall'inizio. Una volta sconfitto, il boss cadrà nella lava sottostante.

```

=====
19 // LE RADICI DEL MALE (Yggdrasil) [6M19]
=====

```

"Infine... ecco la zona finale di Neo Arcadia."

NEMICI	CYBER-ELF
Anchus Brothers	nessuno
Burple Hekelot	
Dark Elpizo	
Gli-Eye	
Hyleg Ourobockle	
Panel Cannon	
Panther Flauclaws	
Pantheon Guardian	
Pantheon Hopper	

Pantheon Hunter
Phonenix Magnion
Poler Kamrous
Securipider
(boss) Demon Elpizo

TEMPO MASSIMO - 8'40
ELIMINAZIONI - 23

```
+--- ULTIMATE FORM & PROTO FORM -----+
|
| Raccogliete, nutrite ed utilizzate tutti i Cyber-elf presenti nel gioco |
| ed al termine di questa missione sbloccherete l'Ultimate Form.         |
| Completando semplicemente l'avventura riceverete invece la Proto Form.   |
|
+-----+
```

YGGDRASIL

Salite le scale e procedete verso sinistra, facendovi strada tra i Pantheon Hopper ed i Gli-Eye. Seguite il percorso ed evitate le spine, sino ad arrivare nella zona dove le scale sono disposte una accanto all'altra. Salite in cima a quella di sinistra, lasciatevi cadere verso est e, mentre siete in volo, aggrappatevi all'altra scala per poter proseguire.

Nella zona successiva sono situati tre teletrasporti che conducono ad alcuni boss già affrontati durante l'avventura. Dopo averne sconfitto uno tornerete automaticamente nella stanza, dove troverete un Globo Arancione medio ed uno piccolo per ricaricarvi. Una volta eliminati tutti e tre i boss, potrete uscire da in alto a sinistra. I nemici sono disposti in questo ordine e per ognuno è indicata la rispettiva debolezza:

[Hyleg]
[Ourobockle]
-- nessuno

[Poler] [Phoenix]
[Kamrous] [Magnion]
-- Fuoco -- Fulmine

Fatevi poi strada tra i Pantheon Hunter ed agganciatevi al soffitto con la Chain Rod per superare le spine. Sconfiggete i Panel Cannon e procedete lungo il percorso sino ad arrivare alle scale parallele. Come avete già fatto in precedenza, passate da una all'altra per poi raggiungere la zona successiva. Qui dovrete affrontare altri boss:

[Panter]
[Flauclaws]
-- Ghiaccio

[Anchus] [Burble]
[Brothers] [Hekelot]
-- Ghiaccio -- nessuno

Il teletrasporto di sud ovest vi farà affrontare due boss anziché uno: Kuwagust Anchus e suo fratello maggiore, Herculous Anchortus, già apparso nel primo episodio della saga.

ELEMENTI

debole : Ghiaccio
forte : Fulmine
immune : Fuoco

ATTACCHI

1. Vortice [8 PV]
Kuwagust Anchus genera un tornado orizzontale che attrae a sè il personaggio. Una volta che questi raggiunge il boss, Kuwagust Anchus lo afferra con le sue tenaglie e lo danneggia con un poderoso morso. La tecnica è molto rapida e copre una vasta area. Per evitarla è necessario allontanarsi dal boss usando di continuo scatto ed il salto, per uscire dal vortice.
2. Doppio attacco [4 PV]
entrambi i boss si dispongono ai lati della stanza e la attraversano volando in orizzontale, incrociandosi più volte. La tecnica è molto rapida e copre una vasta area. Per evitarla è necessario oltrepassare il boss che vola più in basso, passandoci da sotto usando lo scatto ed evitando di raggiungere il punto d'atterraggio dell'altro nemico.
3. Ali elettriche [2 PV]
Herculious Anchortus rimane fermo in volo, distendendo i suoi artigli. Da ogni estremità vengono sparati diversi proiettili in direzione del personaggio. La tecnica è discretamente rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per non subire danni è necessario rimanere sempre in movimento ed inoltre è possibile proteggersi con lo Shield Boomerang.
4. Ultimo assalto [5 PV]
una volta sconfitti, i due boss eseguiranno per l'ultima volta il Doppio Attacco, ma volando l'uno contro l'altro alla stessa altezza e collidendo così al centro della stanza. La tecnica è molto rapida e copre una vasta area. Per evitarla è necessario oltrepassare saltando uno dei due boss.
5. Legame fraterno [4 PV] {EX Skill}
i due boss uniscono i rispettivi artigli ed iniziano a ruotare per la stanza, prima in un verso e poi nell'altro. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitarla bisogna colpire gli artigli che uniscono i boss. Così facendo, la corrente elettrica sarà temporaneamente disattivata e si avrà la possibilità di attraversare gli artigli senza subire danni. Ripetere la procedura più volte sino al termine dell'assalto.
- . Contatto [4 PV]

Gli Anchus Brothers sono Kuwagust Anchus ed Herculious Anchortus. I boss attaccano a turno e condividono la stessa barra di vita: mentre uno è in campo, l'altro rimane sullo sfondo. Chi attacca compare da sinistra e poi salta verso destra al termine della sua tecnica, perciò dovrete essere rapidi a passare da sotto usando lo scatto. La tecnica di Herculious Anchortus si respinge facilmente usando lo Shield Boomerang mentre per quanto riguarda quella di Kuwagust Anchus le cose saranno più complicate.

Rispetto allo scontro svolto sull'Aircraft, questa volta il boss blu si posizionerà al centro della stanza per eseguire il Vortice e non potrà essere stordito. Di conseguenza dovrete necessariamente scattare e saltare per rimanere lontani da lui. I momenti migliori per attaccare i due fratelli sono

quando stanno per uscire dallo schermo al termine dei rispettivi attacchi ed i momenti di pausa tra un volo e l'altro mentre eseguono il Doppio Attacco. Una volta sconfitti, gli Anchus Brothers tenteranno un ultimo disperato assalto per poi schiantarsi l'uno contro l'altro.

Nella zona superiore, scattate rimbalzate lungo le pareti del condotto sinistro per proseguire. Evitate le spine e poi passate da una scala all'altra. Giunti poi alla parte superiore, eliminate il Pantheon Guardian di destra e salite sulla sua sporgenza. Da qui scattate e saltate verso ovest per superare le spine. Scendete le scale e lasciatevi cadere a sinistra per non atterrare sul pavimento spinoso. Fatevi strada tra i Securipider ed infine entrate nell'ultima sala dell'Yggdrasil.

|| Zero raggiunge la stanza dove il corpo fisico di Cyber-X mantiene attivo il
|| sigillo del Dark Elf. Anche Elpizo, assieme ai due Baby Elf, si trova in
|| questo posto, deciso a liberare la creatura. Il comandante paralizza il
|| Robot rosso e con una spada distrugge il corpo fisico di Cyber-X. Il sigillo
|| si spezza, il Dark Elf riacquista la sua libertà. Elpizo assorbe i poteri
|| delle tre creature, intenzionato ad eliminare Zero.

*** DARK ELPIZO *** <> PV 64 <> (due barre)

ELEMENTI

debole : nessuno
forte : nessuno
immune : nessuno

ATTACCHI

1. Globi oscuri [6 PV]
Dark Elpizo salta e scaglia sei globi oscuri che circondano il personaggio. Dopo alcuni secondi, le sfere tornano dal boss, danneggiando Zero e curando Dark Elpizo. La tecnica è discretamente rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla bisogna scalare la parete più vicina ed oltrepassare i globi con il Super Rimbalzo. Una volta circondati da essi, non c'è modo di liberarsi.
2. Dardi oscuri [2 PV]
+ Onda [4 PV]
Dark Elpizo scaglia dalla punta della sua spada una serie di dardi in tutte le direzioni. I proiettili che toccano il pavimento si trasformano in onde di energia che scompaiono solo dopo aver raggiunto le pareti della stanza. La tecnica non è molto rapida ma copre una vasta area. Per evitare i dardi è necessario allontanarsi dal boss; per schivare le onde è sufficiente oltrepassarle saltando oppure scalare le pareti.
3. Affondi rapidi [4 PV]
Dark Elpizo avanza sul pavimento eseguendo una serie di affondi con la sua spada. La tecnica è discretamente rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla è necessario oltrepassare il boss saltando.
4. Evocazione [nessuno]
Dark Elpizo genera una nube oscura, facendo comparire nella stanza uno Spiking oppure un Pantheon Hunter. La tecnica è discretamente rapida e, per eliminare rapidamente i nemici evocati, usare la Sfera Possente dello Z-Buster.
5. Difesa [nessuno]
Dark Elpizo è in grado di parare con la sua spada tutti gli attacchi di

Zero. Il boss rimane in posizione di difesa solo per qualche secondo.

6. Colonna di energia [2 PV] {EX Skill}

Dark Elpizo lancia la sua spada nel pavimento, in corrispondenza del quale si innalza una colonna di energia. Da essa vengono lanciati ripetutamente in aria dei massi che poi ricadono al suolo. La tecnica è discretamente rapida ma possiede un breve raggio d'azione. Per evitarla è necessario allontanarsi dal boss. Mentre esegue questo assalto, non è possibile danneggiare Dark Elpizo.

. Contatto [4 PV]

Dark Elpizo è il comandante della Resistenza dopo che ha assorbito il potere del Dark Elf. Il boss è molto agile ed aggressivo e si sposta saltando. Durante lo scontro rimanete a media distanza da lui per controllare i suoi movimenti. La tecnica più insidiosa a sua disposizione sono i Globi oscuri poichè vi inseguiranno, vi potranno danneggiare e contemporaneamente curare il boss. Per questo motivo dovrete allontanarvi il più possibile da Dark Elpizo mentre li scaglia e schivarli all'ultimo momento. Per attaccare il boss invece, sfruttate gli istanti in cui sta per scagliare i Dardi oscuri. Mentre Dark Elpizo solleva la spada, avvicinatevi molto a lui, in modo tale da trovarvi al di fuori della portata del suo attacco, e colpitelo con il Triplo Fendente della Z-Saber. Il boss è in grado di evocare alcuni nemici durante lo scontro ed eliminandoli potrete ricevere oggetti curativi, perciò attaccateli subito.

Dopo averlo sconfitto, Elpizo assumerà la sua forma finale.

*** DEMON ELPIZO *** <> PV 96 <> (tre barre)

ELEMENTI

debole : nessuno
forte : nessuno
immune : nessuno

ATTACCHI

1. Globo oscuro [6 PV]

Demon Elpizo genera una grossa sfera nera che poi fa ruotare vorticosamente attorno a sè. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitarla è necessario allontanarsi il più possibile dal boss.

2. Pedana trottola [4 PV]

+ Esplosione [4 PV]

Demon Elpizo genera una piattaforma gialla che possiede spine ai lati e nella parte inferiore. Essa si muove in prossimità del boss per diversi secondi per poi avanzare sul pavimento. Al termine del suo cammino la pedana esplode. La tecnica non è molto rapida ma copre una vasta area. Per evitarla è necessario rimanere lontani dal boss ed oltrepassare la trottola saltando quando avanza lungo il pavimento. Si può salire a bordo della pedana ed usarla per portarsi all'altezza del volto del boss.

3. Mura acuminata [4 PV]

Demon Elpizo scaglia una raffica di energia dorata sul pavimento, dal quale si generano due mattoni con delle spine. Essi poi si muovono verso l'interno o l'esterno della stanza, a seconda della posizione del personaggio. La tecnica non è molto rapida ma possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla è necessario oltrepassare i mattoni saltando.

4. Doppia carica [3 PV]

Demon Elpizo rilascia i due Baby Elf contro il personaggio. Le creature si lanciano orizzontalmente contro Zero prima di tornare dal boss. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla è necessario oltrepassare le creature saltando.

5. Bombe verdi [3 PV]

Demon Elpizo scaglia una raffica di energia oscura sul pavimento, dal quale si generano nuclei verdi che inseguono il personaggio. La tecnica non è molto rapida ma possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla è necessario distruggere i nuclei con le armi.

6. Sfere dorate [3 PV] {EX Skill}

dall'estremità di ogni ala di Demon Elpizo viene scagliato un globo di energia in direzione del personaggio. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitarla è necessario allontanarsi dal boss e rimanere sempre in movimento.

. Contatto [2 PV]

Demon Elpizo è un essere volante dotato di quattro ali acuminate. Il boss si sposta solo teletrasportandosi e non è molto aggressivo. Il suo unico punto vulnerabile è il volto e, per colpirlo facilmente, dovreste usare in volo il Super Fendente della Z-Saber, in modo tale che l'onda d'urto lo colpisca. Rimanete a media distanza dal boss ed attaccatelo ripetutamente. Demon Elpizo ha bisogno di diversi istanti per eseguire le sue tecniche, durante i quali rimane scoperto. Per questo motivo siate molto aggressivi ed allontanatevi da lui solo quando scaglia il Globo oscuro o le Sfere dorate. Il momento migliore per infliggere danni notevoli al boss è quando questi genera la Pedana trottola poichè essa è lenta, facile da schivare, e contemporaneamente potrete attaccare più volte in tutta sicurezza.

=====

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

|| Elpizo giace sconfitto al suolo, ammettendo la sconfitta e ringraziando Zero
|| di averlo fermato prima di aver compiuto qualcosa di irreparabile. Il Dark
|| Elf, mosso a compassione, dona un po' di energia al comandante, mutandolo in
|| un Cyber-elf e salvandogli così la vita. Sotto questo nuovo aspetto,
|| Elpizo vola via, pronto a cominciare la sua seconda esistenza. Anche il Dark
|| Elf si allontana, riconquistando la sua libertà. Nella stanza giunge Cyber-X
|| che spiega che in passato il Dark Elf era un'entità benevola, con il compito
|| di salvare il mondo. Tuttavia qualcuno, chiamato Dr Weil, le inflisse una
|| "maledizione" ed il Dark Elf rischiò di distruggere tutto. Fissando il cielo
|| Zero pensa di aver già incontrato in passato questa misteriosa creatura...

(titoli di coda)

|| Da qualche parte, una porta si apre ed una voce si compiace del risveglio
|| del Dark Elf. Inizia l'avvento di Omega...

Al termine viene chiesto se si vuole salvare l'avventura appena conclusa.

Scegliendo la voce Game Link dal menù iniziale si potrà accedere ad una modalità per due giocatori.

Per fare questo è necessario possedere due Game Boy Advance, due cartucce di Mega Man Zero 2 ed il cavo di connessione per le console. Ogni giocatore seleziona uno dei propri salvataggi ed equipaggia il Chip elementale e le due armi. Questa modalità contiene tre mini giochi ed il vincitore di ogni sfida riceverà 100 Energy Crystal. Le competizioni sono:

Time Attack --: bisogna superare un percorso e raggiungere il traguardo prima del proprio avversario. La gara è al meglio dei tre round.

Enemy Battle -: durante un round di 99 secondi, bisogna distruggere il maggior numero possibile di nemici.

Get Item -----: durante un round di 99 secondi, bisogna raccogliere il maggior numero possibile di oggetti.

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

I nemici presenti in Mega Man Zero 2 sono:

Anchus Brothers	Hottalook	Rainbow Devil MK2
Armed Fefnir	Hyleg Ourobockle	Rollin' 22
Armed Harpuia	Ice Lifter	Sage Harpuia
Armed Leviathan	Jangyo	Saranet
Barrier Counter	Kuwagust Anchus	Seal Cannon
Bombnet	Mega Scorpia	Securipider
Burple Hekelot	Mettall	Shaball
Carryarm	Mini Mine	Shabaroller
Caterpull	Molegule	Shurubon
Condoroid MK2	Panel Cannon	Signaloid
Dark Elpizo	Panther Flauclaws	Snow Garm
Demon Elpizo	Pantheon Guardian	Spiking
Fairy Leviathan	Pantheon Hammer	Swim Mettall
Fighting Fefnir	Pantheon Hopper	Telly Bomb
Flopper	Pantheon Hunter	Tentolancer
Gazamir	Pantheon Launcher	Toitank
Gli-Eye	Phoenix Magnion	Top Gabyoall
Golem Type E	Pinofeel	U4
Golem Type F	Plugger	Yadokroid
Golem Type I	Poler Kamrous	Yuki da Machine
Heli Mettall	Poplan	

"Descrizione del nemico"

<> quantità di vita del nemico <>

DOVE SI TROVA

luoghi dove si può trovare questo nemico

CYBER-ELF

ottenuto -: quale si ottiene, in quale località e quanti esemplari eliminare

mutato ---: in quale versione di Metall si trasforma

paralisi -: eventuale vulnerabilità ai Cyber-elf che immobilizzano

ELEMENTI

eventuali elementi ai quali il nemico risulta debole, forte o immune. Per i nemici che possiedono una quantità minima PV non è possibile stabilire le affinità elementali. In aggiunta viene indicato se l'avversario può essere afferrato o meno dalla Chain Rod.

ATTACCHI

attacchi a disposizione del nemico e accanto ad ognuno di essi è indicata la quantità di danni, espressi in PV persi, inflitti al Robot, a difficoltà Normale ed usando la Normal Form.

ANCHUS BROTHERS

"I fratelli Kuwagus Anchus ed Herculous Anchortus"

<> PV 96 <> (tre barre)

ELEMENTI

debole : Ghiaccio

forte : Fulmine

immune : Fuoco

C-Rod : no

CYBER-ELF

ottenuto : nessuno

mutato : no

paralisi : no

DOVE SI TROVA

Yggdrasil - Seconde Sentinelle (boss)

ATTACCHI

1. Vortice [8 PV]

Kuwagus Anchus genera un tornado orizzontale che attrae a sè il personaggio. Una volta che questi raggiunge il boss, Kuwagus Anchus lo afferra con le sue tenaglie e lo danneggia con un poderoso morso.

La tecnica è molto rapida e copre una vasta area. Per evitarla è necessario allontanarsi dal boss usando di continuo scatto ed il salto, per uscire dal vortice.

2. Doppio attacco [4 PV]

entrambi i boss si dispongono ai lati della stanza e la attraversano volando in orizzontale, incrociandosi più volte. La tecnica è molto rapida e copre una vasta area. Per evitarla è necessario oltrepassare il boss che vola più in basso, passandoci da sotto usando lo scatto ed evitando di raggiungere il punto d'atterraggio dell'altro nemico.

3. Ali elettriche [2 PV]

Herculious Anchortus rimane fermo in volo, distendendo i suoi artigli. Da ogni estremità vengono sparati diversi proiettili in direzione del personaggio. La tecnica è discretamente rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per non subire danni è necessario rimanere sempre in movimento ed inoltre è possibile proteggersi con lo Shield Boomerang.

4. Ultimo assalto [5 PV]

una volta sconfitti, i due boss eseguiranno per l'ultima volta il Doppio Attacco, ma volando l'uno contro l'altro alla stessa altezza e collidendo così al centro della stanza. La tecnica è molto rapida e copre una vasta area. Per evitarla è necessario oltrepassare saltando uno dei due boss.

5. Legame fraterno [4 PV] {EX Skill}

i due boss uniscono i rispettivi artigli ed iniziano a ruotare per la stanza, prima in un verso e poi nell'altro. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitarla bisogna colpire gli artigli che uniscono i boss. Così facendo, la corrente elettrica sarà temporaneamente disattivata e si avrà la possibilità di attraversare gli artigli senza subire danni. Ripetere la procedura più volte sino al termine dell'assalto.

. Contatto [4 PV]

Gli Anchus Brothers sono Kuwagust Anchus ed Herculious Anchortus. I boss attaccano a turno e condividono la stessa barra di vita: mentre uno è in campo, l'altro rimane sullo sfondo. Chi attacca compare da sinistra e poi salta verso destra al termine della sua tecnica, perciò dovrete essere rapidi a passare da sotto usando lo scatto. La tecnica di Herculious Anchortus si respinge facilmente usando lo Shield Boomerang mentre per quanto riguarda quella di Kuwagust Anchus le cose saranno più complicate.

Rispetto allo scontro svolto sull'Aircraft, questa volta il boss blu si posizionerà al centro della stanza per eseguire il Vortice e non potrà essere stordito. Di conseguenza dovrete necessariamente scattare e saltare per rimanere lontani da lui. I momenti migliori per attaccare i due fratelli sono quando stanno per uscire dallo schermo al termine dei rispettivi attacchi ed i momenti di pausa tra un volo e l'altro mentre eseguono il Doppio Attacco. Una volta sconfitti, gli Anchus Brothers tenteranno un ultimo disperato assalto per poi schiantarsi l'uno contro l'altro.

ARMED FEFNIR

"Fefnir trasformato in carrarmato"

<> PV 96 <> (tre barre)

<> PV 24 <> (ogni cannone)

ELEMENTI

CYBER-ELF

debole : Fulmine

ottenuto : nessuno

forte : Fuoco

mutato : no

immune : Ghiaccio

paralisi : no

C-Rod : no

DOVE SI TROVA

Temple of Fire - Corridoio del drago (boss)

ATTACCHI

1. Serie di anelli [5 PV]
Armed Fefnir scaglia da ogni cannone un anello di fuoco. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitare gli anelli alti è sufficiente rimanere sul pavimento. Per schivare quelli bassi invece bisogna oltrepassarli saltando verso destra.
 2. Fiammate [5 PV]
Armed Fefnir rilascia da ogni cannone una lunga fiammata. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Per evitarla è necessario allontanarsi il più possibile dal boss.
 3. Mortaio [3 PV]
Armed Fefnir scaglia dai cannoni superiori due bombe che, a contatto con il pavimento, generano una serie di esplosioni ravvicinate. La tecnica è discretamente rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarla è necessario posizionarsi nella zona in mezzo alle due bombe.
 4. Ultimo respiro [2 PV]
quando tutti i cannoni vengono distrutti, Armed Fefnir scaglia di continuo da ognuno di essi dei piccoli anelli di fuoco. La tecnica è discretamente rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitare gli anelli alti è sufficiente rimanere sul pavimento. Per schivare quelli bassi invece bisogna oltrepassarli saltando verso destra. Una volta iniziato questo assalto, il boss lo eseguirà ininterrottamente sino al termine dello scontro.
 5. Raffiche di anelli [5 PV] {EX Skill}
dal cannone inferiore sinistro, Armed Fefnir scaglia orizzontalmente per sette volte tre gruppi di anelli di fuoco. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla è necessario compiere con il giusto tempismo, sette salti verso destra, oltrepassando così ogni gruppo di anelli.
- . Contatto [4 PV]

Armed Fefnir è il guardiano di Neo Arcadia trasformato in un carrarmato con quattro cannoni. Il boss non è molto rapido ma è molto aggressivo ed il suo unico punto vulnerabile è il volto. Durante lo scontro, che si svolge lungo una pedana illimitata, Armed Fefnir vi inseguirà costantemente rimanendo sempre dal lato destro dello schermo. Gli attacchi del boss causano danni molto elevati perciò dovrete essere precisi nei movimenti per schivare i suoi assalti.

Colpendoli con le armi, potrete danneggiare i cannoni del boss sino a renderli inutilizzabili. Questo non influirà sulla barra di vita di Armed Fefnir ma lo renderà molto meno pericoloso. Caricate il Super Fendente della Z-Saber, potenziato dal Chip Fulmine, e rilasciatelo sul pavimento, in modo tale che l'onda d'urto colpisca il volto del boss e soprattutto il cannone inferiore sinistro: distruggendo quest'ultimo impedirete ad Armed Fefnir di utilizzare la sua EX Skill. Dopo aver reso distrutto tutti i cannoni, il boss scaglierà di continuo i piccoli anelli di fuoco sino al termine dello scontro. Mentre li evitate, preparate la Sfera Possente dello Z-Buster e scagliatela contro Armed Fefnir, facendo in modo che lo colpisca al volto.

ARMED HARPUIA

"Harpuia trasformato in aereo"

ELEMENTI

CYBER-ELF

debole : Ghiaccio	ottenuto : nessuno
forte : Fulmine	mutato : no
immune : Fuoco	paralisi : no
C-Rod : no	

DOVE SI TROVA

Temple of Wind - Nido del falco (boss)

ATTACCHI

1. Carica [5 PV]

Armed Harpuia compare in lontananza dallo sfondo per poi muoversi in direzione del personaggio e colpirlo con i suoi artigli. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitarla è sufficiente spostarsi lateralmente usando lo scatto.

2. Volo radente [4 PV]

Armed Harpuia attraversa orizzontalmente la stanza abbassandosi di quota. La tecnica non è molto rapida ma copre una vasta area. Per evitarla è necessario oltrepassare il boss, passandoci da sotto con lo scatto.

3. Magli energetici [4 PV]

Armed Harpuia estende dai suoi artigli una coppia di magli energetici e li fa oscillare mentre vola. La tecnica non è molto rapida ma copre una vasta area. Per evitarla è necessario oltrepassare il boss, passandoci da sotto con lo scatto quando i magli si trovano quasi orizzontali.

4. Missili [3 PV]

Armed Harpuia rilascia una serie di missili verso il basso che poi procedono orizzontalmente. La tecnica è molto rapida e copre una vasta area. Per evitarla è necessario distruggere i missili con la Sfera Possente dello Z-Buster oppure oltrepassarli singolarmente saltando.

5. Tornado [nessuno]

Armed Harpuia genera in corrispondenza dei suoi artigli un tornado. Il boss poi attraversa orizzontalmente la stanza trascinando il vortice. L'attacco non causa danni al contatto ma il tornado è in grado di spingere il personaggio per farlo cadere dai lati della pedana. La tecnica è abbastanza rapida e copre una vasta area. Per evitarla è necessario andare incontro al tornado ed oltrepassarlo eseguendo ripetutamente lo scatto.

6. Buco nero [3 PV] {EX Skill}

Armed Harpuia genera un vortice oscuro che assorbe macerie per poi espellerle in tutta la stanza. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitare le macerie assorbite bisogna farsi strada tra di loro con le armi. Per schivare quelle espulse è necessario allontanarsi dal buco nero ed usare i Super Attacchi per distruggere quelle che si avvicinano.

. Contatto [4 PV]

Armed Harpuia è il guardiano di Neo Arcadia trasformato in un aereo con gli artigli. Il boss non è molto rapido ma è molto aggressivo ed il suo unico punto vulnerabile è il volto. Lo scontro si svolge su di una lunga pedana perciò

dovrete fare attenzione a non cadere dai bordi. Armed Harpuia rimane per la maggior parte del tempo nella zona alta dello schermo, rendendo così difficile il poterlo colpire. Per danneggiarlo, saltate e rilasciate il Super Fendente della Z-Saber, potenziato dal Chip Ghiaccio, in modo tale che l'onda d'urto lo colpisca al volto. In alternativa, usate la Chain Rod in direzione verticale per ferire il boss. Dopo ogni assalto, Armed Harpuia attraverserà lo schermo perciò dovrete essere rapidi ad oltrepassarlo da sotto usando lo scatto. Non appena questi ricompare sullo schermo, colpitelo per primi poi allontanatevi quanto basta da lui per poter controllare i suoi assalti.

ARMED LEVIATHAN

"Leviathan trasformata in sottomarino"

<> PV 96 <> (tre barre)

ELEMENTI	CYBER-ELF
debole : Fuoco	ottenuto : nessuno
forte : Ghiaccio	mutato : no
immune : Fulmine	paralisi : no
C-Rod : no	

DOVE SI TROVA

Temple of Ice - Territorio dell'orca (boss)

ATTACCHI

1. Gabbia [4 PV]

Armed Leviathan genera due draghi di ghiaccio che si lanciano in avanti per poi formare un rettangolo. La tecnica non è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarla è sufficiente allontanarsi dal boss. Usando le armi è possibile distruggere i draghi ed il rettangolo.

2. Draghi [4 PV]

Armed Leviathan genera due draghi di ghiaccio che inseguono il personaggio. La tecnica non è molto rapida ma possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla è necessario distruggere i draghi con le armi.

3. Carica [4 PV]

Armed Leviathan si lancia orizzontalmente, attraversando tutta la stanza. La tecnica è molto rapida e copre una vasta area. Per evitarla è necessario oltrepassare il boss saltando oppure passandovi da sotto con lo scatto, a seconda dell'altezza alla quale viene eseguita la Carica. Durante questo assalto non è possibile danneggiare il boss inoltre questi distruggerà tutti i blocchi di ghiaccio ancora presenti nella stanza.

4. Lance [3 PV]

Armed Leviathan scaglia verso il basso una serie di lance di ghiaccio che poi rimbalzano sul pavimento. La tecnica non è molto rapida ma possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla è necessario allontanarsi dal boss.

5. Cristalli [2 PV]

+ Dardi [2 PV]

Armed Leviathan scaglia orizzontalmente un laser dal quale vengono generati grandi cristalli, che poi cadono sul fondale. Da qui si trasformano in dardi e risalgono in superficie. La tecnica è discretamente rapida e copre

una vasta area. Per evitarla è necessario posizionarsi negli spazi vuoti tra un cristallo e l'altro, oppure è possibile distruggere sia loro che i dardi con le armi.

6. Missili [2 PV] {EX Skill}

Armed Leviathan rilascia quattro missili che inizialmente la seguono e poi si muovono a zig zag verso il basso. La tecnica non è molto rapida ma possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla è necessario distruggere i missili con le armi.

. Contatto [4 PV]

Armed Leviathan è il guardiano di Neo Arcadia trasformata in un grosso androide sottomarino. Il boss non è molto rapido ma è molto aggressivo ed il suo unico punto vulnerabile è il volto. L'intero scontro si svolge sottacqua quindi potrete raggiungere altezze maggiori saltando ma dovrete stare attenti anche al ghiaccio sul pavimento che ostacolerà i vostri movimenti. Preparate il Super Fendente della Z-Saber, potenziato dal Chip Fuoco, ed attendete che il boss si fermi. Avvicinatevi a lei, saltate e rilasciate la tecnica, in modo tale che l'onda d'urto la colpisca al volto. In fase difensiva invece rimanete a media distanza da Armed Leviathan, in modo tale da contrastare i suoi assalti e da accorgervi subito quando sta per eseguire la Carica.

BARRIER COUNTER

"Dispositivo che assorbe l'energia"

<> PV 4 <>

ELEMENTI

debole : Ghiaccio, Fulmine
forte : Fuoco
immune : nessuno
C-Rod : si

CYBER-ELF

ottenuto : Birhelp (Temple of Wind, x5)
mutato : Heli Metall
paralisi : si

DOVE SI TROVA

Temple of Wind - Zona Colonne

ATTACCHI

. Contrattacco [1 PV]

se colpito nella parte frontale, il Barrier Counter assorbe l'energia dell'attacco e la scaglia orizzontalmente contro il personaggio sotto forma di una sfera di fuoco. La tecnica è abbastanza rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Per evitarla è necessario oltrepassarla saltando.

. Contatto [1 PV]

Il Barrier Counter è un dispositivo volante munito di uno scudo tondo nella parte frontale. Il nemico non è molto rapido e si limita a muoversi avanti e indietro senza curarsi del personaggio. La caratteristica del Barrier Counter è quella di poter assorbire qualsiasi tecnica con il suo scudo frontale, contrattaccando poi con una sfera di fuoco. Per questo motivo è consigliato colpire il nemico alle spalle, non appena si è voltato.

BOMBNET

"Ape regina"

<> PV 1 <>

ELEMENTI	CYBER-ELF
debole : nessuno	ottenuto : Bomserow (Forest of Dysis, x3)
forte : nessuno	mutato : Heli Metall
immune : nessuno	paralisi : si
C-Rod : no	

DOVE SI TROVA

Forest of Dysis - Bosco
Temple of Wind -- Zona di collegamento

ATTACCHI

. Bomba [2 PV]

la Bombnet rilascia verticalmente l'esplosivo che porta con sè per poi fuggire via. La tecnica è molto rapida e la detonazione copre una discreta area. Per evitarla è necessario allontanarsi rapidamente dal punto di impatto. La Bomba esplode anche colpendola con le armi oppure quando è ancora agganciata al nemico. La detonazione inoltre è in grado di ferire gli altri avversari presenti nelle vicinanze.

. Contatto [2 PV]

La Bombnet è una grossa ape porpora. Il nemico fluttua lentamente ed è sempre accompagnato da tre Saranet che gli ruotano attorno. L'unica azione compiuta dalla Bombnet consiste nel far cadere l'esplosivo che porta con sè per poi fuggire via. Poichè la detonazione è in grado di danneggiare sia Zero che gli altri nemici, è consigliato attaccare la Bombnet dalla distanza, con lo Z-Buster, cercando di coinvolgere anche altri avversari nell'esplosione.

BURBLE HEKELOT

"Rana a guardia delle rovine"

<> PV 64 <> (due barre)

ELEMENTI	CYBER-ELF
debole : nessuno	ottenuto : nessuno
forte : nessuno	mutato : no
immune : nessuno	paralisi : no
C-Rod : no	

DOVE SI TROVA

Forest of Notus - Sala dell'occhio (boss)
Yggdrasil ----- Seconde Sentinelle (boss)

ATTACCHI

1. Arti estensibili [4 PV]
Burple Hekelot si aggancia al soffitto e, per tre volte, estende in maniera simmetrica arti inferiori. Essi possono allungarsi in varie direzioni verso la parte bassa dello schermo. La tecnica non è molto rapida ma copre una vasta area. Per evitarla è necessario usare lo scatto per spostarsi nelle zone non colpite dagli arti estesi.
2. Rotolamento [4 PV]
dopo aver assunto la forma grande, Burble Hekelot inizia a rotolare lungo il perimetro della stanza sempre nello stesso verso. Il boss inizialmente si muove lentamente, poi compie uno o due giri a gran velocità ed infine ricade verticalmente sul personaggio. La tecnica è molto rapida e copre una vasta area. Per evitare di essere travolti, scalare la parete dalla quale il boss uscirà dallo schermo ed eseguire il Super Rimbalzo verso l'interno della stanza. Per schivare la caduta verticale del boss bisogna invece allontanarsi subito con lo scatto non appena questi ricompare. Un lieve tremolio dello schermo annuncia che il boss sta eseguendo più giri, mentre nessun segnale indica la sua caduta verticale.
3. Missili a ricerca [2 PV]
dopo aver assunto la forma media, Burble Hekelot rilascia dal suo dorso una serie di missili a ricerca contro il personaggio. La tecnica è molto rapida e copre una vasta area. Per evitarla è necessario distruggere i vari missili con le armi.
4. Caduta Caterpull [2 PV]
Burple Hekelot si aggrappa ad una parete e, scuotendola, fa cadere alcuni Caterpull dall'alto. Il boss si può nutrire dei vermini per aumentare la sua massa. Ingoiando un Caterpull verde, il boss diventerà di dimensione media; mangiandone uno di colore giallo, Burble Hekelot assumerà la forma grande. Per evitare che ciò accada, usare la Sfera Possente dello Z-Buster per eliminare tutti i Caterpull con un solo attacco, prima che il boss se ne nutra.
5. Bolle pesanti [nessuno]
Burple Hekelot rilascia alcune bolle di sapone. Queste non causano danni al personaggio ma lo appesantiscono, riducendo l'altezza massima compiuta dai suoi salti. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitarla è necessario distruggere le bolle con le armi, prima che esse si attacchino al personaggio. Una volta appesantiti dalle bolle, queste poi scompariranno automaticamente dopo diversi secondi.
6. Lingua scudo [nessuno]
Burple Hekelot schernisce il personaggio mostrandogli la lingua. Essa non causa danni a Zero ma è in grado di proteggere il boss da tutti i proiettili dello Z-Buster.
7. Lingua vampiro [graduale] {EX Skill}
Burple Hekelot estende orizzontalmente la sua lingua per afferrare il personaggio. Una volta fatto, il boss assorbe gradualmente i PV di Zero per ripristinare i propri. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla è necessario scalare la parete oppure evitare saltando l'estremità della lingua. Per liberarsi dalla morsa invece bisogna premere ripetutamente tutti i pulsanti e le direzioni. Dopo aver completato l'assorbimento, Burble Hekelot aumenterà la sue dimensioni.
- . Contatto [3 PV]

Burple Hekelot è un piccolo ranocchietto umanoide. Il nemico è discretamente agile e molto aggressivo. Durante lo scontro, la parte superiore dello schermo sarà

coperta dalle foglie, che potrete bruciare sfruttando il potere del Chip Fuoco. Questo atto però causerà dei pro e dei contro: da un lato avrete la visuale più libera, dall'altro non compariranno più le foglie che indicavano dove sarebbero caduti i Caterpull o quando sarebbe ricomparso il boss durante il Rotolamento. Perciò dovrete scegliere bene, a seconda del vostro stile di gioco, se bruciare o meno le foglie.

Burple Hekelot ha la caratteristica di aumentare le proprie dimensioni ingerendo i Caterpull che lui stesso fa cadere scuotendo la parete oppure assorbendo PV dal personaggio, tramite la sua EX Skill. Più le sue dimensioni crescono, più il boss diventa pericoloso. Colpendolo dopo che è cresciuto, lo farete regredire allo stadio precedente. Per questo motivo dovrete distruggere subito i Caterpull che compaiono, dando la precedenza a quello giallo, ed evitare di essere afferrati dalla lingua del boss. Rimanete sempre a media distanza da Burple Hekelot, in modo tale da avere la possibilità sia di eliminare i vermini che di schivare la sua lingua. Colpitelo con la Sfera Possente dello Z-Buster ed usate invece la Chain Rod per danneggiarlo quando si aggrappa alla parete o al soffitto.

CARRYARM

"Dispositivo da trasporto"

<> PV 4 <>

ELEMENTI	CYBER-ELF
debole : Ghiaccio, Fulmine	ottenuto : nessuno
forte : Fuoco	mutato : nessuno
immune : nessuno	paralisi : si
C-Rod : si	

DOVE SI TROVA

Crystal Cave ----- Esterni della grotta
Crystal Cave ----- Resti del velivolo
Roof of C.F. ----- Primo Edificio
Train of Neo Arcadia - Primo Treno
Train of Neo Arcadia - Coda del treno
Train of Neo Arcadia - Vagone merci
Train of Neo Arcadia - Motrice

ATTACCHI

. Contatto [2 PV]

Il Carryarm è un androide volante di colore giallo. Il nemico non attacca mai il personaggio e si limita solo a trasportare gli Spiking per poi volare via. Per questo motivo è inutile affrontarlo direttamente ed è consigliato ignorarlo e proseguire lungo il percorso.

CATERPULL

"Lombrico delle foreste"

<> PV 1 <>

ELEMENTI

debole : nessuno
forte : nessuno
immune : nessuno
C-Rod : no

CYBER-ELF

ottenuto : Kelon (Forest of Notus, x5)
mutato : Metall
paralisi : si

DOVE SI TROVA

Forest of Notus - Radura
Forest of Notus - Sala dell'occhio

ATTACCHI

. Contatto [2 PV]

Il Caterpull è un vermino di colore verde o giallo che striscia sul pavimento. Il nemico non è rapido nel muoversi e non è affatto aggressivo. Per eliminarlo è sufficiente colpirlo da vicino con la Z-Saber. Durante lo scontro con il boss Burble Hekelot, compariranno sullo schermo diversi Caterpull che potranno essere ingeriti dal boss, aumentando la sua pericolosità. Per eliminare tutti i vermini con un unico attacco, scagliare la Sfera Possente dello Z-Buster.

CONDOROID MK2

"Condor del deserto"

<> PV 2 <>

ELEMENTI

debole : nessuno
forte : nessuno
immune : nessuno
C-Rod : no

CYBER-ELF

ottenuto : Birwin (Sand Wilderness, x5)
mutato : Metall
paralisi : si

DOVE SI TROVA

Sand Wilderness - Zona Precipizi

ATTACCHI

. Picchiata [2 PV]

il Condoroid MK2 si lancia in picchiata contro il personaggio. La tecnica è molto rapida e copre una discreta area. Per evitarla è necessario allontanarsi dal nemico, oppure oltrepassarlo con lo Scatto.

. Contatto [2 PV]

Il Condoroid MK2 è un piccolo volatile di colore verde, che si nutre di rottami metallici. Il nemico non è molto rapido nel muoversi ma è molto aggressivo. Una volta avvicinatosi a lui, il Condoroid MK2 si lancia in picchiata contro Zero per poi continuare il suo volo. Il modo più semplice per eliminarlo consiste nel saltargli incontro eseguendo il Fendente Aereo della Z-Saber.

"Elpizo con il potere del Dark Elf"

<> PV 64 <> (due barre)

ELEMENTI

debole : nessuno
forte : nessuno
immune : nessuno
C-Rod : no

CYBER-ELF

ottenuto : nessuno
mutato : no
paralisi : no

DOVE SI TROVA

Yggdrasil - Sala del sigillo (boss)

ATTACCHI

1. Globi oscuri [6 PV]

Dark Elpizo salta e scaglia sei globi oscuri che circondano il personaggio. Dopo alcuni secondi, le sfere tornano dal boss, danneggiando Zero e curando Dark Elpizo. La tecnica è discretamente rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla bisogna scalare la parete più vicina ed oltrepassare i globi con il Super Rimbalzo. Una volta circondati da essi, non c'è modo di liberarsi.

2. Dardi oscuri [2 PV]

+ Onda [4 PV]

Dark Elpizo scaglia dalla punta della sua spada una serie di dardi in tutte le direzioni. I proiettili che toccano il pavimento si trasformano in onde di energia che scompaiono solo dopo aver raggiunto le pareti della stanza. La tecnica non è molto rapida ma copre una vasta area. Per evitare i dardi è necessario allontanarsi dal boss; per schivare le onde è sufficiente oltrepassarle saltando oppure scalare le pareti.

3. Affondi rapidi [4 PV]

Dark Elpizo avanza sul pavimento eseguendo una serie di affondi con la sua spada. La tecnica è discretamente rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla è necessario oltrepassare il boss saltando.

4. Evocazione [nessuno]

Dark Elpizo genera una nube oscura, facendo comparire nella stanza uno Spiking oppure un Pantheon Hunter. La tecnica è discretamente rapida e, per eliminare rapidamente i nemici evocati, usare la Sfera Possente dello Z-Buster.

5. Difesa [nessuno]

Dark Elpizo è in grado di parare con la sua spada tutti gli attacchi di Zero. Il boss rimane in posizione di difesa solo per qualche secondo.

6. Colonna di energia [2 PV] {EX Skill}

Dark Elpizo lancia la sua spada nel pavimento, in corrispondenza del quale si innalza una colonna di energia. Da essa vengono lanciati ripetutamente in aria dei massi che poi ricadono al suolo. La tecnica è discretamente rapida ma possiede un breve raggio d'azione. Per evitarla è necessario allontanarsi dal boss. Mentre esegue questo assalto, non è possibile danneggiare Dark Elpizo.

. Contatto [4 PV]

Dark Elpizo è il comandante della Resistenza dopo che ha assorbito il potere del Dark Elf. Il boss è molto agile ed aggressivo e si sposta saltando. Durante lo scontro rimanete a media distanza da lui per controllare i suoi movimenti. La tecnica più insidiosa a sua disposizione sono i Globi oscuri poichè vi inseguiranno, vi potranno danneggiare e contemporaneamente curare il boss. Per questo motivo dovrete allontanarvi il più possibile da Dark Elpizo mentre li scaglia e schivarli all'ultimo momento. Per attaccare il boss invece, sfruttate gli istanti in cui sta per scagliare i Dardi oscuri. Mentre Dark Elpizo solleva la spada, avvicinatevi molto a lui, in modo tale da trovarvi al di fuori della portata del suo attacco, e colpitelo con il Triplo Fendente della Z-Saber. Il boss è in grado di evocare alcuni nemici durante lo scontro ed eliminandoli potrete ricevere oggetti curativi, perciò attaccateli subito.

DEMON ELPIZO

"Forma finale di Elpizo"

<> PV 96 <> (tre barre)

ELEMENTI	CYBER-ELF
debole : nessuno	ottenuto : nessuno
forte : nessuno	mutato : no
immune : nessuno	paralisi : no
C-Rod : no	

DOVE SI TROVA

Yggdrasil - Sala del sigillo (boss)

ATTACCHI

1. Globo oscuro [6 PV]
Demon Elpizo genera una grossa sfera nera che poi fa ruotare vorticosamente attorno a sè. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitarla è necessario allontanarsi il più possibile dal boss.
2. Pedana trottola [4 PV]
+ Esplosione [4 PV]
Demon Elpizo genera una piattaforma gialla che possiede spine ai lati e nella parte inferiore. Essa si muove in prossimità del boss per diversi secondi per poi avanzare sul pavimento. Al termine del suo cammino la pedana esplosione. La tecnica non è molto rapida ma copre una vasta area. Per evitarla è necessario rimanere lontani dal boss ed oltrepassare la trottola saltando quando avanza lungo il pavimento. Si può salire a bordo della pedana ed usarla per portarsi all'altezza del volto del boss.
3. Mura acuminata [4 PV]
Demon Elpizo scaglia una raffica di energia dorata sul pavimento, dal quale si generano due mattoni con delle spine. Essi poi si muovono verso l'interno o l'esterno della stanza, a seconda della posizione del personaggio. La tecnica non è molto rapida ma possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla è necessario oltrepassare i mattoni saltando.
4. Doppia carica [3 PV]
Demon Elpizo rilascia i due Baby Elf contro il personaggio. Le creature si lanciano orizzontalmente contro Zero prima di tornare dal boss. La tecnica

è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla è necessario oltrepassare le creature saltando.

5. Bombe verdi [3 PV]

Demon Elpizo scaglia una raffica di energia oscura sul pavimento, dal quale si generano nuclei verdi che inseguono il personaggio. La tecnica non è molto rapida ma possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla è necessario distruggere i nuclei con le armi.

6. Sfere dorate [3 PV] {EX Skill}

dall'estremità di ogni ala di Demon Elpizo viene scagliato un globo di energia in direzione del personaggio. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitarla è necessario allontanarsi dal boss e rimanere sempre in movimento.

. Contatto [2 PV]

Demon Elpizo è un essere volante dotato di quattro ali acuminatae. Il boss si sposta solo teletrasportandosi e non è molto aggressivo. Il suo unico punto vulnerabile è il volto e, per colpirlo facilmente, dovrete usare in volo il Super Fendente della Z-Saber, in modo tale che l'onda d'urto lo colpisca. Rimanete a media distanza dal boss ed attaccatelo ripetutamente. Demon Elpizo ha bisogno di diversi istanti per eseguire le sue tecniche, durante i quali rimane scoperto. Per questo motivo siate molto aggressivi ed allontanatevi da lui solo quando scaglia il Globo oscuro o le Sfere dorate. Il momento migliore per infliggere danni notevoli al boss è quando questi genera la Pedana trottola poichè essa è lenta, facile da schivare, e contemporaneamente potrete attaccare più volte in tutta sicurezza.

FAIRY LEVIATHAN

"Uno dei Guardiani di Neo Arcadia. Regina dei mari"

<> PV 64 <> (due barre)

ELEMENTI	CYBER-ELF
debole : Fuoco	ottenuto : nessuno
forte : Ghiaccio	mutato : no
immune : Fulmine	paralisi : no
C-Rod : no	

DOVE SI TROVA

Roof of C.F. - Corridoio interno (boss)

ATTACCHI

1. Affondo [4 PV]

Fairy Leviathan si lancia in picchiata, attaccando con la sua arma. La tecnica è discretamente rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarla è necessario allontanarsi dal boss usando lo scatto.

2. Cristalli [3 PV]

Fairy Leviathan nuota lasciando dietro di sé una scia di grandi cristalli. Dopo alcuni istanti, il boss fa cadere questi blocchi appuntiti sul fondale. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitarla è necessario posizionarsi negli spazi vuoti tra un cristallo e

l'altro, oppure è possibile distruggerli con le armi.

3. Rotazione [3 PV]

Fairy Leviathan fa roteare la sua lancia, scagliando via il personaggio. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Per non subire danni è sufficiente rimanere lontani dal boss.

4. Lance [2 PV]

Fairy Leviathan scaglia tre copie della sua lancia in varie direzioni. La tecnica è discretamente rapida e possiede un ampio raggio d'azione. Per evitarla è necessario allontanarsi dal boss e poi saltare nel caso una delle copie si avvicini troppo al personaggio.

5. Scudo [2 PV]

Fairy Leviathan fa roteare il suo bastone generando uno scudo di ghiaccio che poi scaglia in direzione del personaggio. La tecnica è discretamente rapida e possiede un ampio raggio d'azione. Per evitarla è necessario saltare non appena il boss scaglia lo scudo, in modo tale che passi al di sotto del personaggio, oppure oltrepassare Fairy Leviathan da sotto mentre lo lancia.

6. Turbine [2 PV] {EX Skill}

+ Dardi [4 PV]

Fairy Leviathan produce un turbine verticale per poi scagliare una gran quantità di lance. Al termine dell'attacco, il boss esegue un affondo sul pavimento dal quale vengono scagliati dardi di ghiaccio in tutte le direzioni. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitarla è necessario non posizionarsi sulla verticale del boss mentre produce il turbine ed allontanarsi costantemente da esso usando lo scatto. Schivare le lance saltando, se necessario, ed infine saltare nuovamente per evitare i dardi generati dal termine della tecnica. Mentre esegue questo assalto, non è possibile danneggiare Fairy Leviathan.

. Contatto [4 PV]

Fairy Leviathan è uno dei guardiani di Neo Arcadia. Il boss è molto agile ed aggressivo e si sposta nuotando. L'intero scontro si svolge sottacqua quindi potrete raggiungere altezze maggiori saltando. Colpite Fairy Leviathan con il Super Fendente della Z-Saber, potenziato dal Chip Fuoco, ed allontanatevi subito da lei. Il boss possiede rapidi contrattacchi a corto raggio perciò non dovrete mai rimanere vicini a lei dopo averle inflitto un danno. Sfruttando la sua debolezza elementale potrete interrompere ogni suo attacco quindi siate molto aggressivi durante lo scontro.

FIGHTING FEFNIR

"Uno dei Guardiani di Neo Arcadia. Guerriero furente"

<> PV 64 <> (due barre)

ELEMENTI

debole : Fulmine
forte : Fuoco
immune : Ghiaccio
C-Rod : no

CYBER-ELF

ottenuto : nessuno
mutato : no
paralisi : no

ATTACCHI

1. Mortaio [2 PV]

+ Super [2 PV]

Fighting Fefnir scaglia un grosso globo verso l'alto che si scinde in tanti piccoli frammenti che ricadono sul pavimento. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitarla è necessario allontanarsi il più possibile dal boss. Nella versione Super, vengono scagliati due globi ed i frammenti vengono emessi prima verso il basso e poi verso l'alto.

2. Sfera infuocata [2 PV]

+ Super [3 PV]

Fighting Fefnir scaglia uno o più proiettili di fuoco. Essi vengono sparati orizzontalmente mentre il boss è sul pavimento, verso il basso quando è in aria. La tecnica è discretamente rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitare i proiettili orizzontali è necessario oltrepassarli saltando, oppure passarvi da sotto usando lo Scatto. Per schivare quelli sparati dall'alto è sufficiente allontanarsi dal boss. Nella versione Super, la Sfera infuocata possiede dimensioni maggiori.

3. Lancio [2 PV]

+ Super [4 PV]

Fighting Fefnir esegue un breve scatto in avanti per afferrare il personaggio. Una volta fatto, il boss scaglia in aria Zero. La tecnica non è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarla è sufficiente rimanere lontani dal boss. Nella versione Super, dopo aver lanciato in aria il personaggio, Fighting Fefnir lo afferra in volo per poi farlo precipitare violentemente al suolo.

4. Terremoto [3 PV]

+ Super [4 PV]

Fighting Fefnir compie un breve salto per poi colpire violentemente il suolo e generare un'onda d'urto. La tecnica è discretamente rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarla è sufficiente rimanere lontani dal boss. Nella versione Super, l'onda d'urto possiede dimensioni maggiori.

5. Potenziamento [nessuno]

Fighting Fefnir si circonda di un'aura energetica che gli permette di eseguire le versioni Super delle sue tecniche.

6. Eruzione [5 PV] {EX Skill}

Fighting Fefnir apre il fuoco verso il pavimento, facendo comparire dal suolo una serie di getti di magma. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitarla è necessario usare il salto e lo scatto per posizionarsi negli spazi vuoti tra un getto di magma e l'altro. Mentre esegue questo assalto, non è possibile danneggiare Fighting Fefnir.

. Contatto [4 PV]

Fighting Fefnir è uno dei guardiani di Neo Arcadia. Il boss è molto agile ed aggressivo e si sposta compiendo rapidi balzi. Rimanete a media distanza da lui e preparate sempre la Sfera Possente dello Z-Buster, potenziata dal Chip Fulmine. Fighting Fefnir è molto semplice da colpire, in quanto necessita di alcuni istanti per preparare le sue tecniche, soprattutto le versioni Super, rimanendo così indifeso ai vostri attacchi. Colpitelo maggiormente mentre sta per eseguire il Lancio o il Terremoto ed occupatevi di schivare le sue Sfere

infuocate.

FLOPPER

"Mina oscillante"

<> PV 1 <>

ELEMENTI

debole : nessuno
forte : nessuno
immune : nessuno
C-Rod : no

CYBER-ELF

ottenuto : Bomblow (Roof of C.F. x3)
mutato : Heli Metall
paralisi : si

DOVE SI TROVA

Roof of C.F. - Secondo Edificio
Roof of C.F. - Rampe minate
Roof of C.F. - Corridoio interno

ATTACCHI

. Contatto [3 PV]

Il Flopper è una sfera marrone fluttuante. Questo nemico si limita a muoversi avanti e indietro, ignorando la posizione del personaggio. Il Flopper non possiede attacchi diretti ma, una volta colpito, esplose causando una fiammata in grado di danneggiare sia Zero che gli altri nemici. Per questo motivo è consigliato attaccare il Flopper dalla distanza, con lo Z-Buster, cercando di coinvolgere anche altri avversari nell'esplosione. Il nemico detona ugualmente venendoci semplicemente a contatto.

GAZAMIR

"Re dei granchi"

<> PV 80 <>

ELEMENTI

debole : nessuno
forte : nessuno
immune : nessuno
C-Rod : no

CYBER-ELF

ottenuto : nessuno
mutato : no
paralisi : no

DOVE SI TROVA

Power Room - Zona Segreta (mini boss)
Power Room - Zona Scale (mini boss)

ATTACCHI

1. Discesa [4 PV]

Gazamir si aggancia al punto più alto della scala per poi scivolare verso il basso. La tecnica è molto rapida e copre una vasta area. Per evitarla è

necessario sganciarsi dalla scala e lasciarsi scivolare lungo la parete destra per non venire a contatto con il boss.

2. Bolle [2 PV]

Gazamir rilascia una serie di bolle in direzione del personaggio.

La tecnica non è molto rapida ma copre una discreta area. Per evitarla è necessario spostarsi lungo la scala oppure è possibile distruggere le bolle con le armi.

. Contatto [4 PV]

Gazamir è un grosso granchio volante di colore verde. Il boss non è molto rapido nel muoversi e lo affronterete agganziati ad una lunga scala. Quando il boss è in volo, preparate la Sfera Possente dello Z-Buster, posizionatevi in direzione del volto di Gazamir ed attendete che quest'ultimo scagli le sue bolle. Una volta fatto, rilasciate la tecnica e potrete contemporaneamente distruggere le bolle e danneggiare il boss. Gazamir in seguito si aggancerà alla scala e si sposterà lentamente: rimanete sempre tra le sue chele, muovendovi in sincronia con lui lungo la struttura e questa volta usate il Super Fendente della Z-Saber per colpirlo. Infine, quando il boss smette di attaccare per posizionarsi in cima alla scala è il segnale che sta per eseguire la Discesa: sganciatevi dalla struttura e scivoliate lungo la parete sino a quando il boss non ricomparirà in volo. L'ordine degli attacchi di Gazamir è il seguente: scaglia due volte le Bolle, cammina lungo la scala, scaglia altre due volte le Bolle, esegue la Discesa e poi riprende dall'inizio. Una volta sconfitto, il boss cadrà nella lava sottostante.

GLI-EYE

"Ricognitore volante"

<> PV 2 <>

ELEMENTI	CYBER-ELF
debole : nessuno	ottenuto : Bircarry (Residential Area, x5)
forte : nessuno	mutato : Heli Metall
immune : nessuno	paralisi : si
C-Rod : no	

DOVE SI TROVA

Neo Arcadia Temple - Settore Occidentale
Neo Arcadia Temple - Settore Orientale
Residential Area --- Settore Occidentale
Residential Area --- Settore Centrale
Residential Area --- Settore Orientale
Temple of Fire ----- Percorso incandescente
Temple of Fire ----- Mare di lava
Yggdrasil ----- Ingresso porpora

ATTACCHI

. Contatto [2 PV]

Il Gli-Eye è un piccolo dispositivo volante con un grande occhio rosso. Il nemico non è molto rapido nel muoversi e non possiede attacchi diretti. Una volta apparso sullo schermo, il Gli-Eye si lancia contro il personaggio per

venirgli a contatto. Essendo un nemico molto debole, è consigliato usare lo Z-Buster per colpirlo dalla distanza.

GOLEM TYPE E

"Sentinella ad energia elettrica"

<> PV 16 <> (mini boss)

<> PV 32 <> (boss)

ELEMENTI

debole : Ghiaccio

forte : Fulmine

immune : Fuoco

C-Rod : no

CYBER-ELF

ottenuto : Stoccum (Sand Wilderness, x2)

mutato : no

paralisi : no

DOVE SI TROVA

Aircraft ----- Percorso Nord (mini boss)

Crystal Cave ----- Dirupo (mini boss)

Residential Area - Deposito dei Golem (boss)

Sand Wilderness -- Prima Sentinella (mini boss)

Sand Wilderness -- Seconda Sentinella (mini boss)

ATTACCHI

1. Laser diffusi [2 PV]

il Golem Type E scaglia una serie di tre laser in direzioni divergenti.

La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitarla è necessario allontanarsi dal boss, in modo tale da posizionarsi nello spazio vuoto tra due laser.

2. Laser concentrati [2 PV]

il Golem Type E scaglia una serie di tre laser in direzioni convergenti.

La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitarla è necessario avvicinarsi al boss, in modo tale che i laser passino sopra la testa del personaggio quando si incrociano.

. Contatto [2 PV]

Il Golem Type E è un grosso androide di colore giallo, armato con sei cannoni laser. Il nemico non si sposta mai dalla sua zona, non è molto aggressivo ed il suo unico punto debole è il volto. Rimanete lontani dal boss e preparate la Cometa Verde dello Z-Buster. Se il Golem Type E scaglia i Laser diffusi, rimanete immobili per evitarli e, una volta fatto, saltate e rilasciate la tecnica. Se invece il boss utilizza i Laser concentrati, avvicinatevi a lui per schivarli, poi usate il Fendente Aereo della Z-Saber per danneggiarlo. Alternate quindi la vostra posizione vicina o lontana dal Golem Type E, a seconda dei Laser scagliati dal boss, e contrattaccate di conseguenza per eliminarlo rapidamente.

GOLEM TYPE F

"Sentinella del fuoco"

<> PV 16 <> (mini boss)
<> PV 32 <> (boss)

ELEMENTI

debole : Fulmine
forte : Fuoco
immune : Ghiaccio
C-Rod : no

CYBER-ELF

ottenuto : Lanite (Power Room, x1)
mutato : no
paralisi : no

DOVE SI TROVA

Power Room ----- Zona Reticolo (mini boss)
Residential Area - Deposito dei Golem (boss)

ATTACCHI

1. Cerchio di fuoco [4 PV]

il Golem Type F genera un grande cerchio di fuoco e lo scaglia in orizzontale. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitarla è necessario saltare nel cerchio, passandovi attraverso senza toccare le fiamme.

2. Onda frontale [2 PV]

il Golem Type F scaglia una fiammella sul pavimento dalla quale si genera un'onda di fuoco che si muove in avanti. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitarla è necessario scivolare lungo la parete opposta al boss sino a quando l'onda non si sarà allontanata.

3. Onda posteriore [2 PV]

il Golem Type F scaglia una fiammella contro la parete dalla quale si genera un'onda di fuoco che si muove all'indietro. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitarla è necessario avvicinarsi al boss, facendo in modo che la fiammella passi sopra la testa del personaggio, e poi saltare all'indietro per oltrepassare l'onda di fuoco.

. Contatto [2 PV]

Il Golem Type F è un grosso androide di colore rosso, armato con due grandi lanciafiamme. Il nemico non si sposta mai dalla sua zona, non è molto aggressivo ed il suo unico punto debole è il volto. Rimanete lontani dal boss e preparate la Sfera Possente dello Z-Buster. Scalate la parete per portarvi all'altezza del volto del Golem Type F e rilasciate la tecnica per danneggiarlo. Il boss attacca alternando i due tipi di Onde di fuoco, intervallandole con il Cerchio di fuoco, perciò è semplice prevedere il suo prossimo attacco ed evitarlo di conseguenza.

GOLEM TYPE I

"Sentinella del freddo"

<> PV 16 <> (mini boss)
<> PV 32 <> (boss)

ELEMENTI

debole : Fuoco

CYBER-ELF

ottenuto : Hafmardo (Entrance of C.F. x1)

forte : Ghiaccio mutato : no
immune : Fulmine paralisi : no
C-Rod : no

DOVE SI TROVA

Entrance of C.F. - Sala della Sentinella (mini boss)
Residential Area - Deposito dei Golem (boss)

ATTACCHI

1. Lance di ghiaccio [4 PV]
il Golem Type I scaglia orizzontalmente una serie di aculei di ghiaccio a diverse altezze. La tecnica non è molto rapida ma copre una vasta area. Per non subire danni è necessario distruggere con le armi i vari aculei.
2. Palla di neve [3 PV]
il Golem Type I genera una palla di neve che rotola sul pavimento. La tecnica non è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Per evitarla è necessario oltrepassarla saltando oppure è possibile distruggerla con le armi.
3. Carica [2 PV]
il Golem Type I si lancia in avanti, uscendo dallo schermo, per poi ricomparire voltato in direzione opposta. La tecnica non è molto rapida ma copre una vasta area. Per evitarla è necessario posizionarsi sul punto più basso del pavimento ed usare lo Scatto per passare al di sotto del nemico.
- . Contatto [4 PV]

Il Golem Type I è un grosso androide di colore bianco, armato con due grossi cannoni. Il nemico si sposta di rado dalla sua zona, non è molto aggressivo ed il suo unico punto debole è il volto. Quando il boss si trova sul lato destro, posizionatevi all'altezza del suo volto e colpitelo con la Sfera Possente dello Z-Buster. Distruggete le Lance di ghiaccio e la Palla di neve usando la Z-Saber invece e siate rapidi nell'eseguire lo Scatto per oltrepassare il boss quando si lancia in avanti. Una volta che il Golem Type I sarà posizionato sul lato sinistro invece, avvicinatevi molto a lui ed attaccatelo con il Super Fendente della Z-Saber, facendo in modo che l'onda d'urto della tecnica colpisca il volto del boss.

HELI METTALL

"Nemici volanti mutati dal potere dei Cyber-elf"

<> PV 1 <>

ELEMENTI	CYBER-ELF
debole : nessuno	ottenuto : nessuno
forte : nessuno	mutato : no
immune : nessuno	paralisi : si
C-Rod : no	

DOVE SI TROVA

i nemici che vengono mutati in Heli Metall sono:
Barrier Counter Seal Cannon

Bombnet	Securipider
Flopper	Shurubon
Gli-Eye	Spiking
Panel Cannon	Top Gabyoall
Saranet	

ATTACCHI

. Proiettile [2 PV]

L'Heli Metall spara in diagonale un proiettile da ogni bocca di fuoco. La tecnica non è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Per non subire danni è sufficiente allontanarsi dal nemico, inoltre è possibile proteggersi con lo Shield Boomerang.

. Contatto [2 PV]

L'Heli Metall è un piccolo automa volante che indossa un casco da minatore, generato dal potere dei Cyber-elf in grado di mutare l'aspetto dei nemici. Non è un nemico molto aggressivo ed il suo attacco è semplice da evitare. Per eliminarlo è sufficiente colpirlo una sola volta.

HOTTALOOK

"Specchio delle caverne"

<> PV 1 <>

ELEMENTI

debole : nessuno
forte : nessuno
immune : nessuno
C-Rod : no

CYBER-ELF

ottenuto : Birflow (Crystal Cave, x12)
mutato : no
paralisi : no

DOVE SI TROVA

Crystal Cave - Primo Corridoio Luminoso
Crystal Cave - Secondo Corridoio Luminoso

ATTACCHI

. Contatto [1 PV]

L'Hottalook è uno specchio fluttuante che si incontra all'interno delle caverne. Questo nemico rimane sempre davanti al personaggio ed il suo compito è quello di illuminare il percorso e mostrare le pedane cristalline situate al di sopra delle spine. Inizialmente queste pedane particolari sono invisibili ma comunque utilizzabili. Colpendo lo specchio, esse diverranno temporaneamente visibili, rendendo più semplice il cammino. L'Hottalook cambia colore a periodi alterni ed attaccandolo verranno mostrate solo le pedane del colore del nemico. Non è possibile distruggere lo specchio ed attaccandolo quest'ultimo genererà anche tre dispositivi volanti. Questi piccoli nemici si muovono lungo una linea curva e possiedono pochissima vita, perciò è sufficiente eliminarli usando lo Z-Buster.

HYLEG OUROBOCKLE

"Serpente che protegge le rovine"

<> PV 64 <> (due barre)

ELEMENTI	CYBER-ELF
debole : nessuno	ottenuto : nessuno
forte : nessuno	mutato : no
immune : nessuno	paralisi : no
C-Rod : no	

DOVE SI TROVA

Forest of Dysis - Tana del serpente (boss)

Yggdrasil ----- Prime Sentinelle (boss)

ATTACCHI

1. Artiglio frontale [4 PV]
quando il personaggio è vicino, Hyleg Ourobockle attacca con un colpo d'artiglio orizzontale. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarla è sufficiente rimanere lontani dal boss.
2. Artiglio emergente [graduale]
quando il personaggio è lontano, Hyleg Ourobockle affonda i suoi artigli nel grande serpente verde. Le estremità poi ricompaiono dal basso, in corrispondenza della posizione del personaggio, afferrandolo. La tecnica è discretamente rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla bisogna saltare non appena il boss affonda i suoi artigli, o posizionarsi in corrispondenza della testa o della coda del grande serpente verde, dai quali gli artigli non possono ricomparire. Una volta stretti nella presa, premere ripetutamente tutti i pulsanti e le direzioni per liberarsi il prima possibile.
3. Scatto del cobra [3 PV]
Hyleg Ourobockle fa riallineare orizzontalmente il grande serpente verde e striscia su di lui come se fosse un cobra. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitarla è sufficiente oltrepassare il boss saltando. Dopo aver eseguito questo assalto, Hyleg Ourobockle disporrà diagonalmente il grande serpente verde.
4. Molla discendente [3 PV]
dopo aver disposto diagonalmente il grande serpente verde, Hyleg Ourobockle rilascia una molla che prosegue verso il basso, gradino per gradino. La tecnica non è molto rapida ma possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla è necessario oltrepassare la molla saltando oppure è possibile anche distruggerla con le armi.
5. Raggio rimbalzante [3 PV]
+ Scossa [1 PV]
terminati gli attacchi dalla disposizione in diagonale, Hyleg Ourobockle divide il grande serpente verde in quattro parti, ognuna composta da due segmenti e le posiziona lungo i lati di un quadrato aperto. Da un segmento causale viene emesso un raggio di energia che poi rimbalza tra i vari segmenti del grande serpente verde. Si subiranno danni sia venendo colpiti dal raggio che rimanendo sul segmento lungo il quale esso rimbalza. La tecnica è discretamente rapida, copre una vasta area e si esaurisce al quinto rimbalzo. Per evitarla, posizionarsi in cima ad uno dei due lati verticali e saltare sul posto solo se il raggio sta per rimbalzare sul

segmento dove ci si trova. Al termine dell'assalto, Hyleg Ourobockle disporrà orizzontalmente il grande serpente verde.

6. Scala Laser [4 PV] {EX Skill}

dopo essersi disposto diagonalmente, dai segmenti che compongono il grande serpente verde vengono scagliati in avanti dei sottili raggi laser.

La tecnica è molto rapida e copre una vasta area. Per evitarla è necessario posizionarsi in corrispondenza dei segmenti che non stanno ancora aprendo il fuoco.

. Contatto [3 PV]

Hyleg Ourobockle è un cobra umanoide viola, accompagnato sempre dal suo servo Altoloid, un grosso serpente verde che funge da pedana segmentata. Il boss non è molto agile e si sposta solamente compiendo balzi oppure strisciando.

Lo scontro si svolge in una stanza il cui pavimento è ricoperto di spine, perciò dovrete necessariamente rimanere sempre a bordo di Altoloid ed evitare di cadere giù. Il contatto con il grande serpente verde non causa danni e quindi sarete liberi di muovervi su di lui.

All'inizio dello scontro, Hyleg Ourobockle cercherà di colpirvi con i suoi artigli, frontalmente oppure facendoli emergere dal basso, a seconda della vostra distanza da lui. Non allontanatevi troppo dal boss e colpitelo principalmente con lo Z-Buster. Una volta che Altoloid smetterà di oscillare, Hyleg Ourobockle vi verrà incontro strisciando per poi disporre diagonalmente il suo servo. Adesso il boss sarà posizionato in cima alla scalinata, realizzata dal corpo di Altoloid, e da qui rilascerà le Molle. Avvicinatevi il più possibile al cobra ed attaccatelo con il Fendente Aereo della Z-Saber.

Dopo qualche secondo, Altoloid cambierà posizione, dividendosi in quattro parti e disponendosi lungo i lati di un quadrato aperto. Fate attenzione a non cadere giù durante il cambio di posizione, poichè i vari segmenti che compongono il grande serpente verde si muoveranno singolarmente. Una volta terminata la disposizione, raggiungete subito la sommità di uno dei due lati verticali e da qui, saltando, potrete sia evitare di subire danni dal Raggio rimbalzante, sia colpire il boss con lo Z-Buster o la Z-Saber, a seconda che si trovi lontano o vicino a voi. Al termine di questa tecnica, Altoloid riprenderà la configurazione iniziale ed il boss ricomincerà ad eseguire i suoi assalti sempre secondo lo stesso ordine: Artigli, Scatto del cobra, attacchi mentre Altoloid è in diagonale ed infine Raggio rimbalzante.

Evitate di infliggere il colpo di grazia al boss mentre siete in volo, se sotto di voi non c'è alcun segmento di Altoloid. Facendolo, Zero precipiterà verticalmente sulle spine e non potrete muovervi durante la caduta.

ICE LIFTER

"Trasportatore di ghiaccio"

<> PV 4 <>

ELEMENTI

debole : Ghiaccio, Fulmine
forte : Fuoco
immune : nessuno
C-Rod : si

CYBER-ELF

ottenuto : Fubuffa (Entrance of C.F. x4)
mutato : Metall
paralisi : si

DOVE SI TROVA

Entrance of C.F. - Zona di raffreddamento

ATTACCHI

. Carica [4 PV]

L'Ice Lifter si lancia contro il personaggio per poi retrocedere. La tecnica non è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Per evitarla è sufficiente allontanarsi dal nemico oppure oltrepassarlo con un salto.

. Contatto [4 PV]

L'Ice Lifter è un piccolo androide cingolato addetto allo spostamento dei blocchi di ghiaccio. Il nemico non è molto rapido, nè aggressivo e non è in grado di voltarsi. L'Ice Lifter possiede frontalmente un pannello in grado di proteggerlo dagli attacchi del personaggio: per questo motivo è necessario prima oltrepassare il nemico e poi colpirlo alle spalle per eliminarlo.

JANGYO

"Pesce dei mari glaciali"

<> PV 3 <>

ELEMENTI

debole : Ghiaccio, Fulmine
forte : Fuoco
immune : nessuno
C-Rod : si

CYBER-ELF

ottenuto : Stickie (Entrance of C.F. x5)
mutato : Swim Metall
paralisi : si

DOVE SI TROVA

Entrance of C.F. - Distesa di ghiaccio
Entrance of C.F. - Zona Raffreddamento
Temple of Ice ---- Primo Edificio
Temple of Ice ---- Ascensore del mare
Temple of Ice ---- Corridoio sommerso

ATTACCHI

. Contatto [2 PV]

Il Jangyo è un piccolo pesce meccanico giallo. Il nemico non è molto rapido e si limita a muoversi avanti e indietro senza curarsi del personaggio. Per affrontarlo è sufficiente colpirlo dalla breve distanza con un'arma qualsiasi. Il Jangyo è in grado anche di eseguire un breve salto fuori dall'acqua.

KUWAGUST ANCHUS

"Fratello minore di Herculous Anchortus"

<> PV 64 <> (due barre)

ELEMENTI	CYBER-ELF
debole : Ghiaccio	ottenuto : nessuno
forte : Fulmine	mutato : no
immune : Fuoco	paralisi : no
C-Rod : no	

DOVE SI TROVA

Aircraft - Velivolo ribelle (boss)

ATTACCHI

1. Vortice [6 PV]

Kuwagust Anchus genera un tornado orizzontale che attrae a sè il personaggio. Una volta che questi raggiunge il boss, Kuwagust Anchus lo afferra con le sue tenaglie e lo danneggia con un poderoso morso. La tecnica è molto rapida e copre una vasta area. Per evitarla è necessario allontanarsi dal boss usando di continuo scatto ed il salto, per uscire dal vortice. In alternativa, è possibile interrompere la tecnica colpendo Kuwagust Anchus con la Sfera Possente dello Z-Buster, potenziata dal Chip Ghiaccio.

2. Carica in volo [4 PV]

+ Morsi [graduale]

Kuwagust Anchus attraversa orizzontalmente tutto lo schermo per tre volte. Afferrando il personaggio, il boss lo morde ripetutamente con le sue tenaglie, causandogli danni gradualmente. La tecnica è discretamente rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla è necessario superare saltando il boss per tre volte. Per liberarsi dalla presa invece bisogna premere ripetutamente tutti i pulsanti e le direzioni.

3. Laser quadruplo [4 PV]

Kuwagust Anchus estende i suoi artigli e da ognuno di essi scaglia in orizzontale un sottile raggio laser. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Poichè gli artigli possono essere disposti in molti modi, per evitare la tecnica è necessario usare il salto per evitare i laser, oppure lo scatto per passarci da sotto, a seconda della posizione.

4. Freccia elettrica [4 PV] {EX Skill}

Kuwagust Anchus genera un tornado orizzontale che allontana da sè il personaggio. In seguito il boss si lancia in avanti, seguito da sfere di energia. La tecnica è molto rapida e copre una vasta area. Per evitarla è necessario colpire ripetutamente il boss con lo Z-Buster, in modo tale da deviare la sua traiettoria.

. Contatto [3 PV]

Kuwagust Anchus è un grosso insetto umanoide azzurro. Il nemico è molto rapido ed aggressivo. Rimanete sempre lontani dal boss ed attaccatelo dalla distanza con la Sfera Possente dello Z-Buster, potenziata dal Chip Ghiaccio. In questo modo potrete interrompere i suoi attacchi e contemporaneamente infliggergli danni ingenti. L'unica sua tecnica che non viene fermata dalla Sfera Possente è la Carica, poichè le tenaglie del boss lo proteggono dai vostri assalti.

MEGA SCORPIA

"Grande scorpione del deserto"

<> PV 32 <> (una barra)

ELEMENTI

debole : nessuno
forte : nessuno
immune : nessuno
C-Rod : no

CYBER-ELF

ottenuto : nessuno
mutato : no
paralisi : no

DOVE SI TROVA

Sand Wilderness - Deserto (boss)

ATTACCHI

1. Colpo di coda [4 PV]

Mega Scorpia colpisce violentemente il pavimento con la punta della sua coda, generando un precipizio. Quest'ultimo rimane in maniera permanente su quella porzione di schermo e cadendovi dentro si perderà la vita istantaneamente. La tecnica è discretamente rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarla è sufficiente rimanere il più lontano possibile dal boss.

2. Lancio della chela [3 PV]

Mega Scorpia scaglia orizzontalmente la sua chela, la quale poi tornerà indietro dal boss. La tecnica è non molto rapida ma possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla è necessario oltrepassare la chela con un salto sia quando viene scagliata che quando torna indietro.

3. Raffica [2 PV]

Mega Scorpia attacca con una raffica frontale di tre proiettili. La tecnica è discretamente rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per non subire danni è sufficiente oltrepassare la raffica saltando.

4. Scudo [nessuno]

Mega Scorpia è in grado di difendersi dagli attacchi di Zero usando la sua chela come se fosse uno scudo. La protezione del boss può essere distrutta colpendola ripetutamente.

. Contatto [4 PV]

Mega Scorpia è un grosso scorpione verde dotato di una singola chela e di una lunga coda. Il boss non è molto rapido nè particolarmente aggressivo ed il suo unico punto vulnerabile è il volto. Durante lo scontro, che si svolge lungo una pianura illimitata, Mega Scorpia vi inseguirà costantemente rimanendo sempre dal lato sinistro dello schermo. Attaccate il boss dalla distanza con la Cometa Verde dello Z-Buster e schivate la sua Chela saltando. Una volta che lo scorpione l'avrà scagliata, avvicinatevi al suo volto e colpitelo ripetutamente con la Z-Saber per infliggergli danni notevoli. Il boss potrà proteggersi dai vostri attacchi usando la chela come scudo: attaccatela sempre con la vostra spada laser per distruggerla. Una volta fatto, lo scontro diverrà molto più semplice e potrete eliminare il boss in pochi secondi.

METTALL

"Nemici mutati dal potere dei Cyber-elf"

<> PV 1 <>

ELEMENTI	CYBER-ELF
debole : nessuno	ottenuto : nessuno
forte : nessuno	mutato : no
immune : nessuno	paralisi : si
C-Rod : no	

DOVE SI TROVA

i nemici che vengono mutati in Metall sono:

Caterpull	Poplan
Condoroid MK2	Rollin' 22
Ice Lifter	Securipider
Mini Mine	Shaball
Molegule	Shabaroller
Pantheon Guardian	Signaloid
Pantheon Hammer	Snow Garm
Pantheon Hopper	Top Gabyoall
Pantheon Hunter	Yadokroid
Pantheon Launcher	Yuki da Machine

ATTACCHI

. Contatto [2 PV]

Il Metall è un piccolo automa che indossa un casco da minatore, generato dal potere dei Cyber-elf in grado di mutare l'aspetto dei nemici. Mentre è nascosto sotto il suo elmo, il Metall è immune a qualsiasi attacco e rimarrà immobile sul pavimento. Per sconfiggerlo è sufficiente colpirlo una sola volta con la Z-Saber non appena si avvicina al personaggio.

MINI MINE

"Esplosivo terrestre"

<> PV 1 <>

ELEMENTI	CYBER-ELF
debole : nessuno	ottenuto : Bomgrow (Roof of C.F. x20)
forte : nessuno	mutato : Metall
immune : nessuno	paralisi : no
C-Rod : no	

DOVE SI TROVA

Roof of C.F. - Primo Edificio
Roof of C.F. - Secondo Edificio
Roof of C.F. - Rampe minate

ATTACCHI

. Contatto [2 PV]

La Mini Mine è un piccolo esplosivo che si trova sul pavimento. Questa bomba detona al contatto col personaggio ma può essere fatta esplodere anche

colpendola con le armi. Il metodo migliore per eliminarle senza subire danni è quello di farle detonare colpendole con il Secondo oppure il Terzo Fendente della Z-Saber, sfruttando tutta la lunghezza dell'arma.

MOLEGULE

"Talpa trivella"

<> PV 2 <>

ELEMENTI	CYBER-ELF
debole : nessuno	ottenuto : Menite (Forest of Dysis, x4)
forte : nessuno	mutato : Metall
immune : nessuno	paralisi : si
C-Rod : no	

DOVE SI TROVA

Forest of Dysis - Bosco
Forest of Notus - Radura

ATTACCHI

. Trivella [3 PV]
la Molegule scaglia orizzontalmente la trivella che possiede sul muso. La tecnica è discretamente rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla è sufficiente oltrepassarla con un salto oppure è possibile distruggerla con le armi.

. Contatto [3 PV]

La Molegule è una talpa che vive nel sottosuolo. Il nemico compare sullo schermo per pochi istanti, esegue il suo attacco e si nasconde nuovamente all'interno del pavimento o delle pareti. Per eliminare facilmente questo nemico è consigliato avvicinarsi subito al punto in cui sta per emergere e poi colpire la Molegule con la Z-Saber non appena compare la sua testa.

PANEL CANNON

"Cannoni fluttuanti"

<> PV 3 <>

ELEMENTI	CYBER-ELF
debole : Ghiaccio, Fulmine	ottenuto : Beestin (Power Room, x7)
forte : Fuoco	mutato : Heli Metall
immune : nessuno	paralisi : si
C-Rod : si	

DOVE SI TROVA

Aircraft - Primo Corridoio Laser
Entrance of C.F. - Distesa di ghiaccio
Entrance of C.F. - Rampe

Forest of Notus -- Tunnel intricato
Power Room ----- Zona Segreta
Power Room ----- Zona Scale
Shuttle Factory -- Precipizio
Shuttle Factory -- Zona dei calderoni
Shuttle Factory -- Corridoio di fusione
Temple of Wind --- Zona Colonne
Yggdrasil ----- Corridoio viola

ATTACCHI

. Raffica [2 PV]

il Panel Cannon attacca con una raffica di tre proiettili in direzione del personaggio. La tecnica è discretamente rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per non subire danni è sufficiente oltrepassare la raffica saltando ed inoltre è possibile proteggersi con lo Shield Boomerang.

. Contatto [2 PV]

Il Panel Cannon è un piccolo dispositivo volante munito di cannone. Il nemico non si sposta mai dalla sua zona ed è discretamente aggressivo. Per eliminarlo facilmente, schivare o respingere la sua Raffica con lo Shield Boomerang, e poi attaccarlo con il Fendente Aereo della Z-Saber.

PANTER FLAUCLAWS

"Felino a guardia del treno merci"

<> PV 64 <> (due barre)

ELEMENTI

debole : Ghiaccio
forte : Fulmine
immune : Fuoco
C-Rod : no

CYBER-ELF

ottenuto : nessuno
mutato : no
paralisi : no

DOVE SI TROVA

Train of Neo Arcadia - Corsa della pantera (boss)
Yggdrasil ----- Seconde Sentinelle (boss)

ATTACCHI

1. Calcio volante [4 PV]

Panter Flauc claws esegue una serie di capriole in aria per poi attaccare con un potente calcio volante verso il basso. La tecnica è molto rapida e copre una vasta area. Per evitarla bisogna posizionarsi al di sotto del boss non appena questi salta.

2. Sfere viola [3 PV]

Panter Flauc claws scaglia orizzontalmente una coppia di sfere elettriche viola. La tecnica è discretamente rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarle è necessario oltrepassarle saltando.

3. Artigli porpora [3 PV]

Panter Flauc claws scaglia due lame di energia dai suoi artigli. La tecnica è discretamente rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarla è

sufficiente posizionarsi sull'altro vagone.

4. Anelli boomerang [3 PV]

Panther Flauclaws salta sul posto e, mentre si trova in aria, scaglia tre anelli di energia verso il basso. Essi si muovono in avanti per un breve tratto per poi tornare dal boss. La tecnica è discretamente rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarla è sufficiente posizionarsi sull'altro vagone.

5. Lame verdi [3 PV]

Panther Flauclaws salta in direzione del vagone opposto e rilascia verso il basso tre lame di energia: una davanti a sè e due dietro. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitarla bisogna posizionarsi sul vagone verso cui si muove il boss, rimanendo vicini allo spazio vuoto tra i due vagoni.

6. Fulmini verdi [5 PV] {EX Skill}

Panther Flauclaws rilascia un scarica elettrica che ricopre tutto il vagone su cui è situato il boss. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarla è sufficiente posizionarsi sull'altro vagone. Non si può attaccare il boss mentre esegue i Fulmini verdi.

. Contatto [3 PV]

Panther Flauclaws è una pantera nera. Il boss è molto agile ed aggressivo e si sposta compiendo balzi. Lo scontro si svolge sulle motrici di due treni che viaggiano paralleli, quindi dovrete fare attenzione a non cadere dai vagoni. Inoltre i due treni non si muovono sullo stesso piano quindi capiterà che le motrici non si trovino sempre alla stessa altezza. Attaccate il boss dalla distanza, usando la Sfera Possente dello Z-Buster, assieme al Chip Ghiaccio. In questo modo riuscirete a stordire temporaneamente Panther Flauclaws e soprattutto ad interrompere la maggior parte dei suoi attacchi. La tecnica più insidiosa da evitare del boss sono le Lame verdi perchè vi costringerà a cambiare vagone per schivarle. Evitate di infliggere il colpo di grazia al boss mentre siete in volo, se siete in corrispondenza dello spazio vuoto tra i vagoni. Facendolo, Zero precipiterà verticalmente e non potrete muovervi durante la caduta.

PANTHEON GUARDIAN

"Fanteria leggera di Neo Arcadia"

<> PV 3 <>

ELEMENTI	CYBER-ELF
debole : Ghiaccio, Fulmine	ottenuto : Beebite (Residential Area, x8)
forte : Fuoco	mutato : Metall
immune : nessuno	paralisi : si
C-Rod : si	

DOVE SI TROVA

Entrance of C.F. ----- Rampe
Forest of Dysis ----- Seconda Galleria
Residential Area ----- Settore Occidentale
Residential Area ----- Settore Centrale
Residential Area ----- Settore Orientale

Temple of Fire ----- Primo Edificio
Temple of Fire ----- Secondo Edificio
Temple of Fire ----- Percorso incandescente
Train of Neo Arcadia - Primo Treno
Train of Neo Arcadia - Coda del treno
Train of Neo Arcadia - Motrice
Yggdrasil ----- Anticamera bianca

ATTACCHI

. Affondo [3 PV]

il Pantheon Guardian attacca con un affondo orizzontale. La tecnica è discretamente rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarla è sufficiente rimanere lontani dal nemico.

. Contatto [3 PV]

Il Pantheon Guardian è un soldato azzurro armato di spada laser. Il nemico non è molto rapido, nè particolarmente aggressivo. Il Pantheon Guardian attacca solo quando Zero si trova molto vicino a lui, perciò è sufficiente colpirlo dalla distanza con lo Z-Buster per eliminarlo rapidamente.

PANTHEON HAMMER

"Fanteria difensiva di Neo Arcadia"

<> PV 8 <>

ELEMENTI

debole : Ghiaccio, Fulmine
forte : Fuoco
immune : nessuno
C-Rod : si

CYBER-ELF

ottenuto : Jettah (Shuttle Factory, x3)
mutato : Metall
paralisi : no

DOVE SI TROVA

Aircraft ----- Secondo Corridoio Laser
Aircraft ----- Stiva
Forest of Dysis - Bosco
Forest of Dysis - Parete rocciosa
Forest of Dysis - Prima Galleria
Forest of Notus - Zona Appigli
Forest of Notus - Tunnel d'ingresso
Forest of Notus - Tunnel intricato
Shuttle Factory - Zona dei calderoni
Shuttle Factory - Corridoio di fusione
Shuttle Factory - Zona Tralicci
Temple of Fire -- Percorso incandescente
Temple of Fire -- Mare di lava

ATTACCHI

1. Carica [4 PV]

il Pantheon Hammer si lancia in avanti contro il personaggio. La tecnica è discretamente rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarla è sufficiente allontanarsi dal nemico.

2. Colpo di maglio [3 PV]

il Pantheon Hammer scaglia la sua palla chiodata in direzione del personaggio. La tecnica non è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarla è sufficiente allontanarsi dal nemico.

3. Scudo [nessuno]

la scudo del Pantheon Hammer è in grado di proteggerlo da tutti gli attacchi di base delle armi.

. Contatto [4 PV]

Il Pantheon Hammer è un soldato armato di maglio e scudo. Il nemico si sposta raramente ed è discretamente aggressivo. Le sue tecniche possiedono un ridotto raggio d'azione perciò per eliminarlo è sufficiente attaccarlo dalla distanza. Tuttavia lo scudo del Pantheon Hammer è in grado di proteggerlo dalle varie tecniche di Zero. Per superare la difesa del nemico, bisogna posizionarsi oltre la portata della sua arma e colpire il Pantheon Hammer con la Sfera Possente dello Z-Buster non appena questi lancia la sua palla chiodata.

PANTHEON HOPPER

"Fanteria d'infiltrazione di Neo Arcadia"

<> PV 3 <>

ELEMENTI

debole : Ghiaccio, Fulmine
forte : Fuoco
immune : nessuno
C-Rod : si

CYBER-ELF

ottenuto : Beehitt (Crystal Cave, x3)
mutato : Metall
paralisi : si

DOVE SI TROVA

Aircraft ----- Sala comandi
Crystal Cave - Secondo Corridoio Luminoso
Power Room --- Corridoio principale
Power Room --- Zona Binari
Yggdrasil ---- Ingresso porpora

ATTACCHI

. Balzo [3 PV]

il Pantheon Hopper esegue un ampio balzo per cadere sul personaggio. La tecnica non è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarla è sufficiente allontanarsi dal nemico oppure andargli incontro per farsi superare da lui.

. Contatto [3 PV]

Il Pantheon Hopper è un soldato verde disarmato. Il nemico è discretamente agile, non è molto aggressivo e si muove strisciando lentamente sul pavimento. Il suo unico attacco è semplice da schivare e per eliminare il Pantheon Hopper è sufficiente colpirlo dalla breve distanza con la Z-Saber.

PANTHEON HUNTER

"Fanteria armata di Neo Arcadia"

<> PV 3 <>

ELEMENTI

CYBER-ELF

debole :	Ghiaccio, Fulmine	ottenuto :	Beesult (Temple of Wind, x8)
forte :	Fuoco	mutato :	Mettall
immune :	nessuno	paralisi :	si
C-Rod :	si		

DOVE SI TROVA

Aircraft -----	Velivoli d'assalto
Aircraft -----	Esterni del velivolo
Crystal Cave -----	Esterni della grotta
Crystal Cave -----	Primo Corridoio Luminoso
Crystal Cave -----	Secondo Corridoio Luminoso
Neo Arcadia Temple -	Settore Occidentale
Neo Arcadia Temple -	Settore Bivio
Neo Arcadia Temple -	Settore Orientale
Power Room -----	Ingresso
Power Room -----	Zona Pilastrri
Sand Wilderness ----	Rovine
Sand Wilderness ----	Zona intermedia
Sand Wilderness ----	Zona Precipizi
Temple of Ice -----	Secondo Edificio
Temple of Wind -----	Piano Terra
Temple of Wind -----	Primo Edificio
Temple of Wind -----	Zona di collegamento
Temple of Wind -----	Secondo Edificio
Yggdrasil -----	Corridoio viola

ATTACCHI

. Raffica [2 PV]

il Pantheon Hunter attacca con una raffica frontale di tre proiettili. La tecnica è discretamente rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per non subire danni è sufficiente oltrepassare la raffica saltando ed inoltre è possibile proteggersi con lo Shield Boomerang.

. Contatto [2 PV]

Il Pantheon Hunter è un soldato azzurro armato di fucile. Il nemico non è molto rapido, nè particolarmente aggressivo. Una volta avvicinatisi a lui, il soldato si fermerà sul posto ed inizierà ad aprire il fuoco contro Zero. Per eliminarlo facilmente bisogna colpirlo dalla distanza con lo Z-Buster oppure saltargli incontro, evitando la sua Raffica, e colpirlo subito con la Z-Saber una volta atterrati.

PANTHEON LAUNCHER

"Artigliere di Neo Arcadia"

<> PV 6 <>

ELEMENTI	CYBER-ELF
debole : Ghiaccio, Fulmine	ottenuto : Beellet (Neo Arcadia Temple, x3)
forte : Fuoco	mutato : Metall
immune : nessuno	paralisi : si
C-Rod : no	

DOVE SI TROVA

Neo Arcadia Temple - Settore Bivio
Shuttle Factory ---- Zona Tralicci

ATTACCHI

. Cannone [4 PV]

il Pantheon Launcher scaglia orizzontalmente una serie di grossi proiettili tondi. La tecnica è discretamente rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla è necessario spostarsi verticalmente oppure oltrepassare il nemico con un salto prima che apra il fuoco.

. Contatto [3 PV]

Il Pantheon Launcher è un soldato verde armato di un grosso cannone. Il nemico non si sposta mai dalla sua zona, non è in grado di voltarsi ed è discretamente aggressivo. Il soldato apre il fuoco ad intervalli di tempo fissi perciò è necessario colpirlo al termine del suo attacco. In alternativa, è possibile attaccarlo alle spalle senza correre rischi poichè il Pantheon Launcher non è in grado di voltarsi.

PHOENIX MAGNION

"Fenice a guardia dei reattori"

<> PV 64 <> (due barre)

ELEMENTI	CYBER-ELF
debole : Fulmine	ottenuto : nessuno
forte : Fuoco	mutato : no
immune : Ghiaccio	paralisi : no
C-Rod : no	

DOVE SI TROVA

Power Room - stanza dove si distrugge l'ultimo generatore
Yggdrasil -- Prime Sentinelle (boss)

ATTACCHI

1. Eruzione [6 PV]

ogni trenta secondi vengono emessi dal fondo della stanza una serie di getti di lava che attraversano verticalmente tutta la stanza passando attraverso le grate. La tecnica è molto rapida e copre tutto lo schermo. Per evitarla bisogna posizionarsi a contatto con uno dei portoni di ingresso. A seconda di quale reattore si sia distrutto per ultimo, possono essere presenti sul pavimento della stanza più o meno grate.

2. Fantasmì [4 PV]

Phoenix Magnion si lancia in picchiata per afferrare il personaggio.

Una volta fatto, il boss evoca quattro fantasmi del passato, ognuno dei quali colpisce Zero per poi svanire. La tecnica è discretamente rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarla è necessario allontanarsi subito, utilizzando lo Scatto, non appena Phoenix Magnion compare in volo. Una volta stretti nella morsa invece non c'è modo di liberarsi.

3. Freccia di fuoco [3 PV]

Phoenix Magnion rimane immobile e, provando a colpirlo, questi scatterà all'indietro per poi lanciarsi frontalmente ricoperto dalle fiamme. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per non subire danni è necessario oltrepassare il boss, saltando con il giusto tempismo, poichè questi è in grado di aumentare di quota mentre esegue questo assalto. Colpendo il boss con un Super Attacco potenziato dal Chip Fulmine, si potrà interrompere la Freccia di fuoco.

4. Piume di fuoco [3 PV]

Phoenix Magnion si posiziona al centro della stanza ed emette tre serie di piume dalle sue ali. Esse vengono scagliate prima verso i lati, poi verso il basso ed infine nuovamente verso i lati. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitarla è necessario posizionarsi rispettivamente prima sotto al boss, poi ai lati ed infine nuovamente sotto di lui.

5. Moltiplicazione [3 PV]

Phoenix Magnion genera tre copie di sè stesso e con esse si dispone attorno al personaggio. Ogni esemplare estende verso il centro la sua coda per colpire Zero. La tecnica non è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarla è necessario eseguire il Fendente in Scatto mentre ci si allontana dal punto in cui si incontrano le code. Il boss è nascosto in una delle quattro immagini e, riuscendo a colpirlo, si interromperà questo assalto.

6. Volo infuocato [6 PV] {EX Skill}

Phoenix Magnion evita l'assalto del personaggio, lasciando un'immagine residua arancione, poi compare alle spalle di Zero e si lancia in avanti. Venendoci a contatto, il boss afferra il personaggio e compie un volo verso l'alto, ricoperto dalle fiamme. La tecnica è molto rapida e copre una vasta area. Lo carica del boss si esaurisce in pochi secondi e viene eseguita sempre alle spalle di Zero. Quindi, per evitare questa tecnica, scattare di continuo per allontanarsi da Phoenix Magnion. Una volta che il boss scompare, voltarsi e scattare in senso opposto. Dopo aver eseguito quattro cariche a vuoto, Phoenix Magnion smetterà di inseguire il personaggio.

. Contatto [3 PV]

Phoenix Magnion è una grande fenice robotica. Il boss utilizza il teletrasporto per muoversi ed è molto aggressivo. Nella stanza dove si svolge lo scontro, ogni trenta secondi verranno emessi una serie di getti di lava che dovrete evitare posizionandovi a contatto con uno dei portoni d'ingresso. La fenice è un nemico molto pericoloso perchè schiva facilmente i vostri assalti per via del suo teletrasporto. Tenete sempre pronta la Sfera Possente dello Z-Buster, potenziata dal Chip Fulmine, ed intanto colpite Phoenix Magnion con la spada laser. In questo modo potrete nullificare facilmente tutte le tecniche del boss: se questi si lancia all'indietro per eseguire la Freccia di fuoco, usate la Sfera Possente non appena il boss si avvicina; se esegue la Moltiplicazione, scattate e rilasciate il Super Attacco davanti a voi, in modo tale da danneggiare il nemico, se è nascosto nella copia che vi sbarra la strada. I due attacchi eseguiti dal boss mentre è in volo, le Piume di fuoco ed i Fantasmi, possono essere contrastati facilmente colpendolo lateralmente sempre con la Sfera Possente.

PINOFEEL

"Sentinella delle rovine"

<> PV 16 <>

ELEMENTI

debole : Ghiaccio
forte : Fulmine, Fuoco
immune : nessuno
C-Rod : no

CYBER-ELF

ottenuto : Putick (Forest of Dysis, x1)
mutato : no
paralisi : no

DOVE SI TROVA

Forest of Dysis - Sala della Sentinella (mini boss)
Forest of Notus - Sala della Sentinella (mini boss)

ATTACCHI

1. Raggio porpora [2 PV]

Pinofeel rilascia un piccolo raggio luminoso che rimbalza sulle pareti della stanza. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitarla è necessario posizionarsi negli spazi non coperti dal raggio, prevedendo la sua traiettoria tramite i rimbalzi.

2. Sfera viola [2 PV]

Pinofeel rilascia una sfera viola che rimbalza sul pavimento per poi esplodere a contatto con la parete opposta. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitarla è necessario oltrepassarla con un salto.

3. Marea [nessuno]

Pinofeel è in grado di riempire completamente la stanza con l'acqua per poi svuotarla.

. Contatto [nessuno]

Pinofeel è un grosso dispositivo meccanico posizionato sulla parete opposta a quella d'ingresso. Il mini boss è composto da un corpo centrale, una pedana estraibile, una pavimentazione di spine e da un occhio, il suo unico punto vulnerabile. Pinofeel rilascia di continuo Raggi porpora e Sfere viola ed inoltre allaga periodicamente la stanza. Rimanete sul gradino d'ingresso, caricate la Sfera Possente dello Z-Buster e rilasciatelo contro l'occhio per danneggiarlo. Schivate i due tipi di proiettili del mini boss compiendo salti oppure spostandovi leggermente ed evitate di cadere sulle spine. Usando la Chain Rod potrete afferrare la pedana presente proprio sotto l'occhio di Pinofeel e tirarla a voi, estraendola. Una volta fuori, potrete usarla per avvicinarvi all'occhio e colpirlo anche con la Z-Saber. La pedana poi rientrerà lentamente all'interno di Pinofeel.

PLUGGER

"Protezione della bomba"

<> PV 1 <>

ELEMENTI	CYBER-ELF
debole : nessuno	ottenuto : nessuno
forte : nessuno	mutato : no
immune : nessuno	paralisi : no
C-Rod : no	

DOVE SI TROVA

Aircraft - Sala comandi

ATTACCHI

. Raffica [2 PV]

il Plugger ruota su sè stesso, scagliando proiettili a raggiera. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitarla è necessario allontanarsi il più possibile dal nemico oppure respingere i proiettili con lo Shield Boomerang.

. Contatto [1 PV]

Il Plugger è un piccolo dispositivo volante arancione in grado di usare il teletrasporto. Il nemico compare solo nella sala con la bomba, durante la missione a bordo dell'Aircraft. Il Plugger non è molto aggressivo ma la sua Raffica copre una vasta area e può ferire anche Ciel. Per sconfiggere questo nemico è consigliato respingere i suoi proiettili con lo Shield Boomerang oppure colpirlo dalla distanza con lo Z-Buster.

POLER KAMROUS

"Grande orso delle nevi"

<> PV 64 <> (due barre)

ELEMENTI	CYBER-ELF
debole : Fuoco	ottenuto : nessuno
forte : Ghiaccio	mutato : no
immune : Fulmine	paralisi : no
C-Rod : no	

DOVE SI TROVA

Entrance of C.F. - Tana dell'orso (boss)

Yggdrasil ----- Prime Sentinelle (boss)

ATTACCHI

1. Colpi d'artiglieria [4 PV]

Poler Kamrous avanza colpendo ripetutamente con i suoi artiglieri. La tecnica non è molto rapida ma copre una vasta area. Per evitarla è necessario scalare la parete più vicina ed oltrepassare il boss con il Super Rimbalzo. Durante questo assalto, Poler Kamrous distruggerà anche eventuali Colonne acuminate ancora presenti sullo schermo.

2. Colonne acuminate [3 PV]

+ Spine [4 PV]

Poler Kamrous genera un blocco di ghiaccio con delle spine sulla sommità e lo scaglia lungo il pavimento. La tecnica causa danni sia rimanendo schiacciati tra la colonna e la parete, sia venendo a contatto con le spine. Per evitare l'assalto è necessario scalare la parete più vicina ed oltrepassare l'ostacolo con il Super Rimbalzo. È possibile anche abbattere tutta la colonna, oppure solo la sezione con le spine, colpendola con le armi.

3. Sfera di ghiaccio [4 PV]

+ Cristalli [3 PV]

Poler Kamrous scaglia lungo una traiettoria parabolica una grossa sfera di ghiaccio che, urtando contro il pavimento, genera alcuni piccoli cristalli. La tecnica non è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarla è sufficiente allontanarsi dal boss oppure scalare la parete.

4. Muro infranto [4 PV] {EX Skill}

Poler Kamrous genera una grande parete di ghiaccio che poi distrugge con due colpi. Abbattendone una porzione, vengono generati una serie di cristalli che avanzano a raggiera. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitare la prima ondata è necessario scalare rapidamente la parete; per schivare la seconda bisogna subito lasciarsi cadere dopo aver evitato la prima.

. Contatto [4 PV]

Poler Kamrous è un grande orso bianco. Il boss non è molto rapido nel muoversi ed i suoi attacchi necessitano di diversi istanti per essere eseguiti. Durante lo scontro dovrete più volte oltrepassare l'orso con il Super Rimbalzo, perciò mantenete sempre una certa distanza da lui. Colpitelo dalla distanza con la Sfera Possente dello Z-Saber e distruggete subito ogni Colonna acuminata che vi scaglia. In questo modo avrete sempre tutto lo spazio necessario per evitare i suoi assalti, soprattutto se esegue il Muro infranto.

POPLAN

"Pianta carnivora"

<> nessuno <>

ELEMENTI

debole : nessuno
forte : nessuno
immune : nessuno
C-Rod : no

CYBER-ELF

ottenuto : nessuno
mutato : Metall
paralisi : si

DOVE SI TROVA

Forest of Dysis - Bosco
Temple of Wind -- Zona Colonne

ATTACCHI

. Morso [3 PV]

il Poplan estende il suo collo ed afferra il personaggio tra le sue ganasce, mordendolo ripetutamente. La tecnica è discretamente rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarla è necessario oltrepassare il collo del

Poplan. Una volta stretti nella morsa non c'è modo di liberarsi.

. Contatto [3 PV]

Il Poplan è una pianta carnivora dalla corolla rosa. Questo nemico si limita ad estendere il suo collo per afferrare il personaggio e non può essere distrutto in alcun modo. Quindi è consigliato ignorare il Poplan, una volta incontrato, ed oltrepassarlo con un salto per evitare il suo assalto. In alternativa, avvicinarsi al nemico per fargli estendere il collo, e poi superarlo camminando mentre lo ritrae. Durante questo breve lasso di tempo non si subiranno danni venendovi a contatto.

RAINBOW DEVIL MK2

"Gelatina multicolore avanzata"

<> PV 96 <> (tre barre)

ELEMENTI	CYBER-ELF
debole : nessuno	ottenuto : nessuno
forte : nessuno	mutato : no
immune : nessuno	paralisi : no
C-Rod : no	

DOVE SI TROVA

Neo Arcadia Temple - Camera del fluido (boss)

ATTACCHI

1. Morsa [4 PV alla volta]

Rainbow Devil MK2 striscia sul pavimento, afferrando il personaggio e causandogli danni gradualmente. Una volta stretti nella morsa bisogna premere tutti i pulsanti e le direzioni per liberarsi rapidamente dalla presa.

2. Pioggia [4 PV]

Rainbow Devil MK2 assume la forma di una bocca ed compie un balzo. Venendo a contatto con il pavimento, il boss si suddivide in globi più piccoli che rimbalzano una volta contro le pareti della sala. Al termine dell'assalto, i vari frammenti torneranno al corpo centrale. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitarla è necessario andare incontro al boss usando lo scatto e scalare subito la parete opposta, prima che vengano generati i globi più piccoli.

3. Pugno [4 PV]

Rainbow Devil MK2 attacca con un pugno in avanti. La tecnica è discretamente rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarla è sufficiente allontanarsi dal boss.

4. Sfere [2 PV]

Rainbow Devil MK2 ruota su se stesso, scagliando frontalmente frammenti esplosivi del suo corpo. Al termine dell'assalto, i vari pezzi torneranno al corpo centrale. La tecnica è discretamente rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla è necessario rifugiarsi subito negli angoli superiori della stanza.

5. Terremoto [3 PV] {EX Skill}

Rainbow Devil MK2 diventa di un colore più scuro ed inizia a camminare lentamente. Ogni passo compiuto scuote la stanza e dal soffitto cadranno dei mattoni. La tecnica non è molto rapida ma copre tutto lo schermo. Per evitarla è necessario usare lo scatto per allontanarsi dal boss ed evitare di essere colpiti dai mattoni. Mentre esegue questo assalto, non è possibile danneggiare Rainbow Devil MK2.

. Contatto [4 PV]

Rainbow Devil MK2 è un grosso ammasso di gelatina multicolore. Il nemico possiede una discreta agilità, è molto aggressivo ed il suo unico punto vulnerabile è il volto. Il boss si sposta strisciando sul pavimento oppure rimbalzando ed è anche in grado di cambiare forma. I momenti migliori per attaccarlo con il Super Fendente della Z-Saber oppure con la Sfera Possente dello Z-Buster sono quando rimane immobile in attesa che ogni frammento torni al corpo centrale, dopo aver scagliato le Sfere. Aiutatevi con il Super Rimbalzo per oltrepassare il Rainbow Devil MK2 quando vi viene incontro e rimanete sempre lontani da lui quando non ci sono spiragli per colpirlo facilmente.

ROLLIN' 22

"Cannone rotante"

<> PV 8 <>

ELEMENTI	CYBER-ELF
debole : Ghiaccio, Fulmine	ottenuto : Atti (Entrance of C.F. x4)
forte : Fuoco	mutato : Metall
immune : nessuno	paralisi : si
C-Rod : no	

DOVE SI TROVA

Entrance of C.F. - Zona Raffreddamento
Roof of C.F. ----- Secondo Edificio

ATTACCHI

. Raffica [2 PV]

il Rollin' 22 attacca con una raffica frontale di tre proiettili. La tecnica è discretamente rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per non subire danni è sufficiente oltrepassare la raffica saltando ed inoltre è possibile proteggersi con lo Shield Boomerang.

. Contatto [3 PV]

Il Rollin' 22 è un cannone rotante azzurro che si incontra lungo le tubature orizzontali. Il nemico è molto rapido ed aggressivo. Il Rollin' 22 inizialmente rimane nella parte inferiore del tubo per poi ruotare all'altezza del personaggio ed aprire il fuoco. Per questo motivo è necessario fare molta attenzione al nemico ed oltrepassarlo subito, in modo tale da non venirci a contatto. Per eliminarlo invece è consigliato usare il Super Fendente della Z-Saber mentre si salta, portandosi oltre la portata della sua Raffica.

"Uno dei Guardiani di Neo Arcadia. Maestro del volo"

<> PV 64 <> (due barre)

ELEMENTI	CYBER-ELF
debole : Ghiaccio	ottenuto : nessuno
forte : Fulmine	mutato : no
immune : Fuoco	paralisi : no
C-Rod : no	

DOVE SI TROVA

Crystal Cave - Pianura (boss)

ATTACCHI

1. Presa [5 PV]

Sage Harpuia si lancia contro il personaggio, afferrandolo. Una volta fatto, il boss si solleva di quota per poi lanciarsi in picchiata, facendo sbattere violentemente Zero al suolo. La tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Per evitarla è necessario rimanere lontani dal boss. Una volta stretti nella morsa non c'è modo di liberarsi.

2. Lama aerea [4 PV]

Sage Harpuia esegue un rapido movimento a forma di U, rilasciando una lama di energia verso il pavimento. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarla è necessario usare lo scatto sul pavimento per oltrepassare il boss quando si trova ancora in fase discendente.

3. Primo fendente [2 PV]

+ Secondo fendente [2 PV]

+ Terzo Fendente [4 PV]

atterrato sul pavimento, Sage Harpuia esegue tre rapidi fendenti che generano ognuno una lama di energia. Il primo avanza frontalmente e per evitarlo è sufficiente saltare. Il secondo si muove in diagonale verso l'alto e per non subire danni è sufficiente rimanere lontani dal boss oppure passarci da sotto con lo scatto. Il terzo infine si muove in orizzontale e si può oltrepassare facilmente saltando.

4. Affondo verde [4 PV]

dopo aver eseguito i tre fendenti, Sage Harpuia si lancia in avanti per colpire le sue lame e poi eseguire un attacco verso l'alto. La tecnica è molto rapida e copre una vasta area. Per evitarla è necessario allontanarsi dal boss.

5. Fulmini [3 PV]

Sage Harpuia scaglia una serie di fulmini verticali sul pavimento. La tecnica è molto rapida e copre una vasta area. Per evitarla è necessario rimanere sempre in movimento.

6. Satellite [3 PV]

Sage Harpuia genera alcuni piccoli dispositivi che si muovono verso Zero. La tecnica non è molto rapida inoltre è possibile distruggere i Satelliti con le armi.

7. Pioggia di lame [6 PV] {EX Skill}

Sage Harpuia vola orizzontalmente da un lato all'altro dello schermo, rilasciando ogni volta una grande lama di energia verso il basso. La tecnica è molto rapida e copre una vasta area. Per evitarla è necessario usare di continuo lo scatto in sincronia con i movimenti del boss, in modo tale da lasciarsi dietro di sé ogni lama che viene scagliata.

. Contatto [4 PV]

Sage Harpuia è uno dei guardiani di Neo Arcadia. Il boss è molto agile ed aggressivo e si sposta volando. Dovrete essere rapidi nel passare da un lato all'altro dello schermo per evitare soprattutto le lame aeree. Il momento migliore per iniziare ad attaccare è quando Sage Harpuia si ferma in volo per rilasciare i satelliti. Preparate la Sfera Possente dello Z-Buster, assieme al Chip Ghiaccio, e rilasciatela contro il boss. Se fatto correttamente potrete danneggiare Sage Harpuia e distruggere i dispositivi con un unico attacco. Una volta caduto al suolo, il boss eseguirà i tre fendenti prima di tornare in volo oppure l'Affondo verde. In entrambi i casi dovrete rimanere lontani dal Guardiano per schivare i suoi assalti.

SARANET

"Ape guerriera"

<> PV 1 <>

ELEMENTI

debole : nessuno
forte : nessuno
immune : nessuno
C-Rod : no

CYBER-ELF

ottenuto : Beeshot (Forest of Dysis, x10)
mutato : Heli Metall
paralisi : si

DOVE SI TROVA

Forest of Dysis - Bosco
Forest of Notus - Radura
Temple of Wind -- Piano Terra
Temple of Wind -- Zona di collegamento

ATTACCHI

. Carica [2 PV]

il Saranet si lancia in direzione del personaggio. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla è necessario oltrepassare il nemico saltando oppure colpirlo al volo. Una volta eseguita la Carica, il Saranet continuerà a proseguire per la sua strada sino ad uscire dallo schermo.

. Contatto [2 PV]

Il Saranet è una grossa ape gialla. Il nemico è molto agile ed aggressivo e spesso attacca in gruppo. Non appena il personaggio le si avvicina, l'ape smette di ronzare e si lancia direttamente contro di lui. Per eliminarla è consigliato usare lo Z-Buster dalla distanza oppure aspettare che si avvicini a sufficienza e colpirlo con la Z-Saber.

SEAL CANNON

"Mortaio mobile da parete"

<> PV 4 <>

ELEMENTI	CYBER-ELF
debole : Ghiaccio, Fulmine	ottenuto : Stickoh (Temple of Fire, x5)
forte : Fuoco	mutato : Heli Metall
immune : nessuno	paralisi : si
C-Rod : no	

DOVE SI TROVA

Temple of Fire - Percorso incandescente
Temple of Fire - Mare di lava

ATTACCHI

- . Proiettile [2 PV]
il Seal Cannon spara un proiettile in direzione del personaggio. La tecnica non è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Per non subire danni è sufficiente allontanarsi dal nemico, inoltre è possibile proteggersi con lo Shield Boomerang.
- . Contatto [2 PV]

Il Seal Cannon è un piccolo carrarmato marrone che si trova sulle pareti e sui soffitti delle stanze. Il nemico non è molto rapido nello spostarsi ed è discretamente aggressivo. Nonostante questo, il Seal Cannon è un avversario piuttosto fastidioso da incontrare perchè apre il fuoco sempre in direzione di Zero. Per questo motivo è necessario eliminarlo il prima possibile per poter poi proseguire in sicurezza. È consigliato attaccarlo dalla distanza con lo Z-Buster oppure mandargli indietro i suoi proiettili usando lo Shield Boomerang

SECURIPIDER

"Ragni meccanici tessitori"

<> PV 1 <>

ELEMENTI	CYBER-ELF
debole : nessuno	ottenuto : Stickah (Forest of Dysis, x3)
forte : nessuno	mutato : Heli Metall oppure Metall
immune : nessuno	paralisi : si
C-Rod : no	

DOVE SI TROVA

Forest of Dysis - Prima Galleria
Forest of Notus - Tunnel d'ingresso
Forest of Notus - Tunnel intricato
Yggdrasil ----- Anticamera bianca

ATTACCHI

. Ragnatela [nessuno]

il Securipider spara una matassa di ragnatela in grado di intrappolare il personaggio. La tecnica non è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Una volta intrappolati bisogna premere tutti i pulsanti e le direzioni per liberarsi rapidamente dalla presa.

. Contatto [2 PV]

Il Securipider è un ragno meccanico marrone. Il nemico è molto agile, in grado di muoversi anche sulle pareti ed il soffitto, ed è anche abbastanza aggressivo. Una volta comparso sullo schermo, il Securipider aprirà subito il fuoco contro il personaggio, calandosi anche dal soffitto tramite un filo di ragnatela. Poichè il nemico possiede solo 1 PV, per eliminarlo è sufficiente colpirlo dalla distanza con lo Z-Buster.

SHABALL

"Pianta grassa acuminata"

<> PV 3 <>

ELEMENTI

debole : Ghiaccio, Fulmine
forte : Fuoco
immune : nessuno
C-Rod : si

CYBER-ELF

ottenuto : Itemeter (Sand Wilderness, x4)
mutato : Metall
paralisi : si

DOVE SI TROVA

Sand Wilderness - Rovine
Sand Wilderness - Zona Precipizi
Temple of Fire -- Percorso incandescente

ATTACCHI

. Spine [2 PV]

lo Shaball si apre, scagliando verso l'alto due spine che poi ricadono sul pavimento. La tecnica è molto rapida e copre una discreta area. Per evitarla è necessario allontanarsi dal nemico oppure posizionarsi molto vicino a lui.

. Contatto [2 PV]

Lo Shaball è un grosso globo acuminato di colore verde. Il nemico si sposta rotolando e non è molto aggressivo. All'interno della corazza è presente un cannone che spara verso l'alto una coppia di spine che poi ricadono sul pavimento. Per eliminare questo nemico è sufficiente attaccarlo dalla breve distanza con la Z-Saber.

SHABAROLLER

"Cactus del deserto"

<> PV 8 <>

ELEMENTI

debole : nessuno
forte : nessuno
immune : nessuno
C-Rod : no

CYBER-ELF

ottenuto : M-orina (Sand Wilderness, x3)
mutato : Metall
paralisi : no

DOVE SI TROVA

Sand Wilderness - Rovine
Sand Wilderness - Zona Precipizi

ATTACCHI

1. Spine [2 PV]

lo Shabaroller scaglia orizzontalmente due coppie di spine verso i lati. I proiettili vengono lanciati in maniera alternata, alta o bassa, a seconda della posizione delle barriere del nemico. La tecnica non è molto rapida ma possiede un notevole raggio d'azione. Per evitare le spine basse è necessario oltrepassarle saltando, per schivare quelle alte è sufficiente rimanere immobili.

2. Barriera [nessuno]

i bastoni acuminati che ruotano attorno allo Shabaroller sono in grado di difenderlo dagli attacchi base delle armi ma non dalle EX Skill.

. Contatto [2 PV]

Lo Shabaroller è un grosso cactus meccanizzato diviso in segmenti. Il nemico non si sposta mai dalla sua zona e si limita a ruotare su sè stesso per scagliare le spine in direzioni alternate. Attorno al nemico ruotano due bastoni acuminati che lo proteggono dagli attacchi di Zero ed influenzano le direzioni verso le quali vengono emesse le spine. Il modo più semplice per eliminare lo Shabaroller consiste nell'attaccare la sua sommità con il Fendente Aereo della Z-Saber, sfruttando tutta la lunghezza dell'arma.

SHURUBON

"Ostacolo rimbalzante"

<> PV 2 <>

ELEMENTI

debole : nessuno
forte : nessuno
immune : nessuno
C-Rod : no

CYBER-ELF

ottenuto : Birhang (Forest of Notus, x6)
mutato : Heli Metall
paralisi : si

DOVE SI TROVA

Forest of Notus - Radura

ATTACCHI

. Contatto [2 PV]

Lo Shurubon è una sfera scura che rimbalza di continuo in corrispondenza dei precipizi. Il nemico è discretamente rapido nel muoversi e l'unica azione che

compie è quella di rimbalzare senza sosta. Per eliminarlo è sufficiente colpirlo con la Z-Saber. Bisogna ricordarsi che gli Shurubon vengono generati all'infinito dai rispettivi precipizi.

SIGNALOID

"Cannone dei tre elementi"

<> PV 6 <>

ELEMENTI

debole : Ghiaccio, Fulmine
forte : Fuoco
immune : nessuno
C-Rod : no

CYBER-ELF

ottenuto : M-orossa (Shuttle Factory, x3)
mutato : Metall
paralisi : si

DOVE SI TROVA

Aircraft ----- Esterni del velivolo
Aircraft ----- Primo Corridoio Laser
Aircraft ----- Percorso Ovest
Aircraft ----- Secondo Corridoio Laser
Crystal Cave ----- Resti del velivolo
Neo Arcadia Temple - Settore Orientale
Power Room ----- Corridoio principale
Power Room ----- Zona Pilastri
Shuttle Factory ---- Zona Tralicci

ATTACCHI

1. Fiammata [3 PV]
+ Sfera [3 PV]

il Signaloid emette orizzontalmente una fiammata, seguita poi da una sfera di fuoco. La tecnica è discretamente rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarla è necessario allontanarsi dalla fiammata ed oltrepassare la sfera con un salto.

2. Scintille [3 PV]

il Signaloid emette orizzontalmente una scintilla che, in corrispondenza del personaggio si scinde in altre due che si muovono lungo la verticale. La tecnica è discretamente rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla è necessario oltrepassare la prima scintilla con un salto.

3. Cristalli [3 PV]

il Signaloid emette in diagonale due cristalli che rimbalzano sulle pareti. La tecnica è discretamente rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla è necessario allontanarsi dal nemico.

- . Contatto [3 PV]

Il Signaloid è una grossa torretta montata sul pavimento. Il nemico non si sposta mai dalla sua zona ed è molto aggressivo. La caratteristica del Signaloid è quella di cambiare l'attacco utilizzato a seconda del Chip elementale usato da Zero. Se il personaggio equipaggia il Chip Ghiaccio, il nemico scaglierà i Cristalli; se Zero usa il Chip Fuoco, il Signaloid risponderà con la Fiammata; se il Robot indossa il Chip Fulmine o nessun Chip, la torretta attaccherà con le Scintille. Tra queste tre tecniche, la Fiammata è

la più semplice da evitare e per questo motivo è consigliato equipaggiare subito il Chip Fuoco quando si incontra il Signaloid ed attaccarlo dalla distanza con la Sfera Possente dello Z-Buster.

SNOW GARM

"Lupo delle nevi"

<> PV 6 <>

ELEMENTI	CYBER-ELF
debole : Ghiaccio, Fulmine	ottenuto : Stickoo (Roof of C.F. x4)
forte : Fuoco	mutato : Metall
immune : nessuno	paralisi : si
C-Rod : si	

DOVE SI TROVA

Roof of C.F. -- Primo Edificio
Roof of C.F. -- Secondo Edificio
Temple of Ice - Secondo Edificio

ATTACCHI

- . Morso [massimo 3 PV]
lo Snow Garm afferra il personaggio e lo morde ripetutamente causandogli danni gradualmente. Una volta stretti nella morsa bisogna premere tutti i pulsanti e le direzioni per liberarsi rapidamente dalla presa.
- . Contatto [2 PV]

Lo Snow Garm è un piccolo lupo celeste. Il nemico non è molto rapido nel muoversi e neanche particolarmente aggressivo. Il suo unico attacco è a corto raggio perciò è sufficiente colpire lo Snow Garm dalla distanza con la Sfera Possente dello Z-Buster per eliminarlo senza difficoltà.

SPIKING

"Sfera spinosa"

<> PV 5 <>

ELEMENTI	CYBER-ELF
debole : Ghiaccio, Fulmine	ottenuto : Biraero (Train of Neo Arcadia, x10)
forte : Fuoco	mutato : Heli Metall
immune : nessuno	paralisi : si
C-Rod : si	

DOVE SI TROVA

Crystal Cave ----- Esterni della grotta
Crystal Cave ----- Resti del velivolo
Roof of C.F. ----- Primo Edificio
Train of Neo Arcadia - Primo Treno

Train of Neo Arcadia - Coda del treno
Train of Neo Arcadia - Motrice

ATTACCHI

. Contatto [3 PV]

Lo Spiking è una grossa sfera rotolante ricoperta di spine. Questo nemico non è senziente e viene sempre lasciato cadere dai Carryarm. Lo Spiking rotola molto velocemente e bisogna essere rapidi nell'oltrepassarlo con il salto, una volta che si avvicina al personaggio. Per eliminarlo è consigliato usare la Sfera Possente dello Z-Buster dalla lunga distanza, oppure il Super Fendente della Z-Saber, nel caso in cui lo Spiking sia ancora in aria.

SWIM METTALL

"Nemici subacquei mutati dal potere dei Cyber-elf"

<> PV 1 <>

ELEMENTI	CYBER-ELF
debole : nessuno	ottenuto : nessuno
forte : nessuno	mutato : no
immune : nessuno	paralisi : si
C-Rod : no	

DOVE SI TROVA

l'unico nemico che si trasforma in Swim Mettal è il Jangyo

ATTACCHI

. Contatto [2 PV]

Lo Swim Mettall è un piccolo automa subacqueo che indossa un casco da minatore, generato dal potere dei Cyber-elf in grado di mutare l'aspetto dei nemici. Non è un nemico molto aggressivo e non possiede attacchi diretti. Per eliminarlo è sufficiente colpirlo una sola volta.

TELLY BOMB

"Esplosivo industriale"

<> nessuno <>

ELEMENTI	CYBER-ELF
debole : nessuno	ottenuto : Bomphew (Power Room, x4)
forte : nessuno	mutato : no
immune : nessuno	paralisi : no
C-Rod : no	

DOVE SI TROVA

Power Room ----- Ingresso
Power Room ----- Corridoio principale

Power Room ----- Zona Pilastrini
Power Room ----- Zona Binari
Power Room ----- Zona Reticolo
Temple of Fire - Primo Edificio
Temple of Fire - Secondo Edificio

ATTACCHI

. Contatto [2 PV]

La Telly Bomb è una bomba fluttuante che viene rilasciata di continuo da alcune aperture nello sfondo. Questo dispositivo esplode venendo a contatto con il personaggio ed è in grado anche di distruggere pareti fragili. Colpendolo con le armi, è possibile scagliarlo verso un obiettivo da abbattere. Il modo più semplice per lanciare la Telly Bomb nella direzione desiderata è quello di colpirla con la Chain Rod.

TENTOLANCER

"Velivolo da battaglia"

<> PV 32 <>

ELEMENTI	CYBER-ELF
debole : Ghiaccio	ottenuto : nessuno
forte : Fulmine, Fuoco	mutato : no
immune : nessuno	paralisi : no
C-Rod : no	

DOVE SI TROVA

Aircraft - Esterni della missione (mini boss)

ATTACCHI

1. Missili [4 PV]

Tentolancer lancia frontalmente una serie di tre missili. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla è necessario oltrepassare saltando ogni singolo missile, oppure è possibile distruggerli tutti assieme con la Sfera Possente dello Z-Buster.

2. Bombe [2 PV]

Tentolancer si alza in volo e rilascia una serie di bombe sul pavimento. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitarla bisogna posizionarsi al lato dello schermo, nella zona dove era presente il nemico prima di scagliare le Bombe. Una volta terminato questo attacco, Tentolancer riapparirà dal lato opposto dello schermo.

. Contatto [8 PV]

Tentolancer è un grosso velivolo arancione. Il nemico è discretamente agile e molto aggressivo. Durante il combattimento, rimanete sempre lontani da lui e preparate la Sfera Possente dello Z-Buster, potenziata dal Chip Ghiaccio. Rilasciatela sul Tentolancer per causargli gravi danni, oppure usatela per distruggere tutti i suoi Missili con un solo attacco. Evitate le Bombe, posizionandovi nella zona dove era presente il nemico prima di iniziare questo attacco, poi voltatevi perchè Tentolancer ricomparirà dal lato opposto dello schermo.

TOITANK

"Cannoni spaziali"

<> PV 1 <>

ELEMENTI	CYBER-ELF
debole : nessuno	ottenuto : nessuno
forte : nessuno	mutato : no
immune : nessuno	paralisi : no
C-Rod : no	

DOVE SI TROVA

Power Room - Zona Binari

ATTACCHI

. Laser [1 PV]

il Toitank emette un piccolo raggio laser in orizzontale. La tecnica non è molto rapida ma possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario spostarsi lungo la scala oppure proteggersi dietro un calderone.

. Contatto [1 PV]

Il Toitank è un piccolo cannone che si muove lungo un binario fisso ed appare sempre in gruppo di dodici esemplari. Il nemico scaglia il suo Laser senza curarsi della posizione o dei movimenti del personaggio. Una volta distrutto il primo gruppo, di colore verde, ne apparirà un altro di colore porpora ed infine uno di colore blu. Ogni gruppo si muove più rapidamente del precedente e bisognerà distruggerlo prima che i vari Toitank raggiungano il soffitto dell'ultimo binario. Dopo averli eliminati tutti, apparirà per qualche istante un piccolo dispositivo, chiamato U4, che bisognerà distruggere per ottenere il cyber-elf Dable.

Per completare facilmente questo mini gioco, posizionarsi in corrispondenza della parte più alta dei binari, in modo tale da avere maggiori possibilità di colpire i Toitank. Se la si possiede, l'EX Skill Spark Shot è molto utile per distruggerne molti con un solo attacco. Dopo aver eliminato l'ultimo Toitank blu, preparare subito la Sfera Possente dello Z-Buster e lanciarla con precisione contro l'U4 poichè si avrà una sola possibilità per colpirlo.

TOP GABYOALL

"Trottola rosa acuminata"

<> nessuno <>

ELEMENTI	CYBER-ELF
debole : nessuno	ottenuto : nessuno
forte : nessuno	mutato : Heli Mettal oppure Metall
immune : nessuno	paralisi : si
C-Rod : no	

DOVE SI TROVA

Crystal Cave ---- Esterni della grotta
Crystal Cave ---- Primo Corridoio Luminoso
Power Room ----- Zona Binari
Power Room ----- Zona Segreta
Power Room ----- Zona Reticolo
Power Room ----- Zona Scale
Shuttle Factory - Precipizio
Shuttle Factory - Corridoio di fusione
Shuttle Factory - Zona Tralicci
Temple of Fire -- Percorso incandescente
Temple of Fire -- Mare di lava
Temple of Wind -- Zona Colonne

ATTACCHI

. Contatto [2 PV]

Il Top Gabyoall è una trottola rosa dotata di spuntoni. Questo nemico si limita a muoversi avanti e indietro lungo il pavimento e le pareti, aumentando di velocità quando il personaggio gli si avvicina. Non è possibile distruggere il Top Gabyoall ma è consentito immobilizzarlo temporaneamente, colpendolo con un'arma qualsiasi. Quindi è consigliato ignorare il nemico, una volta incontrato, ed oltrepassarlo per evitare il suo assalto.

U4

"Contenitore spaziale"

<> PV 3 <>

ELEMENTI

debole : nessuno
forte : nessuno
immune : nessuno
C-Rod : nessuno

CYBER-ELF

ottenuto : Dable (Power Room, x1)
mutato : no
paralisi : no

DOVE SI TROVA

Power Room - Zona Binari

ATTACCHI

nessuno

L'U4 è un piccolo dispositivo munito di sirene luminose che si muove lungo un binario fisso. Questo nemico compare solo dopo aver distrutto i tre gruppi di Toitank. L'U4 è molto veloce e si ha una sola possibilità per colpirlo prima che scompaia nel soffitto. Dopo aver eliminato l'ultimo Toitank blu, si deve preparare subito la Sfera Possente dello Z-Buster e lanciarla con precisione contro l'U4 per eliminarlo ed ottenere così il cyber-elf Dable.

YADOKROID

"Granchio con conchiglia"

<> PV 5 <>

ELEMENTI	CYBER-ELF
debole : Ghiaccio, Fulmine	ottenuto : M-orapp (Train of Neo Arcadia, x4)
forte : Fuoco	mutato : Metall
immune : nessuno	paralisi : si
C-Rod : si	

DOVE SI TROVA

Residential Area ----- Settore Centrale
Residential Area ----- Settore Orientale
Temple of Ice ----- Primo Edificio
Temple of Ice ----- Ascensore del mare
Temple of Ice ----- Corridoio sommerso
Train of Neo Arcadia - Coda del treno

ATTACCHI

1. Cannone [2 PV]

lo Yadokroid scaglia singoli proiettili in direzione del personaggio.
La tecnica è discretamente rapida e possiede un notevole raggio d'azione.
Per non subire danni è sufficiente allontanarsi dal nemico, inoltre è
possibile proteggersi con lo Shield Boomerang.

2. Raffica [2 PV]

dopo aver perso la corazza, lo Yadokroid attacca scaglia una raffica di tre
proiettili in direzione del personaggio. La tecnica è discretamente rapida
e possiede un notevole raggio d'azione. Per non subire danni è sufficiente
oltrepassare la raffica saltando, inoltre è possibile proteggersi con lo
Shield Boomerang.

. Contatto [2 PV]

Lo Yadokroid è un piccolo granchio dotato di una conchiglia viola. Il nemico
non è molto rapido nel muoversi ma è discretamente aggressivo. La sua
conchiglia è in grado di resistere a tutte le armi di Zero, ad eccezione della
Z-Saber. Colpendolo con un fendente della spada laser, il nemico perderà la
sua protezione e potrà essere danneggiato con qualsiasi arma. In questo stato,
lo Yadokroid smetterà di avanzare ed inizierà ad aprire il fuoco mentre
indietreggia, aumentando la sua velocità. Per questo motivo è consigliato
attaccarlo con la Sfera Possente dello Z-Buster per eliminarlo rapidamente.

YUKI DA MACHINE

"Lanciatore di neve"

<> PV 6 <>

ELEMENTI	CYBER-ELF
debole : Ghiaccio, Fulmine	ottenuto : Beefire (Roof of C.F. x5)
forte : Fuoco	mutato : Metall
immune : nessuno	paralisi : si

C-Rod : no

DOVE SI TROVA

Roof of C.F. - Secondo Edificio

ATTACCHI

. Palla di neve [4 PV]

Lo Yuki da Machine scaglia frontalmente una palla di neve. La sfera, rotolando lungo i pendii, si ingrandisce gradualmente. La tecnica è discretamente rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla è sufficiente oltrepassare la sfera con un salto.

. Contatto [2 PV]

Lo Yuki da Machine è una piccola torretta che scaglia di continuo neve. Il nemico non si sposta mai dalla sua zona e non è molto aggressivo. Il suo unico attacco inizialmente non è difficile da evitare, ma bisogna fare in modo che non cresca eccessivamente rotolando. Per eliminare il nemico è sufficiente attaccarlo ripetutamente con la Z-Saber mentre sta ancora raccogliendo la neve.

/-----\
| ALTRI PERICOLI |
\-----/

[@7PR]

All'interno delle località, i nemici non rappresentano l'unica minaccia per Zero. Sono presenti anche ostacoli e imprevisti in caso di danneggiare il personaggio. I danni indicati sono quelli della Normal Form.

Fasci laser 7 PV (Aircraft & Temple of Wind)
Barriere elettrificate 6 PV (Train of Neo Arcadia)
Calderoni incandescenti 4 PV (Power Room & Shuttle Factory)

.....

/-----\
| ELEMENTI |
\-----/

[@7LM]

Queste tabelle elencano le debolezze elementali dei vari nemici: in questo modo si avrà un'idea di massima su come utilizzare i Chip elementali a disposizione di Zero. Usandoli durante lo scontro con i boss, i Super Attacchi causeranno il 50% dei danni in più, se il nemico è debole a quell'elemento; il 50% dei danni in meno, se il nemico è forte contro quell'elemento; nessun danno, se il nemico è immune a quell'elemento. I nemici normali invece vengono paralizzati temporaneamente se colpiti dall'elemento a cui risultano deboli.

--- FULMINE -----+

•• DEBOLE

Armed Fefnir Pantheon Hunter
Barrier Counter Pantheon Launcher

Carryarm	Phoenix Magnion
Fighting Fefnir	Rollin' 22
Golem Type F	Seal Cannon
Ice Lifter	Shaball
Jangyo	Signaloid
Panel Cannon	Snow Garm
Pantheon Guardian	Spiking
Pantheon Hammer	Yadokroid
Pantheon Hopper	Yuki da Machine

•• FORTE

Anchus Brothers
 Armed Harpuia
 Golem Type E
 Kuwagust Anchus
 Panter Flauclaws
 Pinofeel
 Sage Harpuia
 Tentolancer

•• IMMUNE

Armed Leviathan
 Fairy Leviathan
 Golem Type I
 Poler Kamrous

--- FUOCO -----+

•• DEBOLE

Armed Leviathan
 Fairy Leviathan
 Golem Type I
 Poler Kamrous

•• IMMUNE

Anchus Brothers
 Armed Harpuia
 Golem Type E
 Kuwagust Anchus
 Panter Flauclaws
 Sage Harpuia

•• FORTE

Armed Fefnir
 Barrier Counter
 Carryarm
 Fighting Fefnir
 Golem Type F
 Ice Lifter
 Jangyo
 Panel Cannon
 Pantheon Guardian
 Pantheon Hammer
 Pantheon Hopper
 Pantheon Hunter

Pantheon Launcher
 Phoenix Magnion
 Pinofeel
 Rollin' 22
 Seal Cannon
 Shaball
 Signaloid
 Snow Garm
 Spiking
 Tentolancer
 Yadokroid
 Yuki da Machine

--- GHIACCIO -----+

•• DEBOLE

Anchus Brothers
 Armed Harpuia
 Barrier Counter
 Carryarm
 Golem Type E
 Ice Lifter
 Jangyo
 Kuwagust Anchus
 Panel Cannon
 Panter Flauclaws
 Pantheon Guardian

Pantheon Hunter
 Pantheon Launcher
 Pinofeel
 Rollin' 22
 Sage Harpuia
 Seal Cannon
 Shaball
 Signaloid
 Snow Garm
 Spiking
 Tentolancer

Pantheon Hammer
Pantheon Hopper

Yadokroid
Yuki da Machine

•• FORTE

Armed Leviathan
Fairy Leviathan
Golem Type I
Polar Kamrous

•• IMMUNE

Armed Fefnir
Fighting Fefnir
Golem Type F
Phoenix Magnion

--- NESSUNA AFFINITÀ -----+

Bombnet	Mini Mine
Burple Hekelot	Molegule
Caterpull	Plugger
Condoroid MK2	Poplan
Dark Elpizo	Rainbow Devil MK2
Demon Elpizo	Saranet
Flopper	Securipider
Gazamir	Shabaroller
Gli-Eye	Shurubon
Heli Metall	Swim Metall
Hottalook	Telly Bomb
Hyleg Ourobockle	Toitank
Mega Scorpia	Top Gabyoall
Metall	U4

==== TABELLA RIASSUNTIVA ====

Legenda:

F --> forte

D --> debole

I --> immune

". " -> nessun effetto

"#" -> il nemico è un boss oppure un mini boss

NOME		FULMINE	FUOCO	GHIACCIO
Anchus Brothers	#	F	I	D
Armed Fefnir	#	D	F	I
Armed Harpuia	#	F	I	D
Armed Leviathan	#	I	D	F
Barrier Counter		D	F	D
Bombnet		.	.	.
Burple Hekelot	#	.	.	.
Carryarm		D	F	D
Caterpull		.	.	.
Condoroid MK2		.	.	.
Dark Elpizo	#	.	.	.
Demon Elpizo	#	.	.	.
Fairy Leviathan	#	I	D	F
Fighting Fefnir	#	D	F	I
Flopper		.	.	.
Gazamir	#	.	.	.
Gli-Eye		.	.	.
Golem Type E	#	F	I	D
Golem Type F	#	D	F	I

NARRATORE: It has been a year since | NARRATORE: È passato un anno da quando
Zero chose to take a different path | le strade di Zero e di Ciel si sono
from Ciel... He still fights against | divise... Lui combatte ancora contro
Neo Arcadia. But these battles have | Neo Arcadia. Ma queste battaglie non
lost meaning for him. Zero knows that | gli interessano più. Zero sa che per
to find his purpose, he should find | trovare la sua strada, deve cercare
Ciel and the resistance soldiers... | Ciel ed i soldati della Resistenza...

++ inizio della missione

ZERO: Let's go... | ZERO: Diamoci dentro...
|
ZERO: This isn't fun anymore... | ZERO: Tutto ciò non è più divertente..

++ dopo aver sconfitto il boss

ZERO: Somehow... I... I did it... But.. | ZERO: In qualche modo... ce l'ho...
It... It costs me everything... | fatta... Ma... non ho più forze...
|
HARPUIA: Zero... To live | HARPUIA: Zero... Vivere o
or die...? Hmm... .. | morire...? Hmm... ..

LA NUOVA BASE

[presso la New Resistance Base]

ELPIZO: Ladies and gentlemen. Thanks | ELPIZO: Signore e signori. Grazie ai
to your great efforts, it gives me | vostri sforzi, sono felice di
great pleasure to announce the | annunciare il completamento della New
completion of this new Resistance | Resistance Base... Vi ringrazio per
Base... I thank you all for accepting | avermi accettato come comandante di
me as the commander of this new base. | questa nuova base. Vi prometto che
I promise to bring about a new era of | darò vita ad una nuova era di pace.
peace. |

SOLDATI: Hooray! Yah!! Victory! | SOLDATI: Urràh! Yah!! Vittoria! Per la
For peace! Yah!! | pace! Yah!!

ELPIZO: Ha ha ha... I'm still a little | ELPIZO: Ha ha ha... Sono ancora un po'
embarrassed when I think about being | imbarazzato nel sapere di essere il
a commander... Are you sure about | comandante... Siete sicuri di questa
this? Trusting our fate to a Reploid | scelta? Di affidare il vostro destino
like me...? | ad un Reploid come me...?

CIEL: Absolutely. It was you who | CIEL: Senza dubbio. Sei stato tu ad
organized us to fight against Neo | organizzarci per combattere contro
Arcadia, when we were barely able to | Neo Arcadia quando siamo riusciti a
escape from there... | stento a fuggire da lì...

ELPIZO: I'm flattered... But, you | ELPIZO: Sono lusingato... ma tu mi hai
helped me all along. You know how | aiutato per tutto il tempo. Sai come
unreliable I am without you, Ciel. | sono inaffidabile senza di te, Ciel.

CIEL: You just keep in mind... ..that | CIEL: Ricordati... che noi abbiamo
we had to organize a resistance force | organizzato la Resistenza per
in order to defend ourselves... | difenderci...

ELPIZO: Yes, I will remember that. And | ELPIZO: Certo, lo terrò a mente. Ora
now we are buying time for you to | stiamo guadagnando tempo per farti

complete your research. Still...		completare le tue ricerche...
Since X has not been resurrected yet, we couldn't ask for a better opportunity than now. Please, allow me to carry out my operation.		Poichè X non è stato ancora riportato in vita, possiamo sfruttare questa opportunità. Ti prego, permettimi di guidare la mia operazione.
CIEL: All right... But promise me one thing... Do not be too strict.		CIEL: Va bene... Promettimi una cosa... Non essere troppo severo.
ELPIZO: You have my...		ELPIZO: Hai la mia parola...
SOLDATO: Excuse me, sir! It's about Zero. He was found lying unconscious... just outside the base!		SOLDATO: Mi scusi, signore! Riguarda Zero. È stato ritrovato svenuto... proprio nei pressi della base!
CIEL: What? Zero!?		CIEL: Cosa? Zero!?
SOLDATO: This way.		SOLDATO: Da questa parte.
SOLDATI: Zero! Zero!		SOLDATI: Zero! Zero
ELPIZO: Zero...		ELPIZO: Zero...

IL RISVEGLIO

CIEL: Zero...! I'm glad you are alive, Zero!		CIEL: Zero...! Zero, sono felice che tu sia sopravvissuto!
CERVEAU: Zero! You're functional again! You were in rough shape... I'm amazed you are still alive. Welcome back!		CERVEAU: Zero! Ora sei di nuovo funzionante! Eri in pessime condizioni... Sono sorpreso che tu sia ancora vivo. Bentornato!
ZERO: Where am I?		ZERO: Dove mi trovo?
CIEL: You are in our new Resistance Base. Thanks to you, we were able to escape from Neo Arcadia and start a new life in this place. Thank you so much... And I'm sorry... that we were unable to come rescue you.		CIEL: Sei nella nostra New Resistance Base. Grazie a te, riuscimmo a fuggire da Neo Arcadia e ad iniziare una nuova vita in questo posto. Grazie di cuore... Mi spiace... di non averti potuto venire a salvare.
CERVEAU: C'mon, Ciel... Zero must be very tired. I know you have lots to discuss with him, but why don't we let him rest for a bit. And Zero, I'm afraid that most of your weapons were broken. Therefore, I've fixed them. I also created a new weapon, so why don't you come by later to pick it up.		CERVEAU: Andiamo, Ciel... Zero deve essere ancora molto stanco. So che hai molto da dirgli, ma facciamolo riposare un po'. E, Zero, mi spiace che le tue armi siano andate distrutte. Ad ogni modo, le ho riparate e ne ho realizzata una nuova quindi perchè non vieni più tardi a vederla?
CIEL: Okay, I'll go here. I'll be in my lab for a while. Come talk to me when you are feeling better.		CIEL: Va bene, ora vado. Mi troverai nel mio laboratorio. Vieni da me quando starai meglio.

++ uscendo dal laboratorio di Cerveau

SOLDATO: You have recovered, Zero. You are known by all of our resistance soldiers, Zero. Well, except for the really new members who have just arrived here recently. If you meet someone, please press + Control Pad Up and then you will talk with them. They will be glad to talk with you. I remember! Ciel and Cerveau are looking for you.

SOLDATO: How about going to visit Ciel and Cerveau first?

++ nella Sala Missioni

ELPIZO: Um, wait a second. Allow me to introduce myself, Zero.

ELPIZO: My name is Elpizo. I have been appointed as commander of this new Resistance Base. I've heard a lot about you. Please lend your support to us. Let's fight together and destroy Neo Arcadia!!

ZERO: Destroy Neo Arcadia, huh? It's not that easy...

ELPIZO: Then what are you gonna do?

ZERO: I don't know.

ELPIZO: Ha ha ha ha. You are a funny Replid. Anyway, nice to meet you, Mr. Legend.

ELPIZO: Hmm... I've got a feeling that you don't like me very much. This is so unfortunate. I was really hoping to get along with you. Maybe you should talk to someone else...

++ nel laboratorio di Cerveau

CERVEAU: How are you doing, Zero? Honestly... How can you wear out your weapons like that? But don't worry. I've fixed them. I even created a new weapon called the Chain Rod for you. It is an outstanding weapon. Want instructions?

SOLDATO: Ti sei ripreso, Zero. Qui tutti soldati della Resistenza ti conoscono, Zero. Beh, tranne quelli che si sono uniti al nostro gruppo recentemente. Quando incontri qualcuno, premi la direzione Su per parlare con loro. Saranno lieti di risponderti. Ora che ricordo, Ciel e Cerveau ti stanno aspettando.

SOLDATO: È già andato a trovare Ciel e Cerveau?

ELPIZO: Um, aspetta un secondo. Permettimi di presentarmi, Zero.

ELPIZO: Io sono Elpizo. Sono stato nominato comandante di questa New Resistance Base. Ho sentito molto parlare di te. Ti prego di aiutarci. Combattiamo assieme per distruggere Neo Arcadia!!

ZERO: Distruggere Neo Arcadia, huh? Non è una cosa così facile...

ELPIZO: E allora cosa pensi di fare?

ZERO: Non lo so.

ELPIZO: Ha ha ha ha. Sei un Replid divertente. Ad ogni modo, sono lieto di conoscerti, Leggenda vivente.

ELPIZO: Hmm... Ho l'impressione che io non ti piaccia molto. È un vero peccato. Pensavo di poter andare d'accordo con te. Ma forse dovresti parlare con qualcun altro...

CERVEAU: Come ti senti, Zero? A dire il vero... Come puoi rovinare così le tue armi? Ma non temere. Le ho riparate. Ho realizzato una nuova arma per te, la Chain Rod. È un'arma fantastica. Vuoi sapere come funziona?

(Yes)

With the Chain Rod, you can hook and then hang on the ceiling, or draw in an item. You can stab an enemy by holding the Attack Button as well as

Con la Chain Rod, puoi appenderti al soffitto e dondolarti, oppure tirare a te un oggetto. Puoi afferrare un nemico tenendo premuto il pulsante di

hitting an enemy normally. It is a		Attacco oppure colpirlo normalmente.
useful weapon. You can also draw in		È un'arma molto utile. Puoi anche
an enemy once they are stabbed by		avvicinare un nemico, dopo averlo
pressing the + Control Pad. Why don't		afferrato, premendo la direzione
you try to hook the ceiling to hang!		Indietro. Perché non provi ad
		appenderti al soffitto?
		(No)
Huh? You don't wanna know... It's the		Huh? Non ti interessa... È proprio
invention of the century...		l'invenzione del secolo...
CERVEAU: Ok. I'll get back to my		CERVEAU: Ok. Tornerò alle mie
research. Use it wisely...		ricerche. Usalo con saggezza...
CERVEAU: Um? What's up? How do you		CERVEAU: Um? Cosa c'è? Ti piace la
like the Chain Rod? Did you master it?		Chain Rod? Hai imparato ad usarla?
		(Yes)
Ok. That's good. If you still don't		Ok. Va bene. Se hai ancora dei
get it, please ask me again.		problemi fammelo sapere.
		(No)
Ok. I'll explain it to you.		Ok. Te lo spiegherò ancora.
Listen very carefully...		Ascolta con molta attenzione...
++ nella stanza di Ciel		
CIEL: Zero! Are you okay?		CIEL: Zero! Stai meglio?
ZERO: Uh-huh.		ZERO: Uh-huh.
CIEL: That's good... I was so worried		CIEL: Sono contenta... ero così in
about you. We have been trying so		pensiero per te. Ti abbiamo cercato a
hard to find you... I'm glad you		lungo... Sono lieta che tu sia
found us.		riuscito a trovarci.
ZERO: I found you? I came here...		ZERO: Io vi ho trovati? Sono arrivato
before I lost consciousness?		qui... prima di perdere conoscenza?
CIEL: Do you remember what I'm working		CIEL: Ti ricordi su cosa stessi
on? I'm conducting research that will		lavorando? Sto facendo ricerche per
help develop a subsequent energy for		sviluppare una nuova forma di energia
Energy Crystals... It's a great		partendo dagli Energy Crystal...
invention that can drastically change		Una grande invenzione che cambierà
the world.		completamente il mondo.
ZERO: ... Change the world?		ZERO: ... Cambiare il mondo?
CIEL: Neo Arcadia began its Ironfisted		CIEL: Neo Arcadia iniziò la sua
Policy because of the energy shortage.		politica repressiva a causa della
In order to protect the human society,		mancanza di energia. Per proteggere
Reploids were discriminated against,		l'umanità, i Reploid vennero
labeled inferior citizens, and were		discriminati, privati dei diritti e
sent to concentration camps for		mandati in campi di concentramento
"retirement..." History shows that an		per essere "smantellati"... La storia
energy shortage in an era usually		ci insegna che la mancanza di risorse
triggers a large scale conflict...		spesso genera conflitti su larga
Once a substitute energy has been		scala... Una volta che sarà stata
developed, the destructive conflict		svilupata la nuova forma di energia,
ends... When I told this story to the		questa guerra finirà... Quando lo

Commander Elpizo, he laughed at it. | dissì al Comandante Elpizo, lui si
He does say we will wait until I | mise a ridere. Mi disse che avremmo
succeed in developing a subsequent | aspettato sino a quando non avrò
energy, but... In truth, Elpizo | completato le mie ricerche, ma... in
believes defeating Neo Arcadia is the | verità, Elpizo pensa che distruggere
only way to regain peace... I have to | Neo Arcadia sia l'unico modo per
finish this... I'll bring order to | ottenere la pace... Devo finire il
the world not with destruction, but | mio lavoro... Porterò ordine nel
by the power of science. My research | mondo usando il potere della scienza
is almost done... I still need a | e non la guerra. Le mie ricerche sono
little more information, though... | quasi concluse... Ho bisogno di poche
Anyway, I'm going to manage your data | altre informazioni... Ad ogni modo,
for you, if you need me, come and | mi occuperò dei tuoi dati: se hai
talk to me anytime, okay? | bisogno, vieni da me in ogni momento,
| ok?

++ scegliendo "Ask about Cyber-elf"

CIEL: Just in case you forgot, the | CIEL: Nel caso tu lo abbia dimenticato
Cyber-elf is a type of program, which | il Cyber-elf è un tipo di programma
was created to support us. Usually | creato per aiutarci. Di solito puoi
you can use it after you download it. | usarlo dopo averlo equipaggiato.
However, some of them can't be used | Tuttavia alcuni di loro devono essere
unless they are bred. Also, although | nutriti prima di essere usati.
we created them with our most cutting | Nonostante siano il prodotto della
edge technology, a Cyber-elf cannot | tecnologia più avanzata, un Cyber-elf
be resurrected. So, please use each | non può tornare in vita. Quindi usali
of them wisely... | con saggezza...

++ scegliendo "Talk"

CIEL: Look at this Cyber-elf. Isn't it | CIEL: Guarda questo Cyber-elf. Non è
amazing? It keeps emitting high | fantastico? Continua ad emettere una
tension energy from such a small body. | grande energia nonostante il suo
This Cyber-elf is a present from | piccolo corpo. Questo Cyber-elf è un
Commander Elpizo. He brought it from | regalo del Comandante Elpizo.
Neo Arcadia, where he used to work. | Lo portò da Neo Arcadia, dove prima
I'm conducting tests on this elf in | lavorava. Sto conducendo dei test su
order to understand its mechanism. | questa creatura per comprendere il
I know this is the key to develop a | suo funzionamento. So che questa è la
safe and clean energy. I'll do it, | chiave per sviluppare energia sicura
Zero. | e pulita. Ci riuscirò, Zero.

CIEL: Zero... I'm sorry to keep you | CIEL: Zero... Mi dispiace recarti
feeling uncomfortable... It will end | tanto disturbo... Tutto finirà quando
when I complete the research, right? | avrò completato la ricerca, giusto?

INIZIO DELLE OPERAZIONI

++ nella Sala Missioni

ELPIZO: So, that's the | ELPIZO: E così, questa è
"Operation Righteous Strike". We are | l'"Operazione Righteous Strike".
going to take advantage of the | Approfitteremo dell'assenza di X e
absence of X, and thrust our forces | attaccheremo Neo Arcadia con il
upon Neo Arcadia. Victory is in your | nostro esercito. La vittoria è nelle
hands. For a better tomorrow for all | vostre mani. Per un domani migliore
Reploids! | per tutti i Reploid!

SOLDATI: For our future!	SOLDATI: Per il nostro futuro!
ELPIZO: Why, it's you, Zero... We are now preparing for an operation. Unlike the past minor scale ones, this operation will inflict a crushing blow to them. Once it succeeds, it will boost the morale of the Resistance.	ELPIZO: Ah, sei tu, Zero... Ora stiamo pianificando un'operazione. Al contrario delle precedenti, questa causerà ai nostri nemici un danno ingente. Una volta riuscita, il morale delle nostre truppe migliorerà notevolmente.
ZERO: Neo Arcadia is not a sitting duck. We should not carry out a frontal assault. We should gain time with guerilla operations, and wait for Ciel to complete her research...	ZERO: Neo Arcadia non rimarrà senza fare nulla. Non dovremmo lanciare un attacco frontale. Dovremmo guadagnare tempo con operazioni di guerriglia ed aspettare che Ciel completi la sua ricerca...
ELPIZO: Thank you for the advice. We ARE going to continue our guerilla activities. We have gained strength... And we are ready to work it out by ourselves.	ELPIZO: Ti ringrazio per il consiglio. Noi continueremo le nostre attività di guerriglia. Siamo diventati più forti... E siamo pronti a cavarcela da soli.
ZERO:	ZERO:
ELPIZO: I'm sorry. I was too harsh... Needless to say, we still appreciate your cooperation. Umm, will you help?	ELPIZO: Scusami. Sono stato troppo brusco... Inutile dire che vorremmo ancora la tua collaborazione. Umm, ci aiuterai?
	(Yes)
Thank you. Now, here is the current missions I'd like to ask of you... Look at the monitor. Can you see them? They may not be enough of a challenge for a legendary hero, but it would be very appreciated if you help us.	Grazie. Ecco le missioni di cui ti parlavo... Osserva il monitor. Riesci a vederli? Forse non saranno una sfida all'altezza di un eroe leggendario, ma apprezzeremmo molto che tu ci aiutassi.
	(No)
Ha ha ha. Don't worry. You have been a big help and we can't complain, even if you refuse to help us now. Just leave everything to me, and you should rest for a while. We will destroy Neo Arcadia by ourselves.	Ha ha ha. Non ti preoccupare. Sei stato di grande aiuto e non possiamo lamentarci se tu non voglia più farlo. Lascia fare a me e potrai riposare per un po'. Distruggeremo Neo Arcadia da soli.
	(parlando di nuovo)
Hmm? What is it now? Our operations are smooth and right on track. You don't need to worry... Or, are you getting bored of the quiet life already? Umm, will you help?	Hmm? Cosa c'è ora? Le nostre operazioni procedono regolarmente. Non hai bisogno di preoccuparti... Oppure ti sei già annoiato della tua vita pacifica? Umm, ci aiuterai?

++ le varie missioni

Località: Forest of Dysis
 Boss : Hyleg Ourobuckle
 Missione: Rescue Replods

ELPIZO: In this mission I'd like you | ELPIZO: In questa missione vorrei che
to rescue our comrades. There are | tu recuperassi i nostri compagni. Ci
ruins known as Dysis deep in the | sono delle rovine note come Dysis
forests. Scout soldiers who went | all'interno delle foreste. I soldati
there to investigate, have not | mandati in esplorazione non sono
returned yet. I'd like to send | ancora tornati. Vorrei mandare
someone to rescue them, but | qualcuno a recuperarli ma, poichè ci
considering our current state of | stiamo preparando per le altre
preparing for the coming operations, | operazioni, non abbiamo soldati
we don't have a soldier available. | disponibili per questa missione.
I'm very sorry to bother you, but | Mi spiace disturbarti ma potresti
will you find and rescue them? | cercarli e recuperarli?

Località: Entrance of Computer Facility

Boss : Poler Kamrous

Missione: Destroy Computer Zone

ELPIZO: This mission is about sabotage. | ELPIZO: Questa è una missione di
There is one of the computers in | sabotaggio. Nell'Antartide è situato
Antarctica which controls the defense | un computer che controlla il sistema
system of Neo Arcadia. Once you | difensivo di Neo Arcadia. Una volta
destroy the guardian boss and the | che avrai distrutto il boss e la sala
computer room, the defense of the | computer, la difesa della fortezza
enemy stronghold will be weakened | nemica sarà indebolita abbastanza per
enough to carry out "Operation | iniziare l'"Operazione Righteous
Righteous Strike". Will you do this? | Strike". Lo faresti?

Località: Power Room

Boss : Phoenix Magnion

Missione: Destroy Power Reactor

ELPIZO: There is no way to exterminate | ELPIZO: Non c'è modo di distruggere
all of Neo Arcadia. The rumor says | tutti i soldati di Neo Arcadia.
that there is an arms factory in a | Si dice che c'è un'industria bellica
city situated at about 100 km north | in una città situata circa 100 km a
of our Resistance Base... We found a | nord della nostra Resistance Base...
power reactor supplying electricity | Abbiamo trovato là vicino un reattore
to the factory close to there. If we | che fornisce energia alla fabbrica.
destroy the power reactor, we would | Se riuscissimo a distruggere il
be able to limit their number of | reattore, limiteremmo la produzione
enemy soldier. Will you do it? | dei soldati nemici. Lo faresti?

Località: Train of Neo Arcadia

Boss : Panter Flauclaws

Missione: Rob goods

ELPIZO: In this mission I'd like you | ELPIZO: In questa missione vorrei che
to seize supplies. Currently we are | tu ti impadronisca dei rifornimenti.
moving a large amount of troops, but | In questo momento stiamo spostando
we are a little short on supplies. | molti soldati e siamo a corto di
Therefore, we are thinking about | risorse. Perciò stiamo pensando di
assaulting an enemy transport and | attaccare il treno merci nemico per
seizing their supplies. Will you help? | impadronirci dei loro rifornimenti.
| Ci aiuterai?

++ rifiutando una missione

ELPIZO: Why don't we review a | ELPIZO: Forse è meglio provare con
different mission... | un'altra missione...

++ accettando una missione

JAUNE: Mission commencing... Everyone, | JAUNE: La missione ha inizio... Tutti
prepare for the transfer. | si preparino al trasferimento.

ROUGE: We are now ready to transfer... | ROUGE: Siamo pronti al trasferimento..
Transfer start! | Inizio trasferimento!

ELPIZO: Good Luck. | ELPIZO: Buona fortuna.

NEW RESISTANCE BASE 1

[parlando con i vari membri della base prima di iniziare le quattro missioni]

4° piano

SOLDATO: If you want to go to the area | SOLDATO: Se vuoi visitare le aree già
that you have already cleared, please | completate, ti prego di usare il
use the Trans Server. It is located | Trans Server. Questi è situato al
at the center of the commander room. | centro della sala del comandante ed è
It can transfer you to the other | in grado di trasferirti nelle altre
areas. In order to use the Trans | località. Per usare il Trans Server,
Server, stand in the middle of it and | posizionati al centro della stanza e
speak to the operator. | parla all'operatore.

++++
++++

ALOUETTE: Zero! I really wanted to see | ALOUETTE: Zero! Volevo davvero
you! I asked you to stay with us... | rivederti! Ti avevo chiesto di
You lied to me! But I'll forgive you | rimanere con noi... Mi hai mentito!
because you came back. | Ma ti perdonerò perchè sei tornato.

ALOUETTE: Ciel has looked sad since we | ALOUETTE: Ciel sembra triste da quando
escaped from our old base. I loved | siamo fuggiti dalla vecchia base.
our old Resistance Base, because I... | Adoravo la nostra vecchia base,
I don't like Commander Elpizo. | perchè... non mi piace Elpizo.

++++
++++

ROCINOLLE: You are the one who was | ROCINOLLE: Tu sei quello che hanno
brought here? Oh, you look completely | trasportato qua? Oh, sembra che ti
recovered. I'm Rocinolle... I look | sia ristabilito. Io sono Rocinolle...
after injured Reploids. When the | Mi occupo dei Reploid feriti. Quando
injury is serious, Cerveau will take | la situazione è critica, è Cerveau
care of them. | a prendersi cura di loro.

3° piano

ANDREW: You are new here. Welcome to | ANDREW: Sei nuovo di qua. Benvenuto
our base, son. My name is Andrew. If | nella nostra base, figliolo. Io sono
you have time, come to my place. I'll | Andrew. Se hai del tempo, vieni a
tell you an interesting story. | trovarmi. Ti racconterò una storia

| interessante.
|
ANDREW: What is your name, young man? | ANDREW: Come ti chiami, giovanotto?
Zero... You have the same name as | Zero... Hai lo stesso nome di quel
that legendary Reploid... Work hard | Reploid leggendario... Lavora sodo e
and don't disgrace that hero's name! | non disonorare il nome di quell'eroe!

_____ 2° piano

SOLDATO: Oh, Zero! You are safe! | SOLDATO: Oh, Zero! Sei salvo!
|
SOLDATO: It seems that there is | SOLDATO: Sembra che ci sia qualcosa
something wrong with the elevator and | che non funzioni con l'ascensore e
you can't move to the 1st or 5th | non si possono raggiungere il 1° ed
floors. Plus, you cannot go higher | il 5° piano. Inoltre non puoi salire
than the 5th floor. But, I think that | oltre il 5° piano. Ma penso che lo
it will be working soon... | ripareranno subito...

MISSIONE: FOREST OF DYSIS

++ inizio della missione

SOLDATO: Commander sent us here to | SOLDATO: Il Comandante ci ha mandati
investigate something called a Baby | qui per trovare un qualcosa chiamato
Elf... But we encountered the Neo | Baby Elf... ma abbiamo incontrato
Arcadian army. My comrades are still | l'esercito nemico. I miei compagni
somewhere in the forest. Please save | sono ancora da qualche parte nella
them, Zero! | foresta. Salvati, Zero, ti prego!
|

JAUNE: The ruins are beyond this | JAUNE: Le rovine sono oltre questa
forest. Use the portable Trans Server | foresta. Usa il Trans Server
and rescue the resistance soldiers | portatile e recupera i soldati della
who were lost. | Resistenza dispersi.

++ trovando i vari soldati

1° SOLDATO: Thank you, Mr. Zero. The | 1° SOLDATO: Grazie, signor Zero. Le
ruins are full of traps. Please be | rovine sono piene di trappole. Stia
careful. | attento per favore.
|
2° SOLDATO: Thank you. I hope the | 2° SOLDATO: Grazie. Spero che anche
others are fine. | gli altri stiano bene.
|
3° SOLDATO: Thank you so much... | 3° SOLDATO: Grazie mille... Mi sono
I went too far and got stuck... | inoltrato troppo e mi sono bloccato..
|
4° SOLDATO: I'm glad that you came | 4° SOLDATO: Sono felice che tu sia
here to help me. Thank you very much. | venuto qui ad aiutarmi. Grazie mille.
|
5° SOLDATO: Thanks!! I almost lost | 5° SOLDATO: Grazie! Avevo quasi perso
hope of a rescue... | le speranze di essere salvato...

++ nella sala del boss

HYLEG: Give that back... And your life | HYLEG: Restituiscilo... e ti potrei
may be spared. Hiss! | risparmiare la vita. Hiss!
|

ZERO: What are you waiting for... Run!	ZERO: Cosa stai aspettando... Scappa!
HYLEG: Hiss! This is a restricted area, even for us Neo Arcadians... You will never leave here alive. Hiss!	HYLEG: Hiss! Questa zona è riservata, anche per noi di Neo Arcadia... Non uscirai vivo da qui. Hiss!
++ dopo aver sconfitto il boss	
HYLEG: No... If only that Baby Elf wasn't stolen... I could have easily destroyed the nameless soldier... Hissssss!	HYLEG: No... Se solo il Baby Elf non fosse stato rubato... sarei riuscito a distruggere il soldato senza nome.. Hissssss!
CYBER-X: It's been a long time... Zero...	CYBER-X: È passato molto tempo... Zero...
ZERO: X!	ZERO: X!
CYBER-X: I can no longer rest... Both Baby Elves have awakened... The Baby Elves are still children... They cry for their mother as they tremble from the loneliness.	CYBER-X: Non posso più riposare... Entrambi i Baby Elf sono stati risvegliati... I Baby Elf sono ancora neonati... Si sentono soli e chiamano piangendo la loro madre.
ZERO: What's your point, X?	ZERO: Cosa intendi dire, X?
CYBER-X: The Baby Elves will do anything to reunite with their mother. Stir the humans' minds and bring chaos... It's all to meet their mother, the Dark Elf... The Dark Elf that I sealed...	CYBER-X: I Baby Elf faranno qualsiasi cosa per riunirsi alla loro madre. Anche alterare le menti umane e generare il caos... Tutto per tornare dalla loro madre, il Dark Elf... che io sigillai...
ZERO: Wait, X! The Dark Elf...	ZERO: Aspetta, X! Il Dark Elf.
++ fine della missione	
JAUNE: Mission accomplished.	JAUNE: Missione completata.
ROUGE: Transfer in progress... Two... One...	ROUGE: Trasferimento in corso... Due.. Uno...
JAUNE: Transfer complete.	JAUNE: Trasferimento completato.
ELPIZO: Well done, Zero. You have been very helpful! With your valuable cooperation, we've been able to retrieve another Baby Elf. We now have both Baby Elves that Neo Arcadia kept inside their vault. Once again, I'd like to thank you for your support.	ELPIZO: Ben fatto, Zero. Sei stato di grande aiuto! Con il tuo prezioso aiuto, siamo riusciti a recuperare un altro Baby Elf. Ora possediamo entrambi i Baby Elf che Neo Arcadia teneva in custodia. Ancora una volta, vorrei ringraziarti per il tuo supporto.

NEW RESISTANCE BASE 2

[parlando con i vari membri della base mentre si completano le quattro missioni iniziali]

5° piano

SOLDATO: Mr. Zero, leave this area to me. I'll take care of any enemies by myself. | SOLDATO: Mr. Zero, lasci a me questa area. Mi occuperò da solo di qualsiasi nemico.
|
SOLDATO: I just shot down an enemy minnow Mechaniloid. | SOLDATO: Ho appena abbattuto un piccolo veicolo nemico.

++++

++++

SOLDATO: Oh, Mr. Zero! I found a lost Cyber-elf earlier. Can you take this? I think this Cyber-elf would be happier with other the Cyber-elves. | SOLDATO: Oh, Mr. Zero! Ho trovato un Cyber-elf prima. Può prenderlo? Penso che questo Cyber-elf sarebbe più felice assieme ai suoi simili.
|
SOLDATO: Well, the scenery from here is outstanding... I can't help but forget about the fact that we are here on a mission. | SOLDATO: Beh, il panorama da qui è meraviglioso... Ma non posso dimenticare che siamo in missione.
|

4° piano

ALOUETTE: Oh, Zero! How are you doing in the new Resistance Base? I was told not to go to the other room, so I'm talking with it here... It is getting worse, so I want Ciel to fix it... But Ciel is busy... Boring! | ALOUETTE: Oh, Zero! Come ti trovi in questa nuova base? Mi hanno detto di non andare nelle altre stanze, così rimango qui a parlare... La bambola si sta rovinando, vorrei che Ciel la riparasse... Ma Ciel è occupata... Che noia!
|
ALOUETTE: Ciel showed me a very pretty Baby Elf in her room... I wonder how it will look when it grows up...? I named the elf Crea! Ciel said this is a good name! | ALOUETTE: Ciel mi ha mostrato un Baby Elf molto carino nella sua stanza... Mi chiedo come sarà una volta cresciuto... L'ho chiamato Crea! Ciel ha detto che è un bel nome!

++++

++++

HIRONDELLE: Hey, Zero! No one would believe me, but I'll tell you anyway. I saw green wind blow in the sky for a moment, just when you were being carried here. Ha ha ha... Or maybe I was seeing an illusion? | HIRONDELLE: Ehi, Zero! Nessuno mi crede, ma te lo dirò ugualmente. Ho visto nel cielo una scia verde per un istante, proprio mentre venivi portato qui. Ha ha ha... O forse era solo un'illusione?
|
HIRONDELLE: Hey, Zero! You know what? Inside the bushes in the forest, you can find various things... You will also find a ruin when you progress, which has many secrets. They are from the mystery of the Maverick Wars. | HIRONDELLE: Ehi, Zero! Lo sai? Tra i cespugli della foresta puoi trovare diverse cose... Troverai anche delle rovine più avanti che nascondono molti segreti. Sono reperti misteriosa delle Guerre dei Maverick.

++++

++++

PIC: Ha ha ha... You're doing very | PIC: Ha ha ha... Ti stai comportando

well, new comer. Now you must defeat
me to move on. No, no, I was only
kidding!

bene, novellino. Ora devi sconfiggere
me per proseguire. No, no, stavo solo
scherzando!

PIC: Do you know Ciel? I think she
shouldn't be a human being. The
reason why is because humans age and
grow old. But, there is a Reploid who
purposefully asked to look like an
old one... That's funny.

PIC: Conosci Ciel? Penso che non debba
essere umana. Questo perchè gli
umani crescono ed invecchiano. E c'è
anche un Reploid che ha chiesto
volontariamente di sembrare più
vecchio... Che buffo.

PIC: What? Is there anything more you
want to tell me? I wanted you to tell
me everything you can.

PIC: Sì? C'è altro che vorresti dirmi?
Vorrei che tu mi dicessi tutto il
possibile.

++++
++++

ROCINOLLE: What is happening Zero? If
you have time, please talk with old
Andrew. I want to listen to his
stories, but I am needed here. If you
talk with him, maybe you'll get
something good out of it...

ROCINOLLE: Cosa sta succedendo, Zero?
Se hai un po' di tempo, ti prego di
parlare con il vecchio Andrew. Io
ascolterei le sue storie, ma sono
occupata qui. Se parli con lui, forse
otterrai qualcosa di buono...

++++
++++

ELPIZO: You were amazing, Zero! You
did much better than I expected! I'd
like to leave the other missions to
you!

ELPIZO: Sei fantastico, Zero! Hai
fatto molto più di quanto mi
aspettassi! Vorrei affidare a te le
altre missioni!

++++
++++

DOIGT: Um? You must be Zero. My name
is Doigt. As Cerveau told me, you're
so well-designed that I can't believe
you're an old-type Reploid. I want to
see your insides, so do you mind if
I rip you apart? Ha ha ha. I'm
kidding. No really, I'm just kidding.
Don't look at me like that.

DOIGT: Um? Tu devi essere Zero. Io
sono Doigt. Come mi ha detto Cerveau,
tu sei così ben realizzato che è
incredibile che tu sia un vecchio
modello di Reploid. Vorrei vedere i
tuoi circuiti, ti dispiacerebbe se ti
smontassi? Ha ha ha. Scherzavo. No,
davvero, stavo solo scherzando. Non
guardarmi così.

DOIGT: By the way, Cerveau is so very
interesting... Once he gets deep into
research, he does not hear anything...
It seems there is no way that I will
ever be a match for him.

DOIGT: Comunque, Cerveau è davvero
incredibile... Una volta che inizia
un progetto, si estranea dal resto...
Sembra che io non sarò mai alla sua
altezza.

++++
++++

CERVEAU: Ah, Zero. Can you use your
weapons well? By the way... I wanted
to tell you one thing that I noticed
while watching you... You seem to
have a secret potential ability...

CERVEAU: Ah, Zero. Riesci ad usare
bene le tue armi? Ad ogni modo volevo
dirti una cosa che avevo notato
mentre ti osservavo... Sembra che tu
abbia un'abilità segreta dalle grandi

For example, if you defeat a boss enemy when your level is high, you will learn how to use their ability... And... If you use only Busters, the attack power of the bullets will increase... If you defeat many enemies with the Shield, your defense power will increase. It seems that there are more abilities inside you... It's really amazing... You are a Replid that was created a long time ago, but you have such incredible abilities... | potenzialità... Ad esempio, sconfiggendo un boss quando il tuo giudizio è elevato, imparerai la sua tecnica... E... usando solo lo Z-Buster, i proiettili diventeranno più potenti... Se sconfiggi molti nemici con lo Scudo, la tua difesa migliorerà. Sembra che tu abbia molte abilità dentro di te... È davvero incredibile... Sei un Replid realizzato molto tempo fa eppure possiedi queste incredibili capacità.

++++

++++

CIEL: Are you OK, Zero? I wonder why Elpizo is bothering you with these hard orders... If there is a very difficult mission, I will help you. Please tell me if you need the power of the Cyber-elf. And, I just remembered! The computer at the entrance has data that I have studied. Please take a look at it when you have time. | CIEL: Zero, stai bene? Mi chiedo perchè Elpizo ti dia sempre questi incarichi difficili... Se c'è una missione molto complessa, ti aiuterò. Dimmi se hai bisogno del potere dei Cyber-elf. Ah, mi sono appena ricordata! Il computer all'ingresso contiene i dati che ho studiato. Per favore dai loro un'occhiata quando hai un po' di tempo.

COMPUTER: Boot complete. Do you want to know? | COMPUTER: Avvio completato. Vuoi avere le informazioni?

(Yes)

Request accepted. What do you want? | Richiesta accettata. Che vuoi sapere?

•MAVERICK WARS - The Maverick Wars was started by the Sigma virus, which terrified the world. Eventually the Maverick Wars turned into everyone misusing the power of the Cyber-elves. Thanks to X, the evil Cyber-elves have been deleted. No further information can be found. | •MAVERICK WARS - Le Guerre dei Maverick furono causate dal Sigma virus, che terrorizzò il mondo. Il conflitto degenerò quando tutti abusarono del potere dei Cyber-elf. Grazie ad X, i Cyber-elf malvagi furono eliminati. Non ci sono ulteriori informazioni.

•CYBER-ELF - The Cyber-elf is a program created to support humans and Replids. The Cyber-elf has its own will and can talk. However, once it is used, it dies. | •CYBER-ELF - Il Cyber-elf è un programma realizzato per aiutare gli umani ed i Replid. La creatura ha una propria volontà e può parlare ma, una volta utilizzato, muore.

 3° piano

ANDREW: Oh, Zero... Are you doing well? | ANDREW: Oh, Zero... Tutto bene?
When I was new, I used to cause everyone problems because I couldn't learn things quickly. But you're working very hard without complaining about anything.. Good luck, young man. | Quando ero un novellino, ero solito causare problemi a tutti perchè imparavo lentamente. Ma tu stai lavorando sodo senza lamentarti di nulla... Buona fortuna, giovanotto.

ANDREW: Zero... If you have time, | ANDREW: Zero... Se hai del tempo,

I will tell you about my younger days. | vorrei raccontarti della mia
Want to listen? | gioventù. Vorresti ascoltarmi?

(No)

Are you busy...? How cold recent | Sei occupato...? Come sono
Reploids are... | insensibili i nuovi Reploid...

(Yes)

Oh! You want to listen! I was working | Oh! Vuoi ascoltarmi! Io lavoravo in
for a bread factory in a small | un panificio presso un piccolo
village... There was a clean and | villaggio... C'era un torrente pulito
beautiful creek near the factory. The | e meraviglioso vicino al panificio.
location was the best for making | Era il posto ideale per fare il pane.
bread. All the bread we made sold | Tutti i prodotti realizzati erano
very well. And the bread which sold | molto richiesti. Ed il pane più
the best was... Wait, I know I can | venduto era... Aspetta, penso di
remember this... Yes, it was buns | ricordarmelo... Sì, la ciambella con
with jam... No, no, no, buns with | la marmellata... No, no, no, quella
cream was our best seller. Some | con la crema era il nostro migliore
people came to buy our bread from far | prodotto. Alcuni venivano da molto
away places because they heard such | lontano per comprare il nostro pane
good things about our bread. I used | perchè era molto rinomato. Lavoravo
to work hard and not rest at all | duramente senza riposare affatto
because I was happy to see the smiles | perchè ero felice di vedere il
of those who ate our bread. I had | sorriso dei nostri clienti. Come
very happy days as a baker... But... | panettiere ho passato giorni felici..
Who expected that incident... I feel | Ma... chi avrebbe mai immaginato
sad to remember... Sorry, I can't | quell'incidente... Divento triste nel
tell you anymore. I'm just so sad now. | ricordarlo... Perdonami, non riesco
| più a parlarne. Sono così triste ora.

++++

++++

SOLDATI SALVATI NELLA FOREST OF DYSIS

S1: I would have been killed by the | S1: Quel mostro a forma di serpente mi
monster like a snake without you. | avrebbe ucciso se non ci fossi stato
Thank you, Zero. | tu. Grazie, Zero.

S2: Without you, I wouldn't be here... | S2: Senza di te, non sarei qui...
Thank you, Zero. | Grazie, Zero.

S3: You saved my life, Zero. Thank you | S3: Mi hai salvato la vita, Zero.
very much. | Grazie mille.

S4: Thank you for saving me. I didn't | S4: Grazie per avermi salvato. Non
think I would be able to come back | credevo proprio di poter tornare alla
like this. | base.

S5: Zero, thank you very much. You are | S5: Grazie mille, Zero. Sei davvero
the legendary hero! | l'eroe leggendario!

S6: I owe you, Zero... Thank you very | S6: Ti devo la vita, Zero... Grazie
much. | mille.

_____ 2° piano

SOLDATO: The pictures of the bosses in | SOLDATO: Le immagini dei boss presenti
the monitors of the commander's room | sui monitor nella sala del comandante

are taken by an advance team who used
very impressive spy techniques.
It must have been very risky to take
the pictures.

sono state scattate dalla nostra
incredibile squadra di spie. Deve
essere stato molto pericoloso
scattare quelle fotografie.

 1° piano

HIBOU: Zero!! I worried about you very
much! I must hurry! I must hurry!!
I must hurry!!! I have been working
so hard these days in order to please
Elpizo. I wish I could do operations
in that control room...

HIBOU: Zero!! Ero davvero preoccupato
per te! Devo andare! Devo andare!!
Devo andare!! Ho lavorato molto
duramente in questi giorni per
accontentare Elpizo. Un giorno vorrei
lavorare nel centro di comando...

HIBOU: I must hurry! I must hurry!!
I must hurry!!! I think I am the
hardest worker in this base. Zero, if
you meet Elpizo, tell him that I'm
working hard!

HIBOU: Devo andare! Devo andare!! Devo
andare!!! Credo di essere il miglior
lavoratore in questa base. Zero, se
dovessi incontrare Elpizo, digli che
sto lavorando duramente.

++++
++++

PERROQUIET: Nice to meet you, Zero. My
name is Perroquiet. I came here to
help Ciel locate data, but there are
just too many here... However,
I think the data on Baby Elves that
Ciel wants is not here...

PERROQUIET: Piacere di incontrarti,
Zero. Io sono Perroquiet. Sono venuto
qui per aiutare Ciel a trovare i dati
ma ce ne sono troppi... Comunque
credo che i dati sui Baby Elf che
Ciel sta cercando non stiano qui...

PERROQUIET: It will take a month to
check all the data here. I understand
she wants to study and test it as
soon as possible, but this schedule
is too difficult to accomplish.
By the way, I've never seen such a
beautiful elf...

PERROQUIET: Ci vorrà un mese per
controllare tutti i dati presenti.
Capisco che lei voglia studiarli e
provarli il prima possibile, ma la
ricerca è troppo difficile da
svolgere. Ad ogni modo, non ho mai
visto un Elf così bello...

++++
++++

MENART: Hiya! My name is Menart! I'm
not liked by everyone just because
I always blow off my work!

MENART: Hiya! Io sono Menart! Nessuno
mi sopporta perchè non mi presento
mai a lavorare!

MENART: Don't work so hard, because
you won't defeat Neo Arcadia!

MENART: Non ti sforzare troppo perchè
non riuscirai a battere Neo Arcadia.

++++
++++

AUTRUCHE: Hello, Mr. Zero. My name is
Autruche. I'm ashamed to say this...
I'm tall but I'm not good at heavy
work. In spite of the fact, I have to
carry goods in storage... I don't
know who decided the assignment but
they do not have any knowledge of
aptitude. Oh, I'm sorry... I really

AUTRUCHE: Salve, Mr. Zero. Io sono
Autruche. Mi vergogno a dirlo...
sono alto ma non sono adatto ai
lavori pesanti. Malgrado questo,
devo trasportare le casse nel
deposito... Non so chi abbia scelto
le mansioni, ma pare che non conosca
le attitudini. Oh, mi spiace... non

shouldn't complain. | dovrei proprio lamentarmi.
|
AUTRUCHE: Keep up the good work, Mr. | AUTRUCHE: Continui a lavorare sodo,
Zero. I also hang in there.. somehow.. | Mr. Zero. Resisterò anche io... in
| qualche modo...

MISSIONE: ENTRANCE OF COMPUTER FACILITY

++ inizio della missione

ROUGE: There are four cooling systems | ROUGE: Ci sono quattro sistemi di
for the computer room of the facility. | raffreddamento per i computer dello
Once you destroy all of the systems, | stabilimento. Una volta distrutti,
the abilities of the computer room | le capacità della sala computer
will be weakened. | risulteranno indebolite.

++ nella stanza del boss

POLER: Bwooooh! You are the one!? You | POLER: Bwooooh! Sei stato tu? Stai
are trying to destroy this and | cercando di distruggerlo per
confuse us! Bwooooh! I won't let you | confonderci! Bwooooh! Non ti
do that! | permetterò di farlo!

++ dopo aver sconfitto il boss

POLER: Gh gh gh... I can't believe | POLER: Gh gh gh... Non posso crederci.
this. I was beaten by this little bug | Sono stato sconfitto da questo
thing... Bobobohfa...! | piccolo insetto... Bobobohfa...!

++ fine della missione

JAUNE: Mission accomplished. | JAUNE: Missione completata.
|
ROUGE: Transfer in progress... Two... | ROUGE: Trasferimento in corso... Due..
One... | Uno...
|
JAUNE: Transfer complete. | JAUNE: Trasferimento completato.
|
ELPIZO: Well done. You are as amazing | ELPIZO: Ben fatto. Sei incredibile
as I thought you'd be. I've never | così come pensavo. Non ho mai avuto
doubted your success... Thanks to | dubbi sul tuo successo... Grazie ai
your cooperation, our operations are | tuoi sforzi, le nostre operazione
progressing fine. You are such a | procedono regolarmente. Sei davvero
great help to us. | di grande aiuto per noi.

MISSIONE: DESTROY POWER REACTOR

JAUNE: Destroy all power reactors to | JAUNE: Distruggi tutti i generatori
put a stop to the factory functions | per arrestare una volta per tutte la
for good. Currently, there are four | fabbrica. Attualmente ci sono quattro
power reactors in operation. | reattori in funzione.

++ distruggendo l'ultimo reattore

PHOENIX: What are you doing here? How | PHOENIX: Cosa stai facendo qui? Come

dare you fool around in my area! I am | osi aggirarti nella mia zona? Io sono
Phoenix Magnion. Well, you'll pay for | Phoenix Magnion. E te la farò pagare
this insult... With my phoenix flame! | per questo insulto... con le mie
I shall purify your evil mind with my | fiamme! Purificherò la tua mente
flame. | malvagia con il mio fuoco.

++ dopo aver sconfitto il boss

PHOENIX: ... I am... ...A phoenix... | PHOENIX: ... Io sono... una fenice...
I will be back... Again and again... | Ritornerò... ancora ed ancora... sino
Until you pay for your insult... Uh... | a quando non te la farò pagare...
Uwooooooh! | Uh... Uwooooooh!

JAUNE: Mission accomplished. | JAUNE: Missione completata.

ROUGE: Transfer in progress... Two... | ROUGE: Trasferimento in corso... Due..
One... | Uno...

JAUNE: Transfer complete. | JAUNE: Trasferimento completato.

ELPIZO: Thank you very much, Zero. | ELPIZO: Grazie mille, Zero. Un altro
Another concern has been handled | passo avanti è stato fatto grazie a
thanks to you, and our operations are | te e le nostre operazioni procedono
moving smoothly. I'm now very | regolarmente. Ora sono molto
confident of our success. | fiducioso nel nostro successo.

MISSIONE: TRAIN OF NEO ARCADIA

++ inizio della missione

JAUNE: We confirmed that there are | JAUNE: Abbiamo la conferma che ci sono
supplies in this transport train. | rifornimenti su questo treno merci.
Watch out for obstructions and seize | Stai attento agli ostacoli e deruba
the train. | il treno.

++ presso il Vagone Merci

JAUNE: Mr. Zero! Please listen! Enemy | JAUNE: Signor Zero! Ascolti! Veicoli
Mechaniloids are approaching you. | nemici si stanno avvicinando a te.
Their mission is to retrieve the | La loro missione è di recuperare i
supplies. Please protect the supplies | rifornimenti. La prego di proteggere
and defeat the enemies. | le casse e di distruggere i nemici.

++ affrontando il boss

PANTER: Hey, you! Don't you know that | PANTER: Ehi, tu! Non sai che questo è
this is Master Harpuia's territory? | il territorio di Padron Harpuia? Huh,
Huh, a minion of the resistance force! | un soldato delle forze ribelli!
I shall stop you! | Ti fermerò!

++ dopo aver sconfitto il boss

PANTER: No... No... I can't believe | PANTER: No... No... Non riesco a
this... Master Harpuia... I'm ashamed. | crederci... Padron Harpuia... Chiedo
I was not good enough... Guhhha...h! | perdono. Non sono stato all'altezza..
| Guhhha...h!

JAUNE: Mission accomplished. | JAUNE: Missione completata.

ROUGE: Transfer in progress... Two... One...		ROUGE: Trasferimento in corso... Due.. Uno...
JAUNE: Transfer complete.		JAUNE: Trasferimento completato.
ELPIZO: Excellent. We now have enough supplies to launch our all-out attack. The preparations are almost done, and we are going to open fire shortly. Thank you very much for your support, Zero. We appreciate your continued support.		ELPIZO: Eccellente. Ora abbiamo abbastanza risorse per lanciare il nostro attacco frontale. Presto apriremo il fuoco ed i preparativi sono quasi terminati. Ti ringrazio molto per il tuo supporto, Zero. Apprezziamo il tuo costante aiuto.

L'OPERAZIONE RIGHTEOUS STRIKE

++ dopo aver terminato le quattro missioni iniziali

ELPIZO: Thanks to you, we have completed our preparations for our all-out attack. Now leave everything to us. You can save your current data, and take a rest. You deserve it.		ELPIZO: Grazie a te abbiamo completato i preparativi per il nostro attacco frontale. Ora puoi lasciare fare a noi. Puoi salvare i tuoi progressi e riposarti. Te lo sei meritato.
--	--	---

++ tornando nella Sala Missioni

SOLDATO: We are ready to open fire, sir.		SOLDATO: Siamo pronti ad aprire il fuoco, signore.
ISOSU: We're waiting for the signal, sir!!		ISOSU: Stiamo aspettando il segnale, signore!!
ELPIZO: Well... The time has come to launch a massive attack against Neo Arcadia. Or maybe it's best to say that it is time to destroy it once and for all. I'm happy to announce that we are commencing this Operation Righteous Strike! This has been a team effort, but I would especially like to thank the efforts of Zero. Now, ladies and gentlemen, BEGIN...		ELPIZO: Bene... È giunto il momento di di sferrare un attacco contro Neo Arcadia. O è meglio dire che è il tempo di distruggerla una volta per tutte. Sono felice di annunciare l'inizio dell'Operazione Righteous Strike! È stato un lavoro di squadra ma voglio ringraziare specialmente gli sforzi compiuti da Zero. Ora, signore e signori, SI COMINCIA...

CIEL: Wait!		CIEL: Aspetta!
-------------	--	----------------

ELPIZO: What is it, Ms. Ciel?		ELPIZO: Cosa è successo, Miss Ciel?
-------------------------------	--	-------------------------------------

CIEL: Is this necessary? Do we really have to do this? If we conduct an all-out attack, the casualties will be so high...		CIEL: È davvero necessario tutto questo? Se iniziassimo un attacco frontale, le vittime sarebbero molto numerose...
--	--	--

ELPIZO: I'm afraid that's the price we must pay for our future. It's sad...		ELPIZO: Mi dispiace che questo sia il prezzo da pagare per ottenere il nostro futuro. È triste...
--	--	---

CERVEAU: Ciel's research will be completed soon... Once the substitute		CERVEAU: La ricerca di Ciel sarà presto completata... Una volta
---	--	--

<p>energy has been developed, Neo Arcadia loses its reason to crackdown on us... Will you give us a little more time?</p> <p>ELPIZO: That... Well, that's nothing but a sweet illusion. If a substitute energy is developed, and if we give it to them for free, I don't think Neo Arcadia will show mercy to us...</p> <p>CIEL: B... But...</p> <p>ELPIZO: Silence! I apologize for my orders, Ms. Ciel. But you must follow them. I'm... I'm so worried about you Replolds... About Ms. Ciel... and about the resistance soldiers... I just want what is best for YOU ALL!! All troops. Open fire... Engage!</p> <p>JAUNE: All troops. Open fire now!</p> <p>ISOSU: Roger!</p> <p>ELPIZO: I'm going to the front line to give commands. Transfer me.</p> <p>JAUNE: Preparing to transfer.</p> <p>ELPIZO: Don't worry. We can work this out later... And when this is all over, I... I'd like to...</p> <p>ROUGE: Transfer commencing.</p> <p>CERVEAU: Zero, will you follow Commander Elpizo? I've got a very bad feeling...</p> <p>JAUNE: Zero, please. Will you watch him? Thank you, Zero. Preparing to transfer.</p> <p>ROUGE: Transfer commencing. Transfer start!</p> <p>JAUNE: Good luck...</p>	<p>realizzata la nuova fonte di energia, Neo Arcadia non avrà più motivo per darci la caccia... Perché non ci da ancora un po' di tempo?</p> <p>ELPIZO: Ciò... beh, è solo una mera illusione. Se sviluppissimo una nuova fonte di energia e la condividessimo gratuitamente con tutti, non penso che Neo Arcadia avrebbe pietà di noi.</p> <p>CIEL: M... Ma...</p> <p>ELPIZO: Silenzio! Chiedo scusa per i miei ordini, Ciel. Ma tu devi rispettarli. Io... io sono preoccupato per voi Replod... per Miss Ciel... e per tutti i soldati della Resistenza... Io voglio solo ciò che è meglio per VOI TUTTI!! A tutte le unità. Aprite il fuoco!</p> <p>JAUNE: A tutte le unità. Fuoco!</p> <p>ISOSU: Ricevuto!</p> <p>ELPIZO: Mi reco in prima linea per dare ordini. Teletrasportatemi là.</p> <p>JAUNE: Prepararsi al trasferimento.</p> <p>ELPIZO: Non preoccupatevi. Dopo ci occuperemo di tutto questo... e quando tutto sarà finito... mi... mi piacerebbe...</p> <p>ROUGE: Trasferimento iniziato.</p> <p>CERVEAU: Zero, seguiresti il Comandante Elpizo? Ho un brutto presentimento...</p> <p>JAUNE: Zero, ti prego. Lo proteggerai? Grazie, Zero. Prepararsi al trasferimento.</p> <p>ROUGE: Trasferimento in preparazione. Trasferimento attivato!</p> <p>JAUNE: Buona fortuna...</p>
---	---

LA DISFATTA

[Residential Area, dopo aver sconfitto i boss]

<p>LEVIATHAN: Why are you so late, Zero? I was so bored that we had to retire all the resistance soldiers to pass</p>	<p>LEVIATHAN: Perché sei così in ritardo, Zero? Mi ero così annoiata che ho dovuto distruggere tutti i soldati</p>
---	--

the time... All that remains is only | della Resistenza come passatempo...
this inferior ex-Neo Arcadia citizen. | Rimane solo questo ridicolo ex membro
| di Neo Arcadia.
|
FEFNIR: Zero, I've been waiting for | FEFNIR: Zero, ti ho aspettato a lungo.
you too long. They were too weak to | Queste truppe erano troppo deboli per
have fun with... I have wanted to | potermi soddisfare... Voglio
face you. Why don't we have fun | affrontarti. Perché ora non ci
together!! | divertiamo assieme??
|
HARPUIA: Stop! | HARPUIA: Fermi!
|
FEFNIR: Wha...! | FEFNIR: Cosa...?
|
HARPUIA: Did you come to | HARPUIA: Sei venuto a
rescue this Replloid, Zero? | salvare questo Replloid, Zero?
|
ZERO: ... Yeah. | ZERO: ... Certo.
|
HARPUIA: Why do you bother? Even if | HARPUIA: Perché? Anche se tu lo
you help him, he won't thank you. | aiutassi, lui non ti ringrazierebbe.
And... If he lives, even more | E... se continuasse a vivere, molti
resistance soldiers are going to die. | altri soldati ribelli morirebbero.
|
ZERO: I'll save this Replloid... And | ZERO: Salverò questo Replloid... e non
I won't let any more resistance | permetterò che altri soldati della
soldiers die. | Resistenza muoiano.
|
HARPUIA: How greedy... But can you | HARPUIA: Sei ambizioso... ma sei
really do that by yourself? | davvero sicuro di farcela?
|
JAUNE: Emergency call for Zero! An | JAUNE: Chiamata d'emergenza per Zero!
unidentified object is rapidly flying | Un oggetto volante non identificato
toward the Resistance Base. Return to | si sta avvicinando alla base. Ritorna
base immediately! | subito al quartier generale!
|
LEVIATHAN: Ooh. Can you hear it? A | LEVIATHAN: Ooh. Riesci a sentirlo? Un
bombardment aircraft is heading for | bombardiere si sta dirigendo verso la
your base with a special bomb. | tua base portando una bomba speciale.
|
FEFNIR: Using bombs is not my style. | FEFNIR: Usare le bombe non è nel mio
But all is fair in love and war... | stile. Ma in guerra ed in amore tutto
| è permesso...
|
HARPUIA: Your resistance forces have | HARPUIA: Le tue truppe ribelli hanno
made a mistake that can't be forgiven. | compiuto un errore imperdonabile. Neo
Neo Arcadia, or should I say, human | Arcadia, o meglio, la società umana
society is not a thing that Replloids | non è un'entità contro cui i Replloid
can rebel against. If they do, they | possano ribellarsi. Facendolo,
should be exterminated... | questi verrebbero sterminati...
|
ZERO: Operator! Transfer us back to | ZERO: Operatore! Riportaci subito alla
the base! | base!
|
JAUNE: Roger... Transfer commencing. | JAUNE: Ricevuto... Trasferimento
| iniziato.
|
HARPUIA: Zero... I don't think that | HARPUIA: Zero... Non credo che sia
justice is destroying resistance | giusto distruggere la Resistenza. Ma
forces. But, as long as they try to | sino a quando essa non obbedirà agli

disobey humans, destroying them is my | umani, è mio dovere eliminarla.
goal. |

MISSIONE: AIRCRAFT

++ dopo aver recuperato Elpizo

JAUNE: We have injured. Bring the | JAUNE: Abbiamo un ferito. Chiamate la
Emergency squad. | squadra medica.

ROUGE: Transfer in progress... Two... | ROUGE: Trasferimento in corso... Due..
One... Transfer complete. | Uno... Trasferimento completato.

JAUNE: Stand-by alert. The huge enemy | JAUNE: Attivato l'allarme. Un grosso
aircraft is approaching. Estimated | velivolo nemico si sta avvicinando.
time of arrival is... Ten minutes. | Tempo stimato... dieci minuti.

ZERO: I'll take care of it. Ready a | ZERO: Me ne occuperò io. Preparate un
shuttle. | aereo.

JAUNE: Roger. Zero is going to | JAUNE: Ricevuto. Zero si prepara ad
intercept it. Prepare an aircraft for | intercettarlo. Preparate un aereo per
launch. | il lancio.

CIEL: I'm coming with you, Zero! | CIEL: Conto su di te, Zero! Ho sentito
I heard it is carrying a special bomb. | che sta trasportando una bomba
I don't think you can just destroy it. | speciale. Non credo che riuscirai a
You must neutralize it before you can | distruggerla. Devi disattivarla prima
destroy it. | di colpirla.

ZERO: No. It's too dangerous. | ZERO: No. È troppo pericoloso.

CIEL: Zero. You can act brave, but you | CIEL: Zero. Tu sei coraggioso, ma non
shouldn't be reckless. You know we | devi agire d'impulso. Lo sai che non
have no other choice. | abbiamo altra scelta.

ZERO: Use a portable Trans | ZERO: Usa un Trans Server
Server... I'll let you know when. | portatile... Ti farò sapere quando.

++ inizio della missione

PILOTA: No, we can't approach any | PILOTA: No, non possiamo avvicinarci
further... Or we will appear on their | di più... o appariremo sui loro
radar. | radar.

CIEL: ...Zero. Once you reach the | CIEL: ...Zero. Una volta raggiunto il
enemy aircraft, please let me know by | velivolo nemico, fammi sapere quando
activating a portable Trans Server. | attivare il Trans Server portatile.

++ entrando nella Sala Comandi

ZERO: I set the transfer coordinates. | ZERO: Ho impostato le coordinate.
Transfer Ciel here. | Trasferite qui Ciel.

CIEL: I'll quickly release the bomb... | CIEL: Attiverò rapidamente la bomba...
The device is... It's here. I need | Il dispositivo... si trova qui. Ho
ninety seconds to release fuse. | bisogno di novanta secondi per
Please, provide cover for me... | spegnere il fusibile. Nel frattempo

		coprimi le spalle...
++ dopo che sono passati 45 secondi		
CIEL: I finished about half of my analysis...		CIEL: Sono quasi a metà del mio compito...
++ quando mancano 10 secondi		
CIEL: Maybe I'll be done shortly...		CIEL: Forse ho quasi finito...
++ terminato il conto alla rovescia		
CIEL: The fuse has been released!		CIEL: Il fusibile è spento!
JAUNE: We confirmed the fuse has been released. Preparing to transfer. Secure your position.		JAUNE: Confermiamo lo spegnimento del fusibile. Pronti al trasferimento. Stabilizzate la vostra posizione.
ROUGE: Position secured. Transfer commencing.		ROUGE: Posizione stabilizzata. Inizio trasferimento.
ZERO: Ciel! You go ahead!!		ZERO: Ciel! Vai prima tu!!
CIEL: All right! You follow me quickly!!		CIEL: Va bene! Tu seguimi subito!!
++ dopo che Ciel si è teletrasportata		
CIEL: It's an emergency, Zero! Due to air turbulence... The transfer won't work! The storage of the aircraft is broken. Please escape from there!!		CIEL: Emergenza, Zero! A causa di una turbolenza... il trasferimento non funziona! Il deposito del velivolo è danneggiato. Fuggi subito da là!!
++ raggiungendo la stiva		
CIEL: Please jump off! Our aircraft is on standby and ready to pick you up.		CIEL: Lanciate! Il nostro aereo è pronto a recuperarvi.
KUWAGUST: Don't expect you can go back easily. Zero! I know you have released the bomb... However, we can still continue our mission if I have the aircraft crash into your base! I am Kuwagust Anchus! We will become a flaming arrow and crash into your base!		KUWAGUST: Non pensare di poter tornare indietro facilmente. Zero! So che hai disattivato la bomba... Ma posso continuare la missione facendo schiantare il velivolo sulla vostra base! Io sono Kuwagust Anchus! Noi diverremo una freccia infuocata e ci schianteremo sulla tua base!
++ dopo aver sconfitto il boss		
KUWAGUST: B... brotheeeeeer! I'm soooooorry... I failed to avenge yooooou!		KUWAGUST: F... fratelloooooo! Mi dispiaceeeee... Non sono riuscito a vendicartiiii!

LA SCOMPARSA DI ELPIZO

[dopo aver completato la missione Aircraft]

JAUNE: Zero, Ciel, thanks for		JAUNE: Zero, Ciel, grazie per aver
-------------------------------	--	------------------------------------

intercepting the aircraft.		intercettato il velivolo.
CIEL: Where's Commander Elpizo?		CIEL: Dov'è il Comandante Elpizo?
JAUNE: Commander Elpizo has assigned Ciel as the acting commander and took to the field.		JAUNE: Il Comandante Elpizo ha deciso che sia Ciel a dirigere le operazioni e si è diretto sul campo.
ROUGE: His current location is unknown. I will play the message he left behind. Listen.		ROUGE: La sua posizione attuale è sconosciuta. Riproduco il messaggio che ha lasciato. Ascoltate.
ELPIZO: Ms. Ciel... Our operation has failed... You can blame my foolishness. Ha ha... I'm such a fool. I was an errand boy in Neo Arcadia. When I came here, they assigned me as a commander, and I failed everyone. I was such a fool... This is all because... I didn't have the power... I want to be strong... I want to be all-powerful... I want to be the most powerful Reploid ever... I'll destroy Neo Arcadia... And all the humans! Then... I'll be a true HERO!		ELPIZO: Miss Ciel... La nostra operazione è stata un fallimento... Può biasimare la mia follia... Ha ha. Sono proprio uno stupido. Ero un fattorino a Neo Arcadia. Quando sono arrivato qui, sono stato nominato comandante, ed ho deluso tutti. Sono stato un folle... Tutto questo perchè non ho avevo il potere... Voglio essere forte... voglio essere onnipotente... voglio essere il più potente Reploid mai esistito... Distruggerò Neo Arcadia... e tutti gli umani... e diverrò un vero EROE!
JAUNE: We may be able to track down the history of the Trans Server that Elpizo used... Here they are...		JAUNE: Dovremmo essere in grado di rintracciare gli spostamenti del Trans Server usato da Elpizo. Eccoli.
ROUGE: The Commander must be in one of these locations. Will you follow, locate, and bring the Commander back?		ROUGE: Il Comandante deve trovarsi in una di queste località. Potreste seguire, trovare e riportare indietro il Comandante?
CIEL: We must... We must help Elpizo...		CIEL: Noi dobbiamo... aiutare Elpizo..

++ le varie missioni

CIEL: I'll bet that Elpizo is in one of these areas.		CIEL: Scommetto che Elpizo si trovi in una di queste località.
--	--	--

Località: Forest of Notus
 Boss : Burble Hekelot
 Missione: Chase Elpizo

CIEL: This must be ruins of the lost civilization which Neo Arcadia has been administrating. This area is considered to be the forbidden land, where even the Neo Arcadian citizens are not allowed to enter... I don't understand why Elpizo went there... Will you go there?		CIEL: Queste devono essere le rovine dell'antica civiltà governata da Neo Arcadia. Questa zona è considerata proibita e neppure i cittadini di Neo Arcadia possono accedervi... Non capisco perchè Elpizo si sia recato là... Andresti a controllare?
--	--	---

Località: Roof of Computer Facility
 Boss : Fairy Leviathan

Missione: Chase Elpizo

CIEL: This is Neo Arcadia's computer facility in Antarctica. You have destroyed most of it, but some of the systems are still alive. Elpizo seems to be trying to find out the secret code to go into the facilities in Neo Arcadia... I wonder if he intends to break into Neo Arcadia alone... Will you go there? | CIEL: Questo è il centro di comando di Neo Arcadia nell'Antartide. Tu hai già distrutto molti sistemi, ma alcuni sono ancora in funzione. Elpizo sembra sia alla ricerca di un codice segreto che gli consenta di entrare a Neo Arcadia... Mi chiedo se voglia irrompere da solo in Neo Arcadia... Andresti a controllare?

Località: Crystal Cave

Boss : Sage Harpuia

Missione: Chase Elpizo

CIEL: This is the crystal cave where the bombardment aircraft that we destroyed has crashed... Elpizo seems to have been there to look for something, but I don't know what it is... Since the area is very close to our base, I asked some resistance soldiers to look for Elpizo. I don't know if they can manage by themselves. Will you help them? | CIEL: Questa è la caverna dei cristalli dove è precipitato il velivolo che abbiamo intercettato... Elpizo sembra che si sia recato là alla ricerca di qualcosa, ma non so cosa... Poichè la zona si trova molto vicina alla nostra base, ho chiesto ad alcuni soldati di cercare Elpizo. Non so se riusciranno a farcela da soli. Andresti ad aiutarli?

Località: Shuttle Factory

Boss : Fighting Fefnir

Missione: Chase Elpizo

CIEL: This is a redundant factory. But I guess they reconstructed it, and it was working on a small scale... Why this place, anyway? What did Elpizo go to this factory for? I don't understand. Still, one thing I'm certain is that it's too dangerous to act alone. Please stop him. | CIEL: Questa è una fabbrica superflua. Ma penso che l'abbiano ricostruita, anche se non era molto importante... Perchè, mi chiedo? Perchè Elpizo si è recato proprio là? Non capisco. So solo che è molto pericoloso per lui agire da solo. Ti prego, fermalo.

++ rifiutando una missione

CIEL: Which are you interested in? | CIEL: Quale missione ti interessa?

++ accettando una missione

JAUNE: Mission commencing... Everyone, prepare for the transfer. | JAUNE: La missione ha inizio... Tutti si preparino al trasferimento.

ROUGE: We are now ready to transfer... Transfer start! | ROUGE: Siamo pronti al trasferimento... Inizio trasferimento!

CIEL: I wish you good luck. | CIEL: Ti auguro buona fortuna.

++ inizio della missione

ELPIZO: Ha ha ha, Zero. Nice to see you again. Are you... Looking for me?		ELPIZO: Ha ha ha, Zero. Lieto di rivederti. Mi stavi... cercando?
ZERO: Return to the base. What can you do by yourself...?		ZERO: Ritorna alla base. Cosa pensi di poter fare da solo...?
ELPIZO: Actually, I can do anything and everything... If I obtain a certain thing. I learned about something that makes you invincible once you obtain it... Thanks to these Baby Elves...		ELPIZO: A dire il vero, posso fare qualsiasi cosa... una volta ottenuto un certo oggetto. Ho sentito dire che questi Baby Elf sono fondamentali per ottenere un potere che rende invincibili...
ZERO: You mean... The Dark Elf...		ZERO: Vuoi dire... il Dark Elf...
ELPIZO: Yes. Hee hee hee. I once thought it was something from mythology... But I was wrong. I have come believe in it. The key to unlock the seal of the Dark Elf is somewhere around here... Let's see who'll find it first!		ELPIZO: Esatto. Hee hee hee. Pensavo fosse solo una leggenda... ma mi sbagliavo. Devo credere che esista davvero. La chiave per aprire il sigillo del Dark Elf è qui da qualche parte... Vediamo chi la troverà per primo!
CIEL: ... You found Elpizo. Zero... Take care of him... Please.		CIEL: ... Hai trovato Elpizo. Zero... Occupati di lui... Ti prego.

++ presso la stanza del boss

ELPIZO: Hee hee hee. Finally, I found the key! Nice try, Zero. Hee hee hee.		ELPIZO: Hee hee hee. Finalmente ho trovato la chiave! Bel tentativo, Zero. Hee hee hee.
BURBLE: W... Waaait! Wait. Wait. Wait. No one can go beyond here, ribbid! This is an order of Master Harpuia, ribbid!? Hmm? Is there someone on the other side of the door? Ribbid. No way... This must be a false alarm. I need to have my sensor replaced...		BURBLE: A... Aspettaaa! Aspetta. Aspetta. Aspetta. Nessuno può andare oltre! È un ordine di Padron Harpuia!? Hmm? C'è qualcuno oltre il portone? Impossibile... Deve essere un falso allarme. Devo far ricontrollare i miei sensori...
++ dopo aver sconfitto il boss		
BURBLE: Um... Ugha... Master Harpuia! How can I apologize to Master Harpuia? Ug... Gwaaaah!		BURBLE: Um... Ugha... Padron Harpuia! Come potrò chiedere perdono a Padron Harpuia? Ug... Gwaaaah!
ELPIZO: Gha ha ha ha! Now... All I have to do is break the seal of the Dark Elf. Then I will be as strong as you, Zero. Or should I say stronger than you...? Oh, don't get me wrong... I won't use this power for evil. I do this for world peace. And, for Miss Ciel!		ELPIZO: Gha ha ha ha! Ora... non mi rimane che spezzare il sigillo del Dark Elf. Diventerò forte come te, Zero. O forse dovrei dire, ancora più forte di te...? Non fraintendermi... Non voglio usare questo potere per fare del male. Lo userò per la pace nel mondo. E per Miss Ciel!
BABY ELF: Mi mimi... Mam.. ma... Mi Mimimi...		BABY ELF: Mi mimi... Mam.. ma... Mi Mimimi...

CYBER-X: Sorry, Zero... I didn't expect them to have become that strong...		CYBER-X: Mi dispiace, Zero... Non mi aspettavo fossero diventati così forti...
ZERO: X...		ZERO: X...
CYBER-X: As long as I'm protecting the seal of the main body, I'm not ready to deal with them...		CYBER-X: Fino a quando proteggerò il sigillo del corpo centrale, non sarò pronto ad affrontarli...
ZERO: Don't worry... I'll handle it...		ZERO: Non temere... Me ne occuperò io.
CYBER-X: She is responding to her children... Zero... We have no time... You must find a way to stop Elpizo.		CYBER-X: Sta rispondendo ai suoi figli... Zero... Non c'è più tempo... Devi trovare un modo per fermare Elpizo.
ZERO: The Dark Elf... Mission accomplished. Transfer me back.		ZERO: Il Dark Elf... Missione completata. Trasferitemi alla base.
ROUGE: Roger. Transfer commencing.		ROUGE: Ricevuto. Inizio trasferimento.
++ fine della missione		
JAUNE: Mission accomplished.		JAUNE: Missione completata.
ROUGE: Transfer in progress... Two... One...		ROUGE: Trasferimento in corso... Due.. Uno...
JAUNE: Transfer complete.		JAUNE: Trasferimento completato.
CIEL: The Dark Elf... A key to unlock the seal... Invincible power... I'm not sure... What's Elpizo is up to...? I believe it's wrong to bring peace to the world with power. Please Zero.. Please stop him!		CIEL: Il Dark Elf... La chiave per aprire il sigillo... Potere supremo.. Non capisco.. Cosa vuole fare Elpizo? Penso che sia sbagliato imporre la pace con la violenza. Ti prego, Zero.. Ti prego, fermalo!

NEW RESISTANCE BASE 3

[parlando con i vari membri della base mentre si completano le quattro missioni alla ricerca di Elpizo]

 5° piano

SOLDATO: To tell the truth... My hand on the trigger was trembling when I saw a bombardment aircraft. Though I'm a resistance soldier... I'm ashamed to admit it...		SOLDATO: A dire il vero... la mano sul grilletto ha tremato quando ho visto il veicolo nemico. Anche se sono un soldato della Resistenza... Mi vergogno ad ammetterlo...
---	--	--

++++
++++

SOLDATO: I heard that Miss Ciel is commanding operations. Is she all		SOLDATO: Ho sentito che Miss Ciel ora dirige le operazioni. Lei sta bene?
---	--	--

right? Don't get me wrong... I didn't mean that I don't trust Miss Ciel. | Non mi fraintenda... Non volevo dire che non mi fido di Miss Ciel.

_____ 4° piano

ALOUETTE: Zero! What became of Elpizo? | ALOUETTE: Zero! Cosa è successo ad
No one tells me anything about him... | Elpizo? Nessuno mi dice niente...

ALOUETTE: You know, I found a new Baby | ALOUETTE: Sai, ho trovato un nuovo
Elf in Ciel's room. But it has gone | Baby Elf nella stanza di Ciel. Ma è
somewhere with Crea... I wanted to | sparito assieme a Crea... L'ho
name it Prea... Umm, well... Anyway | chiamato Prea... Umm, beh... Credi
do you think that they will be back? | che torneranno un giorno?

(Yes...)

Yahoo! I think they will be back, too! | Yahoo! Anche io credo che torneranno!

(No...)

Why do you say that? I hate you! | Perchè lo dici? Ti odio!

ALOUETTE: I want Ciel to show me the | ALOUETTE: Vorrei che Ciel mi mostrasse
Baby Elves again! | di nuovo i Baby Elf!

++++

++++

HIRONDELLE: Hey, Zero! You know what? | HIRONDELLE: Ehi, Zero! Lo sai? Nella
In the center part of Neo Arcadia, | parte centrale di Neo Arcadia c'è un
there is a very huge tree, which | albero enorme che non ho mai visto
I have never seen anywhere else. | altrove. Dietro le sue radici
Behind its root, you may find | potresti trovare qualcosa di molto
something important. However, it's | importante. Però non è semplice
not easy for you to get there. Due to | arrivare fin là. Questo perchè l'area
the fact that the area is protected | è protetta da molti edifici. A dire
by many buildings. Actually, this is | il vero, è solo una diceria che ho
just a rumor that I heard from | sentito da qualcun altro. Quindi
someone else. So I guess it just | penso che dipenda da quanto tu creda
depends on your belief in rumors... | alle dicerie...

HIRONDELLE: What's up, Zero? Did you | HIRONDELLE: Cosa c'è, Zero? Hai già
already find Elpizo? I can't | trovato Elpizo? Non riesco a capire
understand what he wants... | cosa lui voglia...

++++

++++

PIC: New comer, did you come here to | PIC: Pivello, sei venuto qui a sentire
listen to my sarcastic comment? By | i miei commenti sarcastici? Ad ogni
the way, what's going on with | modo, cosa è successo al Comandante
Commander Elpizo? Shouldn't you catch | Elpizo? Non dovresti trovarlo il
him as soon as possible? | prima possibile?

PIC: Hey, why are you working so hard? | PIC: Ehi, perchè lavori così sodo?
Do you think you can change this | Pensi di poter cambiare questo mondo
world by yourself? If you think so, | da solo? Se lo pensi sul serio, sei
you are the happiest man in the world. | la persona più felice del mondo.

++++

++++

SOLDATO: Zero... Are you using the Trans Server well? It's very useful. | SOLDATO: Zero... Stai usando il Trans Server? È molto utile.

++++

++++

ROCINOLLE: Hey, Zero. I heard about Elpizo... What on earth is he thinking? Please be careful. | ROCINOLLE: Ehi, Zero. Ho sentito di Elpizo... Cosa diavolo sta pensando? Ti prego di fare attenzione.

++++

++++

CIEL: Things are getting terrible, Zero... I am very worried about Elpizo. It's important to find out where he is right now... | CIEL: Le cose stanno peggiorando, Zero... Sono molto preoccupata per Elpizo. È importante scoprire dove si trovi adesso...

++++

++++

DOIGT: Oh, hello Zero. I heard you're doing great. It's all thanks to the weapons that Cerveau developed! ... Well, I shouldn't say that because you might get mad. | DOIGT: Oh, salve Zero. Ho sentito che stai lavorando alla grande. Tutto grazie alle armi realizzate da Cerveau! ... Beh, non dovrei dire così perchè potresti arrabbiarti.

DOIGT: Cerveau and I are making weapons for all the resistance soldiers. But, it's just too much work for the two of us... | DOIGT: Io e Cerveau stiamo realizzando armi per tutti i soldati della Resistenza. È davvero troppo lavoro per due sole persone...

++++

++++

CERVEAU: Zero, it seems very noisy in the base, what's happening? ...What? Elpizo? He is dangerous. He should be the first person you locate! | CERVEAU: Zero, la base sembra in subbuglio, cosa è successo? ...Cosa? Elpizo? È un pericolo. Dovresti trovarlo il prima possibile!

CERVEAU: Zero, catch Elpizo as soon as possible. Before it is too late... | CERVEAU: Zero, riprendi Elpizo il prima possibile. Prima che sia troppo tardi...

++++

++++

COMPUTER: Boot complete. Do you want to know? | COMPUTER: Avvio completato. Vuoi avere le informazioni?

(Yes)

Request accepted. What do you want? | Richiesta accettata. Che vuoi sapere?

•X - X is... A Replid who was a famous Maverick Hunter. After he ended the Maverick Wars, he created Neo Arcadia in hope of creating a lasting peace. However, he went missing and his location is still | •X - X è... un Replid noto per essere un Maverick Hunter. Dopo che mise fine alle Guerre dei Maverick, lui realizzò Neo Arcadia nella speranza di ottenere una pace duratura. Tuttavia scomparve e la sua posizione

unknown... If Cyber-elf X is real... | è tuttora sconosciuta... Se Cyber-X è
Then the body of the original X | è reale... allora il corpo dell'X
should still exist somewhere. | originale deve ancora trovarsi da
| qualche parte.

•FOUR GUARDIANS - The Four Guardians | •FOUR GUARDIANS: I Quattro Guardiani
are Harpuia, Fefnir, Leviathan and | sono Harpuia, Fefnir, Leviathan e
Phantom. They are designed based upon | Phantom. Sono stati realizzati
parts of the original X. Three of the | basandosi sulle componenti di X. Tre
Guardians have attributes like | di loro hanno attributi elementali
Thunder, Flame, or Ice. However, | come Fulmine, Fuoco e Ghiaccio.
Phantom blew himself up in a fight | Phantom invece si autodistrusse
against Zero a year ago. | combattendo contro Zero un anno fa.

3° piano

ANDREW: Ah, Zero... Did I tell you | ANDREW: Ah, Zero... Ti ho già parlato
about my long and interesting past? | del mio interessante passato?

(No)

Oh, I didn't tell you yet. It was a | Oh, non te l'ho ancora raccontato.
very trivial story... | Era una storia molto banale...

(Yes)

Oh, really... Do you remember it? | Oh, davvero... Te lo ricordi?

(No)

It is a dull story of an old man... | È una noiosa storia di un vecchio...
No need to remember... | Non è importante ricordarla...

(Yes)

Is that true?! I will test you to | Davvero?! Controllerò che tu non stia
make sure you're not lying... Where | mentendo... Dove ho lavorato?
did I work?

(Tv station)

I didn't say that. The young people | Non ho detto questo. I giovani d'oggi
of today are not willing to listen to | non sono interessati ad ascoltarmi...
me... How sad... | Che tristezza...

(Bread factory)

Correct! But everyone answers that | Esatto! Ma tutti lo sanno. Ecco la
one correctly. So, the next question.. | prossima domanda... Dove era situato
Can you name the location of the | il panificio?
factory?

(Near a pond)

No one wants to listen to a story of | Nessuno vuole ascoltare la storia di
an old man like me... | un vecchio come me...

(Near a creek)

Oh, you are correct! Then, how about | Oh, hai ragione! Allora senti questa
this question? Can you name the bread | domanda. Qual era il prodotto più
that sold the best in our factory? | venduto del nostro panificio?

(Bun with jam)

That's not correct... I feel sad... | Non è vero... Mi sento triste...

(Bun with cream)

That's right! Then, when did I feel | Esatto! Cosa mi rendeva molto felice?
happiest? Can you answer? | Puoi rispondere?

(Became famous)

No... It's not important for me to be | No... Non mi interessava essere
famous. I thought you were listening | famoso. Pensavo che mi stessi
to me... How sad... | ascoltando... Che tristezza...

(People smiling)

Yes, that's right. Young man... You | Sì, esatto. Giovanotto... Un giorno
must realize that some day... The | capirai... il sorriso delle persone
smiles of people will represent the | rappresenterà un segno di pace.
sign of peace. Thank you for | Grazie per aver ascoltato la mia
listening to my long story. Here is a | lunga storia. Ecco un regalo per
gift for answering my questions | aver risposto correttamente alle mie
correctly. Take this Cyber-elf with | domande. Prendi questo Cyber-elf con
you. | te.

ANDREW: Oh, Zero... Listen to me when | ANDREW: Oh, Zero... Ascoltami quando
you have time. | hai un po' di tempo.

++++

++++

SOLDATI SALVATI NELLA FOREST OF DYSIS

S1: Master Elpizo is interested in the | S1: Il Comandante Elpizo è interessato
little elves. They must have some | nei piccoli Elf. Devono avere qualche
amazing power. | potere incredibile.

S2: Without Elpizo, the Resistance | S2: Senza Elpizo, scoppierà il caos
Base will become a mess. I hope he | nella base. Spero che ritorni il
will return as soon as possible. | prima possibile.

S3: What has become of Master Elpizo? | S3: Che ne è stato del Comandante
Where is he? | Elpizo? Dove è finito?

S4: I think that Master Elpizo is | S4: Penso che il Comandante Elpizo
thinking something very important. | stia pensando qualcosa di importante.
And that is why he is acting like | Ecco perchè si sta comportando in
this. I don't think we have to worry | questo modo. Non credo che dovremmo
about him. | preoccuparci per lui.

S5: Master Elpizo is always thinking | S5: Il Comandante Elpizo pensa sempre
about us. I hope Neo Arcadia will be | a noi. Spero che Neo Arcadia venga
defeated as soon as possible and | sconfitta il prima possibile e che
peace will come. | ritorni la pace.

S6: Even the invincible Master Elpizo | S6: Anche l'invincibile Comandante
won't be able to destroy Neo Arcadia | Elpizo non riuscirebbe a sconfiggere
by himself. So please help him, Zero. | Neo Arcadia da solo. Aiutalo, Zero.

===== 2° piano

SOLDATO: Ah, Zero! What's become of | SOLDATO: Ah, Zero! Che ne è stato di
Elpizo? | Elpizo?

SOLDATO: I am really worried about | SOLDATO: Sono davvero preoccupato per
Elpizo. | Elpizo.

++++

++++

SOLDATI SALVATI NELLA CRYSTAL CAVE

S1: I remember up until I headed for the crashed aircraft... Neo Arcadia is very scary...		S1: Ricordo tutto sino al mio arrivo presso il velivolo precipitato... Neo Arcadia è davvero spaventosa...
S2: I was brainwashed? I had no idea...		S2: Sono stato ipnotizzato? Non ne avevo idea...
S3: What?!! I conducted attacks against Mr. Zero? It must be some mistake!?		S3: Cosa?!! Ho condotto un attacco contro Mr. Zero? Deve essere un errore!
S4: Mr. Zero. You saved me? Thank you very much.		S4: Mr. Zero. Mi ha salvato? Grazie mille.
S5: For a new Resistance Base, don't you think this room is too small?		S5: Per essere una nuova base, non crede che questa stanza sia piccola?
S6: Is it true that I was brainwashed? I don't remember at all.		S6: È vero che sono stato ipnotizzato? Non me lo ricordo affatto.
S7: Mr. Zero, you're a lifesaver.		S7: Mr. Zero, sei un salvatore.
S8: Even though I was brainwashed, I can't believe I turned a gun to you, Mr. Zero... My apologies for acting like that.		S8: Anche se ero ipnotizzato, non riesco a credere che ho puntato le armi contro di voi, Mr. Zero... Chiedo scusa per ciò che ho fatto.
S9: I almost gave up returning to the base... I still can't believe that I survived.		S9: Non credevo di poter più tornare alla base... Non riesco a credere di essere sopravvissuto.
S10: If you hadn't rescued me, I might have killed my comrade. I feel so disgusted just thinking of it...		S10: Se tu non mi avessi salvato, avrei ucciso un mio compagno. Mi disgusta il solo pensiero...

 1° piano

HIBOU: Zero! How about Elpizo? Elpizo... If he resigns from commander, I want to succeed to him. Being an operator is good, but being a commander is the best!		HIBOU: Zero! Che ne è stato di Elpizo? Elpizo... Se non è più il comandante, vorrei succedergli. Essere un operatore è bello, ma essere il comandante è meglio!
--	--	---

++++

++++

PERROQUIET: Are you looking for something too, Zero? Ah, you're looking for Elpizo... But he isn't here!		PERROQUIET: Anche tu stai cercando qualcosa, Zero? Ah, stai cercando Elpizo... Ma lui non si trova qui!
PERROQUIET: Zero... When you finish your job, help me tidy up this shelf. I can't reach the higher place... I had hoped that Autruche in the		PERROQUIET: Zero... Quando finisci il tuo lavoro, aiutami a riordinare questo scaffale. Non riesco a raggiungere la zona più alta...

storage room would have to do this | Speravo che Autruche lo avrebbe fatto
instead of me... | al posto mio...

++++

++++

MENART: Hey, Zero! It must be so | MENART: Ehi, Zero! Deve essere così
difficult. Once I met him, | difficile. Quando lo incontrai,
I immediately felt that there was | capii subito che c'era qualcosa di
something wrong with him. Therefore, | strano in lui. Perciò non voglio
I don't want to work under him! | lavorare per lui!

MENART: The first priority is to catch | MENART: La priorità assoluta è di
him. | recuperarlo.

++++

++++

AUTRUCHE: Hello, Mr. Zero. You came to | AUTRUCHE: Salve, Mr. Zero. Sei venuto
listen to my complaints? Oh, you | a sentire i miei lamenti? Oh, non
shouldn't do that... It will just | dovresti farlo... Ti farebbero solo
make you feel blue... | stare male...

AUTRUCHE: Even for me, I don't have so | AUTRUCHE: Anche io non dovrei
much complaining. Well, if I force | lamentarmi così. Beh, sforzandomi...
myself... The amount of Energy | La quantità di Energy Crystal che
Crystals I get a day is the same as | ricevo quotidianamente è la stessa di
Perroquiet. That doesn't make sense. | Perroquiet. Tutto ciò non ha senso.

MISSIONE: ROOF OF COMPUTER FACILITY

++ inizio della missione

CIEL: ... Zero. Can you hear me? It | CIEL: ... Zero. Puoi sentirmi? Sembra
seems you can't enter it through the | che non puoi entrare nell'edificio.
facility. You need to enter from the | Dovrai trovare un passaggio
outside. Stay alert... | dall'esterno. Stai attento...

++ presso la stanza del boss

LEVIATHAN: Hello, Zero. It's nice to | LEVIATHAN: Salve, Zero. È bello
see you again. I'd love to play with | rivederti. Mi piacerebbe giocare con
you... But unfortunately I have no | te... ma purtroppo non ne ho il
time. As soon as I defeat you, I have | tempo. Dopo averti sconfitto, devo
to take care of commander Elpizo. So | occuparmi del comandante Elpizo.
let's go, Zero! | Quindi diamoci dentro, Zero!

++ dopo aver sconfitto il boss

LEVIATHAN: Hah hah hah... While | LEVIATHAN: Hah hah hah... Mentre
playing with you... Elpizo went | giocavo con te... Elpizo è andato da
somewhere... I got caught up in the | qualche parte... Mi sono fatta
fun of the moment. How foolish of me.. | prendere dall'euforia. Che stupida...
Your strength drives me crazy... Next | La tua forza mi fa impazzire... la
time... I'll do better... So, see you | prossima volta... mi comporterò
again... | meglio... Alla prossima...

++ fine della missione

JAUNE: Mission accomplished.		JAUNE: Missione completata.
ROUGE: Transfer in progress... Two... One...		ROUGE: Trasferimento in corso... Due.. Uno...
JAUNE: Transfer complete.		JAUNE: Trasferimento completato.
CIEL: Elpizo seems to have acquired the secret code. The secret code can unlock a door to the highest security area in Neo Arcadia... I guess... the Dark Elf is sealed there...		CIEL: Sembra che Elpizo abbia ottenuto un codice segreto per accedere nella zona più segreta di Neo Arcadia... Immagino che sia... il posto dove il Dark Elf è sigillato...

MISSIONE: CRYSTAL CAVE

++ inizio della missione

CIEL: This should be the meeting spot for our comrades. It's strange... No one has arrived... Zero... I've got a very bad feeling...		CIEL: Questo dovrebbe essere il punto di incontro delle nostre truppe. Strano... Non c'è nessuno... Zero... Ho un brutto presentimento...
---	--	--

++ presso i Resti del velivolo

CIEL: ... Zero! They are being controlled by something! Make sure you don't harm them, Zero.		CIEL: ... Zero! Sono controllati da qualcosa! Cerca di non ferirli, Zero.
--	--	--

++ presso la stanza del boss

ELPIZO: Fu fu fu... This is it... Now I am a step closer to the Dark Elf... Fu fu fu...		ELPIZO: Fu fu fu... Ecco... Ora sono un po' più vicino al Dark Elf... Fu fu fu...
ZERO:		ZERO:
HARPUIA: That commander of yours seemed to have retrieved the IFF beacon... I wonder what he is up to... Why is he acting alone, breaking into Neo Arcadian facilities...? I don't understand the logic at all... Well, I don't really need to know... All those Inferior resistance behaviors are not all that different. Well Zero, it's time for you to die!		HARPUIA: Il vostro comandante si è impadronito di un dispositivo di riconoscimento... Mi chiedo per quale motivo.. Perché sta agendo da solo, infiltrandosi nei nostri edifici...? Non capisco per quale motivo... Beh, non ha importanza... Il comportamento di questi membri della Resistenza è non è così diverso. Bene Zero, è giunto il tempo che tu muoia!
(perdendo) Are you serious? How can a legend die?		(perdendo) Stai scherzando? Come può una leggenda morire?

++ dopo aver sconfitto il boss

HARPUIA: Ha ha ha... You are still so strong... I like it... No... I love it this way. You are the only one who can make me feel this alive... I enjoy the sensation, I love the		HARPUIA: Ha ha ha... Sei ancora così forte... Mi piace... No... Lo adoro.. Sei l'unico che riesce a farmi sentire così vivo... La cosa mi diverte, adoro questo dolore...
--	--	---

pain... You are worthy...		Sei incredibile...
ZERO: Mission accomplished. Transfer me back.		ZERO: Missione completata. Trasferitemi alla base.
ROUGE: Roger. Transfer commencing.		ROUGE: Ricevuto. Inizio trasferimento.
++ fine della missione		
JAUNE: Mission accomplished.		JAUNE: Missione completata.
ROUGE: Transfer in progress... Two... One...		ROUGE: Trasferimento in corso... Due.. Uno...
JAUNE: Transfer complete.		JAUNE: Trasferimento completato.
CIEL: The IFF beacon that Elpizo was looking for is... Used for Neo Arcadia radar to identify friend or enemy... I know you need one when you want to sneak into an enemy base, without letting them notice you... But I don't understand why he is trying to do that...		CIEL: Il dispositivo di riconoscimento sottratto da Elpizo... è usato dai radar di Neo Arcadia per distinguere gli alleati dai nemici... So che è necessario possederne uno per infiltrarsi nella base nemica senza essere individuati... Ma non capisco perchè voglia farlo...

MISSIONE: SHUTTLE FACTORY

++ inizio della missione		
CIEL: ...Zero. Stay Alert...		CIEL: ... Zero. Stai attento...
++ presso la stanza del boss		
FEFNIR: Oh! You must be Zero!! Ha ha! I'm so glad yo see you again! I was chasing a guy named Elpizo, you know him, right? Ha ha! I am lucky to meet you here. Now, let's start! Let's do it now!! Here I goooooo!!!		FEFNIR: Oh! Devi essere Zero!! Ha ha! Sono felice di rivederti! Stavo inseguendo un tizio di nome Elpizo, lo conosci, giusto? Ha ha! Che fortuna incontrarti qui. Ora, diamoci dentro! Arrivooooo!!!
++ dopo aver sconfitto il boss		
FEFNIR: Huh huh huh... Whew. That was really fun! Thank you, Zero. I enjoy a challenging fight like this one. Hee hee. Next time, let's go for even more! See ya!!		FEFNIR: Huh huh huh... Whew. È stato davvero divertente! Grazie, Zero. Mi divertono le sfide impegnative come questa. Hee hee. La prossima volta sarà ancora migliore! A presto!!
++ fine della missione		
JAUNE: Mission accomplished.		JAUNE: Missione completata.
ROUGE: Transfer in progress... Two... One...		ROUGE: Trasferimento in corso... Due.. Uno...
JAUNE: Transfer complete.		JAUNE: Trasferimento completato.
CIEL: He seems to have stolen a		CIEL: Sembra che abbia rubato un

transport from the factory. It's true | teletrasporto dalla fabbrica. È vero
that you can't travel to Neo Arcadia | che non si può entrare in Neo Arcadia
by a portable Trans Server, but... | con un Trans Server portatile ma...
Elpizo does intend to sneak into Neo | Elpizo vuole infiltrarsi da solo in
Arcadia alone! | Neo Arcadia!

MISSIONE: NEO ARCADIA TEMPLE

[dopo aver completato le quattro missioni alla ricerca di Elpizo]

ELPIZO: Hee hee hee hee. You couldn't | ELPIZO: Hee hee hee hee. Non riuscirai
stop me, Mr. Zero. | a fermarmi, signor Zero.

JAUNE: Transmission through a secret | JAUNE: Trasmissione in arrivo da un
line. According to the ID signal... | canale segreto. Secondo il codice...
It's from Commander Elpizo! | Si tratta del Comandante Elpizo!

CIEL: Switch it to the main monitor! | CIEL: Trasmettetelo sullo schermo
| principale!

ELPIZO: Guess where I am, Mr. Zero. | ELPIZO: Indovina dove sono, Zero.
Surprise, surprise... I'm in the | Sorpresa, sorpresa... Sono nel punto
deepest core of Neo Arcadia... I'm in | più profondo di Neo Arcadia... Nella
the room where the Dark Elf is | stanza dove riposa il Dark Elf.
resting. This is where even the high | Neanche gli alti ufficiali possono
executives are prohibited to enter. | accedere qui. Hee hee hee. Prima,
Hee hee hee. First, I'll awaken the | risveglierò il Dark Elf... Poi,
Dark Elf... Next, I'll destroy the | distruggerò l'X originale... Così
Original X... Then I will be able to | potrò ottenere il vero potere del
obtain the true power of the Dark Elf. | Dark Elf. Hee hee hee... Sto per
Hee hee hee... I'm going... I'm going | ottenere... sto per ottenere il
to gain the ULTIMATE POWER! Um? It's | POTERE ASSOLUTO! Um? Sei tu... X...
you... X... I'm not afraid of you. | Non ho paura di te. Non puoi muoverti
You can't move while you are sealing | mentre sostieni il sigillo del Dark
the Dark Elf. You'd better take care | Elf. Sarebbe meglio che ti occupassi
of the Baby Elves... .. What? What | dei Baby Elf... .. Cosa? Cosa stai
are you doing? No... Stop it...! | facendo? No... Fermalo...! Non mi
Don't bother me, X!! | ostacolare, X!!

BABY ELF: Meeeeee! | BABY ELF: Meeeeee!

ELPIZO: Hey, don't go, Baby Elf!! | ELPIZO: Ehi, non andare, Baby Elf!!
I won't... Give in...! Arghhhhh! | Io non... mi arrendo...! Arghhhhh!

CIEL: What just happened to him...? | CIEL: Cosa gli è successo...? Cosa è
What was that? | stato?

CYBER-X: At last he has made his way | CYBER-X: Alla fine è giunto nel
to the sacred vault of Neo Arcadia... | santuario di Neo Arcadia... ed ha
Worse, he has damaged the seal of her. | danneggiato il suo sigillo.

ZERO: The Dark Elf... | ZERO: Il Dark Elf...

CYBER-X: I'm sorry... My voice | CYBER-X: Mi spiace... la mia voce non
couldn't seem to draw off his | riesce ad attirare la sua attenzione.
attention... But she... .. They call | Ma lei... ..lei si fa chiamare Dark
her a Dark Elf. She is not fully | Elf. Non è ancora completamente
awake yet... With my remaining power, | risvegliata... Con il potere che mi

I'm still trying not to wake her up...	rimane, sto ancora cercando di
Please, Zero... Come to Neo Arcadia...	impedirlo... Ti prego, Zero... Vieni
And please stop him... Zero...	a Neo Arcadia... e fermalo... Zero...
ZERO: Ciel. Trans me now.	ZERO: Ciel. Trasferiscimi adesso.
CIEL: We can't transfer you directly	CIEL: Non possiamo trasferirti nel
to the core of Neo Arcadia... ..	centro di Neo Arcadia... .. Ma
... But if you go, we can transfer	possiamo portarti in una zona vicina
you to somewhere around the main	all'ingresso principale... anche se è
entrance... Though it's very	molto pericoloso... Ma... Zero!
dangerous... But... Zero!	
ZERO: Don't worry... I'm sure... I can	ZERO: Non temere... Sono sicuro...
work it out.	che ce la farò.
ROUGE: We are now ready to transfer...	ROUGE: Siamo pronti al trasferimento..
Transfer start!	Trasferimento iniziato!
CIEL: Zero... ..	CIEL: Zero... ..

++ dopo aver sconfitto il boss

CIEL: I've set a coordinate axis...	CIEL: Ho segnato le coordinate... Ora
Now you can return here anytime you	puoi tornare qui ogni volta che vuoi.
want... So please return to the base	Ti prego, torna alla base prima di
once, before you go any further.	proseguire ulteriormente. Ti prego...
Please... Zero.	Zero.

++ fine della missione

JAUNE: Zero is returning.	JAUNE: Zero sta tornando.
ROUGE: Transfer in progress... Two...	ROUGE: Trasferimento in corso... Due..
One...	Uno...
JAUNE: Transfer complete.	JAUNE: Trasferimento completato.
CIEL: Zero! I'm glad that you are fine.	CIEL: Zero! Sono felice che tu stia
Thank you very much for your effort.	bene. Ti ringrazio per i tuoi sforzi.
Please, just rest for a while.	Per favore, riposati un po'.

NEW RESISTANCE BASE 4

[parlando con i vari membri della base mentre si completano le cinque missioni finali]

_____ 5° piano

SOLDATO: I'm proud to be able to fight	SOLDATO: Solo orgoglioso di poter
with Mr. Zero. Thank you for your	combattere al fianco di Mr. Zero.
cooperation, Mr. Zero.	Grazie per la tua collaborazione.

++++
++++

SOLDATO: As long as Mr. Zero is with	SOLDATO: Fino a quando Mr. Zero starà
us, we won't be afraid of Neo Arcadia.	con noi, non temeremo Neo Arcadia.

4° piano

ALOUETTE: My Crea and Prea... Zero, | ALOUETTE: Le mie Crea e Prea... Zero,
when my Baby Elves will be back? | quando torneranno le mie Baby Elf?

ALOUETTE: Zero... I feel lonely... | ALOUETTE: Zero... Mi sento sola...

++++

++++

HIRONDELLE: I know that you can | HIRONDELLE: So che puoi distruggere
destroy Neo Arcadia... I'll always be | Neo Arcadia... Io ti guarderò sempre
watching you from here. | da qui.

++++

++++

PIC: You are amazing. Even someone as | PIC: Sei fantastico. Persino qualcuno
great as myself has respect for you. | magnifico come me ti ammira. Forse
You might hate to listen to me, but | detesterai ascoltarmi, ma ti auguro
good luck! | buona fortuna!

++++

++++

SOLDATO: Zero, we can watch over the | SOLDATO: Zero, noi possiamo proteggere
base. Please, just leave it to us. | la base. La prego, la lasci a noi.

++++

++++

ROCINOLLE: Zero, didn't you see Elpizo? | ROCINOLLE: Zero, non hai visto Elpizo?
I don't know why such a thing | Non so perchè sia successo tutto
happened... Be careful, Zero. | questo... Stai attento, Zero.

++++

++++

CIEL: Good luck, Zero... Only you can | CIEL: Buona fortuna, Zero... Solo tu
stop Elpizo... Zero... | puoi fermare Elpizo... Zero...

++++

++++

DOIGT: I don't mean to brag, but... | DOIGT: Non vorrei vantarmi, ma...
We're very proud of the weapons we | Sono molto orgoglioso delle armi che
made. So, you'd better believe in | abbiamo realizzato. Quindi è meglio
yourself. | che tu creda in te stesso.

++++

++++

CERVEAU: Zero... I believe you. That | CERVEAU: Zero... Credo in te. Perciò
means that I will do any hard studies | farò ogni studio e ricerca per te.
and tests for you. Just please | Promettimi solamente che tu tornerai
promise me you will come back alive. | indietro vivo.

CERVEAU: Good luck, Zero... | CERVEAU: Buona fortuna, Zero...

++++

++++

COMPUTER: Boot complete. Do you want to know? | COMPUTER: Avvio completato. Vuoi avere le informazioni?

(Yes)

Request accepted. What do you want? | Richiesta accettata. Che vuoi sapere?

•DARK ELF - The Dark Elf is a special type of Cyber-elf created to bring the Maverick Wars to end... X used it and the wars quickly ended... After that, it was stolen by someone, and then the Dark Elf brought about the Elf Wars. Dark Elf... Power Unknown... Unknown... Unknown... | •DARK ELF - Il Dark Elf è uno speciale Cyber-elf realizzato per terminare le Guerre dei Maverick... Venne usato da X ed i conflitti ebbero fine... Tempo dopo, venne rubato da qualcuno ed il Dark Elf diede vita alle Guerre degli Elf. Il Dark Elf... Potere ignoto... Ignoto... Ignoto... Ignoto.
ERROR: Termination commencing... | ERRORE: Iniziato lo spegnimento...

•ELPIZO - Elpizo once worked for Neo Arcadia. Then he rebelled against Neo Arcadia and built up the Resistance Base. Presently, he has abandoned the Resistance Base because he has become enchanted by the power of the Dark Elf... His location is unknown... | •ELPIZO - Elpizo una volta lavorava presso Neo Arcadia. Un giorno si ribellò e costruì la Resistance Base. Attualmente ha abbandonato la Resistance Base perchè affascinato dal potere del Dark Elf... La sua posizione è sconosciuta...

 3° piano

ANDREW: Hey, young man. You are beginning to look like that legendary hero. I feel so... | ANDREW: Ehi, giovanotto. Inizi ad assomigliare un po' a quell'eroe leggendario. Così mi sembra...

ANDREW: There will be many difficulties, but you will be able to do it. Good luck, young man. | ANDREW: Ci saranno molte difficoltà, ma sarai in grado di superarle. Buona fortuna, giovanotto.

++++

++++

SOLDATI SALVATI NELLA FOREST OF DYSIS

S1: Zero, everything depends on your power. Good luck. | S1: Zero, tutto dipende dalle tue capacità. Buona fortuna.

S2: Zero, everything depends on your power. | S2: Zero, tutto dipende dalle tue capacità.

S3: Master Elpizo... I hope he is safe. | S3: Comandante Elpizo... Spero stia bene.

S4: Master Elpizo... I hope that is just a nightmare... | S4: Comandante Elpizo... Spero sia solo un incubo...

S5: I wonder if we resistance soldiers have a chance of winning without Master Elpizo... | S5: Mi chiedo se noi soldati abbiamo possibilità di vittoria senza il Comandante Elpizo...

S6: Is Elpizo safe...? I really worry | S6: Elpizo sta bene...? Sono davvero

about him...

| preoccupato per lui...

 2° piano

SOLDATO: Good luck, Zero.

| SOLDATO: Buona fortuna, Zero.

++++

++++

SOLDATI SALVATI NELLA CRYSTAL CAVE

S1: Mr. Zero. Leave us here to guard
the Resistance Base.

| S1: Mr. Zero. Affidati a noi la difesa
della base della Resistenza.

S2: I sometimes have problems with my
memory. Is this an effect of the
brainwash?

| S2: Qualche volta ho dei problemi di
memoria. Che sia una conseguenza
dell'ipnosi?

S3: Stay alert, Mr. Zero. Neo Arcadia
is full of danger.

| S3: Stai all'erta, Mr. Zero. Neo
Arcadia è piena di pericoli.

S4: Mr. Zero. Please bring back our
Commander Elpizo.

| S4: Mr. Zero. La prego di riportare
indietro il Comandante Elpizo.

S5: Mr. Zero... Do you think that a
peaceful era will ever really come
true?

| S5: Mr. Zero... Crede che un giorno
arriverà davvero un'epoca di pace?

S6: Mr. Zero, we'd like to come along
with you to Neo Arcadia. But it
appears to be impossible to transfer
all of us simultaneously.

| S6: Mr. Zero, vorremmo venire con voi
a Neo Arcadia. Ma sembra sia
impossibile trasferire tutti noi
contemporaneamente.

S7: This new Resistance Base would
have easily been destroyed without
you here to protect us all.

| S7: La nuova base della Resistenza
sarebbe stata distrutta facilmente
senza la vostra protezione.

S8: Mr. Zero. The Neo Arcadia Temple
is full of traps. Please stay on
guard!

| S8: Mr. Zero. Il Neo Arcadia Temple è
pieno di trappole. La prego di stare
attento!

S9: Mr. Zero... Thank you for your
efforts and risks.

| S9: Mr. Zero... Grazie per il suo
lavoro e per i rischi corsi.

S10: Be careful not to get brainwashed,
Mr. Zero.

| S10: Stia attento a non farsi
ipnotizzare, Mr. Zero.

 1° piano

HIBOU: Zero... You work so hard.
I respect you because you're always
trying your best.

| HIBOU: Zero... Tu lavori così
duramente. Ti ammiro perchè fai
sempre del tuo meglio

++++

++++

PERROQUIET: Zero... I didn't think
that the Baby Elves were dangerous
elves... Ciel believes that she can

| PERROQUIET: Zero... Non pensavo che i
Baby Elf fossero creature così
pericolose... Ciel credeva di poter

improve the energy shortage, but... | risolvere la crisi energetica, ma...
Anyway, I'm glad that Ciel is doing | Comunque, sono felice che Ciel stia
well. | facendo del suo meglio.

PERROQUIET: The power of the elves | PERROQUIET: Il potere delle creature
will destroy even Neo Arcadia... The | distruggerà anche Neo Arcadia... Le
arbitrary action of a commander | azioni arbitrarie del nostro
Replid is... The change in Elpizo | comandante... Il cambiamento in
is... It is in many ways similar to | Elpizo è... È simile a quello
the record of the one Replid, who | accaduto al Replid che causò le
caused the Maverick Wars... Please, | Guerre dei Maverick... Ti prego,
please stop Elpizo, or it will be too | ti prego, ferma Elpizo o sarà troppo
late! | tardi!

++++

++++

MENART: Are you all right, Zero? You | MENART: Stai bene, Zero? Non devi
must never die... If you die, there | morire... Se capitasse, ci sarebbero
are many people who will be very sad! | molte persone che sarebbero tristi!

++++

++++

AUTRUCHE: Mr. Zero. Good luck. Though | AUTRUCHE: Mr. Zero. Buona fortuna.
I can't do anything for you... | Anche se non posso fare nulla per te.

MISSIONE: TEMPLE OF FIRE

CIEL: You are about to go to the first | CIEL: Stai per accedere alla prima
area of Neo Arcadia... It's the | zona di Neo Arcadia... Il tempio del
temple of flame. Are you sure? | fuoco. Sei sicuro?

JAUNE: Zero is going to take to the | JAUNE: Zero sta per raggiungere la
field. Everyone, prepare to transfer. | zona. Tutti si preparino al
trasferimento.

ROUGE: We are now ready to transfer... | ROUGE: Siamo pronti al trasferimento..
Transfer start! | Trasferimento iniziato!

CIEL: Please don't overstrain yourself. | CIEL: Ti prego, non sforzarti troppo.

++ presso la stanza del boss

FEFNIR: Hey, Zero! You came along to | FEFNIR: Ehi, Zero! Sei venuto a
get Elpizo? I know you did! He is | cercare Elpizo? Sapevo che l'avresti
crazy about the Dark Elf. Leave that | fatto! È impazzito per via del Dark
guy to Harpuia and have fun with me | Elf. Lascialo ad Harpuia e divertiti
instead!! Iiieyahh! Get ready for a | con me invece!! Iiieyahh! Preparati a
fight! | combattere!

++ dopo aver sconfitto il boss

FEFNIR: Ngwoooooohhh!! What's the | FEFNIR: Ngwoooooohhh!! Dov'è il
problem! Even though I had powered up, | problema? Anche da potenziato non
I'm no match for you! I... I won't | sono alla tua altezza! Io... non mi
give up... Someday... I will destroy | arrendo... Un giorno... ti eliminerò

you for sure!!! Just you wait! | di sicuro!!! Aspetta e vedrai!
|
CIEL: I've set a coordinate axis... | CIEL: Ho segnato le coordinate... Ora
Now you can return here anytime you | puoi tornare qui ogni volta che vuoi.
want... So please return to the base | Ti prego, torna alla base. Ti prego..
once. Please... Zero. | Zero.

++ fine della missione

JAUNE: Zero is returning. | JAUNE: Zero sta tornando.
|
ROUGE: Transfer in progress... Two... | ROUGE: Trasferimento in corso... Due..
One... | Uno...
|
JAUNE: Transfer complete. | JAUNE: Trasferimento completato.
|
CIEL: Zero, thank you for your efforts. | CIEL: Zero, grazie per i tuoi sforzi.
But don't take it too far... If | Ma non esagerare... se ti dovesse
something should happen to you... I... | succedere qualcosa... io...

MISSIONE: TEMPLE OF ICE

CIEL: You are about to go to the | CIEL: Stai per accedere alla seconda
second area of Neo Arcadia... It's | zona di Neo Arcadia... Il tempio del
the temple of ice. Can you do it? | ghiaccio. Puoi farcela?
|
JAUNE: Zero is going to take to the | JAUNE: Zero sta per raggiungere la
field. Everyone, prepare to transfer. | zona. Tutti si preparino al
| trasferimento.
|
ROUGE: We are now ready to transfer... | ROUGE: Siamo pronti al trasferimento..
Transfer start! | Trasferimento iniziato!
|
CIEL: Please don't overstrain yourself. | CIEL: Ti prego, non sforzarti troppo.

++ presso la stanza del boss

LEVIATHAN: Fu fu... I'm waiting for | LEVIATHAN: Fu fu... Ti stavo
you, Zero. I guess Fefnir's disease | aspettando, Zero. Temo che il male di
infected me. Once I start thinking of | Fefnir mi abbia contagiata. Una volta
you... I stop caring about the Dark | che ho iniziato a pensare a te... ho
Elf... Even if the world dies, I will | smesso di interessarmi al Dark Elf...
be happy as long as I can defeat you. | Anche se il mondo morisse, sarei
Now, let's battle! | felice se riuscissi a sconfiggerti.
| E dora combattiamo!

++ dopo aver sconfitto il boss

LEVIATHAN: Huh huh huh... I'm getting | LEVIATHAN: Huh huh huh... Sono davvero
worse than ever... The only thing | peggiorata... L'unica cosa che ho
I can take seriously is... Fighting | preso sul serio è... Combattere con
with you. But... I'm happy. I'll keep | te. Ma... sono felice. Continuerò a..
going... Dreaming that I can destroy | sognare di distruggerti un giorno...
you someday... See you... soon... | Ci rivedremo... presto...
|
CIEL: I've set a coordinate axis... | CIEL: Ho segnato le coordinate... Ora
Now you can return here anytime you | puoi tornare qui ogni volta che vuoi.

want... So please return to the base | Ti prego, torna alla base. Ti prego..
once. Please... Zero. | Zero.

++ fine della missione

JAUNE: Zero is returning. | JAUNE: Zero sta tornando.

ROUGE: Transfer in progress... Two... | ROUGE: Trasferimento in corso... Due..
One... | Uno...

JAUNE: Transfer complete. | JAUNE: Trasferimento completato.

CIEL: Zero! Are you OK? I'm sorry that | CIEL: Zero! Stai bene? Mi dispiace
I asked you to risk your life... | chiederti di rischiare la vita...

MISSIONE: TEMPLE OF WIND

CIEL: You are about to go to the third | CIEL: Stai per accedere alla terza
area of Neo Arcadia... It's the | zona di Neo Arcadia... Il tempio del
temple of wind. This is the last area | vento. Questa è l'ultima località
before the Arcadia capital. Want to | prima della capitale. Vuoi andare
go there? | là?

JAUNE: Zero is going to take to the | JAUNE: Zero sta per raggiungere la
field. Everyone, prepare to transfer. | zona. Tutti si preparino al
trasferimento.

ROUGE: We are now ready to transfer... | ROUGE: Siamo pronti al trasferimento..
Transfer start! | Trasferimento iniziato!

CIEL: Please don't overstrain yourself. | CIEL: Ti prego, non sforzarti troppo.

++ presso la stanza del boss

ZERO: Harpuia!! | ZERO: Harpuia!

ELPIZO: Ha! Ha! Ha! You've made it | ELPIZO: Ha! Ha! Ha! Sei finalmente
here at last, Zero. Look... This is... | arrivato qui, Zero. Guarda... Questo
Dark Elf... A perfect Cyber-elf, | è... il Dark Elf... Il Cyber-elf
which will bring peace to this world.. | perfetto, che ci porterà la pace...
Hee hee, it will not be long before | Hee hee, non ci vorrà molto affinché
I can get rid of all the humans who | io elimini l'umanità che spreca la
waste our valuable energy, and | nostra preziosa energia e distrugga
destroy Neo Arcadia which protects | Neo Arcadia che la protegge. Tutto
them. All I have to do is... Destroy | quello che devo fare è... Distruggere
X, who has been interfering with the | X, che sta interferendo con la vera
true revival of the Dark Elf... | rinascita del Dark Elf...

HARPUA: I won't... Let that happen... | HARPUA: Non... permetterò che questo
avvenga...

ELPIZO: You! You can still say such a | ELPIZO: Tu! Parli ancora in questo
thing...! Be a good boy and die... | modo...! Fà il bravo ragazzo e muori.
Wha ha ha ha ha! You must know your | Wha ha ha ha ha! Devi stare al tuo
own worth. Do you regret that you | posto. Ti penti di non avermi
haven't shown any respect for me...? | mostrato alcun rispetto...? Ora che
Now that I am so much more than you! | sono più potente di te! Ho ottenuto

I've acquired a power that no one can match. I've become invincible! Hee hee... It's getting late... Time to wake the Dark Elf up... Let's celebrate the new history of the world. Why don't you enjoy yourselves. Well then, enjoy!

un potere ineguagliabile. Sono diventato invincibile! Hee hee... Si sta facendo tardi... È tempo di risvegliare il Dark Elf... Ora inizia una nuova epoca nel mondo. Perché intanto non vi divertite? Bene, divertitevi allora!

HARPUIA: U... Ugh... Z...Zero... Kill me...

HARPUIA: U... Uhg... Z...Zero.... Uccidi... mi...

ZERO: ...

ZERO: ...

HARPUIA: Just kill me... I will... soon be controlled by Baby Elves... Kill me now... And stop him...!

HARPUIA: Uccidimi... Presto verrò controllato dai Baby Elf... Uccidimi adesso... e fermalo...!

++ dopo aver sconfitto il boss

HARPUIA: H... hurry, Zero... Protect Master X... and the world... from him.

HARPUIA: C... corri, Zero... Proteggi Padron X... ed il mondo... da lui.

ZERO: I understand... Leave it to me.

ZERO: Ho capito... lascia fare a me.

CIEL: I've set a coordinate axis... Now you can return here anytime you want... So please return to the base once. Please... Zero.

CIEL: Ho segnato le coordinate... Ora puoi tornare qui ogni volta che vuoi. Ti prego, torna alla base. Ti prego.. Zero.

++ fine della missione

JAUNE: Zero is returning.

JAUNE: Zero sta tornando.

ROUGE: Transfer in progress... Two... One...

ROUGE: Trasferimento in corso... Due.. Uno...

JAUNE: Transfer complete.

JAUNE: Trasferimento completato.

CIEL: Zero! I was so very worried about you... Soon, you'll be able to reach the deepest part of Neo Arcadia, where Dark Elf is sealed.

CIEL: Zero! Ero così preoccupata per te... Presto sarai in grado di accedere nella zona più profonda di Neo Arcadia, dove è sigillato il Dark Elf.

MISSIONE: YGGDRASIL

CIEL: At last... Here is the final area of... Neo Arcadia. Will you go..?

CIEL: Infine... ecco la zona finale di Neo Arcadia. Ci andrai..?

JAUNE: Zero is going to take to the field. Everyone, prepare to transfer.

JAUNE: Zero sta per raggiungere la zona. Tutti si preparino al trasferimento.

ROUGE: We are now ready to transfer... Transfer start!

ROUGE: Siamo pronti al trasferimento.. Trasferimento iniziato!

CIEL: Please don't overstrain yourself.

CIEL: Ti prego, non sforzarti troppo.

++ affrontando nuovamente il primo gruppo di boss

HYLEG: With Master Elpizo and ...		HYLEG: Con Padron Elpizo e... Padron
Master Dark Elf, the new world is...		Dark Elf, il nuovo mondo è... pronto
Ready to start...		per iniziare...
(perdendo) The new world... The new		(perdendo) Il nuovo mondo... il nuovo
order... The new peace... Master		ordine... la nuova pace... Lunga vita
Elpizo, forever!		a Padron Elpizo!
(vincendo) Where... where am I?!		(vincendo) Dove... dove sono? Elpizo è
Elpizo came... and Baby Elf came...		venuto... assieme ai Baby Elf... Cosa
What am I doing...? Hissssss!		sto facendo...? Hissssss!

PHOENIX: With the combination of		PHOENIX: Grazie all'unione tra Padron
Master Elpizo and Master Dark Elf,		Elpizo e Padron Dark Elf, il nuovo
the new world is... Ready to begin...		mondo... sta per iniziare...
(perdendo) The new world... The new		(perdendo) Il nuovo mondo... il nuovo
order... The new peace... Master		ordine... la nuova pace... Lunga vita
Elpizo, forever!		a Padron Elpizo!
(vincendo) Ugh... It can't be...		(vincendo) Ugh... Non può essere...
I didn't think my heart could be		Non credevo di poter essere ingannato
tricked by them... Foolish...		da loro... Sono stato un folle...

POLER: Bwooooh! Master Elpizo...		POLER: Bwooooh! Padron Elpizo...
Master Dark Elf... The new world...		Padron Dark Elf... Il nuovo mondo...
It's ready...		È alle porte...
(perdendo) The new world... The new		(perdendo) Il nuovo mondo... il nuovo
order... The new peace... Master		ordine... la nuova pace... Lunga vita
Elpizo, forever! Bobobonfa....!		a Padron Elpizo! Bobobonfa....!
(vincendo) Bwooooh!...!? Where is		(vincendo) Bwooooh!...!? Dov'è Elpizo?
Elpizo! What? What... am I doing? So		Cosa? Cosa... sto facendo? Fa così
hot... Bwooooh!?		caldo... Bwooooh!?

++ affrontando nuovamente il secondo gruppo di boss

BURBLE: The greatest thing... Ribbid!		BURBLE: La più grande delle cose...
is going to awaken again... in this		sta per essere risvegliata... in
world. Ribbid... Our story is about		questo mondo... La nostra storia sta
to unfold... Master Elpizo forever...		per essere rivelata... Lunga vita a
Ribbid!		Padron Elpizo... Ribbid!
(perdendo) We are ready to define our		(perdendo) Siamo pronti a scegliere il
destiny... Master Elpizo, forever...		nostro destino... Lunga vita a Padron
Ribbid!		Elpizo... Ribbid!
(vincendo) Ribbbbid!! Where am I?!		(vincendo) Ribbbbid!! Dove sono?! Chi
What am I?? Ribbbbbbbbbbbid!!		sono?? Ribbbbbbbbbbbid!!

KUWAGUST: The greatest thing ever is		KUWAGUST: La più grande delle cose è
ready to awaken...		pronta ad essere risvegliata...

HERCULIOUS: Another chapter in our glorious history begins... Master Elpizo, forever... Let's go, little brother...		HERCULIOUS: Inizia un nuovo capitolo della nostra grande storia... Lunga vita a Padron Elpizo... Iniziamo, fratellino...
KUWAGUST: Yes, brother!		KUWAGUST: Sì, fratello!
(perdendo)		(perdendo)
KUWAGUST: History is about to be written...		KUWAGUST: La storia sta per essere riscritta...
HERCULIOUS: Master Elpizo, forever... And the bond between the Anchus brothers shall live forever...		HERCULIOUS: Lunga vita a Padron Elpizo... Ed il legame tra i fratelli Anchus durerà per sempre...
(vincendo)		(vincendo)
KUWAGUST: What... what happened? Brother!!		KUWAGUST: Cosa... cosa è successo? Fratello!!
HERCULIOUS: It can't be!! We were manipulated!!!! Uggggg!!		HERCULIOUS: Non può essere!! Siamo stati manipolati!!!! Uggggg!!
<hr/>		
PANTER: The greatest thing ever will soon... awaken in this world... Master Elpizo, forever!		PANTER: La più grande delle cose presto... sarà risvegliata in questo mondo... Lunga vita a Padron Elpizo!
(perdendo) Another chapter in history is about to unfold... Master Elpizo, forever!		(perdendo) Un nuovo capitolo della storia sta per essere scritto... Lunga vita a Padron Elpizo!
(vincendo) What?! It can't be!? Hey!! What am I doing...!? Guhhha....h!		(vincendo) Cosa?! Non può essere!? Ehi!! Cosa sto facendo!? Guhhha....h!
++ presso la stanza del boss		
ELPIZO: Hee hee hee. I've been waiting for you, Zero. Nothing is worse than having a show that no one comes to watch. Once I destroy the original X, I will be invincible!		ELPIZO: Hee hee hee. Zero, ti stavo aspettando. Niente è peggio di uno spettacolo senza spettatori. Dopo che avrò distrutto l'X originale, diventerò invincibile!
ZERO: I won't let that happen! What the...		ZERO: Non permetterò che ciò accada! Ma che cosa...
ELPIZO: Hee hee hee. Thank you for coming to my show. But, I'm afraid that... this is the real "retirement" of your friend. Hee hee hee! Time to die, X... And release the Dark Elf!		ELPIZO: Hee hee hee. Grazie per essere venuto al mio spettacolo. Mi piace ma... questo è il vero "ritiro" del tuo amico. Hee hee hee! È tempo di morire, X... e di risvegliare il Dark Elf!
Ha... Ha ha ha... Gha ha ha ha ha! I did it! I did it at last! I terminated the legendary hero! I destroyed X at last! Arrgghhhhh! ... Sorry to have kept you waiting, Zero. I'm going to terminate you, destroy all Neo Arcadia, and exterminate all human		Ha... Ha ha ha... Gha ha ha ha ha! Ce l'ho fatta! Alla fine ce l'ho fatta! Ho distrutto l'eroe della leggenda! Ho distrutto X! Arrgghhhhh! ... Mi piace averti fatto attendere, Zero. Ora eliminerò te, distruggerò Neo Arcadia e tutti gli esseri umani. Che ne pensi? Un

beings. What do you say? A world | mondo senza umani... Un mondo solo
without humans... The world only for | per i Replod... Non pensi che sia il
Replods... Don't you think it will | paradiso!?
be paradise!?

++ dopo aver sconfitto Dark Elpizo

ELPIZO: This can't be... I am supposed | ELPIZO: Non può essere... Sarei dovuto
to have become invincible... I'm | diventare invincibile... Pensavo di
supposed to have obtained the power | aver ottenuto il potere che una volta
that had nearly brought the world to | stava per distruggere il mondo... Non
destruction... It was not enough, | è abbastanza, Dark Elf! Dammi più
Dark Elf! Give me more strength!! | potere!!

FINALE

ELPIZO: Thank you... Zero... Thank you | ELPIZO: Grazie... Zero... Grazie per
for stopping me... You saved me. | avermi fermato... Mi hai salvato.
I almost did something... That can't | Stavo per fare una cosa...
be forgiven... Thank you so much... | imperdonabile... Grazie mille... Sono
I was so weak-minded... I was so | stato un debole... sono stato un
pathetic... Accepting your failures | folle... Accettare i fallimenti nella
in life is a very difficult thing... | vita è una cosa molto difficile...
I think that I've become a little | Penso di essere diventato un po' più
stronger from this lesson... Time to | forte grazie a questa esperienza...
say goodbye, Zero. Tell Ciel, I'm | È tempo di salutarsi, Zero. Di a Ciel
sorry... | che mi dispiace...

BABY ELF: Me...? Meeeeee! | BABY ELF: Me...? Meeeeee!

ELPIZO: I feel warm... Ahhh... It | ELPIZO: Sento un calore... Ahhh...
appears that she... saved me. She is | Sembra che... mi abbia salvato. Lei
not evil... Thank you, Zero. | non è cattiva... Grazie, Zero.
And good-bye... | E addio...

DARK ELF: Zer... Z... Zero... ... | DARK ELF: Zer... Z... Zero... ...

ZERO: !? | ZERO: !?

CYBER-X: She wasn't always called the | CYBER-X: Lei non è sempre stata il
"Dark Elf"... When she was born, she | "Dark Elf"... Quando nacque, la sua
had a mission to save the world, and | missione era di salvare il mondo,
had another name. However, when her | e lei aveva un altro nome. Ma quando
ability became a threat of world | il suo potere rischiò di distruggere
destruction, they began to call her | il mondo, iniziarono a chiamarla
the "Dark Elf..." Since someone | "Dark Elf"... Da quando qualcuno, il
called Dr. Weil placed a curse on her. | Dr. Weil, scagliò una maledizione su
di lei.

ZERO: I... I feel that I know her... | ZERO: Io... sento di conoscerla...
Dark... Elf... ... | Dark... Elf... ...

++ dopo i titoli di coda

???: It seems the Dark Elf has been | ???: Sembra che il Dark Elf sia stato
awakened. Hee hee hee hee. The time | risvegliato. Hee hee hee hee. È tempo
has come for you to take action, | di entrare in azione, Omega...

- Temple of Wind
- Yggdrasil

l'ultima parte è composta da cinque località situate nel cuore di Neo Arcadia, ognuna delle quali protette dalle forme potenziate dei Guardiani e che si completano rigorosamente secondo l'ordine indicato.

Tutte le località possono essere rivisitate più volte tramite il Trans Server per recuperare Cyber-elf e Vite Bonus. Tornando in una qualsiasi località dopo aver sconfitto il rispettivo boss, l'esplorazione avrà termine automaticamente raggiungendo la stanza finale oppure manualmente usando l'Escape Unit in qualsiasi momento.

In questa sezione le varie località saranno analizzate in ordine alfabetico:

- Aircraft
- Crystal Cave
- Entrance of Computer Facility
- Forest of Dysis
- Forest of Notus
- Neo Arcadia Temple
- New Resistance Base
- Power Room
- Residential Area
- Roof of Computer Facility
- Sand Wilderness
- Shuttle Factory
- Temple of Fire
- Temple of Ice
- Temple of Wind
- Train of Neo Arcadia
- Yggdrasil

Le schede delle varie località presentano la seguente struttura:

- a) il boss che la presiede
- b) i nemici, i cyber-elf, gli oggetti presenti e le sezioni dove trovarli
- c) una mappa complessiva della località, divisa in sezioni
- d) l'analisi di ogni singola sezione

```
=====
AIRCRAFT [09RC]
=====
```

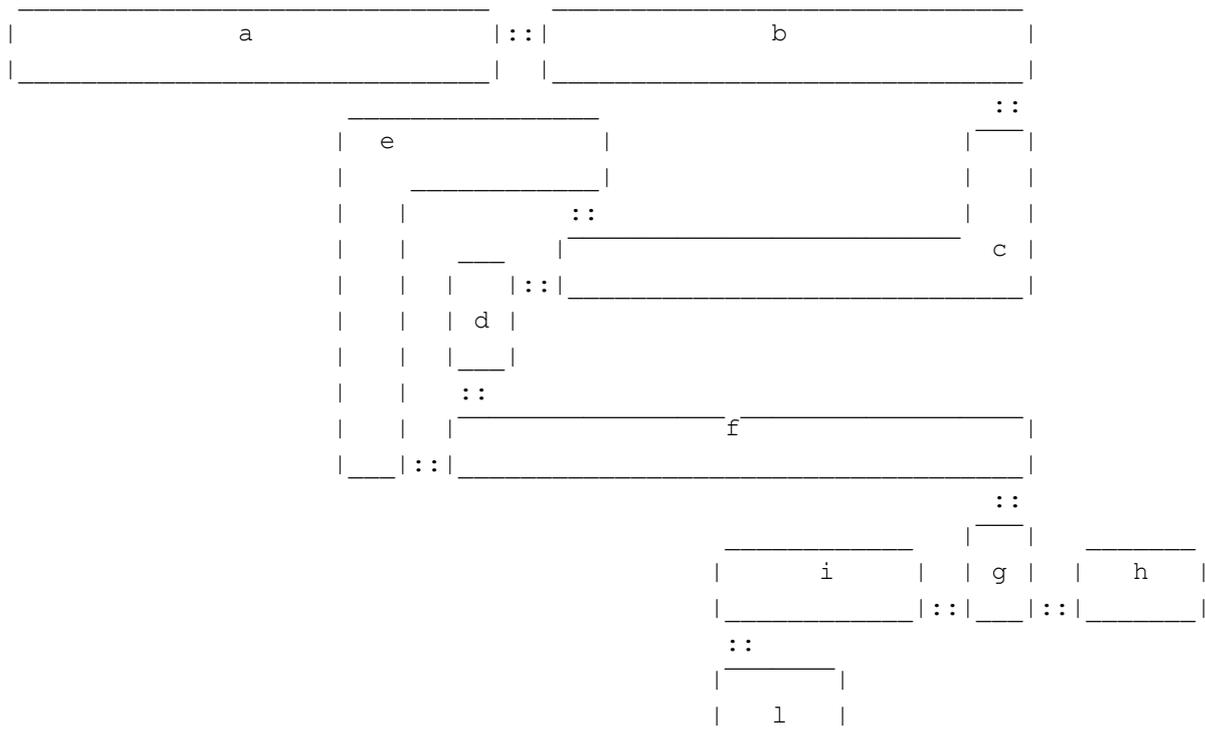
Boss: Kuwagust Anchus

```
*** NEMICI ***
Golem Type E      [e]
Panel Cannon      [c]
Pantheon Hammer   [f, i]
Pantheon Hopper    [h]
Pantheon Hunter    [a, b]
Plugger           [h]
Signaloid         [b, c, d, f]
Tentolancer       [b]

*** CYBER-ELF ***
Aterner           [i]
Peatan            [e]
Reloppe           [f]
Stockel           [d]
```

```
*** OGGETTI ***
Energy Crystal grande [b, c, e]
Globo Arancione grande [b]
```

Globo Arancione medio [c, e, f]
Vita Bonus [e]



Una volta sconfitto il boss, il nome della località diverrà 'Broken Aircraft' nell'elenco dell'operatore.

[a] VELIVOLI D'ASSALTO

<> NEMICI
Pantheon Hunter x4 (solo durante la missione)

•• OGGETTI
nessuno

Una volta completata la rispettiva missione, esplorando nuovamente la località non sarà più possibile accedere in questa sezione.

[b] ESTERNI DEL VELIVOLO

<> NEMICI
Tentolancer (mini boss, non ricompare più dopo la missione)
Pantheon Hunter x5 (solo durante la missione)
Signaloid x3 (solo dopo la missione)

•• OGGETTI
Energy Crystal grande x2
Globo Arancione grande x1

[c] PRIMO CORRIDOIO LASER

<> NEMICI
Panel Cannon x3
Signaloid x1

•• OGGETTI
Energy Crystal grande x4
Globo Arancione medio x1

In questa sezione sono presenti i generatori di corrente ed i fasci laser.

[d] PERCORSO OVEST

<> NEMICI
Signaloid x1

•• OGGETTI
cyber-elf Stockel

[e] PERCORSO NORD

<> NEMICI
Golem Type E (mini boss)

•• OGGETTI
cyber-elf Peatan
Energy Crystal grande x1
Globo Arancione medio x1
Vita Bonus x1

In questa sezione, solo durante la missione, sono presenti dei piccoli velivoli nemici che aprono il fuoco.

[f] SECONDO CORRIDOIO LASER

<> NEMICI
Pantheon Hammer x2
Signaloid x2

•• OGGETTI
cyber-elf Reloppe
Globo Arancione medio x1

In questa sezione sono presenti i generatori di corrente ed i fasci laser.

[g] ANTICAMERA

<> NEMICI
nessuno

•• OGGETTI
nessuno

[h] SALA COMANDI

<> NEMICI
Pantheon Hopper xInf
Plugger xInf

•• OGGETTI
nessuno

Entrando in questa stanza durante la missione, bisognerà proteggere Ciel per novanta secondi dagli assalti nemici. Una volta completata la rispettiva missione, esplorando nuovamente la località non sarà più possibile accedere in questa sezione.

[i] STIVA

<> NEMICI
Pantheon Hammer x3

•• OGGETTI
cyber-elf Aterner

In questa sezioni sono presenti diverse casse azzurre che possono essere distrutte e che contengono oggetti casuali.

[l] VELIVOLO RIBELLE

<> NEMICI
Kuwagust Anchus (boss)

•• OGGETTI
nessuno

Una volta completata la rispettiva missione, esplorando nuovamente la località non sarà più possibile accedere in questa sezione.

=====
CRYSTAL CAVE

[@9CC]
=====

Boss: Sage Harpuia

*** NEMICI ***

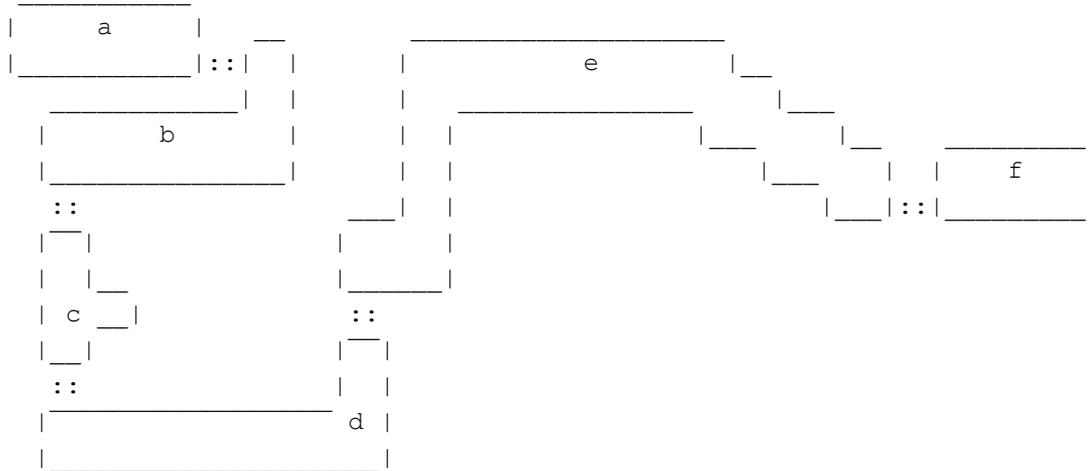
Carryarm	[a, e]
Golem Type E	[c]
Hottalook	[b, d]
Pantheon Hopper	[d]
Pantheon Hunter	[a, b, d]
Signaloid	[e]
Spiking	[a, e]
Top Gabyoall	[a, b]

*** CYBER-ELF ***

Birflow	(Hottalook)
Beehitt	(Pantheon Hopper)
Charnue	[a]
Clocsule	[b]
Itemass	[c]
Miloppe	[a]

*** OGGETTI ***

Energy Crystal grande [a, b, c, d, e]
Globo Arancione grande [e]
Globo Arancione medio [c]
Vita Bonus [a, d]



[a] ESTERNI DELLA GROTTA

<> NEMICI

Carryarm x3
Pantheon Hunter x6
Spiking x6
Top Gabyoall x1

•• OGGETTI

cyber-elf Charnue
cyber-elf Miloppe
Energy Crystal grande x2
Vita Bonus x1

In questa sezione sono presenti le spine sul pavimento.

[b] PRIMO CORRIDOIO LUMINOSO

<> NEMICI

Hottalook xInf
Pantheon Hunter x3
Top Gabyoall x1

•• OGGETTI

cyber-elf Clocsule
Energy Crystal grande x4

In questa sezione sono presenti le spine sul pavimento ed i cristalli che si illuminano grazie agli Hottalook.

[c] DIRUPO

<> NEMICI
Golem Type E (mini boss)

•• OGGETTI
cyber-elf Itemass
Energy Crystal grande x3
Globo Arancione medio x1

In questa sezione sono presenti le spine sul pavimento.

[d] SECONDO CORRIDOIO LUMINOSO

<> NEMICI
Hottalook xInf
Pantheon Hopper x5
Pantheon Hunter x2

•• OGGETTI
Energy Crystal grande x1
Vita Bonus x1

In questa sezione sono presenti le spine sul pavimento ed i cristalli che si illuminano grazie agli Hottalook. Si trova una Vita Bonus ogni volta che si percorre il sentiero da destra verso sinistra.

[e] RESTI DEL VELIVOLO

<> NEMICI
Carryarm x1
Signaloid x3
Spiking x1

•• OGGETTI
Energy Crystal grande x3
Globo Arancione grande x1

In questa sezione, durante la missione, si incontreranno dieci soldati ipnotizzati che non bisognerà eliminare. Una volta completata la rispettiva missione, esplorando nuovamente la località non sarà più possibile accedere in questa sezione.

[f] PIANURA

<> NEMICI
Sage Harpuia (boss)

•• OGGETTI
nessuno

Una volta completata la rispettiva missione, esplorando nuovamente la località non sarà più possibile accedere in questa sezione.

Boss: Poler Kamrous

*** NEMICI ***

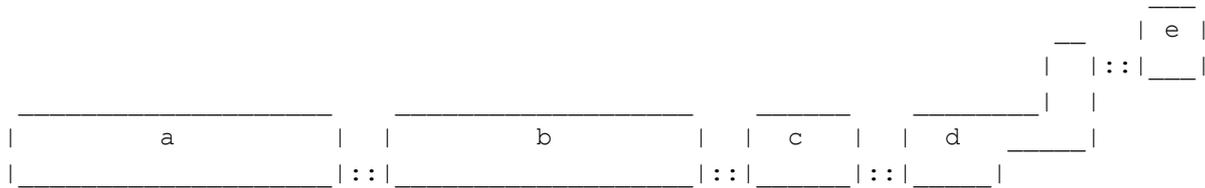
Golem Type I [c]
 Ice Lifter [b]
 Jangyo [a, b]
 Panel Cannon [a, d]
 Pantheon Guardian [d]
 Rollin' 22 [b]

*** CYBER-ELF ***

Atti (Rollin' 22)
 Fubuffa (Ice Lifter)
 Hafmardo (Golem Type I)
 Stickie (Jangyo)
 Acool [d]
 Fuppie [c]
 Ishilar [a]

*** OGGETTI ***

Energy Crystal grande [a, d]
 Globo Arancione grande [b]
 Globo Arancione medio [d]
 Vita Bonus [a, d]



Esplorando la località dopo aver sconfitto il boss, non sarà più presente il ghiaccio sul pavimento all'interno dell'edificio.

[a] DISTESA DI GHIACCIO

<> NEMICI

Jangyo x16
 Panel Cannon x6

•• OGGETTI

cyber-elf Ishilar
 Energy Crystal grande x1
 Vita Bonus x1

In questa sezione sono presenti le spine ed il ghiaccio sul pavimento, ed una zona sottomarina.

[b] ZONA RAFFREDDAMENTO

<> NEMICI

Ice Lifter x6
 Jangyo x2
 Rollin' 22 x3

•• OGGETTI

Globo Arancione grande x1

In questa sezione sono presenti i tubi congelanti ed una zona sottomarina.
Durante la missione bisognerà distruggere due sistemi di raffreddamento situati
uno in una rientranza in basso a destra e l'altro sottacqua.

[c] SALA DELLA SENTINELLA

<> NEMICI
Golem Type I (mini boss)

•• OGGETTI
cyber-elf Fuppie

[d] RAMPE

<> NEMICI
Panel Cannon x6
Pantheon Guardian x16 (solo durante la missione)

•• OGGETTI
cyber-elf Acool
Energy Crystal grande x1
Globo Arancione medio x1
Vita Bonus x1

In questa sezione è presente il ghiaccio sul pavimento, che scompare dopo aver
sconfitto il boss. Durante la missione bisognerà distruggere due sistemi di
raffreddamento situati uno in una rientranza in alto a sinistra e l'altro
vicino alla Vita Bonus.

[e] TANA DELL'ORSO

<> NEMICI
Poler Kamrous (boss)

•• OGGETTI
nessuno

Una volta completata la rispettiva missione, esplorando nuovamente la località
non sarà più possibile accedere in questa sezione.

=====
FOREST OF DYSIS

[@9FD]

=====
Boss: Hyleg Ourobockle

*** NEMICI ***

Bombnet	[a]
Molegule	[a]
Pantheon Guardian	[f]
Pantheon Hammer	[a, b, c]
Pinofeel	[d]

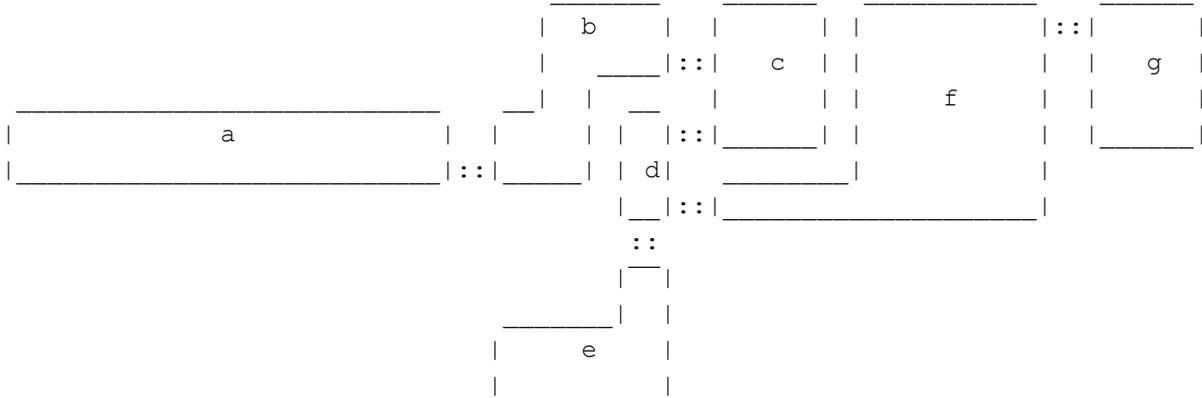
*** CYBER-ELF ***

Beeshot	(Saranet)
Bomserow	(Bombnet)
Menite	(Molegule)
Putick	(Pinofeel)
Stickah	(Securipider)

Poplan	[a]	Ashiro	[a]
Saranet	[a]	Kereff	[c]
Securipider	[c]	Yeppie	[a]

*** OGGETTI ***

Energy Crystal grande	[a, b, e]
Globo Arancione medio	[b, c, f]
Sub Tank	[f]
Vita Bonus	[a, e]



[a] BOSCO

<> NEMICI
Bombnet x3
Molegule x5
Pantheon Hammer x2 (solo durante la missione)
Poplan x3
Saranet x21

•• OGGETTI
cyber-elf Ashiro
cyber-elf Yeppie
Energy Crystal grande x7
Vita Bonus x1

In questa sezione è possibile bruciare le chiome degli alberi utilizzando un Super Attacco qualsiasi, potenziato dal Chip Fuoco.

[b] PARETE ROCCIOSA

<> NEMICI
Pantheon Hammer x4 (solo durante la missione)

•• OGGETTI
Energy Crystal grande x1
Globo Arancione medio x1

In questa sezione sono presenti le pedane alle quali agganciarsi con la Chain Rod e le pedane mobili.

[c] PRIMA GALLERIA

<> NEMICI

Pantheon Hammer x2 (solo durante la missione)
Securipider x3

•• OGGETTI

cyber-elf Kereff
Globo Arancione medio x1

[d] SALA DELLA SENTINELLA

<> NEMICI

Pinofeel (mini boss)

•• OGGETTI

nessuno

[e] GALLERIA SEGRETA

<> NEMICI

nessuno

•• OGGETTI

Energy Crystal grande x5
Vita Bonus x1

Per entrare in questa sezione bisogna lasciarsi scivolare nella Sala della Sentinella, lungo la parete sinistra, dopo aver sconfitto Pinofeel. Qui sono presenti le spine sul soffitto e sul pavimento.

[f] SECONDA GALLERIA

<> NEMICI

Pantheon Guardian x7 (solo durante la missione)

•• OGGETTI

Sub Tank
Globo Arancione medio x2

In questa sezione sono presenti le spine sul pavimento, i blocchi quadrati ed il soffitto che si abbassa a periodi alterni. Durante la missione si incontreranno cinque soldati da salvare.

[g] TANA DEL SERPENTE

<> NEMICI

Hyleg Ourobockle (boss)

•• OGGETTI

nessuno

Una volta completata la rispettiva missione, esplorando nuovamente la località non sarà più possibile accedere in questa sezione.

=====
FOREST OF NOTUS

[@9FN]

=====
Boss: Burble Hekelot

*** NEMICI ***

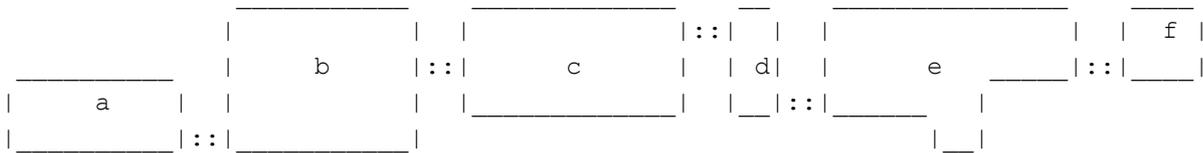
Caterpull [a, f]
Molegule [a]
Panel Cannon [e]
Pantheon Hammer [b, c, e]
Pinofeel [d]
Saranet [a]
Securipider [c, e]
Shurubon [a]

*** CYBER-ELF ***

Birhang (Shurubon)
Kelon (Caterpull)
Cloctell [e]
Hafmarmn [b]
Iterex [a]
Mappie [c]
Mitick [c]
Tomilar [c]

*** OGGETTI ***

Energy Crystal grande [a, b, c, e]
Globo Arancione grande [e]
Globo Arancione medio [a, c, e]
Sub Tank [e]
Vita Bonus [b]



[a] RADURA

<> NEMICI

Caterpull x4
Molegule x2
Saranet x2
Shurubon xInf

•• OGGETTI

cyber-elf Iterex
Energy Crystal grande x3
Globo Arancione medio x1

In questa sezione è possibile bruciare le chiome degli alberi utilizzando un Super Attacco qualsiasi, potenziato dal Chip Fuoco.

[b] ZONA APPIGLI

<> NEMICI
Pantheon Hammer x2

•• OGGETTI
cyber-elf Hafmarmn
Energy Crystal grande x2
Vita Bonus x1

In questa sezione sono presenti le pedane alle quali agganciarsi con la Chain Rod.

[c] TUNNEL D'INGRESSO

<> NEMICI
Pantheon Hammer x4
Securipider x3

•• OGGETTI
cyber-elf Mappie
cyber-elf Mitick
cyber-elf Tomilar
Energy Crystal grande x12
Globo Arancione medio x1

In questa sezione sono presenti le spine sul pavimento, i blocchi quadrati e quelli fragili.

[d] SALA DELLA SENTINELLA

<> NEMICI
Pinofeel (mini boss)

•• OGGETTI
nessuno

In questa sezione sono presenti le spine sul soffitto.

[e] TUNNEL INTRICATO

<> NEMICI
Panel Cannon x3
Pantheon Hammer x4
Securipider x8

•• OGGETTI
cyber-elf Cloctell
Sub Tank
Energy Crystal grande x9
Globo Arancione grande x1
Globo Arancione medio x2

In questa sezione sono presenti le spine sul pavimento e sul soffitto, i blocchi quadrati e quelli fragili.

<> NEMICI
Pantheon Hunter x4
Pantheon Launcher x4

•• OGGETTI
Vita Bonus x1

In questa sezione sono presenti le spine sul pavimento.

[c] SETTORE ORIENTALE

<> NEMICI
Gli-Eye x2
Pantheon Hunter x4
Signaloid x3

•• OGGETTI
cyber-elf Parick

In questa sezione sono presenti le spine sul pavimento e sul soffitto.

[d] CAMERA DEL FLUIDO

<> NEMICI
Rainbow Devil MK2 (boss)

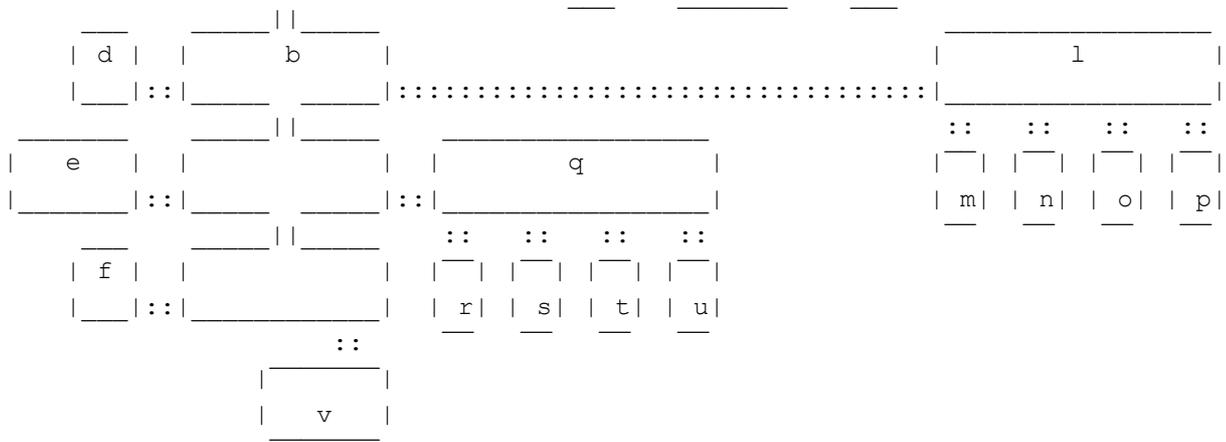
•• OGGETTI
nessuno

Una volta completata la rispettiva missione, esplorando nuovamente la località non sarà più possibile accedere in questa sezione.

=====
NEW RESISTANCE BASE [09RB]
=====

*** NEMICI ***	*** CYBER-ELF ***
(nessuno)	Anurray [a]
	Itheroth [v]
	Mikilar [b]
*** OGGETTI ***	Pireff [b]
(nessuno)	

```
.....  
:  _  a  _  :  
: | |   | | :  
:. | |.._| |.:  
|   |   |   |   | | | | | | |
|   |   |   |   |  
|   |   |   |   |  
| c |   |   |::|_ |   | h |   |   | k |  
|_ |::|   |   |:::|   |   | i |::|   |
```



 [a] ESTERNI

Qui è situata la gabbia del cyber-elf Pireff.

 [b] INTERNI

Qui è possibile incontrare:

- i due soldati addetti ai cannoni (5° piano, nelle torri)
- la piccola Alouette ed Hironnelle (4° piano, corridoio sinistro)
- il soldato che parla del Trans Server (4° piano, corridoio destro)
- il vecchio Andrew (3° piano, corridoio sinistro)
- un soldato salvato nella Forest of Dysis (3° piano, corridoio destro)
- un soldato che parla delle fotografie (2° piano, corridoio sinistro)
- il robusto Hibou (1° piano, corridoio sinistro)
- il piccolo Menart (1° piano, corridoio destro)

In questa sezione è possibile ricevere il cyber-elf Anurray da Andrew ed il cyber-elf Mikilar dal soldato addetto al cannone di destra.

 [c] MENSA

Qui è presente il superbo Pic.

 [d] CAMERATA

Questa stanza rimane sempre vuota.

 [e] HALL

Questa stanza rimane sempre vuota.

 [f] STANZA 1F-A

Qui è presente il piccolo Perroquet.

[g] INFERMERIA

Qui è presente l'infermiera Rocinolle.

[h] SALA MISSIONI

Qui sono presenti il comandante Elpizo e le operatrici Jaune e Rouge. Dopo la missione Aircraft, la scienziata Ciel prenderà il posto di Elpizo. In questa stanza è presente il Trans Server dal quale è possibile iniziare ogni missione oppure rivisitare una località già completata.

[i] CORRIDOIO

Qui è presente il meccanico Doigt.

[j] LABORATORIO

Qui è presente lo scienziato Cerveau. Da lui si riceveranno la Chain Rod e lo Shield Boomerang dopo aver completato il prologo. Nella stanza è situata anche una cassa azzurra su cui fare pratica con la Chain Rod.

[k] STANZA DI CIEL

Qui è presente la scienziata Ciel ed un computer dal quale ottenere alcune informazioni.

[l] ZONA ALTA DEL PERSONALE

Questa stanza rimane sempre vuota.

[m] STANZA 03A

Qui è presente un soldato salvato nella Forest of Dysis.

[n] STANZA 03B

Qui è presente un soldato salvato nella Forest of Dysis.

[o] STANZA 03C

Qui è presente un soldato salvato nella Forest of Dysis.

[p] STANZA 03D

Qui è presente un soldato salvato nella Forest of Dysis.

[q] ZONA BASSA DEL PERSONALE

Qui sono presenti due soldati salvati nella Crystal Cave.

[r] STANZA 02A

Qui sono presenti due soldati salvati nella Crystal Cave.

[s] STANZA 02B

Qui sono presenti due soldati salvati nella Crystal Cave.

[t] STANZA 02C

Qui sono presenti due soldati salvati nella Crystal Cave.

[u] STANZA 02D

Qui sono presenti due soldati salvati nella Crystal Cave.

[v] STANZA 1F-B

Qui è presente il lamentoso Autruche e la gabbia del cyber-elf Iteroth.

=====
POWER ROOM

[@9PR]
=====

Boss: Phoenix Magnion

*** NEMICI ***

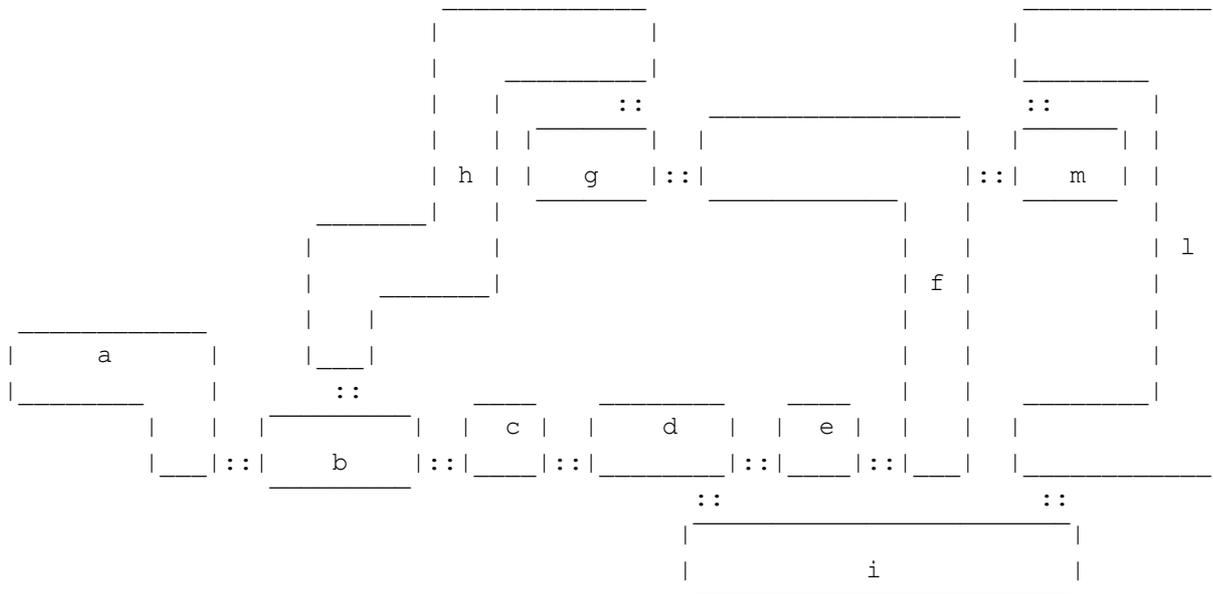
Gazamir	[h, l]
Golem Type F	[i]
Panel Cannon	[h, l]
Pantheon Hopper	[b, f]
Pantheon Hunter	[a, d]
Signaloid	[b, d]
Telly Bomb	[a, b, d, f, i]
Toitank	[f]
Top Gabyoall	[f, h, i, l]

*** CYBER-ELF ***

Beelanch	(Reattore Alpha)
Beestin	(Panel Cannon)
Bomphew	(Telly Bomb)
Dable	(U4)
Culoppe	[i]
Grandie	[h]
Lanite	[i]
Stocttus	[a]

*** OGGETTI ***

Energy Crystal grande [f, h, i, l]
 Globo Arancione grande [f]
 Globo Arancione medio [b, i, l]
 Vita Bonus [i]



In questa località, si affronterà il boss nella stanza dove si distrugge l'ultimo reattore. Esplorando nuovamente la Power Room dopo aver completato la missione, bisognerà utilizzare necessariamente l'Escape Unit per tornare alla New Resistance Base.

 [a] INGRESSO

<> NEMICI

Pantheon Hunter x7 (solo durante la missione)
 Telly Bomb xInf

•• OGGETTI

cyber-elf Stocttus

In questa sezione sono presenti le pareti fragili da abbattere con le Telly Bomb.

 [b] CORRIDOIO PRINCIPALE

<> NEMICI

Pantheon Hopper x4 (solo durante la missione)
 Signaloid x2
 Telly Bomb xInf

•• OGGETTI

Globo Arancione medio x1

In questa sezione sono presenti le pareti fragili da abbattere con le Telly Bomb e la lava sul fondo dello schermo.

[c] REATTORE ALPHA

<> NEMICI
nessuno

•• OGGETTI
nessuno

Durante la missione, entrando in questa stanza, bisognerà distruggere il reattore per proseguire.

[d] ZONA PILASTRI

<> NEMICI
Pantheon Hunter x1 (solo durante la missione)
Signaloid x2
Telly Bomb xInf

•• OGGETTI
nessuno

In questa sezione sono presenti le pareti fragili da abbattere con le Telly Bomb, le spine sulle pareti e la lava sul fondo dello schermo.

[e] REATTORE BETA

<> NEMICI
nessuno

•• OGGETTI
nessuno

Durante la missione, entrando in questa stanza, bisognerà distruggere il reattore per proseguire.

[f] ZONA BINARI

<> NEMICI
Pantheon Hopper x5 (solo durante la missione)
Telly Bomb xInf
Toitank x36
Top Gabyoall x3
U4 x1

•• OGGETTI
Energy Crystal grande x4
Globo Arancione grande x1

In questa sezione sono presenti le pareti fragili da abbattere con le Telly

Bomb, i calderoni incandescenti e la lava sul fondo dello schermo.

[g] REATTORE GAMMA

<> NEMICI
nessuno

•• OGGETTI
nessuno

Durante la missione, entrando in questa stanza, bisognerà distruggere il reattore per proseguire. In questa sezione è presente una porta che conduce direttamente al Reattore Delta.

[h] ZONA SEGRETA

<> NEMICI
Gazamir (mini boss)
Panel Cannon x4
Top Gabyoall x1

•• OGGETTI
cyber-elf Grandie
Energy Crystal grande x2

Per entrare in questa sezione bisogna distruggere nel Corridoio Principale il soffitto alla sinistra della lunga pedana rosa usando le Telly Bomb. Qui sono presenti le pedane che cadono e la lava sul fondo dello schermo.

[i] ZONA RETICOLO

<> NEMICI
Golem Type F (mini boss)
Telly Bomb xInf
Top Gabyoall x3

•• OGGETTI
cyber-elf Culoppe
cyber-elf Lanite
Energy Crystal grande x10
Globo Arancione medio x1
Vita Bonus x1

In questa sezione sono presenti le pareti fragili da abbattere con le Telly Bomb e la lava sul fondo dello schermo.

[l] ZONA SCALE

<> NEMICI
Gazamir (mini boss)
Panel Cannon x4
Top Gabyoall x2

- OGGETTI
 - Energy Crystal grande x2
 - Globo Arancione medio x2

In questa sezione sono presenti le pedane che cadono e la lava sul fondo dello schermo.

 [m] REATTORE DELTA

<> NEMICI
 nessuno

- OGGETTI
 - nessuno

Durante la missione, entrando in questa stanza, bisognerà distruggere il reattore per proseguire. In questa sezione è presente una porta che conduce direttamente al Reattore Gamma.

=====

RESIDENTIAL AREA	[@9RS]
------------------	--------

=====

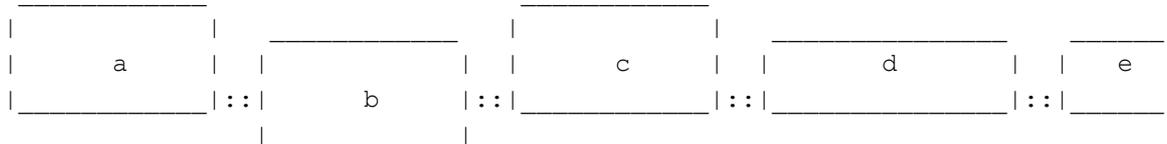
Boss: Golem Type E, Golem Type F, Golem Type I

<p>*** NEMICI ***</p> <p>Gli-Eye [a, b, c]</p> <p>Pantheon Guardian [a, b, c]</p> <p>Yadokroid [b, c]</p>	<p>*** CYBER-ELF ***</p> <p>Beebite (Pantheon Guardian)</p> <p>Bircarry (Gli-Eye)</p> <p>Estan [a]</p> <p>Rireff [c]</p>
---	--

*** OGGETTI ***

Energy Crystal grande [b]

Globo Arancione medio [b]



 [a] SETTORE OCCIDENTALE

<> NEMICI

- Gli-Eye x9
- Pantheon Guardian x2

- OGGETTI
 - cyber-elf Estan

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

[b] SETTORE CENTRALE

<> NEMICI

Gli-Eye x2
Pantheon Guardian x4
Yadokroid x3

•• OGGETTI

Energy Crystal grande x1
Globo Arancione medio x1

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

[c] SETTORE ORIENTALE

<> NEMICI

Gli-Eye x6
Pantheon Guardian x8
Yadokroid x1

•• OGGETTI

cyber-elf Rireff

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

[d] DEPOSITO DEI GOLEM

<> NEMICI

Golem Type E (boss)
Golem Type F (boss)
Golem Type I (boss)

•• OGGETTI

nessuno

Una volta completata la rispettiva missione, esplorando nuovamente la località non sarà più possibile accedere in questa sezione.

[e] INGRESSO DI NEO ARCADIA

<> NEMICI

nessuno

•• OGGETTI

nessuno

Una volta completata la rispettiva missione, esplorando nuovamente la località non sarà più possibile accedere in questa sezione.

=====

=====
Boss: Fairy Leviathan

*** NEMICI ***

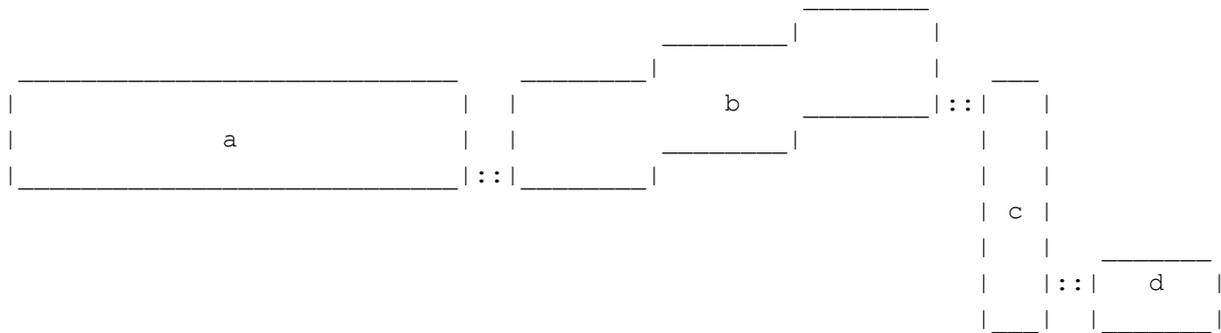
Carryarm	[a]
Flopper	[b, c, d]
Mini Mine	[a, b, c]
Rollin' 22	[b]
Snow Garm	[a, b]
Spiking	[a]
Yuki da Machine	[b]

*** CYBER-ELF ***

Beefire	(Yuki da Machine)
Bomblow	(Flopper)
Bomgrow	(Mini Mine)
Stickoo	(Snow Garm)
Mureff	[a]
Remilar	[c]

*** OGGETTI ***

Energy Crystal grande	[c]
Globo Arancione grande	[b]
Globo Arancione medio	[b]
Vita Bonus	[d]



[a] PRIMO EDIFICIO

<> NEMICI

Carryarm	x4
Mini Mine	x16
Snow Garm	x4
Spiking	x6

•• OGGETTI

cyber-elf Mureff

[b] SECONDO EDIFICIO

<> NEMICI

Flopper	x3
Mini Mine	x6
Rollin' 22	x2
Snow Garm	x2
Yuki da Machine	x10

•• OGGETTI

Globo Arancione grande	x1
Globo Arancione medio	x1

In questa sezione è presente il ghiaccio sul pavimento.

[c] RAMPE MINATE

<> NEMICI
Flopper x1
Mini Mine x32

•• OGGETTI
cyber-elf Remilar
Energy Crystal grande x2

In questa sezione è presente il ghiaccio sul pavimento.

[d] CORRIDOIO INTERNO

<> NEMICI
Fairy Leviathan (boss)
Flopper x6

•• OGGETTI
Vita Bonus x1

In questa sezione è presente una zona sottomarina. Una volta completata la rispettiva missione, esplorando nuovamente la località non sarà più possibile accedere nella stanza del boss.

=====
SAND WILDERNESS [09SW]
=====

Boss: Mega Scorpia

*** NEMICI ***	*** CYBER-ELF ***
Condoroid MK2 [e]	Birwin (Condoroid MK2)
Golem Type E [b, d]	Itemeter (Shaball)
Pantheon Hunter [a, c, e]	M-orina (Shabaroller)
Shaball [a, e]	Stoccum (Golem Type E)
Shabaroller [a, e]	Arnue [e]

*** OGGETTI ***
Globo Arancione medio [e]
Vita Bonus [e]

a	b	c	d	e	f

[a] ROVINE

<> NEMICI
Pantheon Hunter xInf (solo durante la missione)
Shaball x2
Shabaroller x4

•• OGGETTI
nessuno

[b] PRIMA SENTINELLA

<> NEMICI
Golem Type E (mini boss)

•• OGGETTI
nessuno

[c] ZONA INTERMEDIA

<> NEMICI
Pantheon Hunter x2

•• OGGETTI
nessuno

[d] SECONDA SENTINELLA

<> NEMICI
Golem Type E (mini boss)

•• OGGETTI
nessuno

[e] ZONA PRECIPIZI

<> NEMICI
Condoroid MK2 x6
Pantheon Hunter x1
Shaball x1
Shabaroller x2

•• OGGETTI
cyber-elf Arnue
Globo Arancione medio x1
Vita Bonus x1

In questa sezione sono presenti colonne che crollano.

[f] DESERTO

<> NEMICI
Mega Scorpia (boss)

•• OGGETTI
nessuno

Questa sezione prosegue all'infinito sino alla sconfitta del boss. Una volta completata la rispettiva missione, esplorando nuovamente la località non sarà più possibile accedere in questa sezione.

=====

SHUTTLE FACTORY

=====

[@9SF]

Boss: Fighting Fefnir

*** NEMICI ***

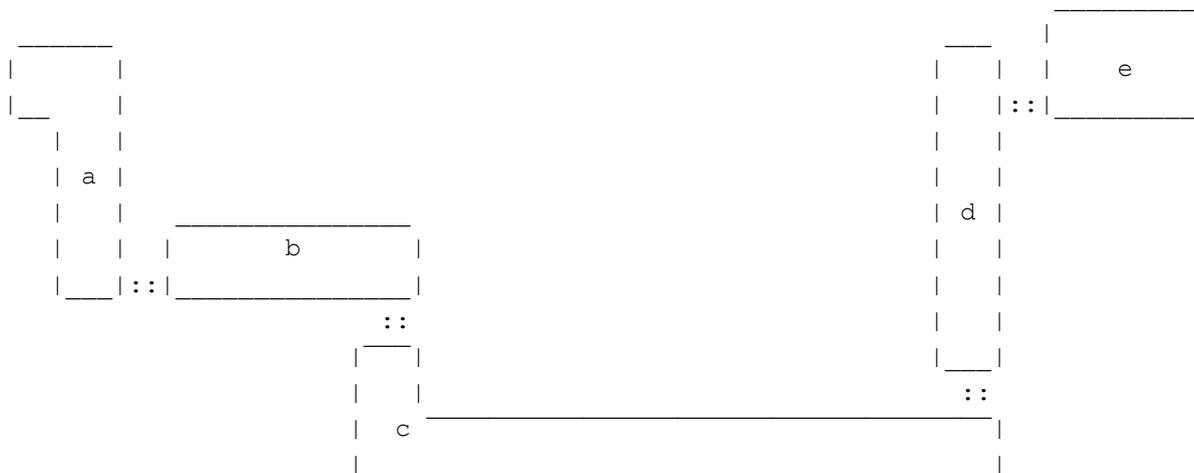
Panel Cannon [a, b, c]
Pantheon Hammer [b, c, d]
Pantheon Launcher [d]
Signaloid [d]
Top Gabyoall [a, c, d]

*** CYBER-ELF ***

Jettah (Pantheon Hammer)
M-orossa (Signaloid)
Euppie [d]
Stoctem [c]

*** OGGETTI ***

Energy Crystal grande [a, c, d]
Globo Arancione medio [c, d]



[a] PRECIPIZIO

<> NEMICI
Panel Cannon x3
Top Gabyoall x1

•• OGGETTI
Energy Crystal grande x2

[b] ZONA DEI CALDERONI

<> NEMICI
Panel Cannon x2
Pantheon Hammer x2

•• OGGETTI
nessuno

In questa sezione sono presenti i calderoni incandescenti.

[c] CORRIDOIO DI FUSIONE

<> NEMICI
Panel Cannon x4
Pantheon Hammer x5
Top Gabyoall x3

•• OGGETTI
cyber-elf Stoctem
Energy Crystal grande x1
Globo Arancione medio x1

In questa sezione sono presenti i calderoni incandescenti, le pedane che cadono e la lava sul fondo dello schermo.

[d] ZONA TRALICCI

<> NEMICI
Pantheon Hammer x2
Pantheon Launcher x2
Signaloid x4
Top Gabyoall x6

•• OGGETTI
cyber-elf Euppie
Energy Crystal grande x1
Globo Arancione medio x2

[e] STANZA DEL GUARDIANO

<> NEMICI
Fighting Fefnir (boss)

•• OGGETTI
nessuno

Una volta completata la rispettiva missione, esplorando nuovamente la località non sarà più possibile accedere in questa sezione.

Boss: Armed Fefnir

*** NEMICI ***

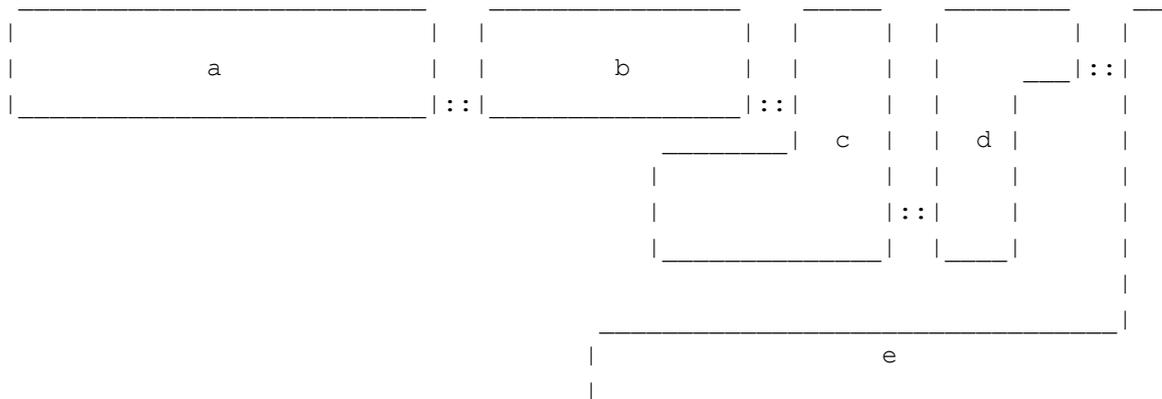
Gli-Eye [c, d]
Pantheon Guardian [a, b, c]
Pantheon Hammer [c, d]
Seal Cannon [c, d]
Shaball [c]
Telly Bomb [a, b]
Top Gabyoall [c, d]

*** CYBER-ELF ***

Stickoh (Seal Cannon)
Satick [c]
Stocpuss [c]

*** OGGETTI ***

Vita Bonus [b]



[a] PRIMO EDIFICIO

<> NEMICI
Pantheon Guardian x8
Telly Bomb xInf

•• OGGETTI
nessuno

In questa sezione sono presenti le pareti fragili da abbattere con le Telly Bomb e la lava sul fondo dello schermo.

[b] SECONDO EDIFICIO

<> NEMICI
Pantheon Guardian x2
Telly Bomb xInf

•• OGGETTI
Vita Bonus x1

In questa sezione sono presenti le pareti fragili da abbattere con le Telly Bomb e la lava sul fondo dello schermo.

[c] PERCORSO INCANDESCENTE

<> NEMICI

Gli-Eye x9
Pantheon Guardian x1
Pantheon Hammer x2
Seal Cannon x4
Shaball x2
Top Gabyoall x1

•• OGGETTI

cyber-elf Satick
cyber-elf Stocpuss

In questa sezione sono presenti le pedane che cadono e la lava sul fondo dello schermo.

[d] MARE DI LAVA

<> NEMICI

Gli-Eye x1
Pantheon Hammer x1
Seal Cannon x1
Top Gabyoall x2

•• OGGETTI

nessuno

In questa sezione sono presenti le pedane che cadono e la lava che si alza dal fondo dello schermo.

[e] CORRIDOIO DEL DRAGO

<> NEMICI

Armed Fefnir (boss)

•• OGGETTI

nessuno

Questa sezione prosegue all'infinito sino alla sconfitta del boss. Una volta completata la rispettiva missione, esplorando nuovamente la località non sarà più possibile accedere in questa sezione.

=====
TEMPLE OF ICE

[@9TC]
=====

Boss: Armed Leviathan

*** NEMICI ***

Jangyo [a, c, d]
Pantheon Hunter [b]
Snow Garm [b]
Yadokroid [a, c, d]

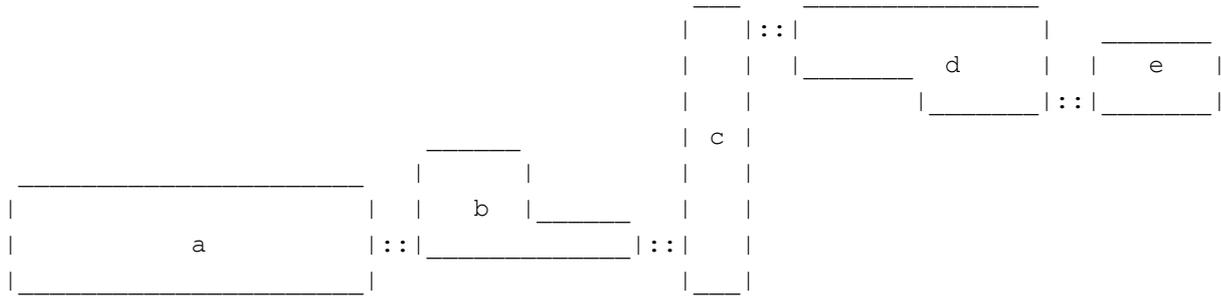
*** CYBER-ELF ***

Clocpull [c]
Oreff [a]
Meloppe [b]

*** OGGETTI ***

Globo Arancione medio [b, d]

Vita Bonus [b, d]



[a] PRIMO EDIFICIO

<> NEMICI

Jangyo x4

Yadokroid x2

•• OGGETTI

cyber-elf Oreff

In questa sezione sono presenti le spine sul soffitto, il ghiaccio sul pavimento ed una zona sottomarina.

[b] SECONDO EDIFICIO

<> NEMICI

Pantheon Hunter x2

Snow Garm x2

•• OGGETTI

cyber-elf Meloppe

Globo Arancione medio x1

Vita Bonus x1

In questa sezione sono presenti le spine sul soffitto, mentre sul pavimento ci sono ghiaccio ed altre spine.

[c] ASCENSORE DEL MARE

<> NEMICI

Jangyo x6

Yadokroid x4

•• OGGETTI

cyber-elf Clocpull

In questa sezione sono presenti le spine ed il ghiaccio sul pavimento, una zona sottomarina e la marea che si alza.

[d] CORRIDOIO SOMMERSO

<> NEMICI
Jangyo x4
Yadokroid x3

•• OGGETTI
Globo Arancione medio x1
Vita Bonus x1

In questa sezione sono presenti le spine sul pavimento e sulle pareti,
il ghiaccio sul pavimento ed una zona sottomarina.

[e] TERRITORIO DELL'ORCA

<> NEMICI
Armed Leviathan (boss)

•• OGGETTI
nessuno

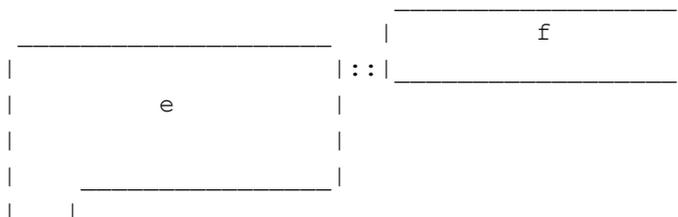
In questa sezione sono presenti il ghiaccio sul pavimento ed una zona
sottomarina. Una volta completata la rispettiva missione, esplorando nuovamente
la località non sarà più possibile accedere in questa sezione.

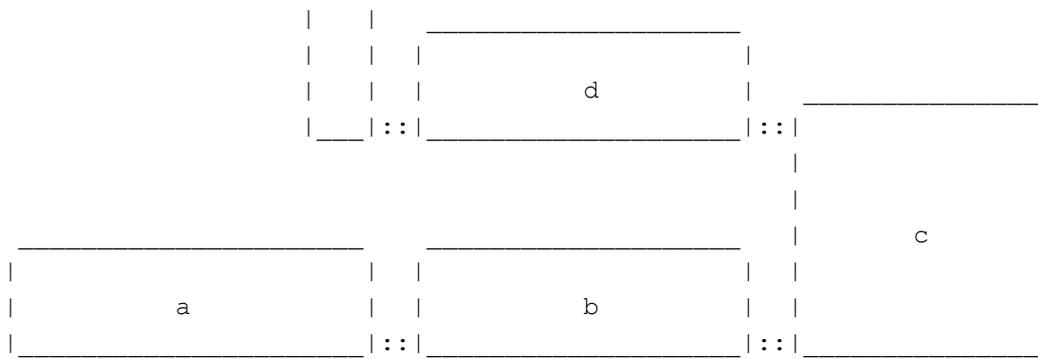
=====
TEMPLE OF WIND [e9TW]
=====

Boss: Armed Harpuia

*** NEMICI ***	*** CYBER-ELF ***
Barrier Counter [e]	Beesult (Pantheon Hunter)
Bombnet [c]	Birhelp (Barrier Counter)
Panel Cannon [e]	M-oreno [d]
Pantheon Hunter [a, b, c, d]	Stocpell [c]
Poplan [e]	
Saranet [a, c]	
Top Gabyoall [e]	

*** OGGETTI ***
Energy Crystal grande [b, c, d, e]
Globo Arancione grande [d, e]
Vita Bonus [b, d]





 [a] PIANO TERRA

<> NEMICI
 Pantheon Hunter x3
 Saranet x9

•• OGGETTI
 nessuno

 [b] PRIMO EDIFICIO

<> NEMICI
 Pantheon Hunter x2

•• OGGETTI
 Energy Crystal grande x2
 Vita Bonus x1

In questa sezione sono presenti i generatori di corrente ed i fasci laser.

 [c] ZONA DI COLLEGAMENTO

<> NEMICI
 Bombnet x1
 Pantheon Hunter x5
 Saranet x6

•• OGGETTI
 cyber-elf Stocpell
 Energy Crystal grande x2

In questa sezione sono presenti le pedane mobili.

 [d] SECONDO EDIFICIO

<> NEMICI
 Pantheon Hunter x4

•• OGGETTI
 cyber-elf M-oreno

Energy Crystal grande x3
Globo Arancione grande x1
Vita Bonus x1

In questa sezione sono presenti i generatori di corrente ed i fasci laser.

[e] ZONA COLONNE

<> NEMICI

Barrier Counter x7
Panel Cannon x7
Poplan x5
Top Gabyoall x4

•• OGGETTI

Energy Crystal grande x4
Globo Arancione grande x1

[f] NIDO DEL FALCO

<> NEMICI

Armed Harpuia (boss)

•• OGGETTI

nessuno

Una volta completata la rispettiva missione, esplorando nuovamente la località non sarà più possibile accedere in questa sezione.

=====

TRAIN OF NEO ARCADIA

[@9TN]

=====

Boss: Panter Flauclaws

*** NEMICI ***

Carryarm [a, b, c, d]
Pantheon Guardian [a, b, d]
Spiking [a, b, d]
Yadokroid [b]

*** CYBER-ELF ***

Biraero (Spiking)
M-orapp (Yadokroid)
Clockle [d]
Emick [a]

*** OGGETTI ***

Energy Crystal grande [a]
Globo Arancione medio [a, d]

a	b	c	d	e
::	::	::	::	::

[a] PRIMO TRENO

<> NEMICI
Carryarm x4
Pantheon Guardian x11 (solo durante la missione)
Spiking x12

•• OGGETTI
cyber-elf Emick
Energy Crystal grande x1
Globo Arancione medio x2

In questa sezione sono presenti le barriere elettrificate lungo i binari.

[b] CODA DEL TRENO

<> NEMICI
Carryarm x2
Pantheon Guardian x4 (solo durante la missione)
Spiking x3
Yadokroid x4

•• OGGETTI
nessuno

[c] VAGONE MERCI

<> NEMICI
Carryarm x32 (solo durante la missione)

•• OGGETTI
nessuno

Durante la missione bisognerà proteggere le dieci casse dall'assalto dei Carryarm.

[d] MOTRICE

<> NEMICI
Carryarm x1
Pantheon Guardian x4 (solo durante la missione)
Spiking x4

•• OGGETTI
cyber-elf Clockle
Globo Arancione medio x1

[e] CORSA DELLA PANTERA

<> NEMICI
Panter Flauclaws (boss)

•• OGGETTI

nessuno

Una volta completata la rispettiva missione, esplorando nuovamente la località non sarà più possibile accedere in questa sezione.

=====

YGGDRASIL

=====

[@9YG]

Boss: Demon Elpizo

*** NEMICI ***

*** CYBER-ELF ***

Anchus Brothers [d]
Burple Hekelot [d]
Dark Elpizo [f]
Gli-Eye [a]
Hyleg Ourobockle [b]
Panel Cannon [c]
Panter Flauclaws [d]
Pantheon Guardian [e]
Pantheon Hopper [a]
Pantheon Hunter [c]
Phoenix Magnion [b]
Poler Kamrous [b]
Securipider [e]

(nessuno)

*** OGGETTI ***

Globo Arancione medio [b, c, d, e]
Globo Arancione piccolo [b, d]
Vita Bonus [e]

| f |
|_____|
::
|_____|
| e |
|_____|
::
|_____|
| d |
|_____|
::
|_____|
| c |
|_____|
::
|_____|
| b |
|_____|
::
|_____|
| |

| a |
| |
|_____|

[a] INGRESSO PORPORA

<> NEMICI

Gli-Eye x6
Pantheon Hopper x6

•• OGGETTI

nessuno

In questa sezione sono presenti le spine sul pavimento.

[b] PRIME SENTINELLE

<> NEMICI

Hyleg Ourobockle (boss)
Phoenix Magnion (boss)
Poler Kamrous (boss)

•• OGGETTI

Globo Arancione medio x3
Globo Arancione piccolo x3

Gli oggetti compaiono a coppie, dopo aver sconfitto un boss.

[c] CORRIDOIO VIOLA

<> NEMICI

Panel Cannon x6
Pantheon Hunter x8

•• OGGETTI

Globo Arancione medio x2

In questa sezione sono presenti le spine sul pavimento.

[d] SECONDE SENTINELLE

<> NEMICI

Anchus Brothers (boss)
Burple Hekelot (boss)
Panter Flauclaws (boss)

•• OGGETTI

Globo Arancione medio x3
Globo Arancione piccolo x3

Gli oggetti compaiono a coppie, dopo aver sconfitto un boss.

Principale evidenziare "New Game", tenere premuti i pulsanti L e Select, ed infine premere Start.

Si accederà ad una galleria di immagini dove è possibile rivedere tutte le illustrazioni mostrate durante l'avventura.

(premere i tasti L ed R per scorrere le immagini)

(premere le direzioni Su e Giù per spostare l'inquadratura)

(premere il pulsante Select per mostrare o nascondere le didascalie)

(premere il pulsante Start per tornare al Menù Principale)

Le immagini sono:

1. Beginning [Zero nel deserto]
2. Twilight [Zero si toglie il mantello]
3. Appear [Zero si rivela]
4. Harpuia [Sage Harpuia soccorre Zero]
5. Elpizo [Elpizo presso la New Resistance Base]
6. Base [Elpizo parla ai soldati]
7. Ciel [Ciel aggiorna Zero sugli eventi]
8. Ready [I soldati pronti all'Operazione Righteous Strike]
9. Hatred [Elpizo frustrato]
10. Watch [Elpizo impazzito]
11. Dark Elf [Elpizo ed il Dark Elf]
12. Farewell [Elpizo distrugge il corpo di X]
13. Strenght [Zero assiste alla distruzione del sigillo]
14. Madness [Elpizo si trasforma 1]
15. Fusion 1 [Elpizo si trasforma 2]
16. Fusion 2 [Elpizo si trasforma 3]
17. Fusion 3 [Elpizo si trasforma 4]
18. R.Elpizo [Dark Elpizo]
19. Defeated [Elpizo sconfitto]
20. Sadness [Il Dark Elf]
21. Sky [Il Dark Elf vola via]
22. Darkness [Il misterioso portone]

=== POTENZIARE RAPIDAMENTE LE ARMI ===

Per sbloccare in poco tempo i vari livelli delle armi, recarsi presso la Power Room - Zona Binari, dove compaiono i Toitank, e colpire ripetutamente i calderoni incandescenti che compaiono dal basso. Pur non essendo nemici, attaccare questi ostacoli farà guadagnare rapidamente molta esperienza alle diverse armi.

=== GUADAGNARE RAPIDAMENTE ENERGY CRYSTAL ===

Per recuperare in poco tempo molti cristalli, recarsi presso la Forest of Dysis ed avanzare verso destra sino ad incontrare la prima Bombnet. Eliminarla dalla distanza usando la Sfera Possente dello Z-Buster, in modo tale che, esplodendo, la Bomb distrugga anche le Saranet che le ruotano attorno. Muoversi di continuo avanti e indietro per far rigenerare l'ape esplosiva ed eliminarla ogni volta in questo modo. Questo metodo funziona in maniera efficace anche per recuperare Globi Arancioni per riempire i vari Sub Tank che si possiedono.

=== VITE BONUS SEGRETE ===

Presso la Crystal Cave, dopo aver superato il Secondo Corridoio Luminoso, tornare indietro sino al punto iniziale di questa sezione per trovare una Vita Bonus. Ogni volta che si percorrerà avanti e indietro la zona, si riceverà sempre una Vita Bonus.

* CODICI CODE BREAKER *

Per utilizzare i seguenti codici è necessario possedere il Code Breaker, una speciale cartuccia che permette di inserire codici per sbloccare oppure utilizzare cose che nel gioco non sempre sono ottenibili.

CODICE	EFFETTO
0000468A 000A 10002028 0007	Master Code (serve per poter utilizzare qualsiasi codice)
32037D84 0002	Si diventa invincibili
82036BB4 0009	Si ottengono vite infinite
82037EEE 270F	Si ottengono infiniti Energy Crystal
32037EED 0024	Si ottiene una gran quantità di PV
82037D94 0024	Si ottiene una quantità infinita di PV
32036BB5 0006	Si ottiene sempre il giudizio globale S

EQUIPAGGIAMENTO

82037EF0 FFFF	Si ottengono tutte le Form
82037F06 FFFF	Si ottengono tutte le EX Skill
32037EF4 0004	Si ottengono i quattro Sub Tank
82037EF6 1E1E 82037EF8 1E1E	I Sub Tank rimangono sempre pieni
82037F00 0F0F	Si ottengono tutte le Armi ed i Chip elementali
32037E78 00FF	Il Super Attacco viene preparato molto rapidamente
82037F12 0408 82037F14 0202	Si ottiene il livello massimo per tutte le Armi
42037F18 FFFF 0000000B 0002	Si ottengono tutti i Cyber-elf
42037F60 0101 0000000A 0002 32037F60 0002 32037F69 0002 32037F6E 0002	Tutti i Cyber-elf raggiungono il massimo grado di evoluzione

RISULTATI MISSIONE

3202EBF7 0014	Si ottengono sempre 20 punti alla voce "Mission"
8202EBF8 0000	Si ottengono sempre 15 punti alla voce "Clear Time"
3202EBFC 0064	Si ottengono sempre 15 punti alla voce "Enemy"
3202EBFE 0000	Si ottengono sempre 15 punti alla voce "Damage"
3202EC04 0000	Si ottengono sempre 15 punti alla voce "Retry"
3202EC00 0000	Si ottengono sempre 15 punti alla voce "Elf"

CODICI VARI

32037E74 00FE	Tenere premuto il pulsante dello Scatto per aumentare la distanza percorsa
8203BBF4 0001 8203BB10 0001	I boss possiedono 1 solo PV
7202EDB4 1500 8202EDB4 0005	Il timer di Ciel si esaurisce rapidamente presso l'Aircraft
74000130 02FB 8202F8E2 3E03 7202F8E2 0203 8202F8E2 0303	Premere Select + R per equipaggiare i Cyber-elf ovunque
74000130 03FE 82037D50 FD40 74000130 03FE 82037D52 FFFF	Tenere premuto il pulsante del Salto per aumentare di quota

/-----\
| CURIOSITÀ | [@10CS]
\-----/

=== CITAZIONE VIDEOLUDICA ===

Il mini gioco presso la Power Room - Zona Binari, dove bisogna distruggere i Toitank e l'U4 è un chiaro omaggio al gioco "Space Invaders", realizzato dalla Taito nel 1978.

=== RICHIAMI AD ALTRI EPISODI DELLA SAGA ===

In Mega Man Zero 2 vengono citati avvenimenti accaduti in altri episodi della saga di Mega Man.

- la Schermata Status rovinata che appare nel Prologo è la stessa utilizzata nel primo episodio della saga.
- la cavalcatura usata da Sage Harpuia per soccorrere Zero al termine del Prologo è uno dei boss del primo capitolo della saga: Aztec Falcon.

