

Mega Man X4 FAQ/Walkthrough (Italian)

by Spanettone

Updated on Oct 24, 2016

GUIDA A MEGA MAN X4 versione 1.0

gioco : MEGA MAN X4
sistema : Play Station
tipo : Azione
prodotto: CAPCOM

12/09/2016 ---> inizio stesura del documento
24/10/2016 ---> fine stesura del documento

123456789 123456789 123456789 123456789 123456789 123456789 123456789 123456789

```
+-----+
| PDPWriter |
| Copyright 2016 Spanettone Inc |
| |
| http://spanettone.altervista.org |
| spanettone@yahoo.it |
| |
| ALL RIGHTS RESERVED |
+-----+
```

Contenuto del documento GUIDA A MEGA MAN X4

=====	1) IL GIOCO.	[@01IG]
=====	2) LA STORIA	[@02ST]
=====	3) NOZIONI DI BASE	
Comandi	[@03CM]	
Azioni	[@03ZN]	
Oggetti	[@03GG]	
Consigli vari	[@03CV]	
=====	4) ROBOT 'X'	
Introduzione	[@04RX]	
Armi	[@04RM]	
Cuori.	[@04CR]	
Tank	[@04TN]	
Potenziamenti fisici.	[@04PF]	
Tabella potenza offensiva	[@04TP]	
Ordine di raccolta	[@04RD]	
=====	5) ZERO	
Introduzione	[@05ZR]	
Tecniche.	[@05TC]	
Cuori.	[@05CR]	
Tank	[@05TN]	
Tabella potenza offensiva	[@05TP]	
Ordine di raccolta	[@05RD]	
=====	6) SOLUZIONE	
Introduzione	[@06SL]	
>>>> ROBOT 'X'		
Prologo: Sky Lagoon	[@6X00]	

Intermezzo	[@6XMZ]
Snow Base ----- Frost Walrus	[@6X01]
Marine Base ----- Jet Stingray	[@6X02]
Military Train -- Slash Beast.	[@6X03]
Jungle ----- Web Spider	[@6X04]
Memorial Hall	[@6X05]
Bio Laboratory -- Split Mushroom.	[@6X06]
Cyber Space ----- Cyber Peacock	[@6X07]
Air Force ----- Storm Owl	[@6X08]
Volcano ----- Magma Dragoon	[@6X09]
Recupero Oggetti	[@6XRC]
Space Port	[@6X10]
Final Weapon 1.	[@6X11]
Final Weapon 2.	[@6X12]

>>>> ZERO

Prologo: Sky Lagoon	[@6Z00]
Intermezzo	[@6ZMZ]
Military Train -- Slash Beast.	[@6Z01]
Jungle ----- Web Spider	[@6Z02]
Volcano ----- Magma Dragoon	[@6Z03]
Snow Base ----- Frost Walrus	[@6Z04]
Memorial Hall	[@6Z05]
Bio Laboratory -- Split Mushroom.	[@6Z06]
Cyber Space ----- Cyber Peacock	[@6Z07]
Air Force ----- Storm Owl	[@6Z08]
Marine Base ----- Jet Stingray	[@6Z09]
Recupero Oggetti	[@6ZRC]
Space Port	[@6Z10]
Final Weapon 1.	[@6Z11]
Final Weapon 2.	[@6Z12]

===== 7) NEMICI

Nemici	[@07NM]
Altri pericoli.	[@07PR]
Debolezze	[@07DB]

===== 8) DIALOGHI

Robot 'X'	[@08RX]
Zero	[@08ZR]

===== 9) MAPPA

Introduzione	[@09MP]
Sky Lagoon	[@09SL]
Air Force	[@09AF]
Bio Laboratory.	[@09BL]
Cyber Space.	[@09CS]
Jungle	[@09JN]
Marine Base.	[@09MB]
Military Train.	[@09MT]
Snow Base	[@09SB]
Volcano	[@09VL]
Memorial Hall	[@09MH]
Space Port	[@09SP]
Final Weapon 1.	[@09F1]
Final Weapon 2.	[@09F2]

===== 10) TRUCCHI & CURIOSITÀ

Trucchi	[@10TR]
Curiosità	[@10CS]

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

[@01IG]

MEGA MAN X4 segna l'esordio di questa saga sulla Play Station. In questo episodio sarà possibile comandare pienamente anche Zero, al contrario dei precedenti capitoli.

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

[@02ST]

-- ANTEFATTO --

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.

-- MEGA MAN X --

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'. Durante la battaglia tra Vile ed 'X', Zero si sacrificò per salvare la vita al suo compagno. Spinto dal rimorso e dalla vendetta, 'X' distrusse Vile e alla fine sconfisse anche Sigma, facendo terminare così la guerra.

-- MEGA MAN X2 --

La pace non durò che pochi mesi e le ostilità tra i due eserciti ripresero. I Maverick erano capeggiati da un misterioso gruppo chiamato "X-Hunters", i quali erano in possesso dei resti di Zero per riportarlo in vita. Per evitare che ciò avvenisse, 'X' scese nuovamente sul campo di battaglia e debellò ancora una volta la minaccia dei Maverick. Il Robot riuscì anche a recuperare le parti del suo compagno, facendolo tornare operativo, ed a sconfiggere Sigma, che segretamente comandava gli X-Hunters.

-- MEGA MAN X3 --

Grazie agli sforzi del Dr Doppler, un famoso scienziato, i Maverick vennero neutralizzati e fatti tornare pacifici. Tuttavia la situazione peggiorò dopo

SPOSTARSI

[direzioni Destra e Sinistra]

I personaggi sono molto agili nei movimenti e si spostano sempre nella direzione verso cui sono rivolti. Grazie alle loro capacità, sono in grado di muoversi con abilità nelle varie località di cui è composto il gioco. I nemici possono danneggiare 'X' e Zero anche con il semplice contatto quindi bisogna muoversi con cautela quando lo spazio di manovra non sarà molto ampio. Dopo essere saliti su una pedana, l'unico modo per scendere da essa consiste nel lasciarsi cadere dai bordi.

SALTARE

[pulsante X]

I personaggi possiedono una buona capacità di salto che consente loro di superare facilmente nemici ed ostacoli, tuttavia essi rimangono sempre vulnerabili durante il volo perciò bisogna calcolare bene la traiettoria da eseguire. Mentre si è in aria, indipendentemente come, si può sempre modificare la traiettoria del salto, premendo Destra o Sinistra a seconda dei casi, ed è sempre possibile attaccare.

I personaggi possono anche rimbalzare sulle pareti mentre saltano, raggiungendo in questo modo altezze maggiori. Per farlo, bisogna saltare sul muro e, mentre si è in aria, premere di nuovo il pulsante X insieme alla nuova direzione. È possibile rimbalzare più volte in maniera alternata su pareti parallele, in modo tale da scalare facilmente i condotti verticali. Volendo, è anche consentito proseguire verso l'alto rimbalzando continuamente lungo la stessa parete. In questo caso, dopo aver spiccato il salto, bisogna avvicinarsi subito al muro per darsi nuovamente lo slancio. Più tempo si tiene premuto il tasto X, maggiore sarà l'altezza raggiunta dai personaggi con il salto.

SCATTARE

[pulsante Cerchio]

I personaggi sono in grado di eseguire un breve scatto orizzontale in avanti, premendo il pulsante Cerchio. Grazie a questa abilità si può proseguire in maniera più rapida lungo le località ed aumentare la distanza massima raggiungibile con un Salto. Durante lo Scatto è possibile attaccare inoltre è consentito eseguire più Scatti consecutivamente. Per compiere questa abilità si può anche premere due volte la direzione desiderata.

Usando questa abilità mentre si rimbalza su una parete, premendo assieme i pulsanti X e Cerchio, 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 abilità prende il nome di Super Rimbalzo ad Effetto.

Lo Scatto ha anche una valenza difensiva poichè eseguendolo, i personaggi si abbasseranno leggermente in avanti ed alcuni attacchi nemici, che in genere li avrebbero colpiti, passeranno sopra la loro testa senza danneggiarli.

ARRAMPICARSI

[Su o Giù, in corrispondenza di una scala]

I personaggi sono 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, ma non è consentito muoversi e colpire contemporaneamente. Premendo il pulsante X mentre si è su una scala, i personaggi lasceranno la presa raggiungendo rapidamente il pavimento. Saltando e premendo la direzione Su in corrispondenza di una scala invece, essi si aggrapperanno al volo alla struttura.

SCIVOLARE

[tenere premuta la direzione della parete]

I personaggi possono 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, i personaggi si aggrapperanno alla parete, scivolando lentamente verso il basso. Mentre si esegue questa abilità, è sempre possibile attaccare e rimbalzare sul muro. Rilasciando la direzione, i personaggi torneranno a cadere lungo la verticale mentre, premendo la direzione opposta, si allontaneranno dalla parete.

EAGLE RIDE ARMOR

L'Eagle Raiden Ride Armor è un grande esoscheletro porpora utile per volare o per avanzare rapidamente. I comandi per utilizzare questo veicolo sono:

Pulsante X -----: salire sull'Eagle Ride Armor / saltare
Destra / Sinistra --: avanzare verso destra o sinistra
Pulsante Quadrato --: Cannone
Pulsante Triangolo -: Cannone
Pulsante Cerchio ---: Scatto
Su + Pulsante X ----: scendere dall'Eagle Ride Armor

Premendo il pulsante X mentre si è in aria, il veicolo accenderà il suo reattore e rimarrà in volo. In questa modalità è possibile muoversi con le direzioni Destra e Sinistra, aprire il fuoco orizzontalmente ed in diagonale verso il basso, tuttavia non è consentito aumentare di quota. Spingere di nuovo il tasto X per interrompere il volo.

Premendo il pulsante Quadrato l'Eagle Ride Armor spara orizzontalmente un proiettile porpora e ciò può essere fatto da fermi, in movimento oppure mentre si vola. Tenendo premuto il tasto Quadrato, il veicolo accumulerà energia per poi emettere tre proiettili ad inseguimento. In questo caso però l'Eagle Ride Armor rimarrà immobile una volta preparata questa tecnica; ciò non accadrà invece quando si caricheranno i proiettili mentre si volerà.

I personaggi non subiranno danni dagli attacchi nemici, sino a quando rimarranno a bordo del veicolo; l'Eagle Raiden Ride Armor invece lampeggerà ogni volta che riceverà un attacco. Mentre si è a bordo dell'esoscheletro, è consentito raccogliere oggetti curativi e subirne l'effetto. Il veicolo potrà ricevere circa 10 colpi prima di venire distrutto.

L'Eagle Ride Armor si trova in:

Air Force ----- Area 1
Final Weapon 1 - Area 1b

RAIDEN RIDE ARMOR

La Raiden Ride Armor è un grande esoscheletro porpora utile per distruggere le casse azzurre oppure i blocchi di roccia lungo il percorso o per avanzare rapidamente. I comandi per usare questo veicolo sono:

Pulsante X -----: salire sulla Raiden Ride Armor / saltare
Destra / Sinistra --: avanzare verso destra o sinistra
Pulsante Quadrato --: Attacco
Pulsante Triangolo -: Attacco
Pulsante Cerchio ---: Scatto
Su + Pulsante X ----: scendere dalla Raiden Ride Armor

Premendo il tasto Quadrato, la Raiden Ride Armor può eseguire in maniera alternata un breve affondo oppure un rapido fendente verticale con le sue mani. Tenendo premuto il tasto Quadrato, il veicolo caricherà il pugno per poi eseguire un potente affondo.

I personaggi non subiranno danni dagli attacchi nemici, sino a quando rimarranno a bordo del veicolo; la Raiden Ride Armor invece lampeggerà ogni volta che riceverà un attacco. Mentre si è a bordo del veicolo, è consentito raccogliere oggetti curativi e subirne l'effetto. L'esoscheletro potrà ricevere circa 10 colpi prima di venire distrutto e potrà muoversi nella lava rimanendo illeso.

La Raiden Ride Armor si trova in:

Military Train - Area 2
Volcano ----- Area 2

ADION RIDE CHASER

L'Adion Ride Chaser è una potente moto futuristica che si utilizza solamente durante nella Marine Base, mentre si insegue Jet Stingray. I comandi per usare questo veicolo sono:

Pulsante Quadrato --: Cannone
Pulsante Triangolo -: Cannone
Pulsante X -----: Saltare
Pulsante Cerchio ---: Turbo

Non è possibile scendere dal veicolo, nè rallentare, nè cambiare direzione. I personaggi subiranno ugualmente danni dagli attacchi nemici mentre sono a bordo dell'Adion Ride Chaser ma è consentito raccogliere oggetti curativi e subirne l'effetto.

Premendo il pulsante Cerchio, l'Adion Ride Chaser eseguirà un breve scatto in orizzontale. Durante questo lasso di tempo, i personaggi saranno invulnerabili, potranno distruggere i nemici al contatto ed i proiettili del veicolo verranno scagliati in diagonale. Il Turbo viene eseguito in orizzontale anche mentre ci si trova in aria.

Aperto il fuoco con il veicolo, sul pavimento o in aria, i personaggi sparano orizzontalmente un proiettile verde. È possibile eseguire raffiche di massimo tre colpi per volta.

<> SUPERFICI <>

- Normale • Su una piattaforma standard, i personaggi non subiscono alcun impedimento, perciò possono muoversi e saltare liberamente.
- Sottacqua • Al di sotto del livello del mare, i movimenti dei personaggi vengono rallentati dalla presenza del liquido, mentre i loro salti

raggiungono un'altezza massima ed una gittata superiore al normale.

- Ghiaccio • Sulle superfici congelate, i personaggi scivolano leggermente all'inizio ed al termine di ogni spostamento perciò bisogna tenere conto di questa situazione quando si raggiungono le estremità di una pedana. I personaggi non possono scivolare lungo le pareti ghiacciate, nè scalarle.

```
#####
# SCHERMATA ARMI #
#####
```

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

(Esempio: 'X')

```
-----
 /
| >>>>>>>>>>>> >>>>>>>>>>>> |
| X BUSTER NOVA STRIKE |
| >>>> >>>>>>>>>>>> |
| LIGHTNING WEB FROST TOWER |
| >>>>>>>>>>>> >>>> |
| SOUL BODY RISING FIRE |
| >>>>>>>>>>>>>>>>>> >>>>>>>>>> |
| GROUND HUNTER AIMING LASER |
| >> >>>>>>>>>>>>>>>>>> |
| DOUBLE CYCLONE TWIN SLASHER |
| _____/

|     | | E | | E | | W | | ESCAPE |
| 'X' | |__| |__| |__| |_____
|   _| >>>> >>>> >>>> |_____
| / |_____ | OPTION |
|___/ EX3 >>>>>>>>>>>>>>>>>>

-----
```

Nella parte alta dello schermo sono presenti le Armi che si possiedono e per ognuna di esse è indicato, tramite una grafico orizzontale, la quantità di proiettili a disposizione. L'Arma attualmente in uso è evidenziata dal cursore, un colore più luminoso della scritta. Per cambiare Arma è sufficiente spostare il cursore con i tasti direzionali, indicando quella da equipaggiare.

In basso a sinistra, è indicata, tramite un grafico orizzontale, i punti vita (PV) a disposizione del Robot, assieme al numero di vite rimanenti.

Al di sopra della barra di vita del personaggio sono presenti i Sub Tank raccolti, ognuno con i vari punti vita immagazzinati. Accanto ad essi invece è situato il Weapon Tank. Per ripristinare i PV o le munizioni di un'Arma del Robot, spostare il cursore su un Tank e premere il pulsante X.

Sulla destra invece sono presenti le voci "Escape", che serve per uscire da un Livello già completato in passato, ed "Option", che permette di accedere alla schermata per modificare i comandi.

Premendo il pulsante SELECT verrà chiesto se continuare l'avventura [Continue]

oppure tornare alla schermata del titolo [Quit]. In quest'ultimo caso verrà chiesta conferma della scelta.

Per tornare al gioco premere nuovamente il pulsante START.

(Esempio: Zero)

```
-----  
| / |  
| |  
| >>>>>>>>>>>> |  
| RAKUHOuha           KUUENBU |  
| |  
| RAIJINGEKI         HIENKYAKU |  
| |  
| RYUENJIN           TENKUUHA  |  
| |  
| HYURETSUZAN       SHIPPUUGA  |  
| |  
| / |
```

```
-----  
| | | | | | | | |
| | E | | E | | W | | ESCAPE |  
| ZERO | | | | |  
| | >>>> >>>> >>>> |  
| | / | | OPTION |  
| | / EX3 >>>>>>>>>>>>>>>> |  
-----
```

La schermata di Zero ha le stesse caratteristiche di quella di 'X'. L'unica differenza è che le Tecniche del Robot rosso, ad eccezione del Rakuhouha, possono essere usate di continuo e perciò non possiedono munizioni da consumare. In questo caso, il Weapon Tank potrà ricaricare solo il Rakuhouha.

OGGETTI

[@03GG]

Eliminando i nemici potrà capitare che essi rilascino oggetti utili per ripristinare la vita o le munizioni dei Robot. Se non vengono raccolti subito, essi spariranno dopo alcuni secondi. Anche in alcune zone dei Livelli è possibile trovare questi oggetti.

- GLOBO ARANCIONE GRANDE (ripristina tutti i PV)
- GLOBO ARANCIONE MEDIO (ripristina 16 PV)
- GLOBO ARANCIONE PICCOLO (ripristina 4 PV)

Questi tre oggetti hanno la funzione di curare i personaggi, consentendo a loro di recuperare i PV persi. Dopo aver ottenuto almeno un Sub Tank, raccogliendo un Globo Arancione quando si possiede il massimo di vita, i PV ripristinati verranno accumulati nel contenitore per poi essere usati in seguito: una volta riempito un Sub Tank si passerà a quello successivo. Nelle varie località sarà possibile trovare solo la versione grande e quella media, mentre quella piccola si può ottenere esclusivamente eliminando i nemici.

Dove si trovano

Sky Lagoon ----- Area 2 .grande & medio
 Air Force ----- Area 1 .medio
 Air Force ----- Area 2 .grande
 Bio Laboratory - Area 2c .medio
 Jungle ----- Area 2 .grande & medio
 Marine Base ---- Area 2 .grande
 Military Train - Area 2 .grande
 Snow Base ----- Area 1 .grande x1 & medio x8
 Volcano ----- Area 1 .medio x2
 Volcano ----- Area 2 .medio
 Final Weapon 1 - Area 1b .grande x2 & medio x1
 Final Weapon 2 - Area 1a .medio x9
 Final Weapon 2 - Area 1b .grande & medio

SFERA AZZURRA GRANDE (ripristina 1/3 del caricatore)
 SFERA AZZURRA PICCOLA (ripristina 1/12 del caricatore)

Questi due oggetti hanno la funzione di ricaricare l'Arma attualmente equipaggiata da 'X' ed il Rakuhouha di Zero. Nel caso in cui essa contenga già il massimo dei colpi, le Sfere Azzurre ripristineranno le munizioni delle altre Armi che lo necessitano: una volta riempito il caricatore di un'Arma si passerà a quello della successiva. Dopo aver ripristinato le munizioni di tutte le Armi, raccogliendo una Sfera Azzurra si inizierà a caricare il Weapon Tank, se lo si possiede. Nelle varie località sarà possibile trovare solo la versione grande, mentre quella piccola si può ottenere esclusivamente eliminando i nemici.

Dove si trovano

Bio Laboratory - Area 2c
 Snow Base ----- Area 1 .x2
 Snow Base ----- Area 2
 Final Weapon 2 - Area 1a .x9
 Final Weapon 2 - Area 1b

VITA BONUS

Questo piccolo casco luminoso aggiunge una vita bonus a quelle già in possesso del personaggio. L'oggetto è blu per 'X' mentre è rosso per Zero. Si possono possedere sino ad un massimo di 9 vite.

Dove si trovano

Sky Lagoon ----- Area 2
 Cyber Space ---- Area 1b .solo Zero
 Snow Base ----- Area 1 .x2

.....

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

[@03CV]

- Il gioco non prevede limiti di tempo perciò non fatevi prendere dalla fretta: esplorate con calma le località e recuperate oggetti utili in caso di necessità.
- Studiate bene le caratteristiche delle Armi e delle Tecniche: alcune possono colpire in verticale, altre sono in grado di attraversare ostacoli e così via. Usare l'Arma o la Tecnica giusta al momento giusto renderà più semplice

|\\
|4) ROBOT 'X':|
|\\

[@04RX]

* COMANDI *

Sparare -----: pulsante Quadrato
Saltare -----: pulsante X
Scattare -----: pulsante Cerchio
Raffica Buster --: pulsante Triangolo
Nova Strike -----: pulsante R2
Arma precedente -: pulsante L1
Arma successiva -: pulsante R1

SUPER COLPO [tenere premuto il pulsante Quadrato e poi rilasciarlo]

Oltre al semplice proiettile, 'X' possiede la capacità di accumulare energia dentro di sé per sparare un colpo più potente del normale. Tenendo premuto il pulsante Quadrato, appariranno delle sfere luminose attorno al Robot. Man mano che si accumula energia, esse cambieranno colore, evidenziando i vari livelli di potenza del proiettile. Rilasciando il pulsante Quadrato, il Robot sparerà il Super Colpo. Una volta che questa tecnica sarà stata preparata, essa rimarrà sempre disponibile sino a quando non si rilascerà il tasto Quadrato, anche se nel frattempo si subiranno danni. Non si può sparare un successivo Super Colpo se il precedente è ancora presente sullo schermo.

RAFFICA BUSTER [pulsante Triangolo]

Premendo il tasto Triangolo, 'X' sparerà un singolo proiettile dell'X-Buster, indipendentemente dall'Arma equipaggiata. Questa abilità può essere utile per difendersi dai nemici quando non si vogliono sprecare le munizioni dell'Arma equipaggiata oppure per cancellare un Super Colpo preparato involontariamente. Tenendo premuto il tasto Triangolo si potrà comunque caricare il Super Colpo dell'X-Buster.

Inizialmente 'X' possiederà delle caratteristiche molto basse ma ottenendo varie Abilità all'interno dei Livelli aumenteranno le sue capacità offensive e difensive.

Le Abilità da recuperare si dividono in:

- Armi
- Cuori
- Sub Tank
- Potenziamenti fisici

ARMI

[@04RM]

CARATTERISTICHE GENERALI

Ogni volta che si eliminerà un boss, 'X' riceverà in dono l'abilità del nemico appena sconfitto. Equipaggiando una nuova Arma, il Robot cambierà leggermente di colore e, accanto alla barra di vita di 'X', apparirà quella dell'Arma in uso, mentre in alto saranno indicati il numero di proiettili a

disposizione. Per poter ripristinare le munizioni bisognerà raccogliere le Sfere Azzurre. Al termine di ogni Area o Livello, oppure uscendo dalla località, verranno ricaricati in automatico i PV e le munizioni di tutte le Armi.

CAMBIARE LE ARMI

Per cambiare l'Arma equipaggiata si può selezionarla manualmente dalla Schermata Armi oppure è sufficiente premere il pulsante L1 o R1 per scorrerle secondo questo l'elenco:

tasto R1 -->

..

X-Buster

Lightning Web

Frost Tower

Soul Body

Rising Fire

Ground Hunter

Aiming Laser

Double Cyclone

Twin Slasher

..

<-- tasto L1

SUPER COLPO

Tra le Armi a disposizione del Robot solo l'X-Buster sarà in grado di eseguire sin da subito il Super Colpo; per le altre invece si dovrà prima raccogliere il Super Cannone per poter utilizzare questa abilità. Esse inoltre possiedono un solo livello di caricamento, corrispondente alla sfera lampeggiante, che può consumare da 12 a 4 unità, a seconda dell'Arma in uso. Dopo aver preparato il Super Colpo con un'Arma, il caricamento andrà perduto equipaggiandone un'altra.

Le Armi a disposizione di 'X' sono:

.X-Buster

.Aiming Laser

.Double Cyclone

.Frost Tower

.Ground Hunter

.Lightning Web

.Rising Fire

.Soul Body

.Twin Slasher

Per ognuna di esse viene indicato:

.il boss da cui si riceve

.il numero di colpi a disposizione con il caricatore pieno

.il numero di unità necessarie per eseguire il Super Colpo

.il colore assunto dal Robot quando la equipaggia

.i boss ed i mini boss vulnerabili ad essa

X-BUSTER \

Boss -----: nessuno, 'X' inizierà il gioco equipaggiando questa Arma

Munizioni ---: infinite

Super Colpo -: nessuna, l'X-Buster possiede munizioni infinite

Colore -----: blu

<> Boss vulnerabili <>
Eregion

Questa è l'arma di base del Robot: possiede colpi infiniti ed una bassa potenza offensiva. Aprendo il fuoco, 'X' sparerà orizzontalmente un proiettile giallo inoltre sarà possibile eseguire raffiche di massimo tre colpi premendo ripetutamente il pulsante Quadrato. L'X-Buster è l'unica Arma che possiede due livelli di caricamento, in ordine crescente di potenza offensiva: la piccola cometa verde e la grande sfera di smeraldo.

La cometa verde è un piccolo proiettile allungato con una potenza offensiva circa doppia rispetto al semplice proiettile giallo mentre la sfera di smeraldo invece è quasi quattro volte più potente dello sparo di base.

Tutti i Super Colpi del X-Buster sono in grado di continuare la propria corsa nel caso in cui distruggano uno o più nemici lungo il tragitto.

AIMING LASER \

Boss -----: Cyber Peacock, presso il Cyber Space
Munizioni ---: 48 fasci luminosi
Super Colpo -: 12 unità
Colore -----: Viola

<> Boss vulnerabili <>
Storm Owl

Equipaggiando questa Arma, davanti ad 'X' appare un grande semicerchio disposto in verticale, composto da diversi segmenti. Lungo di esso, premendo le direzioni Su oppure Giù, è possibile far muovere un cursore. Nel caso in cui quest'ultimo tocchi un nemico, sul bersaglio apparirà un mirino. Quando ciò avviene, spingendo il pulsante Quadrato, 'X' emetterà un fascio luminoso che causerà danni gradualmente al nemico. L'attacco è molto rapido, possiede un raggio d'azione discreto ed è in grado di attraversare gli ostacoli.

L'Aiming Laser colpirà sempre il suo bersaglio, indipendentemente dalla posizione e dal verso in cui è rivolto il Robot blu, permettendo così ad 'X' di muoversi liberamente mentre lo utilizza. È possibile inquadrare sino a tre bersagli distinti contemporaneamente per poi colpirli tutti assieme e ciò non influirà sul numero di munizioni consumate quando si emette il fascio luminoso. Il mirino svanirà dal nemico subendo danni, allontanandosi troppo da lui oppure cambiando Arma dalla Schermata Armi. Una volta emesso il fascio luminoso, bisognerà attendere che esso svanisca prima di poter muovere nuovamente il cursore.

Usando il Super Colpo dell'Aiming Laser, il Robot blu genererà per alcuni secondi un fascio luminoso che è possibile orientare lungo il semicerchio, sempre premendo le direzioni Su o Giù. In questo caso il raggio laser non rimarrà fisso su un bersaglio solo ma potrà causare danni gradualmente a tutti i nemici con i quali viene a contatto. Il Super Colpo svanisce istantaneamente subendo danni oppure cambiando Arma dalla Schermata Armi.

Riassumendo, l'Aiming Laser è un'Arma scomoda da utilizzare: è, sì, efficace per colpire i nemici che si trovano più in alto o più in basso rispetto al personaggio ma rimane poco pratica, poiché bisogna inquadrare manualmente ogni bersaglio da attaccare e questo può rendere difficoltosi gli spostamenti del Robot blu.

DOUBLE CYCLONE \

Boss -----: Storm Owl, presso l'Air Force
Munizioni ---: 48 coppie di sfere
Super Colpo -: 12 unità
Colore -----: Verde

<> Boss vulnerabili <>

Double

Magma Dragoon

'X' scaglia ai suoi lati due sfere verdi contemporaneamente. Esse si muovono verso l'alto, lungo una traiettoria curva, per poi svanire dopo pochi istanti. Nel caso in cui una sfera colpisca un nemico, essa interromperà il suo tragitto per causare danni gradualmente al bersaglio. L'attacco è piuttosto rapido, possiede un discreto raggio d'azione e può attraversare gli ostacoli. È possibile scagliare una seconda coppia di sfere solo dopo che la prima è scomparsa dallo schermo inoltre il Robot blu si fermerà necessariamente per aprire il fuoco con quest'Arma.

Usando il Super Colpo del Double Cyclone, 'X' scaglierà ai suoi lati due tornadi verdi contemporaneamente. Essi si muovono in orizzontale e danneggiano qualsiasi bersaglio che incontrano lungo il tragitto. L'attacco è molto rapido, possiede un notevole raggio d'azione e può attraversare gli ostacoli.

In sintesi, il Double Cyclone è un'Arma parzialmente utile: il suo proiettile di base è scomodo da utilizzare poiché è impreciso, immobilizza il personaggio ed è inferiore ad altre Armi presenti nell'arsenale del Robot blu. Il Super Colpo invece è molto efficace per farsi strada tra i nemici allineati, essendo in grado di travolgerli tutti con un solo attacco.

FROST TOWER \

Boss -----: Frost Walrus, presso la Snow Base
Munizioni ---: 16 cristalli
Super Colpo -: 8 unità
Colore -----: Celeste

<> Boss vulnerabili <>

Colonnello

Jet Stingray

'X' genera un grosso cristallo che ricade verticalmente sul pavimento. Esso è in grado di causare danni ai nemici e può anche assorbire i proiettili degli automi ostili. L'attacco non è rapido e possiede un raggio d'azione molto ridotto. Non si può generare un secondo cristallo se il primo è ancora presente sullo schermo inoltre il Robot blu si fermerà necessariamente per aprire il fuoco con quest'Arma.

Il Frost Tower non rappresenta un ostacolo per il personaggio, il quale può attraversarlo come se fosse intangibile. Il cristallo andrà in frantumi dopo aver subito diversi attacchi, oppure in automatico dopo alcuni secondi. È possibile far svanire manualmente il Frost Tower, cambiando Arma dalla Schermata Armi. I frammenti di cristallo che compaiono quando esso va in frantumi invece, non causano danni ai nemici.

Usando il Super Colpo del Frost Tower, 'X' genererà quattro serie di blocchi di ghiaccio che cadranno sul pavimento, danneggiando tutti i nemici presenti sullo

schermo. L'attacco è piuttosto rapido e copre una vasta area. Dopo la comparsa del primo blocco di ghiaccio, 'X' potrà muoversi liberamente e le rimanenti serie compariranno sempre in corrispondenza del personaggio.

Riassumendo, il Frost Tower è un'Arma prettamente difensiva ma non è molto utile: il cristallo è, sì, in grado di danneggiare i nemici e di bloccarne i proiettili tuttavia, poichè non è possibile contrattaccare mentre il Frost Tower è visibile sullo schermo, questa Arma può servire soltanto per coprirsi le spalle mentre si fugge. Il Super Colpo invece è molto efficace perchè può eliminare facilmente con un singolo attacco tutti i nemici presenti sullo schermo e rimane attivo anche mentre ci si sposta.

GROUND HUNTER \

Boss -----: Jet Stingray, presso la Marine Base
Munizioni ---: 48 lame
Super Colpo -: 12 unità
Colore -----: Rosa

<> Boss vulnerabili <>
Slash Beast
Sigma: 3a forma - Testa
Tentoroid

'X' scaglia una lama che scende diagonalmente sul pavimento per poi procedere lungo il suolo. Nel caso in cui il Ground Hunter tocchi un ostacolo verticale prima di raggiungere il pavimento, esso si muoverà verso il basso per poi svanire a contatto con il suolo. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione.

Premendo la direzione Giù dopo aver aperto il fuoco, la lama scenderà in verticale, per poi proseguire lungo il pavimento. Tenendo premuta la direzione Giù prima di aprire il fuoco invece, la lama verrà scagliata direttamente verso il basso e poi continuerà il suo tragitto. È possibile eseguire raffiche di massimo tre lame per volta.

Usando il Super Colpo del Ground Hunter, 'X' scaglierà orizzontalmente una grande lama luminosa. L'attacco è discretamente rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Premendo la direzione Su o Giù dopo aver aperto il fuoco, dalla grande lama verranno emesse verticalmente lame più piccole in entrambe le direzioni. L'utilizzo di questa abilità aggiuntiva però riduce il raggio d'azione della grande lama.

In sintesi, il Ground Hunter è un'Arma da utilizzare esclusivamente per colpire bersagli che si trovano più in basso rispetto al personaggio. Il Super Attacco è più versatile del proiettile semplice ma è poco pratico poichè esistono Armi migliori per colpire verticalmente.

LIGHTNING WEB \

Boss -----: Web Spider, presso la Jungle
Munizioni ---: 12 ragnatele
Super Colpo -: 6 unità
Colore -----: Giallo

<> Boss vulnerabili <>
DG-42L
Generaid Core

Sigma: 2a forma
Split Mushroom

'X' scaglia in orizzontale una sfera che, dopo pochi istanti, si apre generando una ragnatela gialla. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un ridotto raggio d'azione. La distanza coperta dal proiettile è fissa e non può essere influenzata nè dalla presenza di nemici, nè dalla presenza di ostacoli: in entrambi i casi la sfera li attraverserà per poi aprirsi. Il Lightning Web svanirà in automatico dopo alcuni secondi oppure è possibile farla scomparire manualmente cambiando Arma dalla Schermata Armi. Non è possibile generare una seconda ragnatela se la prima è ancora presente sullo schermo.

Il Lightning Web può funzionare sia in fase offensiva che come tecnica di supporto. Nel primo caso, questa Arma può causare danni solo quando è ancora in forma sferica, oppure al momento dell'apertura della ragnatela; quest'ultima invece è innocua per i nemici, una volta comparsa. Nel secondo caso invece, il Lightning Web fornisce al personaggio un punto di appoggio sospeso che può essere utilizzato come una parete. Grazie ad esso è possibile quindi rimbalzare e scivolare sulla ragnatela per raggiungere zone altrimenti inaccessibili. Una volta sfruttata come punto d'appoggio, la ragnatela svanirà dopo pochi istanti. Il personaggio non può attraversare il Lightning Web.

Usando il Super Colpo del Lightning Web, 'X' scaglierà una ragnatela dalla quale verranno generate altre otto ragnatele, che poi si allargheranno una volta, prima di svanire. L'attacco non è molto rapido ma copre una vasta area. Le ragnatele causano danni ai nemici con i quali vengono a contatto ma non è possibile rimbalzare su di esse.

Riassumendo, il Lightning Web è un'Arma da utilizzare esclusivamente come tecnica di supporto. La sua capacità offensiva è molto limitata ed il proiettile è poco efficace perchè ha un raggio d'azione ridotto, non causa danni ingenti e se ne può sparare solo uno per volta. Il Super Attacco invece è piuttosto efficace per colpire facilmente tutti i bersagli davanti a sè.

RISING FIRE \

Boss -----: Magma Dragoon, presso il Volcano
Munizioni ---: 16 fiammate
Super Colpo -: 8 unità
Colore -----: Rosso

<> Boss vulnerabili <>
Eyzard
Frost Walrus
Sigma: 1a forma

'X' scaglia verticalmente verso l'alto una fiammata. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Con il Rising Fire è possibile attaccare i nemici disposti più in alto rispetto al Robot blu, distruggere i blocchi di ghiaccio ed incendiare i tronchi. È consentito sparare un solo colpo alla volta inoltre il Robot blu si fermerà necessariamente per aprire il fuoco con quest'Arma.

Usando il Super Colpo del Rising Fire, 'X' si ricoprirà di fiamme ed eseguirà un montante aereo, colpendo ripetutamente il bersaglio. Al termine del balzo, il Robot blu scaglierà le fiamme verso l'alto, le quali possiederanno le stesse proprietà del proiettile semplice. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Finchè è protetto dalle fiamme, 'X' non subirà danni venendo a contatto con i nemici, mentre esegue il montante aereo. Se viene

utilizzato mentre si è in aria, il Super Colpo del Rising Fire può essere sfruttato anche per aumentare l'altezza e la gittata massima dei propri salti.

In sintesi, il Rising Fire è un'Arma da utilizzare esclusivamente per colpire bersagli che si trovano più in alto rispetto al personaggio. Il Super Attacco possiede in pratica le stesse proprietà del proiettile semplice perciò è meglio utilizzarlo solo per migliorare i propri salti.

SOUL BODY \

Boss -----: Split Mushroom, presso il Bio Laboratory
Munizioni ---: 8 sagome
Super Colpo -: 4 unità
Colore -----: Arancione

<> Boss vulnerabili <>
Cyber Peacock
Sigma: 3a forma - Robot

'X' genera davanti a sé una sua sagoma luminosa che rimane ad una distanza fissa dal personaggio e che replica esattamente i movimenti del Robot blu. L'attacco non è molto rapido e possiede un ridotto raggio d'azione. Non si può generare una seconda sagoma se la prima è ancora presente sullo schermo.

Il Soul Body non è in grado di aprire il fuoco, di bloccare i proiettili nemici o di raccogliere gli oggetti, in compenso causa danni graduali a tutti i bersagli con i quali viene a contatto. La sagoma si dissolve subendo danni, oppure dopo aver inflitto diverse ferite ai nemici, oppure in automatico dopo alcuni secondi. È possibile far svanire il Soul Body manualmente cambiando Arma dalla Schermata Armi.

Usando il Super Colpo del Soul Body, 'X' genererà un suo clone, con l'aspetto di base del personaggio. Il corpo principale del Robot blu rimarrà immobile e si prenderà il controllo del doppione per alcuni secondi. Durante questo lasso di tempo, sarà possibile muovere liberamente il clone ed attaccare usando solamente il proiettile giallo dell'X-Buster inoltre né 'X', né il doppione potranno essere danneggiati dai nemici. Il clone svanirà automaticamente dopo alcuni secondi oppure cadendo in un precipizio oppure manualmente cambiando Arma dalla Schermata Armi. Il clone non è in grado di raccogliere gli oggetti.

In sintesi, il Soul Body è un'Arma piuttosto utile: anche se la sagoma può sembrare che abbia caratteristiche limitate, essa è abbastanza rapida nel distruggere i bersagli perciò è consigliato usarla quando ci si fa strada tra i nemici. Il Super Colpo invece è scadente nel complesso e bisogna utilizzarlo solo per dare il colpo di grazia ai boss, nel caso in cui si possiedano pochi PV.

TWIN SLASHER \

Boss -----: Slash Beast, presso il Military Train
Munizioni ---: 48 coppie di lame
Super Colpo -: 12 unità
Colore -----: Grigio

<> Boss vulnerabili <>
Generale
Web Spider

'X' scaglia una coppia di lame che avanzano diagonalmente ad angolazioni diverse. L'attacco è molto rapido e copre un'area discreta. Le lame possono attraversare gli ostacoli ma non i nemici inoltre è possibile scagliare un massimo di due coppie di proiettili alla volta.

Usando il Super Colpo del Twin Slasher, 'X' scaglierà otto lame ad angolazioni diverse, che possiedono le stesse proprietà dei proiettili semplici e sono anche in grado di demolire i blocchi fragili.

Riassumendo, il Twin Slasher è un'Arma molto utile: non possiede un'elevata potenza offensiva tuttavia il caricatore contiene un gran numero di munizioni ed esse coprono un'area tale da poter colpire facilmente qualsiasi bersaglio. Il Super Colpo è ugualmente efficace tuttavia è sconsigliato utilizzarlo per via dell'elevato numero di munizioni richieste.

=====

CUORI

[@04CR]

=====

All'inizio dell'avventura 'X' possiede solo 32 PV ma sarà possibile aumentarli raccogliendo i vari Cuori presenti nei Livelli. Ogni Cuore aumenta di due unità la quantità massima di vita a disposizione del Robot blu. Nel gioco sono presenti otto Cuori, uno per ogni Livello dei Maverick, e dopo averli raccolti tutti, 'X' avrà un totale di 48 PV, pari a quelli posseduti dai boss.

AIR FORCE

Il Cuore è situato nell'Area 1. Una volta iniziata l'esplorazione di questa località, procedere verso destra, sino a raggiungere la grande astronave blu, sulla quale sono presenti due rampe di scale. Ad est di questo enorme velivolo sono situate una serie di pedane sospese ed una grande astronave rotonda che emette periodicamente un potente raggio laser verso il basso. Partendo dall'astronave blu, bisogna scattare e saltare rapidamente verso destra per salire sulla pedana sospesa più a nord, in modo tale da raccogliere l'oggetto, prima che il raggio laser distrugga la piattaforma.

BIO LABORATORY

L'oggetto si trova nella seconda stanza dell'Area 2. Una volta entrati in questa sezione, si noteranno nella parte superiore dello schermo una serie di Tentoroid BS: man mano che ci si sposta, essi faranno gradualmente crollare i vari segmenti di cui è composta la sezione. Permettere ai nemici di far precipitare il primo segmento e, mentre questo cade, saltare subito sul suo tetto, evitare il Tentoroid BS che si muoverà verso il basso, e da qui scalare rapidamente il bordo del soffitto, per salirvi sopra e raggiungere così l'oggetto.

Nel caso in cui non si faccia in tempo a salire sul soffitto, una volta che il segmento sarà completamente precipitato bisognerà necessariamente usare il Lightning Web per raggiungere il Cuore. Posizionarsi sul gradino più alto tra quelli subito a destra e da qui sparare la ragnatela verso ovest. In seguito saltare e rimbalzare su di essa per raggiungere il bordo del soffitto e salirvi sopra.

CYBER SPACE

Il Cuore è situato nell'Area 1 e si riceve ottenendo la valutazione S nel primo percorso. Per farlo, bisogna raggiungere l'uscita in meno di 15 secondi aiutandosi possibilmente con il Soul Body. Esso è in grado di eliminare

all'istante i Miru Toraeru ed i TriScan presenti sul percorso, rendendo in questo modo più rapido il raggiungimento dell'uscita. Una volta ricevuta la valutazione S, si troverà il Cuore sul pavimento della sezione successiva.

JUNGLE

L'oggetto si trova nell'Area 2 e per raccogliarlo bisogna possedere il Rising Fire. Recarsi nella zona finale di questa sezione, dove sono situati gli Spider Core, e qui saranno presenti alcuni alberi composti da segmenti verdi e segmenti porpora. Raggiungere il secondo segmento porpora e colpirlo con il Rising Fire per dargli fuoco. Una volta distrutto, sarà possibile raccogliere il Cuore contenuto al suo interno.

MARINE BASE

Il Cuore è situato nell'Area 1. Una volta iniziato il primo tracciato a bordo dell'Adion Ride Chaser, superare i primi due precipizi e, quando si arriva al terzo, non saltare bensì lasciarsi cadere. Se fatto correttamente, il veicolo atterrerà su una piccola pedana in basso, sulla quale è posto l'oggetto.

MILITARY TRAIN

L'oggetto si trova nell'Area 2. Dopo aver raggiunto il vagone dove è situata la Raiden Ride Armor, procedere verso destra, superare la carrozza successiva sino a trovare il Cuore in cima a quella accanto. Nel caso in cui si distrugga il vagone usando la Raiden Ride Armor, l'oggetto rimarrà ugualmente presente sul pavimento della carrozza.

SNOW BASE

Il Cuore è situato nell'Area 1 e per raccogliarlo bisogna possedere il Rising Fire. Una volta iniziata l'esplorazione di questa località procedere lungo il sentiero inferiore e salire sulla prima rampa di scale nevosa. Giunti sul pavimento roccioso accanto, usare il Rising Fire per distruggere il blocco di ghiaccio situato in alto, facendo così cadere il Cuore sul pavimento.

VOLCANO

L'oggetto si trova nell'Area 2. Una volta iniziata l'esplorazione di questa sezione, superare i blocchi sospesi e raggiungere i primi gradini di roccia. Posizionarsi su quello più alto e da qui scattare e saltare verso ovest. Se fatto in maniera corretta, si arriverà a contatto con una sporgenza sulla sinistra. Rimbalzare su di essa per scalarla e salirvi in cima, dove è situato il Cuore.

=====

TANK

[@04TN]

=====

Questi oggetti sono contenitori ausiliari di energia e ne sono presenti due esemplari in tutto il gioco. Dopo averne recuperato almeno uno, raccogliendo un Globo Arancione quando si possiede 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.

Per utilizzare l'energia accumulata bisogna accedere alla Schermata Armi, selezionare un Sub Tank e premere il pulsante Quadrato per riversarla nella barra di vita di 'X'.

Un Sub Tank completamente pieno ricarica l'intera barra di vita del Robot blu. Se invece esso non è ancora colmo, ogni frazione contenuta nel Sub Tank ripristinerà 1 PV. Un Globo Arancione medio riempie due segmenti del Sub Tank, mentre sono necessari due esemplari piccoli per riempire un segmento. Una volta utilizzato, il contenitore viene svuotato del tutto, indipendentemente dai PV recuperati dal Robot blu.

Assieme ai Sub Tank è presente anche un Weapon Tank che funziona in maniera simile: ripristina contemporaneamente le munizioni di tutte le Armi che lo necessitano e si riempie raccogliendo le Sfere Azzurre quando tutti i caricatori sono pieni.

Un caso a parte è l'EX Item. Questo oggetto non compare nella Schermata Armi, ma solo in quella del salvataggio, e, una volta raccolto, permette ad 'X' di iniziare un Livello possedendo 4 vite anzichè 2, riprendendo l'avventura dopo un game over.

I vari Tank si trovano in:

a. CYBER SPACE (Sub Tank)

Il Sub Tank è situato nell'Area 1 e si riceve ottenendo la valutazione S nel secondo percorso. Per fare questo, bisogna raggiungere l'uscita in meno di 15 secondi, aiutandosi possibilmente con il Soul Body. Esso è in grado di eliminare all'istante i Miru Toraeru ed i TriScan presenti sul percorso, rendendo in questo modo più rapido il raggiungimento dell'uscita. Una volta ricevuta la valutazione S, si troverà il Sub Tank sul pavimento della sezione successiva.

b. MARINE BASE (Sub Tank)

Il contenitore si trova nell'Area 2. Una volta iniziato il secondo tracciato a bordo dell'Adion Ride Chaser, raggiungere la zona dove sono presenti le casse gialle, e salire sulla prima rampa. Arrivati alla sua estremità, eseguire prima un breve balzo, in modo tale da atterrare sulla piccola pedana sospesa, e da qui saltare ed attivare il Turbo, per rimanere nella zona superiore dello schermo. Se fatto correttamente, il veicolo demolirà le casse gialle situate su una piattaforma più a nord, permettendo così di raccogliere il Sub Tank.

c. SNOW BASE (Weapon Tank)

Il Weapon Tank si trova nell'Area 2. Raggiungere la vasta sezione dove sono presenti un gran numero di blocchi di ghiaccio da distruggere e procedere rimanendo nella parte superiore dello schermo. Arrivati al termine di questa zona, distruggere il blocco di ghiaccio alla sinistra di quello più a nord est per raccogliere il Weapon Tank.

d. SNOW BASE (EX Item)

Il contenitore si trova nell'Area 1 e per raccogliarlo bisogna possedere il Lightning Web. In questa sezione, raggiungere la zona dove sono presenti le lunghe rampe di neve e procedere verso destra, sino ad arrivare alla parete rocciosa orientale. Scalare questo muro e, giunti quasi in corrispondenza del segmento metallico, sparare il Lightning Web verso sinistra. Eseguire un Super Rimbalzo per raggiungere la ragnatela e sfruttarla come punto d'appoggio da cui saltare per salire sulla sporgenza in alto. Su di essa è situato l'EX Item. In caso di difficoltà, è possibile aiutarsi con i Super Stivali.

=====
I Potenziamenti fisici migliorano le caratteristiche di 'X' in maniera permanente, senza alcun costo in termini di PV o munizioni. Per ottenerli bisognerà entrare in speciali capsule blu situate in zone segrete dei Livelli. Una volta ottenuto un Potenziamento, la rispettiva capsula non apparirà più rivisitando nuovamente la località in cui essa è presente.

I Potenziamenti fisici sono:

- .Super Elmo (Head Parts)
- .Super Stivali (Foot Parts)
- .Super Corazza (Body Parts)
- .Super Cannone (Arm Parts)
- .Armatura Suprema (Ultimate Armor)

___ SUPER ELMO ___

Questo Potenziamento consente ad 'X' di aprire il fuoco con tutte le varie Armi senza consumare munizioni. In aggiunta, il Super Elmo dimezza il numero di proiettili richiesto per eseguire il Super Colpo delle Armi ottenute dai boss.

••• La capsula è situata nel Cyber Space - Area 1 e si riceve ottenendo la valutazione S nel terzo percorso. Per fare questo, bisogna raggiungere l'uscita in meno di 30 secondi, aiutandosi possibilmente con il Soul Body. Esso è in grado di eliminare all'istante i Miru Toraeru ed i TriScan presenti sul percorso, rendendo in questo modo più rapido raggiungere l'uscita. Una volta ricevuta la valutazione S, si troverà la capsula all'interno della sezione successiva.

___ SUPER STIVALI ___

Il Potenziamento permette ad 'X' di eseguire un breve scatto orizzontale in avanti mentre si trova in aria, premendo il pulsante Cerchio. Grazie a questa abilità è possibile superare facilmente alcuni ostacoli ed aumentare la distanza massima raggiungibile con un salto. Più tempo si tiene premuto il pulsante Cerchio, maggiore sarà la distanza coperta da questa tecnica. Si può eseguire un solo Scatto Aereo per ogni salto, mentre non è consentito eseguire questa abilità durante un Salto con Scatto o un Super Rimbalzo. Durante lo Scatto Aereo è possibile aprire il fuoco e scagliare il Super Colpo.

In aggiunta, i Super Stivali donano al personaggio un'ulteriore abilità. Premendo il pulsante X mentre ci si trova in aria, il Robot blu accenderà i razzi dei suoi stivali e potrà rimanere sospeso in volo per alcuni istanti. Durante questo periodo di tempo è consentito spostarsi con le direzioni Destra e Sinistra ed attaccare con le varie Armi possedute; tuttavia non è possibile aumentare di quota, nè voltarsi. I razzi si spegneranno subendo danni oppure premendo il pulsante X oppure automaticamente dopo alcuni istanti. Non è possibile usare questa tecnica durante un Salto con Scatto, un Super Rimbalzo oppure uno Scatto Aereo.

••• La capsula si trova nella Jungle - Area 1. Una volta arrivati all'interno di questa località, procedere verso destra, sino ad arrivare alla cascata. Procedere verso sud, superando il Metal Gabyoall, e raggiungere il piano inferiore. Da qui, non scendere subito lungo l'apertura sulla sinistra bensì recarsi ad est per entrare in una caverna segreta, dove è contenuta la capsula.

___ SUPER CORAZZA ___

Questa miglioria incrementa la capacità difensiva di 'X', dimezzando tutti i danni subiti dal Robot: in caso di valori decimali, i PV persi verranno approssimati per eccesso. La Super Corazza dona al personaggio anche la capacità di eseguire il Nova Strike, il suo attacco più potente in assoluto.

Questa abilità, così come le varie Armi, possiede una propria barra delle munizioni ed essa potrà essere colmata non solo dalle Sfere Azzurre ma anche subendo danni dai nemici. Una volta che si è riempita del tutto, premendo il pulsante R2, 'X' si ricoprirà di energia ed eseguirà un breve scatto in aria, durante il quale il Robot blu, temporaneamente invincibile, potrà distruggere qualsiasi nemico gli si opponga. L'attacco è molto rapido, possiede un raggio d'azione discreto ed il singolo utilizzo svuota completamente la sua barra delle munizioni.

Il Nova Strike viene considerato come uno Scatto Aereo, perciò non è consentito eseguirlo durante un Salto con Scatto o un Super Rimbalzo. In aggiunta non si può compiere uno Scatto Aereo subito dopo un Nova Strike, se prima non si tocca terra. Se 'X' viene colpito da un nemico, oppure fermato da un ostacolo, nel breve lasso di tempo in cui il personaggio salta e non è ancora ricoperto di energia, il Nova Strike non verrà eseguito e la sua barra delle munizioni verrà ugualmente svuotata.

••• La capsula si trova nel Volcano - Area 2 e per raggiungerla è necessario possedere il Super Cannone ed il Twin Slasher. Recarsi presso la Raiden Ride Armor e salire a bordo del veicolo. Non scendere dal gradino su cui esso è situato e da qui scattare e saltare verso destra. Mentre si è ancora in volo, una volta arrivati in corrispondenza della sporgenza a nord est, sganciarsi dal veicolo e rimbalzare su di essa per salirvi poi in cima. Dopo averlo fatto, usare il Super Colpo del Twin Slasher per demolire la parete rocciosa e raggiungere così la capsula.

___ SUPER CANNONE ___

Esistono due varianti di questo Potenziamento: entrambe permettono ad 'X' di eseguire il Super Colpo con tutte le Armi ed ognuna di esse sostituisce la grande sfera di smeraldo dell'X-Buster con una propria tecnica. Si può equipaggiare solo un tipo di Super Cannone ma per tutta la durata dell'avventura rimane sempre possibile cambiarlo con l'altro, entrando nella rispettiva capsula blu.

Super Plasma [guanti rossi]

'X' scaglia un enorme globo azzurro in grado di attraversare i nemici e gli ostacoli. In corrispondenza di ogni bersaglio colpito dal Super Plasma verrà generata una sfera celeste che continuerà ad infliggere gradualmente danni al nemico. Ogni globo azzurro può produrre sino ad un massimo di tre sfere celesti contemporaneamente.

Super Accumulo [bracciali argentati]

Tenendo premuto il pulsante Quadrato, 'X' può accumulare energia per poi scagliare sino a quattro grandi sfere azzurre in successione. Al di sotto della barra di vita del personaggio appariranno le sfere che si saranno accumulate. Esse andranno perdute cambiando Arma.

Tra le due varianti, il Super Plasma è di gran lunga la scelta consigliata: presi singolarmente, il globo azzurro e la sfera azzurra hanno la stessa potenza offensiva, ma il primo può contare anche sulle sfere celesti, le quali continuano a danneggiare il bersaglio anche dopo la scomparsa del proiettile.

••• Le capsule si trovano entrambe nell'Air Force - Area 2 e per raggiungerle è

necessario possedere il Lightning Web. Superare i Beam Cannon, salire sulla pedana mobile e posizionarsi poi sul gradino che possiede le spine sul lato sinistro. Da qui, saltare sul posto e sparare il Lightning Web verso sinistra, in modo tale che si fermi prima di venire a contatto con le spine a nord ovest. Saltare sulla ragnatela e sfruttarla come punto d'appoggio per eseguire un Super Rimbalzo ad Effetto. Se fatto correttamente, si riuscirà a raggiungere il bordo della pavimentazione superiore. Scalarlo subito, prima di venire a contatto con le spine, ed in cima si troverà la capsula del Super Accumulo e poi, sulla sinistra, quella del Super Plasma.

___ ARMATURA SUPREMA ___

Questa armatura speciale si può ottenere soltanto inserendo un particolare codice. Iniziando una nuova avventura, alla schermata di selezione del personaggio, evidenziare 'X' poi:

- .premere due volte il tasto Cerchio e sei volte la direzione Sinistra
- .tenere premuti assieme i pulsanti L1 + R2 e selezionare 'X'
- .rilasciare L1 e R2 solo quando inizia l'avventura

Se fatto correttamente, 'X' sarà di colore azzurro e viola. Recarsi poi nella Jungle ed entrare nella capsula dei Super Stivali. Il personaggio riceverà in questo modo l'Armatura Suprema. Essa gli dona:

- Super Elmo
- Super Corazza
- Super Cannone (Plasma)
- Super Stivali

inoltre consente ad 'X' di eseguire il Nova Strike di continuo, senza dover ricaricare ogni volta la rispettiva barra delle munizioni. Le capsule degli altri Potenziamanti fisici invece non appariranno.

.....

+-----+
 | TABELLA POTENZA OFFENSIVA | [04TP]
 +-----+

In questa sezione viene elencata la potenza offensiva di ogni singola Arma a disposizione di 'X', ottenuta valutando:

- il numero dei colpi necessari per eliminare ogni nemico, boss compresi
- il numero di nemici vulnerabili a quell'Arma
- .in totale nel gioco sono presenti 62 nemici

In una scala da 1 a 100, dove 100 è il valore dell'Arma più potente in assoluto le varie abilità di 'X' sono ordinate in questo modo:

§ = Super Colpo

NOME	POTENZA	NEMICI
Aiming Laser §	100	33
Nova Strike	54,34	51
Aiming Laser	44,44	33
Frost Tower §	39,86	37
Rising Fire §	37,88	42
Twin Slasher §	36,36	39
Soul Body	33,93	35
Double Cyclone §	33,24	30
Ground Hunter	30,70	41

X-Buster	plasma	28,92	51
X-Buster	sfera	28,67	55
Lightning Web	\$	27,91	38
Frost Tower		24,81	38
Ground Hunter		23,45	41
Double Cyclone		22,85	31
Lightning Web		20,81	38
X-Buster	verde	18,72	53
Rising Fire		18,44	43
Twin Slasher		12,51	40
X-Buster	giallo	11,80	52

- Nella tabella non è indicato il Super Colpo del Soul Body in quanto esso non causa danni in modo diretto e possiede la stessa potenza offensiva dei proiettili gialli dell'X-Buster.

.....

+-----+

| ORDINE DI RACCOLTA | [4RD]

+-----+

Per raccogliere alcune migliorie per il personaggio è necessario possedere già determinati Potenziamenti. Qui viene elencato l'ordine di raccolta:

NESSUN POTENZIAMENTO NECESSARIO

- .tutte le Armi
- .Cuore ----- Air Force
- .Cuore ----- Bio Laboratory
- .Cuore ----- Cyber Space
- .Cuore ----- Marine Base
- .Cuore ----- Military Train
- .Cuore ----- Volcano
- .Sub Tank ----- Cyber Space
- .Sub Tank ----- Marine Base
- .Super Elmo ----- Cyber Space
- .Super Stivali ---- Jungle
- .Weapon Tank ----- Snow Base

LIGHTNING WEB

- .Cuore ----- Bio Laboratory, 2° metodo
- .EX Item ----- Snow Base
- .Super Cannone ---- Air Force

RISING FIRE

- .Cuore ----- Jungle
- .Cuore ----- Snow Base

RAIDEN RIDE ARMOR + SUPER CANNONE + TWIN SLASHER

- .Super Corazza ---- Volcano

CODICE SPECIALE

- .Armatura Suprema - Jungle

RIEPILOGO #####

'X' è un personaggio adatto ai giocatori alle prime armi. Grazie al suo

.i boss ed i mini boss vulnerabili ad essa

Z-SABER \

Boss: nessuno, Zero inizierà il gioco equipaggiando questa arma

<> Boss vulnerabili <>

Eregion

La spada laser è l'unica arma a disposizione di Zero. Il suo raggio d'azione è piuttosto limitato, mentre la sua potenza offensiva è notevole. Gli attacchi della Z-Saber sono tutti in grado di attraversare nemici ed ostacoli e, ad eccezione degli attacchi aerei e dello Shippuuga, Zero rimane fermo sul posto per eseguire le sue tecniche offensive.

PRIMO FENDENTE

Questo è il primo colpo della Tripla Combinazione e si esegue premendo il pulsante Quadrato quando ci si trova sul pavimento. Zero compie un rapido fendente verticale dall'alto verso il basso.

SECONDO FENDENTE

Questo è il secondo colpo della Tripla Combinazione e si esegue premendo il pulsante Quadrato subito dopo aver usato il Primo Fendente. Zero compie un rapido fendente orizzontale verso l'esterno dello schermo. Il Secondo Fendente possiede un raggio d'azione leggermente maggiore rispetto al Primo.

TERZO FENDENTE

Questo è l'ultimo colpo della Tripla Combinazione e si esegue premendo il pulsante Quadrato subito dopo aver usato il Secondo Fendente. Zero compie un rapido fendente verticale a due mani, dall'alto verso il basso. Il Terzo Fendente copre un'area superiore rispetto agli altri due e colpisce più volte il bersaglio.

FENDENTE AEREO

Attaccando mentre si è in volo, Zero esegue un fendente orizzontale molto rapido, che colpisce più volte il bersaglio. Una volta ottenuto il Kuenzan, non sarà più possibile eseguire il Fendente Aereo.

FENDENTE SUL MURO

Zero utilizza questa tecnica mentre scivola lungo la parete oppure si muove lungo le scale. Essa consiste in un fendente verticale, eseguito dall'alto verso il basso, che colpisce più volte il bersaglio.

HIENKYAKU \

Boss: Jet Stingray, presso la Marine Base

<> Boss vulnerabili <>

nessuno

Questa Tecnica non causa danni ai nemici. Premendo il pulsante Cerchio mentre si è in aria, Zero esegue un breve scatto aereo in orizzontale. Grazie a questa abilità è possibile superare facilmente alcuni ostacoli ed aumentare la distanza massima raggiungibile con un salto. Più tempo si tiene premuto il pulsante Cerchio, maggiore sarà la distanza coperta da questa tecnica. Si può eseguire un solo Hienkyaku per ogni salto, mentre non è consentito compiere questa abilità durante un Salto con Scatto, un Super Rimbalzo o un Kuenubu.

Provando ad attaccare mentre si è in volo, l'Hienkyaku verrà interrotto.

HYOURETSUZAN \

Boss: Frost Walrus, presso la Snow Base

<> Boss vulnerabili <>
Colonnello
Generaid Core
Jet Stingray
Sigma: 3a forma - Testa
Tentoroid

Premendo la direzione Giù + Triangolo mentre si è in aria, Zero esegue un attacco in picchiata lungo la verticale, trasformando la sua spada in un aculeo di ghiaccio. La Tecnica è molto rapida ed è utile contro i nemici che possiedono un gran numero di PV. È possibile modificare la traiettoria della tecnica premendo le direzioni Destra o Sinistra durante l'attacco in picchiata. L'Hyouretsuzan può essere interrotto in qualunque momento eseguendo l'Hienkyaku oppure il Kuuenbu. Bisogna ricordarsi che Zero subirà danni venendo a contatto con gli avversari che non muoiono subito: per questo motivo è necessario fare attenzione nell'utilizzare l'Hyouretsuzan contro i boss ed i mini boss.

KUENBU & KUENZAN \

Boss: Split Mushroom, presso il Bio Laboratory

<> Boss vulnerabili <>
Generale

KUENBU

Questa Tecnica non causa danni ai nemici. Premendo nuovamente il pulsante X mentre ci si trova già in volo, Zero eseguirà un balzo a mezz'aria. Il Doppio Salto consente quindi di recarsi in zone altrimenti fuori dalla portata del personaggio. Durante il Kuuenbu è possibile attaccare sia con il Fendente Aereo/Kuenzan, sia con l'Hyouretsuzan. Non è consentito eseguire il Doppio Salto durante un Salto con Scatto, un Super Rimbazzo o un Hienkyaku.

KUENZAN

Questa Tecnica sostituisce il Fendente Aereo della Z-Saber. Zero esegue una capriola colpendo più volte il nemico con la sua spada laser. Il Kuenzan è molto utile contro i nemici volanti.

RAIJINGEKI \

Boss: Web Spider, presso la Jungle

<> Boss vulnerabili <>
DG-42L
Magma Dragoon
Slash Beast
Split Mushroom

Premendo il pulsante Triangolo mentre si è sul pavimento, Zero estrae la sua spada ed esegue un affondo, trasformando l'arma in una lama fulminante. La Tecnica non è molto rapida ma colpisce ripetutamente il bersaglio e risulta quindi utile contro i nemici che possiedono un gran numero di PV. Per brevi

istanti, durante l'estrazione l'arma può colpire anche i nemici posizionati alle spalle del personaggio.

Bisogna ricordarsi però che il Raijingekei non è immediato nella sua esecuzione e ciò lascia Zero indifeso per alcuni istanti. Per risolvere questa limitazione è possibile eseguire la Tecnica subito dopo il Primo o il Secondo Fendente della Tripla Combinazione della Z-Saber: in questo modo l'estrazione e l'affondo saranno molto più rapidi del normale. Il Raijingekei viene interrotto nel caso in cui Zero subisca danni durante la sua esecuzione.

RAKUHOuha \

Boss: Cyber Peacock, presso il Cyber Space

<> Boss vulnerabili <>

Sigma: 2a forma

Storm Owl

Premendo il pulsante R2 mentre si è sul pavimento, Zero colpisce il suolo con un pugno, generando nove proiettili che si muovono a raggiera. La Tecnica è piuttosto rapida e copre una vasta area. Il Rakuhouha è l'unica abilità del Robot rosso che possiede una propria barra delle munizioni ed essa potrà essere colmata sia raccogliendo le Sfere Azzurre, sia subendo danni dai nemici. Il Rakuhouha risulta estremamente utile per liberare lo schermo da tutti gli avversari presenti.

RYUENJIN \

Boss: Magma Dragoon, presso il Volcano

<> Boss vulnerabili <>

Cyber Peacock

Eyezard

Frost Walrus

Iris

Sigma: 1a forma

Sigma: 3a forma - Robot

Premendo la direzione Su + Triangolo mentre si è sul pavimento, Zero esegue saltando un fendente verso l'alto, trasformando la sua spada in una lama infuocata. La Tecnica è discretamente rapida, colpisce ripetutamente i bersagli ed è molto utile contro i nemici volanti. Il Ryuenjin è in grado di distruggere i blocchi di ghiaccio e di incendiare i tronchi.

Bisogna ricordarsi però che non è possibile interrompere questa tecnica inoltre, eseguendola, Zero subirà danni venendo a contatto con gli avversari che non muoiono subito: per questo motivo è necessario fare attenzione nell'utilizzarla contro i boss ed i mini boss. Per non subire danni in questa occasione, è consigliato colpire il bersaglio con la punta della spada. Durante la fase discendente della Tecnica è possibile eseguire l'Hienkyaku o il Kuenbu.

SHIPPUUGA \

Boss: Slash Beast, presso il Military Train

<> Boss vulnerabili <>

Web Spider

Durante uno Scatto, premendo il pulsante Triangolo, Zero esegue un rapido fendente orizzontale con la sua spada. La Tecnica è molto rapida, possiede un ridotto raggio d'azione ed è in grado di colpire più volte il bersaglio.

Bisogna ricordarsi che non è possibile interrompere lo Shippuga inoltre, eseguendolo, Zero subirà danni venendo a contatto con gli avversari che non muoiono subito: per questo motivo è necessario fare attenzione nell'utilizzarlo contro i boss ed i mini boss. Per non subire danni in questa occasione, è consigliato colpire il bersaglio con la punta della spada.

TENKUUHA \

Boss: Storm Owl, presso l'Air Force

<> Boss vulnerabili <>
nessuno

Il Tenkuuha dona in maniera permanente a tutti gli attacchi semplici della Z-Saber, compreso il Kuuzen, la capacità di distruggere i proiettili nemici. Dopo aver ottenuto questa tecnica, la spada laser diverrà di colore viola ma non causerà danni aggiuntivi ai bersagli.

=====

CUORI

[@05CR]

=====

All'inizio dell'avventura Zero possiede solo 32 PV ma sarà possibile aumentarli raccogliendo i vari Cuori presenti nei Livelli. Ogni Cuore aumenta di due unità la quantità massima di vita a disposizione del Robot rosso. Nel gioco sono presenti otto Cuori, uno per ogni Livello dei Maverick, e dopo averli raccolti tutti, Zero avrà un totale di 48 PV, pari a quelli posseduti dai boss.

AIR FORCE

Il Cuore è situato nell'Area 1. Una volta iniziata l'esplorazione di questa località, procedere verso destra, sino a raggiungere la grande astronave blu, sulla quale sono presenti due rampe di scale. Ad est di questo enorme velivolo sono situate una serie di pedane sospese ed una grande astronave rotonda che emette periodicamente un potente raggio laser verso il basso. Partendo dall'astronave blu, bisogna scattare e saltare rapidamente verso destra per salire sulla pedana sospesa più a nord, in modo tale da raccogliere l'oggetto, prima che il raggio laser distrugga la piattaforma.

BIO LABORATORY

L'oggetto si trova nella seconda stanza dell'Area 2. Una volta entrati in questa sezione, si noteranno nella parte superiore dello schermo una serie di Tentoroid BS: man mano che ci si sposta, essi faranno gradualmente crollare i vari segmenti di cui è composta la sezione. Permettere ai nemici di far precipitare il primo segmento e, mentre questo cade, saltare subito sul suo tetto, evitare il Tentoroid BS che si muoverà verso il basso, e da qui scalare rapidamente il bordo del soffitto, per salirvi sopra e raggiungere così l'oggetto.

Il Cuore è situato nell'Area 1 e si riceve ottenendo la valutazione S nel secondo percorso. Per farlo bisogna arrivare all'uscita in meno di 15 secondi aiutandosi possibilmente con il Kuenzan. Esso è in grado di eliminare all'istante i Miru Toraeru ed i TriScan presenti sul percorso, rendendo in questo modo più rapido il raggiungimento dell'uscita. Una volta ricevuta la valutazione S, si troverà il Cuore sul pavimento della sezione successiva.

JUNGLE

L'oggetto si trova nell'Area 2 e per raccogliarlo bisogna possedere il Ryuenjin. Recarsi nella zona finale di questa sezione, dove sono situati gli Spider Core, e qui saranno presenti alcuni alberi composti da segmenti verdi e segmenti porpora. Raggiungere il secondo segmento porpora e colpirlo con il Ryuenjin per dargli fuoco. Una volta distrutto sarà possibile raccogliere il Cuore contenuto al suo interno.

MARINE BASE

Il Cuore è situato nell'Area 1. Una volta iniziato il primo tracciato a bordo dell'Adion Ride Chaser, superare i primi due precipizi e, quando si arriva al terzo, non saltare bensì lasciarsi cadere. Se fatto correttamente, il veicolo atterrerà su una piccola pedana in basso, sulla quale è posto l'oggetto.

MILITARY TRAIN

L'oggetto si trova nell'Area 2. Dopo aver raggiunto il vagone dove è situata la Raiden Ride Armor, procedere verso destra, superare la carrozza successiva sino a trovare il Cuore in cima a quella accanto. Nel caso in cui si distrugga il vagone usando la Raiden Ride Armor, l'oggetto rimarrà ugualmente presente sul pavimento della carrozza.

SNOW BASE

Il Cuore è situato nell'Area 1 e per raccogliarlo bisogna possedere il Ryuenjin. Una volta iniziata l'esplorazione di questa località procedere lungo il sentiero inferiore e salire sulla prima rampa di scale nevosa. Giunti sul pavimento roccioso accanto, usare il Ryuenjin per distruggere il blocco di ghiaccio situato in alto, facendo così cadere il Cuore sul pavimento.

VOLCANO

L'oggetto si trova nell'Area 2. Una volta iniziata l'esplorazione di questa sezione, superare i blocchi sospesi e raggiungere i primi gradini di roccia. Posizionarsi su quello più alto e da qui scattare e saltare verso ovest. Se fatto in maniera corretta, si arriverà a contatto con una sporgenza sulla sinistra. Rimbalzare su di essa per scalarla e salirvi in cima, dove è situato il Cuore.

In alternativa, partendo dal gradino di roccia dove è situato il Raiden, eseguire il Kuenu verso sinistra e rimbalzare subito sulla sporgenza per poi scalarla.

=====

TANK

[@05TN]

=====

Questi oggetti sono contenitori ausiliari di energia e ne sono presenti due esemplari in tutto il gioco. Dopo averne recuperato almeno uno, raccogliendo un

Globo Arancione quando si possiede 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.

Per utilizzare l'energia accumulata bisogna accedere alla Schermata Armi, selezionare un Sub Tank e premere il pulsante Quadrato per riversarla nella barra di vita di Zero.

Un Sub Tank completamente pieno ricarica l'intera barra di vita del Robot rosso. Se invece esso non è ancora colmo, ogni segmento contenuto nel Sub Tank ripristinerà 1 PV. Un Globo Arancione medio riempie due segmenti del Sub Tank, mentre sono necessari due esemplari piccoli per riempire un segmento. Una volta utilizzato, il contenitore viene svuotato del tutto, indipendentemente dai PV recuperati dal Robot rosso.

Assieme ai Sub Tank è presente anche un Weapon Tank che funziona in maniera simile: ripristina solo le munizioni del Rakuhouha e si riempie raccogliendo le Sfere Azzurre quando il caricatore di questa Tecnica è pieno.

Un caso a parte è l'EX Item. Questo oggetto non compare nella Schermata Armi, ma solo in quella del salvataggio, e, una volta raccolto, permette a Zero di iniziare un Livello possedendo 4 vite anzichè 2, riprendendo l'avventura dopo un game over.

I vari Tank si trovano in:

a. CYBER SPACE (Sub Tank)

Il Sub Tank è situato nell'Area 1 e si riceve ottenendo la valutazione S nel terzo percorso. Per fare questo, bisogna raggiungere l'uscita in meno di 30 secondi, aiutandosi possibilmente con il Kuenzan. Esso è in grado di eliminare all'istante i Miru Toraeru ed i TriScan presenti sul percorso, rendendo in questo modo più rapido il raggiungimento dell'uscita. Una volta ricevuta la valutazione S, si troverà il Sub Tank sul pavimento della sezione successiva.

b. MARINE BASE (Sub Tank)

Il contenitore si trova nell'Area 2. Una volta iniziato il secondo tracciato a bordo dell'Adion Ride Chaser, raggiungere la zona dove sono presenti le casse gialle, e salire sulla prima rampa. Arrivati alla sua estremità, eseguire prima un breve balzo, in modo tale da atterrare sulla piccola pedana sospesa, e da qui saltare ed attivare il Turbo, per rimanere nella zona superiore dello schermo. Se fatto correttamente, il veicolo demolirà le casse gialle situate su una piattaforma più a nord, permettendo così di raccogliere il Sub Tank.

c. SNOW BASE (Weapon Tank)

Il Weapon Tank si trova nell'Area 2. Raggiungere la vasta sezione dove sono presenti un gran numero di blocchi di ghiaccio da distruggere e procedere rimanendo nella parte superiore dello schermo. Arrivati al termine di questa zona, distruggere il blocco di ghiaccio alla sinistra di quello più a nord est per raccogliere il Weapon Tank.

d. SNOW BASE (EX Item)

Il contenitore si trova nell'Area 1 e per raccogliarlo bisogna possedere il Kuenubu. In questa sezione, raggiungere la zona dove sono presenti le lunghe rampe di neve e procedere verso destra, sino ad arrivare alla parete rocciosa orientale. Scalare questo muro e, giunti quasi all'altezza del segmento metallico, saltare verso sinistra ed eseguire subito il Kuenubu verso est per arrivare a contatto con la sporgenza. Sclarla rapidamente per salirvi sopra, dove è situato l'EX Item.

ZERO OSCURO

Questa armatura speciale si può ottenere soltanto inserendo un particolare codice. Iniziando una nuova avventura, alla schermata di selezione del personaggio, evidenziare Zero poi:

- .tenere premuto il pulsante R1
- .nel frattempo spingere Destra, Destra, Destra, Destra, Destra, Destra
- .rilasciare il pulsante R1
- .tenere premuto il pulsante Cerchio
- .spingere il tasto Start

Se fatto correttamente, Zero comincerà il gioco indossando un'armatura nera. Questa corazza però non concede alcun bonus o nuova abilità al personaggio.

.....

+-----+
| TABELLA POTENZA OFFENSIVA | [05TP]
+-----+

In questa sezione viene elencata la potenza offensiva di ogni singola Tecnica a disposizione di Zero, ottenuta valutando:

- il numero dei colpi necessari per eliminare ogni nemico, boss compresi
- il numero di nemici vulnerabili a quella Tecnica
- .in totale nel gioco sono presenti 62 nemici

In una scala da 1 a 100, dove 100 è il valore della Tecnica più potente in assoluto le varie abilità di Zero sono ordinate in questo modo:

NOME	POTENZA	NEMICI
Raijingeiki	100	45
Ryuenjin	98,43	48
Hyouretsuzan	89,28	46
Kuuzanzan	79,80	52
Fendente Aereo	78,18	48
Terzo Fendente	71,09	52
Fendente sul Muro	64,25	47
Shippuuga	60,46	48
Secondo Fendente	49,69	52
Rakuhouha	47,04	48
Primo Fendente	46,05	52

.....

+-----+
| ORDINE DI RACCOLTA | [05RD]
+-----+

Per raccogliere alcune migliorie per il personaggio è necessario possedere già determinate abilità. Qui viene elencato l'ordine di raccolta:

- NESSUNA ABILITÀ NECESSARIA
- .tutte le Tecniche


```

X-Buster/Arma/Z-Saber      [X-Buster, Weapon, Z-Saber]
Salto                      [Jump]
Scatto                     [Dash]
Nova Strike/Rakuhouha     [Giga Attack]
Raffica Buster/Tecnica    [X-Buster, Learned Move]
Arma precedente           [Weapon Select R]
Arma successiva           [Weapon Select L]

```

```

.impostare l'audio        [Sound Mode: Stereo, Monaural]
.tornare al menù iniziale [Exit]

```

Una volta iniziata una nuova avventura, viene richiesto quale personaggio comandare. Per i mini boss ed i boss vengono mostrati i PV di danno inflitti dal singolo colpo di ogni Arma o di ogni Tecnica.

```

#####
##          ##
##      'X'  ##
##          ##
#####

```

Per avere un'idea di massima riguardo la quantità di vita posseduta da un nemico, all'inizio di ogni missione viene mostrato, accanto al suo nome, il numero di proiettili gialli dell'X-Buster necessari per eliminarlo. Per i boss ed i mini boss invece viene indicato il numero di PV di danno causati dal singolo attacco di ogni Arma, ricordando che questi nemici possiedono sempre 48 PV.

```

=====
PROLOGO: Sky Lagoon                                     [@6X00]
===== 'X' =====
|| Una figura misteriosa è a colloquio con il Generale, il leader supremo della
|| Repliforce. Questa persona ammantata di nero cerca di convincere il militare
|| della pericolosità dei Maverick Hunter, tuttavia il Generale non intende
|| tradire i suoi ideali e congeda bruscamente il suo interlocutore. La figura
|| misteriosa, seppur contrariata, si allontana ridendo minacciosamente.
||
|| Dopo qualche tempo, il quartier generale dei Maverick Hunter riceve una
|| richiesta d'aiuto dalla Sky Lagoon: la colonia volante è stata attaccata e
|| si pensa che la Repliforce sia coinvolta in questo incidente. 'X' viene
|| mandato subito sul posto per indagare sull'accaduto.

```

```

NEMICI                                OGGETTI
Knot Beret B   [ 2 pg]                Vita Bonus
Knot Beret G   [ 2 pg]
Kyunbyunn      [ 1 pg]
Mad Bull 97    [11 pg]
Spike Marl     [ 2 pg]
Tonboroid S    [ 2 pg]
Trap Blast     [ 2 pg]
• boss • Eregion

```

```

AREA 1 ===|_____||_____
           |_____||

```

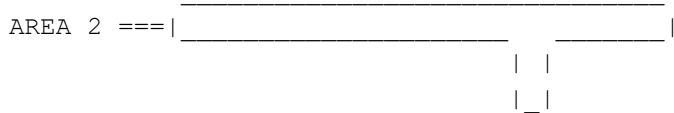
AREA 1 Una volta iniziata l'avventura, potrete prendere confidenza con i

comandi del gioco. Il primo nemico che incontrerete sarà lo Spike Marl: questo automa sferico è in grado di chiudersi nella sua corazza e respingere i proiettili, perciò attaccatelo solo quando cammina. In seguito giungerà il Tonboroid S, una libellula meccanica in grado di afferrarvi. Non fatela avvicinare a voi ed usate il Super Colpo per eliminarla. Poco più avanti affronterete invece un Knot Beret B: il soldato vi lancerà contro la sua Bomba, quindi evitatela e colpite il nemico prima che possa attaccare di nuovo.

Seguendo il percorso giungerete ad una serie di pannelli semicircolari che vi sbarreranno la strada, mentre dallo sfondo sarete attaccati da Eregion, il boss di questa località. Non perdetevi tempo a demolire gli ostacoli bensì superateli e proseguite rapidamente, in modo tale da evitare gli artigli del nemico. Al termine di questo corridoio troverete un intero pannello circolare che dovrete necessariamente demolire. In questa fase, Eregion potrà comparire anche in primo piano e potrete pure sconfiggerlo, tuttavia ciò non influirà sugli eventi del gioco.

Nella zona successiva vi verrà incontro un bulldozer munito di trivelle, il Mad Bull 97. Rimanete distanti da lui e colpitelo ripetutamente; una volta demolite le trivelle, il nemico si lancerà contro di voi perciò oltrepassatelo con un salto. Fatevi strada tra i nemici lungo la discesa, sino ad entrare nella sala successiva.

|| 'X' incontra Magma Dragoon, appartenente alla 14esima unità dei Maverick
|| Hunter. Prima di allontanarsi, il guerriero informa il Robot blu che Eregion
|| ha distrutto il reattore principale della Sky Lagoon e quindi l'intera
|| colonia sta per precipitare. 'X' decide quindi di teletrasportarsi sulla
|| superficie per provare a limitare i danni.
||
|| Giunto a destinazione, il Robot blu trova solo morte e distruzione attorno a
|| sè: la città è già stata rasa al suolo da qualcuno.



AREA 2 Procedete verso destra e, dalla prima parete, comparirà una coppia di Trap Blast. Questi cannoni aprono periodicamente il fuoco verso di voi: oltrepassate saltando i loro proiettili e distruggeteli con il Super Colpo.

Più avanti, lungo il percorso troverete alcuni grossi blocchi di roccia che cadranno sul pavimento. Fate attenzione a non rimanere schiacciati da loro e, se necessario, distruggeteli con l'X-Buster. Successivamente incontrerete i Kyunnbyunn, piccole api robotiche: i nemici si lanceranno contro di voi non appena vi avvicinerete, quindi eliminateli con il Super Colpo oppure saltate per oltrepassarli.

Proseguite in direzione est, stando attenti ai dislivelli che troverete e, giunti nella zona con i tre Trap Blast, demolite il blocco di roccia centrale per liberare il percorso. Più avanti cadrete in un pozzo, dove troverete una VITA BONUS ed un Globo Arancione grande. Raccogliete gli oggetti e scalate subito le pareti, che inizieranno gradualmente a chiudersi. Una volta tornati in superficie, procedete verso destra sino a raggiungere la zona del boss.

ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER	
Aiming Laser	.	.	giallo	1
Double Cyclone	.	.	verde	2
Frost Tower	.	.	sfera	5
Ground Hunter	.	.	plasma	.
Lightning Web	.	.		
Rising Fire	.	.		
Soul Body	.	.		
Twin Slasher	.	.		
Nova Strike	.	.		

ATTACCHI

1. Carica [5 PV]

Eregion attraversa volando il campo di battaglia. L'attacco è piuttosto rapido e copre una vasta area. Per non subire danni bisogna allontanarsi il più possibile dal boss oppure oltrepassarlo da sotto con lo Scatto.

2. Fendente d'artiglio [5 PV]

Eregion esegue un fendente diagonale con il suo artiglio. L'attacco è molto rapido e possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarlo è necessario allontanarsi dal nemico.

3. Raffica energetica [3 PV]

Eregion emette in direzione del personaggio tre globi luminosi. L'attacco non è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per non subire danni bisogna allontanarsi gradualmente dal boss oppure oltrepassare i globi saltando.

4. Raffica rapida [3 PV]

Eregion emette un gran numero di globi luminosi che si avvicinano al Robot gradualmente. L'attacco è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo bisogna allontanarsi il più possibile dal boss e poi oltrepassare saltando gli ultimi globi scagliati da Eregion.

.. Contatto [3 PV]

Eregion è un grosso drago verde. Il nemico si sposta volando ed è piuttosto aggressivo. La stanza dove si svolge la battaglia finale è di grandi dimensioni e priva di pareti laterali. In questa fase del gioco, il petto sarà l'unico punto vulnerabile del boss. Durante lo scontro, in genere Eregion rimane fermo sul posto per attaccare. Il boss è in grado di compiere un breve spostamento volando, oppure può uscire dallo schermo e riapparire dal lato opposto della stanza.

Rimanete sempre il più lontano possibile da Eregion e da qui caricate il Super Colpo dell'X-Buster. Una volta pronto, saltate e rilasciate il proiettile, in modo tale da colpire il petto del boss. Ripetete questa sequenza di azioni, stando attenti alle Raffiche eseguite dal boss.

|| 'X' incontra il Colonnello della Repliforce, confermando così la presenza di
 || questa organizzazione sul luogo dell'incidente. Il Robot blu chiede al
 || militare di deporre le armi e di seguirlo al quartier generale dei Maverick
 || Hunter, in modo tale da fare luce sull'accaduto. Il Colonnello tuttavia
 || rifiuta di arrendersi e si allontana, lasciando 'X' molto preoccupato:
 || il comportamento dei militari potrebbe essere frainteso e le conseguenze
 || sarebbero terribili.

```

===== 'X' =====
|| I timori di 'X' purtroppo si avverano: considerata colpevole dell'attacco
|| alla Sky Lagoon, l'intera Repliforce viene dichiarata appartenente ai
|| Maverick. Il Generale, non accettando questa accusa infamante, raduna le sue
|| truppe e dichiara pubblicamente che intende realizzare una nuova nazione
|| indipendente, solo per i Replid, dando così inizio ad un colpo di stato.
|| Tramando nell'ombra, la figura misteriosa non vede l'ora che inizi la guerra
|| fratricida tra i Maverick Hunter e la Repliforce.
||
|| Tornato al quartier generale, 'X' fa la conoscenza di Double, un Maverick
|| Hunter alle prime armi, che gli comunicherà le operazioni per contrastare la
|| Repliforce.

```

Ora apparirà la schermata generale delle località:

```

+-----+ +-----+ +-----+ +-----+
| Web Spider | | Cyber Peacock | | Storm Owl | | Magma Dragoon |
|           | |           | |           | |           |
|..         ..| |..         ..| |..         ..| |..         ..|
|   Jungle   | | Cyber Space | | Air Force  | |   Volcano  |
+-----+ +-----+ +-----+ +-----+

```

```

+-----+ +-----+ +-----+ +-----+
| Jet Stingray | | Split Mushroom | | Slash Beast | | Frost Walrus |
|           | |           | |           | |           |
|..         ..| |..         ..| |..         ..| |..         ..|
| Marine Base | | Bio Laboratory | | Military Train | | Snow Base |
+-----+ +-----+ +-----+ +-----+

```

Qui sono disposti gli otto Maverick e, dopo averne selezionato uno, si potrà esplorare la rispettiva località. Una volta sconfitto un Maverick, il suo ritratto in questa schermata si oscurerà ma sarà sempre possibile tornare nel suo Livello.

Ogni Maverick a capo di una località ha la caratteristica di risultare particolarmente debole all'Arma che si ottiene sconfiggendo uno degli altri sette boss. Sfruttando questa caratteristica si possono esplorare i vari Livelli in un ordine tale da sconfiggere facilmente un Maverick usando l'Arma ricevuta dal boss eliminato nella località precedente. Componendo questo percorso, si ottiene il seguente schema:

```

          Jet . . . . . Slash
          Stingray          Beast
          .                  .
          .                  .
+         .                  .
| Frost          Web
| Walrus        Spider
|         .                  .
|         .                  .
|         .                  .
|         .                  .
Magma          Split
Dragoon        Mushroom
          .

```

Storm Cyber
 Owl Peacock

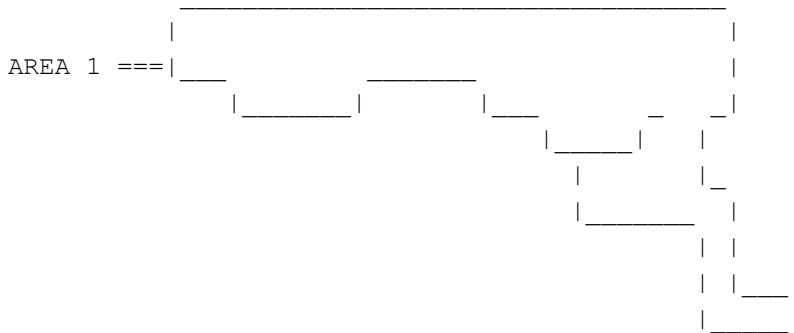
Si può partire da uno qualsiasi degli otto vertici e, avanzando in senso orario, ogni boss sarà vulnerabile all'Arma ottenuta dal Maverick che lo precede.

(es. Jet Stingray è vulnerabile al Frost Tower, ricevuto dopo aver eliminato Frost Walrus; Slash Beast è vulnerabile al Ground Hunter, ottenibile una volta sconfitto Jet Stingray e così via)

La soluzione seguente inizia il percorso da Frost Walrus.

```

=====
SNOW BASE - Frost Walrus                                     [@6X01]
===== 'X' =====
NEMICI                                                     OGGETTI
E-AT                [6 pg]                                Frost Tower
Fly Gunner          [2 pg]                                Vita Bonus
Ice Wing            [5 pg]                                Weapon Tank (Area 2)
Knot Beret S       [1 pg]
Metall D2           [1 pg]
Yukidarubon        [2 pg]
• mini boss • Eyezard
  
```



AREA 1 All'inizio di questa località potrete scegliere se esplorare il percorso superiore oppure quello inferiore. Nel primo caso scalate subito la parete occidentale e, tramite un Salto con Scatto, potrete arrivare sulla pavimentazione a destra e da qui proseguire. Lungo questo percorso potrete trovare alcuni oggetti curativi.

Esplorando invece il sentiero inferiore, affronterete subito uno Yukidaburon ed un E-AT. Il primo è un piccolo pupazzo di neve poco aggressivo, che potrete eliminare facilmente, mentre il secondo è un grosso gorilla robotico. L'E-AT non si sposta mai dalla sua posizione e potrà attaccarvi con il Masso oppure con l'Onda gelida: rimanete lontani da lui ed usate il Super Colpo per sconfiggerlo facilmente.

Scendete nella zona successiva e, da qui in poi, troverete una serie di pedane e di rampe di scale composte da neve: esse si sbricioleranno dopo alcuni istanti per poi venire rigenerate periodicamente. Seguite il percorso, facendovi strada tra i nemici, sino a raggiungere una sala dove sono presenti diverse pedane di neve. Partendo dall'angolo di sud est, eliminate l'E-AT e poi saltate da una piattaforma all'altra, muovendovi verso nord ovest. Lungo la parete rocciosa occidentale potrete raccogliere una VITA BONUS e da qui,

andando verso destra, tornerete all'aperto.

Una volta all'esterno, saltate da un pilastro all'altro, facendo attenzione agli Yukidaburon e soprattutto a non cadere sulle spine. Più avanti è presente una seconda sezione con le pedane di neve ma in questo caso si tratta di lunghe rampe, sotto le quali sono situate le spine. Usate lo Scatto di continuo per scendere rapidamente ed ignorate i Knot Beret S: gli sciatori scivolano lungo le rampe, non curandosi della vostra posizione, e possono essere eliminati con un singolo proiettile giallo dell'X-Buster.

Dopo essere giunti alla parete rocciosa orientale, proseguite attraverso la rampa inferiore e qui, oltre ai Knot Beret S ed alle spine, dovrete stare attenti alle stalattiti che potrebbero cadere dal soffitto. Al termine del percorso eseguite un Salto con Scatto verso sinistra, in modo tale da atterrare sulla pavimentazione occidentale, dove troverete un Globo Arancione grande.

Successivamente lasciatevi cadere nella grande apertura e poi proseguite verso destra. Fatevi strada tra i nemici e, al termine del corridoio, troverete una serie di pedane di ghiaccio che si muove verso l'alto. Ora dovrete scendere da una all'altra, senza farvi schiacciare contro il soffitto e senza cadere nel precipizio. Rimanete sul lato destro dello schermo, in modo tale da raggiungere più facilmente il sentiero a sud est. Procedete infine lungo il percorso per accedere nella stanza del mini boss.

mini boss: EYEZARD \				
ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER	
Aiming Laser	.	.	giallo	1
Double Cyclone	2	.	verde	2
Frost Tower	.	.	sfera	3
Ground Hunter	1	2	plasma	3
Lightning Web	.	.		
Rising Fire	4	6		
Soul Body	.			
Twin Slasher	1	2		
Nova Strike	6			
1. Pugno [4 PV]				
+ Stalattiti [3 PV]				
in forma di artiglio l'Eyezard si richiude a mo' di pugno e colpisce il pavimento in corrispondenza del personaggio. Per via dell'urto, una serie di stalattiti cadono dal soffitto. L'attacco è piuttosto rapido e copre una vasta area. Per evitare il Pugno è necessario rimanere sempre in movimento mentre per non venire colpiti dalle Stalattiti bisogna spostarsi nelle zone dove esse sono ancora agganciate al soffitto oppure in quelle dove non sono più presenti.				
2. Carica frontale [6 PV]				
in forma di artiglio, l'Eyezard si lancia in orizzontale contro la parete di fronte a lui. L'attacco è piuttosto rapido e copre un'area vasta. Per evitarlo bisogna oltrepassare il boss saltando, se questi si trova più in basso del Robot, oppure superarlo con lo Scatto, se l'Eyezard è situato più a nord del personaggio.				
3. Carica furiosa [4 PV]				
+ Frammenti [3 PV]				
in forma di cristallo, l'Eyezard si sposta rimbalzando più volte contro le pareti della stanza. Dopo essersi fermato la prima volta, il nemico rilascia una serie di frammenti lungo le quattro diagonali;				

dopo averlo fatto la seconda volta, l'Eyezard li scaglia nelle quattro direzioni ortogonali. Successivamente il nemico riprenderà a rimbalzare senza fermarsi. L'attacco è piuttosto rapido e copre una vasta area. Per schivarlo è necessario rimanere sempre in movimento, calcolando bene la traiettoria dell'Eyezard. Per evitare i Frammenti invece bisogna posizionarsi la prima volta al di sotto del nemico e la seconda volta in diagonale rispetto all'Eyezard.

.. Contatto [4 PV]

L'Eyezard è un dispositivo che attacca ricoprendosi di ghiaccio. Il nemico si sposta volando, è piuttosto aggressivo ed il punto debole dell'Eyezard è il suo occhio rosso. La stanza dove si svolge lo scontro è di grandi dimensioni, perciò avrete tutto lo spazio necessario per schivare gli assalti nemici.

L'Eyezard possiede due modalità d'attacco, artiglio e cristallo. Nel primo caso il nemico fluttuerà senza curarsi della posizione del personaggio e potrà attaccare con la Carica frontale oppure con il Pugno. In questa fase dello scontro dovrete sempre rimanere a media distanza dall'Eyezard, in modo tale da avere subito la possibilità di contrattaccare, non appena il suo punto debole rimane esposto.

Dopo aver subito diversi danni, il nemico cambierà il suo rivestimento, ora a forma di cristallo. In questa modalità l'Eyezard inizierà a volare più rapidamente, rimbalzando per le pareti della stanza. Rimanete sempre in movimento, calcolando bene la traiettoria del nemico, e fate attenzione ai Frammenti scagliati. Sfruttate l'intervallo di tempo in cui l'Eyezard rimane immobile per generare un rivestimento nuovo per attaccarlo ripetutamente.

Usando il Robot blu, rimanete a media distanza dal nemico e tenete sempre pronto il Super Colpo dell'X-Buster. In questo modo potrete facilmente attaccarlo non appena avrete la possibilità, sia in modalità artiglio, sia in modalità cristallo. Quando invece l'Eyezard rimane immobile per generare il suo rivestimento, usate invece i proiettili semplici dell'X-Buster.



AREA 2 All'inizio di questa sezione troverete una serie di blocchi di ghiaccio che vi sbarreranno la strada e che potrete distruggere con l'X-Buster. Al loro interno potrete trovare i Metall D2 ed i Fly Gunner. I primi sono piccoli automi che indossano un grosso casco, il quale è in grado di respingere i proiettili, quando è abbassato: per questo motivo attaccate i Metall D2 solo mentre camminano. I secondi invece sono cannoni volanti che si muovono in maniera casuale prima di aprire il fuoco: eliminateli con il Super Colpo, senza dare loro l'opportunità di attaccare per primi. In entrambi i casi potrete distruggere contemporaneamente sia i blocchi di ghiaccio che i nemici usando la sfera di smeraldo.

Seguite il percorso, facendovi strada tra gli ostacoli, e più avanti potrete trovare al loro interno anche alcuni esplosivi particolari. Facendoli detonare,

essi genereranno verticalmente due fiammate, lungo direzioni opposte, in grado di distruggere i blocchi di ghiaccio colpiti da esse. Una volta arrivati nella vasta sezione, procedete rimanendo nella parte superiore dello schermo. Giunti al termine di questa zona, distruggete il blocco di ghiaccio alla sinistra di quello più a nord est per raccogliere il WEAPON TANK.

Avanzate poi verso sinistra e, all'interno del corridoio, incontrerete l'Ice Wing. Questo nemico è in grado di congelare l'intero ambiente circostante, rendendo il pavimento scivoloso e generando le stalattiti lungo i soffitti. Per evitare che ciò accada, attaccate subito il nemico con il Super Colpo dell'X-Buster, seguito poi dai proiettili gialli di quest'Arma. Seguite il percorso, facendovi strada tra i Metall D2 ed i Fly Gunner e stando attenti ai precipizi, sino ad entrare nella stanza del boss.

*** FROST WALRUS ***

ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER	
Aiming Laser	.	.	giallo	1
Double Cyclone	.	.	verde	2
Frost Tower	.	.	sfera	3
Ground Hunter	1	1	plasma	3
Lightning Web	1	1		
Rising Fire	4	5		
Soul Body	.			
Twin Slasher	1	.		
Nova Strike	6			

ATTACCHI

1. Grande cristallo [9 PV]
+ Dardi di ghiaccio [6 PV]
+ Sfere acuminata [6 PV]

Frost Walrus genera un grande cristallo che, cadendo sul pavimento, si può scindere in una serie di aculei allineati oppure in un gruppo di sfere acuminata che si conficcano nel suolo e nelle pareti. L'attacco non è molto rapido ma copre una vasta area. Per evitare il Grande cristallo ed i Dardi di ghiaccio bisogna allontanarsi il più possibile dal boss. Per non subire danni dalle Sfere acuminata invece bisogna distruggerle con le Armi.

2. Carica [6 PV]

Frost Walrus batte una volta i pugni e poi attraversa tutto il pavimento scivolando. Urtando contro il muro, il boss genera un'onda d'urto che fa perdere la presa al personaggio, nel caso in cui questi stia scalando la parete. L'attacco è discretamente rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario scalare le pareti laterali e poi oltrepassare il boss utilizzando il Super Rimbalzo.

3. Impatto [6 PV]

Frost Walrus batte due volte i pugni, esegue un balzo in avanti poi attraversare tutto il pavimento scivolando. Urtando contro il muro, il boss genera un'onda d'urto che fa perdere la presa al personaggio, nel caso in cui questi stia scalando la parete. L'attacco è discretamente rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario scalare le pareti laterali e poi oltrepassare il boss con il Super Rimbalzo.

In alternativa è possibile usare lo Scatto per superare il boss da sotto, mentre si trova ancora in aria.

4. Chiodi di ghiaccio [6 PV]

Frost Walrus scaglia verso l'alto una serie di aculei di ghiaccio che poi si conficcano nel pavimento. L'attacco è piuttosto rapido e copre una vasta

area. Per evitarlo bisogna allontanarsi il più possibile dal boss.
È possibile distruggere i Chiodi con le Armi, tuttavia essi verranno demoliti anche dalla Carica o dall'Impatto di Frost Walrus.

.. Contatto [6 PV]

Frost Walrus è un grosso tricheco corazzato. Il boss si sposta camminando e non è molto aggressivo. La stanza dove si svolge lo scontro è di grandi dimensioni perciò avrete tutto lo spazio necessario per schivare gli assalti nemici.

Gli attacchi usati maggiormente da Frost Walrus sono la Carica e l'Impatto, che vi costringeranno sempre a fuggire da lui per poi oltrepassarlo con il Super Rimbalzo. Per questo motivo, dopo aver danneggiato il boss, siate sempre pronti ad allontanarvi da lui, in modo tale da avere tutto il tempo necessario per schivarlo saltando dalla parete. Il segnale per prendere le distanze da Frost Walrus è quando quest'ultimo inizia a battere i pugni. Ricordatevi di distruggere sempre i Chiodi di ghiaccio o le Sfere acuminata che possono ostacolare i vostri movimenti.

Durante la battaglia dovrete sempre tenere caricato il Super Colpo e rimanere il più lontano possibile. Avvicinatevi ad una parete e da qui attaccate il boss ripetutamente con l'X-Buster. Non appena Frost Walrus esegue la Carica oppure l'Impatto, scalate il muro ed oltrepassate il boss con un Super Rimbalzo. Una volta atterrati, raggiungete la parete opposta e da qui riprendete ad attaccare il boss.

Usando il Rising Fire, il boss subirà un danno pari a 4 PV per ogni colpo subito inoltre ogni suo assalto, tranne il Grande cristallo, verrà interrotto. Al termine dello stordimento temporaneo, Frost Walrus contrattaccherà spesso con una variante più lenta della Carica. Questo ultimo assalto non però non può essere contrastato dal Rising Fire.

```
#####  
#                                     #  
#   Dopo aver sconfitto il boss riceverete l'arma FROST TOWER,   #  
#   alla quale risulta debole Jet Stingray.                       #  
#                                     #  
#####
```

```
=====  
MARINE BASE - Jet Stingray [6X02]  
===== 'X' =====
```

NEMICI		OGGETTI	
Hornet	[1 p]	Cuore	(Area 1)
Hover Gunner	[3 p]	Ground Hunter	
		Sub Tank	(Area 2)

All'interno di questa località vi muoverete a bordo dell'Adion Ride Chaser:
Pulsante Quadrato --: Cannone
Pulsante Triangolo -: Cannone
Pulsante X -----: Saltare
Pulsante Cerchio ---: Turbo

Non è possibile scendere dal veicolo, nè rallentare, nè cambiare direzione. Il personaggio subirà ugualmente danni dagli attacchi nemici mentre è a bordo dell'Adion Ride Chaser ma è consentito raccogliere oggetti curativi e subirne

l'effetto.

```

AREA 1 ===|_____|...
                :
                .....:
                :
                :...|_____|

```

AREA 1 Durante tutto il percorso aprite costantemente il fuoco, in modo tale da distruggere gli Hornet e gli Hover Gunner il più presto possibile. I primi sono semplici automi a bordo di un veicolo simile al vostro, i secondi sono piccoli mortai volanti.

Lungo la strada dovrete fare attenzioni agli esplosivi, identici a quelli già incontrati nella Snow Base, ed ai precipizi. Per superare facilmente questi ostacoli potete saltare ed usare il Turbo, il quale vi renderà anche in grado di distruggere qualunque nemico con il quale verrete a contatto.

Superate i primi due precipizi e, quando arrivate al terzo, non saltate bensì lasciatevi cadere. Se fatto correttamente, il veicolo atterrerà su una piccola pedana in basso, sulla quale è situato il CUORE. Successivamente troverete gli sbarramenti ed i ponti esplosivi: i primi potrete distruggerli con il cannone o con il Turbo, i secondi dovrete evitarli saltando ed usando il Turbo. Nel tratto finale del percorso verrete inseguiti da una serie di esplosioni, perciò rimanete sul lato destro dello schermo, evitando di cadere nei diversi precipizi.

```

AREA 2 ===|_____|...
                :
                .....:
                :
                :...|_____|
                        |
                        |_

```

AREA 2 In questa seconda fase del percorso apparirà periodicamente Jet Stingray ad attaccarvi con i suoi Pesci: per contrastare l'assalto, sfruttate una rampa per aumentare di quota, saltate e colpite il boss con il Turbo. Attaccato in questo modo, Jet Stingray si allontanerà temporaneamente da voi.

I nuovi ostacoli presenti in questa sezione sono le boe acuminate ed i piccoli pilastri. Le prime non possono essere distrutte perciò dovrete necessariamente oltrepassarle saltando; i secondi invece non vi causeranno danni però potranno fermare la vostra corsa. Quando ciò accade potreste perdere la vita, nel caso in cui il vostro veicolo esca dal lato sinistro dello schermo, perciò dovrete evitarle saltando.

Successivamente raggiungerete la zona dove sono presenti le casse gialle. Salite sulla prima rampa e, arrivati alla sua estremità, eseguite prima un piccolo balzo, in modo tale da atterrare sulla piccola pedana sospesa, e da qui saltate ed activate il Turbo, per rimanere nella zona superiore dello schermo. Se fatto correttamente, il veicolo demolirà le casse gialle situate su una piattaforma più a nord, permettendovi così di raccogliere il SUB TANK.

Arrivati al termine del percorso, scenderete automaticamente dall'Adion Ride

Chaser. Raccogliete il Globo Arancione grande sulla destra ed entrate nella stanza del boss.

*** JET STINGRAY ***

ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER	
Aiming Laser	.	.	giallo	1
Double Cyclone	1	2	verde	2
Frost Tower	4	5	sfera	3
Ground Hunter	.	.	plasma	3
Lightning Web	.	.		
Rising Fire	.	.		
Soul Body	2			
Twin Slasher	1	2		
Nova Strike	6			

ATTACCHI

1. Turbine [no]

+ Super Carica [9 PV]

Jet Stingray scende in acqua, attrae a sè il personaggio con un turbine e poi si lancia in orizzontale. L'attacco è piuttosto rapido e copre una vasta area. Il Turbine non causa danni mentre per non venire colpiti dalla Super Carica è necessario scalare le pareti oppure oltrepassare il boss con un salto.

2. Carica verticale [9 PV]

Jet Stingray attraversa verticalmente lo schermo prima verso il basso e poi verso l'alto. L'attacco è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario rimanere sempre in movimento.

3. Carica orizzontale [7 PV]

Jet Stingray scende in acqua ed attraversa orizzontalmente tutto il fondale per poi volare via. L'attacco è molto rapido e copre una vasta area. Per evitarlo è necessario posizionarsi al di sotto del boss, prima che lo esegua, oppure oltrepassare Jet Stingray saltando.

4. Pesci azzurri [6 PV]

rimanendo in volo, Jet Stingray genera quattro pesci azzurri che avanzano orizzontalmente e poi, a contatto con una parete, scendono in acqua e si muovono lungo il fondale. L'attacco non è molto rapido ma possiede un discreto raggio d'azione. Per evitarlo è necessario oltrepassare saltando i vari esemplari oppure è possibile eliminarli con le Armi.

5. Pesci porpora [6 PV]

rimanendo in volo, Jet Stingray genera cinque pesci porpora che avanzano orizzontalmente e poi, in corrispondenza del personaggio oppure a contatto con una parete, scendono in acqua e si muovono lungo il fondale. L'attacco non è molto rapido ma possiede un discreto raggio d'azione. Per evitarlo è necessario oltrepassare saltando i vari esemplari oppure è possibile eliminarli con le Armi.

.. Contatto [6 PV]

Jet Stingray è una grossa razza umanoide. Il boss si sposta volando ed è molto aggressivo. La stanza dove si svolge lo scontro è di piccole dimensioni e possiede una zona sottomarina con un fondale concavo, perciò dovrete fare attenzione ai movimenti del boss.

Durante tutta la durata della battaglia, Jet Stingray segue quasi sempre lo

stesso schema offensivo: compare dall'alto, esegue il suo attacco e fugge via usando la Carica orizzontale, per poi riapparire dal lato opposto della stanza.

Quando Jet Stingray è in volo, posizionatevi di fronte a lui, scalando la parete opposta ed iniziate ad accumulare energia. Non appena il boss genera i Pesci, attendete che questi si avvicinino il più possibile a voi e, con un singolo Super Colpo dell'X-Buster, riuscirete a distruggerli tutti ed a danneggiare Jet Stingray contemporaneamente. Dopo averlo fatto, siate pronti ad eseguire il Super Rimbalzo per schivare la sua Carica verticale. Scalate poi la parete opposta e ripetete la strategia. Quando invece il boss scende in acqua, usate di continuo lo Scatto per allontanarvi da lui e poi oltrepassatelo saltando per non farvi colpire dalla sua Carica orizzontale.

Usando il Frost Tower, il boss subirà un danno pari a 4 PV per ogni colpo subito inoltre ogni suo assalto verrà interrotto. Scendete in acqua ed attendete che Jet Stingray compaia sullo schermo. Posizionatevi sotto di lui, poi saltate ed utilizzate il Frost Tower, prima che il boss inizi a muoversi. Se fatto con il giusto tempismo, Jet Stingray rimarrà congelato ed in seguito uscirà dallo schermo senza aver compiuto alcun attacco. Ripetete questa strategia sino alla sconfitta del boss.

```
#####  
#  
# Dopo aver sconfitto il boss riceverete l'arma GROUND HUNTER, #  
# alla quale risulta debole Slash Beast. #  
# #  
#####
```

```
=====
```

MILITARY TRAIN - Slash Beast	[@6X03]
------------------------------	---------

```
===== 'X' =====
```

NEMICI		OGGETTI
Batton Bone B81	[1 pg]	Cuore (Area 2)
Knot Beret B	[2 pg]	Twin Slasher
Knot Beret G	[2 pg]	
Metall D2	[1 pg]	
Plasma Cannon	[6 pg]	
Raiden	[8 pg]	

• mini boss • DG-42L

AREA 1 ===| _____ |

AREA 1 Procedete verso destra, distruggendo le casse ed eliminando i Metall D2, sino a trovare il Plasma Cannon. Questo grosso mortaio è in grado di emettere un potente raggio laser oppure una coppia di missili. Attendete che il nemico termini di utilizzare il fascio luminoso poi passate subito all'attacco, prima che il Plasma Cannon spari i missili.

Seguite il percorso e più avanti arriverà un Knot Beret B che, lanciando una bomba, separerà i vagoni del treno. Usate il Salto con Scatto per raggiungere la carrozza successiva, prima che si allontani eccessivamente, ed in seguito incontrerete i Batton Bone B81. I pipistrelli meccanici portano con sé una bomba, che lasceranno cadere una volta che si posizioneranno sopra di voi: per questo motivo non fateli avvicinare e colpiteli dalla distanza.

Fatevi strada tra i nemici, superando anche la successiva separazioni dei vagoni, e più avanti incontrerete pure i Knot Beret B. Proseguite in direzione est, sino a raggiungere la zona del mini boss.

mini boss: DG-42L \

ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER	
Aiming Laser	.	.	giallo	2
Double Cyclone	.	.	verde	3
Frost Tower	2	4	sfera	6
Ground Hunter	4	6	plasma	6
Lightning Web	6	4		
Rising Fire	1	4		
Soul Body	.			
Twin Slasher	1	6		
Nova Strike	6			

1. Affondi [6 PV]

il DG-42L esegue un affondo orizzontale con una delle sue tre lance. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitare la lancia alta e quella bassa, è sufficiente rimanere immobili. Per non subire danni da quella centrale bisogna saltare sul posto.

2. Raffica [4 PV]

il DG-42L scaglia dal suo cannone una serie di proiettili verso il personaggio. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario oltrepassare i proiettili saltando.

.. Contatto [no]

Il DG-42L è un grosso vagone viola armato di cannone e di lance. Il nemico rimane sempre sul lato sinistro dello schermo ed è piuttosto aggressivo. La stanza dove si svolge lo scontro possiede un piccolo vagone sulla destra, dove si trova il personaggio, ed un precipizio tra quest'ultimo ed il DG-42L. Per ferire il mini boss bisogna distruggere una lancia e poi colpire la rispettiva apertura, prima che l'arma venga rigenerata. Distruggendo il cannone posto in cima al DG-42L non si causeranno danni al nemico.

La prima cosa da fare è demolire il cannone del DG-42L: saltate sul posto ed usate i proiettili caricati dell'X-Buster per distruggerlo in breve tempo. Una volta rimosso questo ostacolo, sarà molto più semplice affrontare il mini boss. Sempre usando l'X-Buster, aprite il fuoco davanti a voi per demolire la lancia centrale del nemico; in seguito fate lo stesso, saltando sul posto, per distruggere anche quella superiore. Una volta rimasta solo la lancia inferiore, caricate il Super Colpo dell'X-Buster, attendete che la sbarra si ritragga e saltate sul vagone nemico per colpirla. Ripetete il procedimento sino ad eliminare definitivamente il DG-42L.

AREA 2 ===|

AREA 2 Avanzate verso destra, eliminando i Metall D2 e distruggendo le

casce, e più avanti incontrerete i Knot Beret G. Rispetto alla variante marrone, questi soldati aprono il fuoco contro di voi usando una pistola, perciò non lasciate loro l'iniziativa e sconfiggeteli non appena compaiono sullo schermo.

Successivamente dovrete affrontare un Raiden, un soldato a bordo di un grande esoscheletro. Questo nemico è molto rapido, aggressivo e resistente e quindi dovrete affrontarlo con cautela. Per sconfiggerlo facilmente, attaccatelo con un Super Colpo dell'X-Buster, seguito subito dopo da una raffica di proiettili gialli.

Riprendete il cammino ed in seguito potrete salire a bordo di una Raiden Rider Armor. I comandi per usare questo veicolo sono:

Pulsante X -----: salire sulla Raiden Ride Armor / saltare
Destra / Sinistra --: avanzare verso destra o sinistra
Pulsante Quadrato --: Attacco
Pulsante Triangolo -: Attacco
Pulsante Cerchio ---: Scatto
Su + Pulsante X ----: scendere dalla Raiden Ride Armor

Sino a quando rimarrete a bordo del veicolo, non subirete danni dagli attacchi nemici e potrete comunque ripristinare i vostri PV, raccogliendo oggetti curativi. La Raiden Ride Armor invece potrà ricevere circa 10 colpi prima di venire distrutta. Grazie al veicolo sarete in grado anche di demolire i vagoni, rendendo più lineare il percorso.

Superate la carrozza successiva ed in cima a quella accanto troverete il CUORE. Nel caso in cui distruggiate il vagone con la Raiden Ride Armor, l'oggetto rimarrà ugualmente presente sul pavimento della carrozza. Fatevi strada tra i nemici sino a raggiungere la motrice del treno, dove dovrete necessariamente abbandonare l'esoscheletro per poter proseguire. Una volta qui, dopo qualche secondo il treno si fermerà.

Avanzate di qualche passo poi voltatevi subito ed aprite ripetutamente il fuoco perchè alle vostre spalle appariranno a breve tre Knot Beret G. Scendete dal treno e proseguite lungo i binari, facendo attenzione ai precipizi. Usate il Super Colpo dell'X-Buster per eliminare facilmente i Batton Bone B81 ed i vari Knot Beret, infine raccogliete il Globo Arancione grande e salite sul vagone successivo. Qui dovrete superare un gruppo di Plasma Cannon e di Knot Beret G per raggiungere la zona del boss.

*** SLASH BEAST ***

ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER	
Aiming Laser	.	.	giallo	1
Double Cyclone	.	.	verde	2
Frost Tower	1	.	sfera	3
Ground Hunter	4	5	plasma	3
Lightning Web	1	1		
Rising Fire	1	.		
Soul Body	.			
Twin Slasher	.	.		
Nova Strike	6			

ATTACCHI

1. Schianto [9 PV]

Slash Beast si lancia con un balzo verso il Robot e lo intrappola tra le sue fauci. In seguito il boss si muove rapidamente verso una parete, facendo sbattere con violenza il personaggio contro di essa. L'attacco è

piuttosto rapido e possiede un discreto raggio d'azione. Per non subire danni bisogna allontanarsi dal boss non appena esegue il balzo. Una volta stretti nella morsa, non c'è modo di liberarsi.

2. Carica [9 PV]

Slash Beast attraversa due volte il pavimento della stanza, lanciandosi da una parete all'altra. Urtando contro un muro, il boss genera un'onda d'urto che fa perdere la presa al personaggio, nel caso in cui questi stia scalando la parete. L'attacco è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario scalare le pareti laterali e poi compiere un piccolo salto verso l'interno della stanza, non appena Slash Beast sta per urtare contro il muro.

3. Impatto [7 PV]

Slash Beast esegue un balzo per poi ricadere verticalmente sul pavimento. L'attacco è piuttosto rapido e copre un'area discreta. Per evitarlo bisogna allontanarsi il più possibile dal boss oppure oltrepassarlo da sotto mentre si trova ancora in aria.

4. Doppie lame [6 PV]

Slash Beast esegue una rovesciata sul posto, generando due lame di energia: una avanza orizzontalmente e l'altra in diagonale verso l'alto. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per non subire danni bisogna schivare la lama orizzontale oltrepassandola con un salto oppure passandovi sotto usando lo Scatto.

5. Contrattacco [5 PV]

Slash Beast si mette in posizione di difesa, mostrando entrambi gli artigli luminosi. Se attaccato, il boss risponde scagliando subito le Doppie lame. Per non subire danni è necessario non colpire Slash Beast mentre mostra entrambi gli artigli.

.. Contatto [6 PV]

Slash Beast è un grosso felino robotico. Il boss si sposta compiendo balzi ed è molto aggressivo. La stanza dove si svolge lo scontro è di grandi dimensioni quindi avrete tutto lo spazio necessario per schivare i suoi assalti.

Durante la battaglia dovrete fare particolare attenzione ai balzi di Slash Beast, poichè il boss può eseguire sia un salto piuttosto alto, sia uno più corto: controllate bene l'altezza dei suoi balzi quando decidete di passargli da sotto.

Rimanete sempre lontani dal boss, posizionandovi accanto ad una delle pareti, e nel frattempo caricate il Super Colpo dell'X-Buster. In questo modo potrete attaccare facilmente Slash Beast e, se necessario, sfruttare il muro per evitare i suoi attacchi. Rilasciate il proiettile solo quando il boss atterra, sia quando lo fa lontano da voi, sia dopo averlo oltrepassato da sotto con lo Scatto: così facendo sarete sicuri di danneggiarlo mentre rimane immobile.

Usando il Ground Hunter, il boss subirà un danno pari a 4 PV per ogni colpo subito inoltre ogni suo assalto, tranne la Carica, verrà interrotto. Al termine dello stordimento temporaneo, Slash Beast contrattaccherà con la Carica. Per sconfiggere facilmente il boss, posizionatevi ai piedi della parete più lontana da lui, colpitelo con un Ground Hunter e poi usate il Super Rimbalzo per evitare la sua Carica. Una volta atterrati, scagliate una nuova lama e preparatevi a schivare il successivo attacco di Slash Beast, ripetendo così la strategia dall'inizio.

```
#####
#
#   Dopo aver sconfitto il boss riceverete l'arma TWIN SLASHER,
#   alla quale risulta debole Web Spider.
#
#####
```

=====

JUNGLE - Web Spider

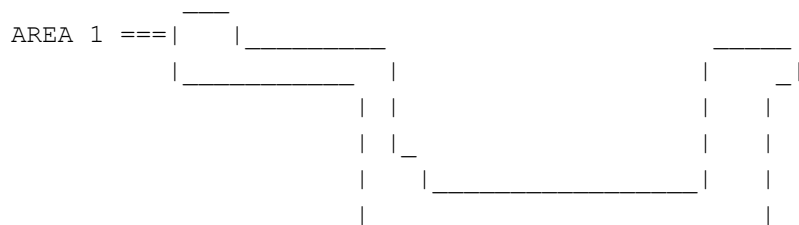
[@6X04]

===== 'X' =====

NEMICI

OGGETTI

Blast Raster	[2 pg]	Lightning Web
Kill Fisher	[1 pg]	Super Stivali (Area 1)
King Poseidon	[6 pg]	
Kyunnbyunn	[1 pg]	
Mega Nest	[5 pg]	
Metal Gabyoall	[no]	
Obiiru	[1 pg]	
Spider Core	[1 pg]	



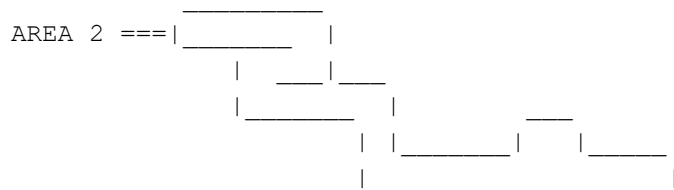
AREA 1 Una volta iniziata l'esplorazione di questa località, seguite il corso d'acqua ed incontrerete un Kill Fisher. Questo pesce volante rimarrà immobile fino a quando non vi avvicinerete abbastanza, per poi alzarsi in volo e lanciarsi contro di voi: per questo motivo siate precisi nell'aprire il fuoco, non appena il Kill Fisher sta per avanzare. Più avanti troverete il King Poseidon, un automa munito di tridente. Il guerriero può attaccarvi sia con i Dardi che con la sua arma: per eliminarlo facilmente usate il Super Colpo dell'X-Buster, seguito poi da una raffica di proiettili gialli.

Procedendo verso destra arriverete ad una cascata, dove affronterete i Blast Raster ed il Metal Gabyoall. I primi sono mortai rotondi che si muovono lungo le pareti ed aprono il fuoco verso di voi: muovetevi con cautela ed usate il Super Colpo dell'X-Buster per eliminarli subito. Il secondo invece è una sorta di ostacolo acuminato che si muove incessantemente lungo la sua pedana: l'unica Arma in grado di distruggerlo è il Ground Hunter.

Scendete oltre il Metal Gabyoall e, giunti al piano inferiore, andate sulla destra per entrare in una caverna segreta, dove è contenuta la capsula dei SUPER STIVALI. Questo Potenziamento vi consentirà di eseguire Scatti Aerei e di rimanere fermi in volo per alcuni istanti. In seguito tornate indietro e proseguite con la discesa.

Giunti al piano più basso, avanzate verso destra, facendovi strada tra i nemici e stando attenti soprattutto ai Kill Fisher che compariranno dai precipizi. Distruggete il Metal Gabyoall con il Ground Hunter e più avanti troverete una serie di tronchi che scendono da una cascata. Saltate da uno all'altro con il giusto tempismo e, se necessario, aiutatevi con lo Scatto Aereo. Fate lo stesso anche con la seconda serie di tronchi per raggiungere la zona successiva.

Usando le scale, procedete verso l'alto e tenete sempre pronto il Super Colpo dell'X-Buster per sconfiggere i vari King Poseidon. Rimbaltate da una sporgenza all'altra per arrivare in cima a questa zona e poi avanzate in direzione est. Dopo aver eliminato gli ultimi automi muniti di tridente, demolite la porta per accedere all'Area successiva.



AREA 2 Procedete verso destra ed incontrerete subito alcuni serpenti meccanici, gli Obiiru. Questi nemici non possiedono attacchi diretti ma vi inseguiranno costantemente, perciò eliminateli il più presto possibile. Successivamente troverete gli Spider Core, composti da una ragnatela fluttuante che genera piccoli ragni meccanici. Solo questi ultimi possono essere distrutti, inoltre vengono rigenerati di continuo, perciò non perdetevi tempo ad affrontare il nemico e proseguite lungo il percorso. Giunti al termine del sentiero, fate attenzione agli Obiiru che compariranno alle vostre spalle ed in seguito lasciatevi cadere nell'apertura sulla destra.

Seguite il corso d'acqua, facendovi strada tra i nemici, e, arrivati al piano più basso, troverete subito un Mega Nest. Questo alveare produce periodicamente api meccaniche: per eliminare tutti i nemici contemporaneamente usate il Super Colpo dell'X-Buster. Distruggete i vari alveari in questo modo e procedete in direzione est.

Usate le scale per scendere ed attaccare il Blast Raster ed in seguito dovrete attraversare una zona con diversi Spider Core ed Obiiru. Procedete con cautela, saltando da una piattaforma all'altra, ed eliminate tutti i nemici che vi sbarrano la strada. Infine raccogliete il Globo Arancione grande ed entrate nella sala del boss.

 *** WEB SPIDER ***

ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER	
Aiming Laser	.	.	giallo	1
Double Cyclone	1	2	verde	2
Frost Tower	1	2	sfera	3
Ground Hunter	1	2	plasma	3
Lightning Web	.	.		
Rising Fire	1	2		
Soul Body	1			
Twin Slasher	2	4		
Nova Strike	6			

ATTACCHI

- 1. Ragnatela [4 PV]
- + Scossa [4 PV]

Web Spider scaglia una ragnatela che si muove in direzione del personaggio. Venendo colpiti da essa, il personaggio rimarrà temporaneamente paralizzato mentre subirà danni da una scossa elettrica. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per non subire danni è necessario posizionarsi nell'angolo inferiore più lontano dal boss ed oltrepassare la ragnatela saltando oppure eseguendo il Super Rimbaltzo. Premendo rapidamente

tutti i pulsanti e le direzioni, è possibile liberarsi dalla morsa prima di subire la scossa elettrica.

2. Ragni [4 PV]

una volta in modalità furiosa, dal suo addome Web Spider rilascia sul pavimento quattro piccoli ragni che poi si muovono verso i lati della sala, scalando anche le pareti. L'attacco non è molto rapido e copre un'area discreta. Per evitarlo è necessario prima posizionarsi negli spazi vuoti tra un ragno e l'altro, poi oltrepassare saltando i vari esemplari oppure distruggerli con le Armi.

.. Contatto [6 PV]

+ Filo [3 PV]

si subiscono danni sia venendo a contatto direttamente con il boss, sia toccando il filo di elettricità al quale è appeso.

Web Spider è un grosso ragno meccanico. Il boss si sposta calandosi dall'alto con un filo di energia elettrica ed è piuttosto aggressivo. La stanza dove si svolge lo scontro è di grandi dimensioni, perciò avrete tutto lo spazio necessario per schivare gli assalti nemici, e possiede foglie in primo piano nella parte superiore dello schermo, per celare gli spostamenti del boss.

Web Spider possiede due modalità d'attacco, normale e furiosa. Nel primo caso, il boss eseguirà sempre lo stesso schema: si calerà dall'alto, scaglierà una Ragnatela e poi si nasconderà tra le fronde. Qualche istante prima della sua comparsa, cadranno alcune foglie in corrispondenza del punto in cui il boss riapparirà, in modo tale da consentirvi di posizionarvi nella zona migliore dello schermo.

Dopo aver subito diversi danni, Web Spider comparirà al centro della stanza ed attiverà la modalità furiosa, la quale rimarrà in uso sino al termine dello scontro. In questo caso il boss genererà attorno a sé un grande quadrato inclinato, innocuo per il personaggio, all'interno del quale Web Spider si sposterà rapidamente con movimenti diagonali. Nella modalità furiosa il boss potrà sia scagliare le Ragnatele, sia generare i piccoli Ragni.

Posizionatevi in uno degli angoli inferiori e nel frattempo caricate il Super Colpo dell'X-Buster. Attendete che Web Spider compaia dall'alto, saltate sul posto e rilasciate il proiettile. Quando il boss scaglia la Ragnatela, fatela avvicinare il più possibile a voi, prima di aggirarla sfruttando la parete.

La strategia rimane identica quando il boss attiva la modalità furiosa solo che in questo caso, tramite il Super Colpo dell'X-Buster, potrete anche distruggere contemporaneamente tutti i Ragni generati da Web Spider.

Usando il Twin Slasher, il boss subirà un danno pari a 2 PV per ogni colpo subito ma l'Arma non causerà effetti aggiuntivi. Tuttavia, colpendo con le lame il filo lungo il quale discende il boss, esso verrà tagliato, facendo cadere Web Spider sul pavimento e causandogli 8 PV di danno. Una volta ripresosi dall'attacco, il boss fuggirà di nuovo dallo schermo. Per sconfiggere il boss facilmente, scalate una parete e da qui colpite il filo di Web Spider, non appena questi si cala dall'alto. Durante la modalità furiosa, il boss si muoverà solo all'interno del riquadro generato da lui perciò il Twin Slasher non produrrà effetti aggiuntivi. In questo caso usate l'X-Buster per ferire Web Spider.

```
# Dopo aver sconfitto il boss riceverete l'arma LIGHTNING WEB, #
# alla quale risulta debole Split Mushroom. #
# #
#####
```

=====

MEMORIAL HALL

[@6X05]

===== 'X' =====

Eliminando i primi quattro Maverick partirà un breve dialogo.

|| La base dei Maverick Hunter riceve un messaggio da parte del Colonnello
|| della Repliforce: il militare sta attendendo di essere raggiunto da 'X',
|| presso il Memorial Hall. Pur sapendo che si tratta di una trappola, il Robot
|| blu accetta l'invito del Colonnello.

NEMICI

• boss • Colonnello

OGGETTI

(nessuno)

AREA 1 ==| |

AREA 1

Una volta giunti in questa località, avanzate verso destra sino ad incontrare il Colonnello.

|| 'X' tenta di convincere il militare di fermare la rivolta ma il Colonnello è
|| inamovibile: la Repliforce deve ottenere la propria indipendenza a tutti i
|| costi. Lo scontro tra i due è inevitabile.

*** COLONNELLO ***

ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER	
Aiming Laser	.	.	giallo	1
Double Cyclone	.	.	verde	1
Frost Tower	3	4	sfera	2
Ground Hunter	.	.	plasma	2
Lightning Web	.	.		
Rising Fire	.	.		
Soul Body	.			
Twin Slasher	.	.		
Nova Strike	6			

ATTACCHI

1. Fendente [9 PV]

dopo essersi teletrasportato, il Colonnello attacca con un fendente verticale. L'attacco è molto rapido e possiede un breve raggio d'azione. Per evitarlo è necessario allontanarsi dal boss oppure saltare sul posto.

2. Lame celesti [6 PV]

il Colonnello scaglia orizzontalmente una serie di lame di energia ad altezze diverse. L'attacco è piuttosto rapido e copre una vasta area. Per evitare le lame basse è necessario superarle saltando mentre per non subire danni da quelle alte bisogna oltrepassarle da sotto usando lo Scatto.

.. Difesa [no]

il Colonnello può proteggersi dagli attacchi del personaggio tenendo la sua

spada con la punta rivolta verso il basso.

.. Contatto [6 PV]

Il Colonnello è un guerriero armato di spada laser. Il nemico si sposta tramite il teletrasporto oppure compiendo un breve scatto ed è molto aggressivo. Lo scontro si svolge in una stanza di piccole dimensioni e priva di pareti laterali, perciò dovrete essere precisi nell'evitare i suoi assalti.

Rimanete sul lato sinistro dello schermo ed attendete che il Colonnello scompaia dallo schermo. Quando ciò accade, calcolate in mente un paio di istanti e poi saltate subito sul posto: il boss comparirà davanti a voi per attaccarvi con il Fendente ma il suo attacco andrà a vuoto. Il Colonnello può eseguire uno o più assalti in successione, prima di posizionarsi con uno scatto dal lato opposto della stanza.

Caricate il Super Colpo dell'X-Buster e rilasciatelo solamente quando il boss inizia a scagliare le Lame celesti; in caso contrario il Colonnello respingerà il vostro attacco mettendosi in posizione di difesa.

Usando il Frost Tower, il boss subirà un danno pari a 3 PV per ogni colpo subito. Per sfruttare efficacemente questa Arma, posizionatevi ad un'estremità della stanza e rilasciate il cristallo mentre saltate per schivare il Fendente. In questo modo il Frost Tower potrà danneggiare il Colonnello sia mentre cade, sia quando il boss ricompare una seconda volta davanti a voi.

|| Il Colonnello rimane stupito dalle capacità combattive del Robot blu e,
|| prima di fuggire, promette che la prossima volta l'esito dello scontro sarà
|| diverso.

Dopo aver sconfitto il Colonnello potrete riprendere l'esplorazione delle località dei Maverick.

=====

BIO LABORATORY - Split Mushroom

[@6X06]

===== 'X' =====

NEMICI

OGGETTI

Batton Bone B81 [1 pg]

Cuore (Area 2b)

Blast Raster [2 pg]

Soul Body

Death Guardian [2 pg]

Dejira [1 pg]

Guardian [2 pg]

Hover Gunner [2 pg]

Spiky MK-II [2 pg]

Tentoroid BS [no]

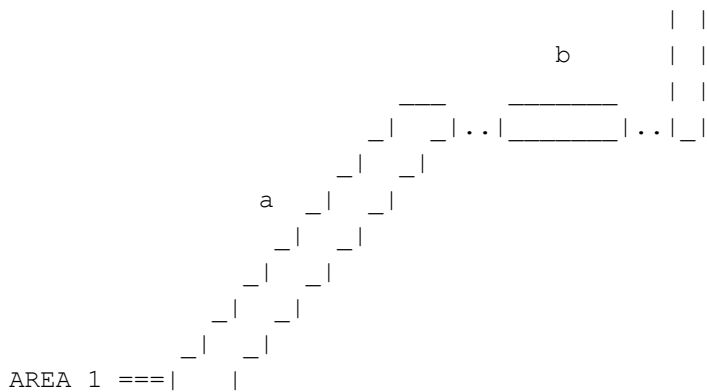
Tentoroid RS [2 pg]

Togerics [2 pg]

• mini boss • Tentoroid

d

_____ -
| _____ | .. | |
| |
| |
| |
| | c
| |



AREA 1a Questa prima stanza della località è composta da una lunga scalinata dove la visuale rimarrà sempre fissa su di voi. Iniziate la salita e dopo qualche istante vi verrà incontro un Guardian. Questo nemico è in grado di difendersi con il suo scudo perciò attaccatelo solo quando la sua protezione è alzata oppure oltrepassatelo e colpitelo alle spalle. Eliminate i vari Batton Bone B81 e successivamente sarete attaccati dai Dejira, piccoli droni volanti. Essi rimangono sullo schermo per un lasso di tempo molto breve, perciò occupatevi solo di schivare i loro proiettili. Continuate la salita ed infine posizionatevi sul dispositivo situato in cima.

AREA 1b All'interno di questo corridoio, saltate da una piattaforma all'altra, facendo attenzione ai precipizi e schivando i proiettili dei Dejira. Mentre avanzate, eliminate i Blast Raster situati lungo le pareti, e più avanti troverete un grosso gradino che scende dal soffitto: scivolote lungo di esso e tenete sempre premuta la direzione Destra, sino ad atterrare sul pavimento sottostante. Infine proseguite in direzione est.

AREA 1c Giunti in questa lunga sezione verticale, vi verrà subito incontro un grosso coleottero rosso, il Tentoroid RS, mentre sulla parete destra noterete un fiore giallo, il Togerics. Il primo è un nemico che non possiede attacchi diretti e che si muove senza curarsi della vostra posizione perciò sarà semplice da eliminare. Il secondo invece aprirà periodicamente il fuoco contro di voi inoltre è in grado di rigenerarsi dopo alcuni secondi: per tale motivo, eliminatelo una prima volta poi procedete rapidamente verso nord.

Più in alto il percorso si divide in due parti: dal lato orientale scenderanno due Tentoroid RS mentre sul lato occidentale saranno presenti due Togerics. Percorrete quest'ultimo, facendo attenzione ai proiettili dei fiori, ed in seguito proseguite nella risalita, evitando le spine situate lungo le pareti. In seguito incontrerete i Tentoroid BS, coleotteri neri ed indistruttibili: essi sono divisi in coppie e si scontreranno periodicamente l'uno con l'altro. Attraversate la loro zona con il giusto tempismo per non subire danni ed in questo modo raggiungerete l'ultimo piano di questa sezione. Scalate la parete sinistra, facendovi strada tra i nemici, ed infine uscite da nord ovest.

AREA 1d Una volta qui, saltate da una piattaforma all'altra sino ad arrivare nella zona dove affronterete un mini boss.

mini boss:	TENTOROID	\	
ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER
Aiming Laser	1	2	giallo 1

Double Cyclone	.	.	verde	2
Frost Tower	2	3	sfera	5
Ground Hunter	3	2	plasma	5
Lightning Web	1	2		
Rising Fire	1	3		
Soul Body	.			
Twin Slasher	.	.		
Nova Strike	8			

1. Aculeo [6 PV]

il Tentoroid produce un grosso aculeo dal suo dorso e, sollevandosi in corrispondenza del personaggio, trafigge una pedana, per poi distruggerla. L'attacco è molto rapido e possiede un discreto raggio d'azione. Per non subire danni è necessario spostarsi in orizzontale, non appena il nemico inizia a sollevarsi.

.. Contatto [6 PV]

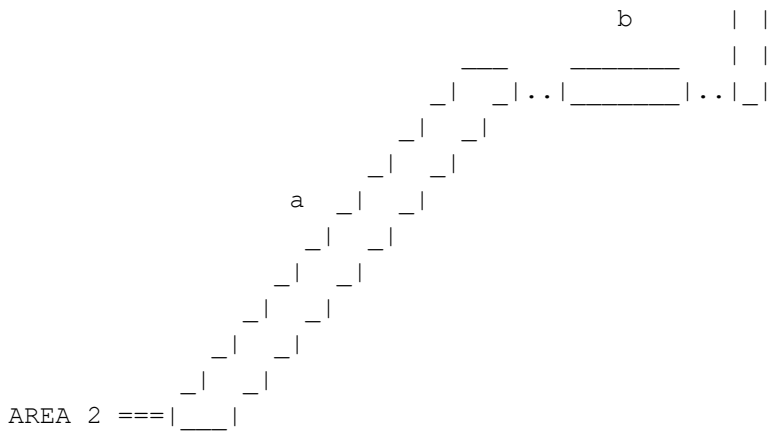
Il Tentoroid è un grosso insetto dal guscio viola. Il nemico si sposta volando ed è piuttosto aggressivo. La stanza dove si svolge lo scontro è di piccole dimensioni, è composta da un pavimento di cinque pedane e da due piattaforme sospese, infine presenta le spine nella parte più bassa dello schermo.

Durante la battaglia, il Tentoroid si posizionerà sempre sotto di voi e, gradualmente, distruggerà ogni pedana sulla quale vi trovate: venendo a contatto con le spine situate nella zona inferiore della stanza perdereste istantaneamente la vita, perciò avete sette opportunità per eliminare il Tentoroid, tante quante sono le pedane presenti nella camera. Partendo da una estremità, muovetevi gradualmente verso l'altra, man mano che il mini boss distrugge le pedane, in modo tale da non creare buchi tra una piattaforma e la successiva.

Per sconfiggere facilmente il Tentoroid bisogna sfruttare al massimo ogni possibilità di attaccarlo. Posizionatevi ad un'estremità del pavimento, caricate il Super Colpo dell'X-Buster ed attendete l'assalto del Tentoroid. Non appena il nemico sta per emergere, spostatevi sulla pedana accanto, rilasciate il Super Colpo e poi aprite subito il fuoco con i proiettili gialli. Ripetete questa strategia per ogni pedana presente nella stanza e riuscirete ad eliminare il Tentoroid prima di cadere sulle spine.

Usando il Robot blu, l'Arma migliore per affrontare il Tentoroid è l'Aiming Laser, il quale può colpirlo anche mentre si trova ancora sotto il pavimento. In alternativa è possibile utilizzare anche il Frost Tower: generate il grande cristallo sulla pedana che sta per essere distrutta ed esso causerà danni graduali al Tentoroid.

Dopo averlo sconfitto, procedete verso sinistra per accedere nell'Area successiva.



AREA 2a Giunti in questa seconda scalinata, sarete subito attaccati da uno Spiky MK-II, una grossa ruota acuminata. Questo nemico è in grado di avanzare sia rimbalzando sul pavimento, sia strisciando lungo di esso. Per questo motivo evitatelo con il giusto tempismo oppure oltrepassatelo saltando. Più avanti invece compariranno gli Hover Gunner, già incontrati nella Marine Base: saltate ed eliminateli tramite il Super Colpo dell'X-Buster, senza dare loro l'opportunità di aprire il fuoco. Successivamente sarete inseguiti da un Death Guardian: rispetto al semplice Guardian, questo nemico possiede uno scudo più ampio ed acuminato, perciò non perdetevi tempo ad affrontarlo ed usate lo Scatto per allontanarvi rapidamente da lui. Usate il Super Colpo dell'X-Buster per distruggere gli Spiky MK-II che compariranno da destra ed infine salite sul dispositivo situato in cima alla scalinata.

AREA 2b Una volta entrati in questa sezione, noterete nella zona superiore dello schermo una serie di Tentoroid BS: man mano che vi sposterete, essi faranno gradualmente crollare i vari segmenti di cui è composta la sezione. Permettete ai nemici di far precipitare il primo segmento e, mentre questo cade, saltate subito sul suo tetto, evitate il Tentoroid BS che si muoverà verso il basso, e da qui scalate rapidamente il bordo del soffitto, per salirvi sopra e raggiungere il CUORE.

Nel caso in cui non facciate in tempo a salire sul soffitto, una volta che il segmento sarà completamente precipitato dovrete necessariamente usare il Lightning Web per raggiungere l'oggetto. Posizionatevi sul gradino più alto tra quelli subito a destra e da qui sparate la ragnatela verso ovest. In seguito saltate e rimbalzate su di essa per raggiungere il bordo del soffitto e salirvi sopra.

Successivamente tornate nella zona interna e proseguite rapidamente verso destra, utilizzando lo Scatto ed il Salto con Scatto, evitando di venire coinvolti dal crollo dei singoli segmenti.

AREA 2c All'interno di questo lungo condotto verticale vi muoverete a bordo di un ascensore. Rimanete al centro della struttura e da qui potrete evitare facilmente i Togerics. Questa variante dei fiori meccanici sposterà dalla parete tramite alcuni rovi e vi potrà scagliare contro bombe o proiettili: per eliminare i nemici, preparate il Super Colpo dell'X-Buster ed aprite il fuoco saltando, in modo tale da distruggere i fiori il prima possibile; i rovi rimanenti verranno automaticamente distrutti una volta a contatto con l'ascensore.

Durante la risalita, fate attenzione agli Hover Gunner ed evitate di rimanere schiacciati dalle pedane sospese, le quali poi saranno demolite dall'ascensore. Una volta terminato il percorso, raccogliete gli oggetti curativi presenti

sulle piattaforme e scalate la parete destra per raggiungere la stanza del boss.

*** SPLIT MUSHROOM ***

ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER	
Aiming Laser	.	.	giallo	1
Double Cyclone	1	1	verde	2
Frost Tower	1	1	sfera	3
Ground Hunter	1	1	plasma	3
Lightning Web	4	2		
Rising Fire	1	1		
Soul Body	.			
Twin Slasher	1	1		
Nova Strike	6			

ATTACCHI

1. Sagome luminose [6 PV]

Split Mushroom si aggrappa ad una parete e rilascia sul pavimento sei sagome di sè stesso. Dopo alcuni istanti, esse si lanciano una alla volta contro il personaggio per poi uscire dallo schermo. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario scalare la parete opposta e scivolare gradualmente man mano che le sagome iniziano a muoversi. È possibile distruggere le sagome usando il Lightning Web.

2. Attacco del clone [5 PV]

Split Mushroom esegue una serie di capriole in aria, genera un suo clone ed entrambi atterrano assieme negli angoli inferiori della stanza. In seguito il boss ed il suo clone, uno alla volta, attraversano più volte la camera in questo modo: prima corrono lungo il pavimento poi, arrivati alla parete opposta, eseguono un balzo che li riporta al punto di partenza, da dove poi riprendono a correre. L'attacco è piuttosto rapido e copre una discreta area. Per non subire danni, posizionarsi al centro del pavimento e saltare sul posto, lasciando che Split Mushroom o il suo clone, passino al di sotto del personaggio. Durante questo attacco è possibile danneggiare il boss ma non il suo doppio. All'inizio i due nemici si muoveranno in sincronia, con la stessa velocità tuttavia, man mano che subirà danni, Split Mushroom inizierà a muoversi più rapidamente del clone.

3. Capriole del clone [6 PV]

durante l'Attacco del clone, Split Mushroom ed il suo doppio, dai lati della stanza, si lanciano assieme verso il centro, rimbalzando poi da una parete all'altra. L'attacco è piuttosto rapido e copre una vasta area. Per non subire danni, posizionarsi al centro del pavimento e saltare sul posto, lasciando che i due nemici passino al di sotto del personaggio, e poi rimanere immobili sino al termine dell'assalto. All'inizio essi si muoveranno in sincronia, con la stessa velocità tuttavia, man mano che subirà danni, Split Mushroom inizierà a lanciarsi in capriola prima del suo clone.

4. Tuffo [9 PV]

+ Gas velenoso [6 PV]

durante l'Attacco del clone, Split Mushroom ed il suo doppio, eseguono una capriola in aria senza avanzare per poi ricadere di testa sul pavimento. Al momento dell'impatto, dalla parte inferiore del boss vengono emesse verso l'alto quattro nubi di gas viola. L'attacco è piuttosto rapido e copre un'area discreta. Per evitarlo è necessario allontanarsi il più possibile dal boss, quando questi sta ancora eseguendo la capriola in aria.

Split Mushroom è un piccolo fungo robotico. Il boss si sposta in maniera molto rapida sia correndo, sia saltando, sia eseguendo capriole. La stanza dove si svolge lo scontro è di piccole dimensioni perciò dovrete essere precisi nello schivare gli assalti del boss.

Durante tutta la battaglia combatterete spesso in inferiorità numerica poiché Split Mushroom è in grado di generare le Sagome luminose, che sono abbastanza semplici da schivare, e soprattutto il clone, con il quale esegue la maggior parte degli attacchi.

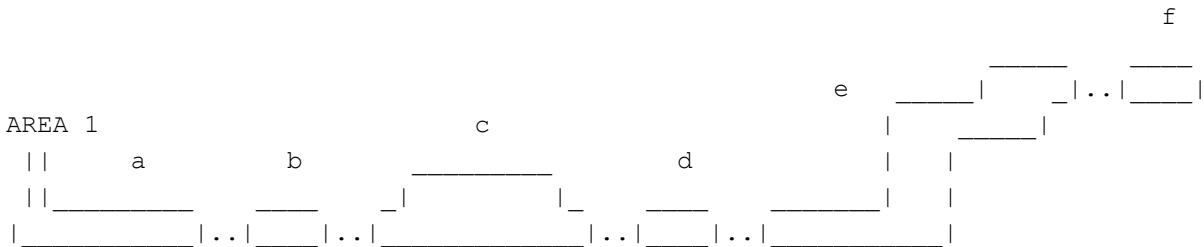
All'inizio dello scontro Split Mushroom si posizionerà su una parete per generare le Sagome luminose. Scalate l'altro muro e, rimanendo alla stessa altezza del boss, colpitelo ripetutamente con il Super Colpo dell'X-Buster. Interrompete l'assalto per schivare le Sagome luminose e poi posizionatevi al centro del pavimento. Una volta che Split Mushroom attaccherà assieme al suo clone, evitate i loro assalti saltando sul posto e danneggiate il boss con il Super Colpo dell'X-Buster non appena atterra dopo il balzo.

Usando il Lightning Web, il boss subirà un danno pari a 4 PV per ogni colpo subito, inoltre gli provocherà uno shock elettrico, paralizzandolo per qualche secondo. Questa Arma inoltre è in grado di distruggere le Sagome luminose. Se il boss viene colpito dal Lightning Web quando il clone non è ancora presente, allora Split Mushroom balzerà sulla parete opposta per generare altre Sagome luminose. Danneggiando invece il boss con questa Arma mentre è attivo il clone, sia Split Mushroom che il suo doppio rimarranno temporaneamente paralizzati, tuttavia poi riprenderanno a muoversi normalmente. Dopo aver subito diversi Lightning Web, il clone svanirà.

```
#####
#
# Dopo aver sconfitto il boss riceverete l'arma SOUL BODY, #
# alla quale risulta debole Cyber Peacock. #
# #
#####
```

=====
CYBER SPACE - Cyber Peacock [06X07]
===== 'X' =====

NEMICI		OGGETTI	
Hover Gunner	[2 pg]	Aiming Laser	
Miru Toraeru	[no]	Cuore	
Protecton	[no]	Sub Tank	
Spike Marl	[2 pg]	Super Elmo	
TriScan	[1 pg]		



L'intera Area 1 di questa località funziona in maniera particolare. Una volta arrivati in corrispondenza di una strettoia, situata all'inizio del percorso ed indicata da uno o più triangoli rossi, verrete inquadrati da un mirino e si attiverà un timer, quest'ultimo non visibile. Ora dovrete raggiungere il traguardo, composto da una piattaforma segmentata e da un portale, il più rapidamente possibile.

A seconda del tempo impiegato per completare il percorso si riceverà una valutazione:

- . S --> meno di 15 secondi --> si accederà alla stanza con il premio
- . A --> tra 15 e 30 secondi --> si accederà direttamente al percorso seguente
- . B --> più di 30 secondi --> si dovrà rifare il percorso

Il passaggio ad una valutazione inferiore è indicato sul mirino dalla comparsa della scritta "Hurry Up!" assieme ad alcune frecce luminose che si muovono verso il basso.

L'Area 1 è composta in totale da tre percorsi, lungo i quali si affronteranno i Miru Toraeru, i TriScan e gli Spike Marl. I primi sono sfere fluttuanti gialli che vi intrappoleranno, facendovi perdere secondi preziosi, e possono essere distrutti esclusivamente dal Soul Body; i TriScan sono prismi triangolari che si lanceranno contro di voi, perciò dovrete distruggerli dalla distanza oppure oltrepassarli saltando; gli ultimi li avete già incontrati sulla Sky Lagoon ma in questa località appariranno da un portale: non perdetevi tempo ad affrontarli, bensì eseguite lo Scatto per superarli da sotto e proseguire lungo il sentiero.

AREA 1a & 1b Questo primo percorso è lineare perciò potrete raggiungere l'uscita in pochi secondi. Poco prima di farvi inquadrare dal mirino, usate il Soul Body poi eseguite ripetutamente lo Scatto senza preoccuparvi dei nemici che incontrerete: essi saranno distrutti dal contatto con la vostra sagoma luminosa. Ottenendo la valutazione S potrete accedere nella stanza dove è presente il CUORE.

AREA 1c & 1d Il secondo percorso è il più semplice da completare: anche se è composto da più piani, vi sarà sufficiente usare di continuo lo Scatto lungo il pavimento per raggiungere in pochi secondi il traguardo. In questo caso la ricompensa per la valutazione S è un SUB TANK.

AREA 1e & 1f Il terzo ed ultimo percorso è quello più lungo e complesso. Tenete costantemente il Soul Body davanti a voi per non preoccuparvi dei nemici e procedete rapidamente verso destra. Giunti alla zona più ampia, usate il Super Rimbasso per muovervi da una sporgenza all'altra e, se necessario, aiutatevi con lo Scatto Aereo. Dopo essere arrivati in cima, riprendete a scattare in direzione est ed in seguito scalate la parete sulla destra: in questo modo arriverete sulla sua sommità più velocemente rispetto alle scale. Infine raggiungete il traguardo. La valutazione S vi farà ottenere il SUPER ELMO, che vi permetterà di non consumare più le munizioni delle varie Armi.

a _____ b

_____ | _____ | _____ | .. | _____ |

AREA 2 ===| _____ |

AREA 2 Una volta arrivati nella seconda Area di questa località non ci saranno più percorsi da affrontare. Procedete verso destra e noterete un pulsante sui gradini: premendo questo dispositivo, il pavimento ed il soffitto della stanza verranno invertiti e ciò potrà essere utile per far avanzare il Protecton, la sfera viola sulla destra. Esso è indistruttibile, risulta innocuo quando è immobile ma potrà ferirvi mentre rotola.

Premete il primo pulsante ed avanzate, eliminando i TriScan. Fate attenzione all'Hover Gunner che apparirà nella zona superiore e continuate il cammino spingendo il secondo tasto. Successivamente arriverete in una zona dove sono presenti alcune rampe ed un pulsante: premetelo e più avanti troverete un generatore di Protecton che rilascia le sfere verso il basso. Con il giusto tempismo, scendete lungo il condotto, senza farvi colpire dai Protecton, e poi continuate la vostra avanzata.

Più avanti state attenti agli Spike Marl e premete i due pulsanti successivi. Scendete attraverso il condotto aperto dalla sfera viola ed in seguito, usando i tasti, fate rotolare il Protecton fino alla parete orientale. Invertite di nuovo il pavimento con il soffitto e la sfera viola aprirà un nuovo passaggio. Infine raggiungete il portale d'uscita.

Giunti nella stanza successiva, avanzate verso destra per affrontare il boss di questa località.

*** CYBER PEACOCK ***

ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER	
Aiming Laser	.	.	giallo	1
Double Cyclone	2	2	verde	2
Frost Tower	.	.	sfera	3
Ground Hunter	.	.	plasma	3
Lightning Web	.	.		
Rising Fire	1	2		
Soul Body	4			
Twin Slasher	.	.		
Nova Strike	6			

ATTACCHI

1. Ruota del pavone [9 PV]

Cyber Peacock ricompare sul pavimento, appoggia le mani al suolo ed estende le sue piume, illuminandole. L'attacco è molto rapido e copre un'area discreta. Per evitarlo bisogna rimanere sempre in movimento e poi allontanarsi il più possibile dal boss dopo che è riapparso. Nel caso in cui il personaggio, alla comparsa del boss, si trovi più in alto di lui, Cyber Peacock non userà la Ruota del pavone ma eseguirà un salto sul posto prima di teletrasportarsi nuovamente.

2. Piume automatiche [6 PV]

+ Esplosione [6 PV]

Cyber Peacock ricompare in volo, inquadra il personaggio con un mirino per poi scagliargli contro sette piume che lo inseguiranno. Nel caso in cui una piuma non riesca a colpire il bersaglio, essa si autodistruggerà dopo alcuni istanti, generando un'esplosione azzurra. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitare ogni piuma bisogna allontanarsi il più possibile dal boss e poi oltrepassarla usando un Salto con Scatto.

.. Contatto [5 PV]

+ Teletrasporto [6 PV]

la quantità di danni subita al contatto sarà maggiore nel caso in cui si venga toccati da Cyber Peacock quando questi appare sullo schermo dopo essersi teletrasportato.

Cyber Peacock è un pavone robotico. Il boss si sposta usando il teletrasporto ed è piuttosto aggressivo. La stanza dove si svolge lo scontro è di grandi dimensioni, perciò avrete tutto lo spazio necessario per schivare gli assalti nemici. Durante tutta la durata della battaglia, Cyber Peacock segue sempre lo stesso schema offensivo: compare tramite il teletrasporto, utilizza un suo attacco e poi svanisce nuovamente con il teletrasporto.

A seconda di dove ricompare il boss, cambierà l'attacco che starà per eseguire: apparendo sul pavimento, Cyber Peacock userà la Ruota del pavone; comparando in volo, il boss scaglierà le Piume automatiche. In entrambi i casi avrete pochi istanti per danneggiare Cyber Peacock poichè sarete subito costretti a schivare i suoi assalti.

Tenete sempre pronto il Super Colpo dell'X-Buster e posizionatevi su uno dei due mattoni centrali del pavimento: da questa posizione il boss apparirà vicino a voi e potrete allontanarvi da lui, senza rimanere chiusi nell'angolo. Non appena Cyber Peacock si teletrasporta sul pavimento, eseguite subito uno Scatto verso la parete opposta, poi voltatevi, saltate e rilasciate il Super Colpo: in questo modo riuscirete a danneggiare il boss sia mentre esegue la Ruota del pavone, sia quando compie un balzo prima di teletrasportarsi di nuovo. Una volta che Cyber Peacock compare in aria invece, occupatevi solo di schivare le sue Piume automatiche.

Usando il Soul Body, il boss subirà un danno pari a 4 PV per ogni colpo subito e rimarrà vittima di un'interferenza che interromperà ogni suo assalto, costringendolo poi a teletrasportarsi subito. Con questa Arma potrete quindi impedire completamente al boss di attaccare, rendendo lo scontro molto più semplice.

```
#####  
#  
# Dopo aver sconfitto il boss riceverete l'arma AIMING LASER, #  
# alla quale risulta debole Storm Owl. #  
# #  
#####
```

```
=====  
AIR FORCE - Storm Owl [ @6X08 ]  
===== 'X' =====
```

NEMICI		OGGETTI
Beam Cannon	[2 pg]	Cuore
Giga Death	[10 pg]	Double Cyclone
Metal Hawk	[10 pg]	Super Cannone - Accumulo
Plasma Cannon	[6 pg]	Super Cannone - Plasma
Walk Shooter	[3 pg]	
• mini boss • Generaid Core		

```
          -  
          | |  
AREA 1 ===| _____ |
```

AREA 1 Una volta iniziata l'esplorazione di questa località, saltate da

una pedana verde all'altra sino ad incontrare un velivolo azzurro, il Metal Hawk. Questo nemico è piuttosto resistente ed aprirà il fuoco con proiettili e missili, perciò usate il Super Colpo dell'X-Buster oppure il Soul Body per eliminarlo facilmente. Il Metal Hawk successivo invece si troverà ad una quota più bassa quindi dovrete evitare con precisione i suoi assalti prima di passare all'attacco.

Procedete verso destra sino a trovare un Eagle Ride Armor: il veicolo è simile alla Raiden Ride Armor trovata presso il Military Train ed è in grado di volare e di aprire il fuoco. Usate il suo proiettile caricato per distruggere i Plasma Cannon in pochi istanti e più avanti troverete un Giga Death. Questo grosso automa è in grado di sparare razzi indistruttibili, perciò oltrepassateli con un salto, poi aprite il fuoco contro il nemico. Salite le scale per trovare un Globo Arancione medio poi riprendete il cammino. Più avanti vi verrà incontro un piccolo mortaio bipede, il Walk Shooter: non dategli il tempo di attaccare ed eliminatelo con il Super Colpo dell'X-Buster oppure con il proiettile caricato dell'Eagle Ride Armor.

Giunti all'estremità orientale della grande astronave blu, scattate e saltate rapidamente verso destra per salire sulla pedana sospesa più a nord, in modo tale da raccogliere il CUORE, prima che il raggio laser distrugga la piattaforma. Fatevi poi strada tra i nemici, sfruttando l'Eagle Ride Armor, se la possedete ancora, ed in seguito saltate da una pedana all'altra senza farvi colpire dai laser. Distruggete l'ultimo Metal Hawk e raggiungete l'ultima piattaforma per proseguire.

AREA 2 ===| _____ |
| _____ |

AREA 2 Procedete in direzione est e, giunti allo sbarramento, usate il Soul Body per distruggere sia il Beam Cannon, sia l'ostacolo che lo protegge. I cannoni laser volanti aprono il fuoco periodicamente, senza curarsi della vostra posizione, perciò distruggeteli prima che siano loro ad attaccare oppure colpiteli alle spalle.

Salite sulla pedana mobile e posizionatevi poi sul gradino che possiede le spine sul lato sinistro. Da qui, saltate sul posto e sparate il Lightning Web verso sinistra, in modo tale che si fermi prima di venire a contatto con le spine a nord ovest. Saltate sulla ragnatela e sfruttatela come punto d'appoggio per eseguire un Super Rimbalzo ad Effetto. Se fatto correttamente, riuscirete a raggiungere il bordo della pavimentazione superiore. Scalatelo subito, prima di venire a contatto con le spine, ed in cima si troverete la capsula del SUPER CANNONE: ACCUMULO e poi, sulla sinistra, quella del SUPER CANNONE: PLASMA.

Entrambi vi permetteranno di usare il Super Colpo con tutte le Armi tuttavia scegliete il Super Plasma perchè, usando l'X-Buster, il suo Super Colpo sarà in grado di distruggere con un solo attacco qualsiasi nemico semplice. In ogni caso è sempre possibile cambiare il Super Cannone equipaggiato, entrando nella rispettiva capsula. In seguito scendete con cautela, fluttuando con i Super Stivali per non cadere sulle spine, ed entrate nella stanza successiva, dove affronterete un mini boss.

mini boss: GENERAID CORE \				
ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER	
Aiming Laser	1	8	giallo	1
Double Cyclone	2	4	verde	2

Frost Tower	2	8	sfera	4
Ground Hunter	4	6	plasma	4
Lightning Web	8	4		
Rising Fire	4	8		
Soul Body	2			
Twin Slasher	1	6		
Nova Strike	6			

1. Evocazione Beam Cannon [no]

il Generaid Core richiama continuamente sullo schermo diversi Beam Cannon che poi aprono una volta il fuoco con il loro Raggio laser, prima di uscire dalla stanza.

.. Contatto [no]

Il Generaid Core è una semisfera rossa inglobata nella parete orientale. Il nemico non si sposta mai dalla sua zona e non possiede attacchi diretti. La stanza dove si svolge lo scontro è di piccole dimensioni, perciò dovrete essere rapidi e precisi nello schivare il Raggio laser dei Beam Cannon.

Durante la battaglia dovrete innanzitutto eliminare i vari Beam Cannon che vengono richiamati continuamente dal mini boss: distruggete solo quelli che si posizionano all'altezza del pavimento, ignorando gli altri esemplari. Il mini boss è protetto anche da una corazza che si apre periodicamente quindi dovrete sfruttare questo breve lasso di tempo per infliggergli danni.

Usate i proiettili carichi dell'X-Buster per eliminare rapidamente i Beam Cannon e, una volta che il Generaid Core avrà aperto la sua protezione, avvicinatevi ed aprite il fuoco con il Lightning Web per infliggergli danni ingenti.

Recatevi nella zona accanto e raccogliete il Globo Arancione grande prima di arrivare in cima alla sezione. Una volta qui, procedete verso sinistra per affrontare il boss di questa località.

*** STORM OWL ***

ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER	
Aiming Laser	9	11	giallo	1
Double Cyclone	.	.	verde	2
Frost Tower	2	2	sfera	3
Ground Hunter	.	.	plasma	3
Lightning Web	2	2		
Rising Fire	1	2		
Soul Body	1			
Twin Slasher	1	2		
Nova Strike	6			

ATTACCHI

1. Tornadi multipli [9 PV]

Storm Owl genera in corrispondenza del personaggio una serie di tornadi che si sollevano dal pavimento. L'attacco è molto rapido e copre una vasta area. Per evitarlo è necessario allontanarsi con lo Scatto, non appena i vortici iniziano a generarsi.

2. Presa d'artigli [9 PV]

Storm Owl si lancia in picchiata contro il personaggio per poi afferrarlo con le sue zampe e farlo urtare violentemente al suolo. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un discreto raggio d'azione. Per evitarlo è necessario allontanarsi dal boss non appena questi si lancia in picchiata. Una volta stretti nella morsa, non c'è modo di liberarsi.

3. Globo di vento [6 PV]

Storm Owl scaglia una sfera verde in direzione del personaggio. L'attacco è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo bisogna allontanarsi dal boss oppure oltrepassare la sfera saltando.

4. Globi multipli [6 PV]

Storm Owl scaglia quattro sfere verdi che inizialmente rimangono immobili e che poi si lanciano assieme contro il personaggio. L'attacco è molto rapido e copre una vasta area. Per evitarlo è necessario raggiungere un'estremità della pedana e poi lasciarsi cadere, non appena le sfere iniziano a muoversi assieme.

5. Piume multiple [6 PV]

Storm Owl scaglia una serie di piume a tre angolazioni diversi. L'attacco è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Quando il boss si trova sul pavimento, è necessario usare lo Scatto per far passare le Piume al di sopra del personaggio. Se invece Storm Owl è in volo, bisogna subito posizionarsi sotto il boss per non venire colpiti da questo attacco.

6. Barriera di vento [6 PV]

subendo danni, Storm Owl può generare attorno a sé una grossa sfera di energia che lo protegge da ogni attacco del personaggio. L'attacco è molto rapido e copre un'area estremamente ridotta. Per evitarlo è necessario allontanarsi dal boss.

.. Contatto [6 PV]

Storm Owl è un piccolo gufo meccanizzato. Il boss si sposta volando ed è piuttosto aggressivo. La stanza dove si svolge lo scontro è priva di pareti laterali e possiede una piccola piattaforma sospesa, al centro della stanza.

Storm Owl è un boss piuttosto ostico da affrontare poichè è difficile da colpire: le sue piccole dimensioni e la sua capacità di volare vi obbligheranno ad essere piuttosto precisi negli attacchi. Durante la battaglia rimanete sulla piattaforma sospesa perchè da qui potrete colpire più facilmente il boss e potrete schivare abbastanza agevolmente i suoi assalti.

Preparate il Super Colpo dell'X-Buster e da questa posizione potrete facilmente attaccare il boss sia quando vola, sia scendendo sul pavimento quando proverà a colpirvi dal basso. Oltrepassate Storm Owl prima di scagliare il Super Colpo dell'X-Buster e ricordatevi di tornare sempre sulla pedana sospesa al termine di ogni assalto.

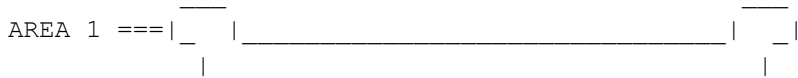
Usando l'Aiming Laser, il boss subirà un danno pari a 9 PV per ogni colpo subito inoltre rimarrà temporaneamente stordito. In questo modo potrete interrompere ogni suo assalto e rendere molto più semplice lo scontro. Dopo essere stato colpito dall'Aiming Laser, Storm Owl uscirà subito dallo schermo.

Dopo aver sconfitto il boss riceverete l'arma DOUBLE CYCLONE,

```
#   alla quale risulta debole Magma Dragoon.           #
#                                                         #
#####
```

```
=====
VOLCANO - Magma Dragoon                                     [X]
=====
```

NEMICI	OGGETTI
Batton Bone B81 [1 pg]	Cuore
Giga Death [10 pg]	Rising Fire
Metall D2 [1 pg]	Super Corazza
Prominence [no]	
Raiden [8 pg]	
Spiky MK-II [2 pg]	



AREA 1 Avanzate verso destra sino a raggiungere una discesa, dove sarete attaccati frontalmente dagli Spiky MK-II mentre alle vostre spalle rotoleranno le rocce infiammate. In questo caso potete evitare di rimanere travolti saltando sul posto oppure proteggendovi con il Frost Tower. Successivamente dovrete saltare da una pedana all'altra, facendo attenzione alle rocce infiammate che compariranno dai precipizi. Avanzate con il giusto tempismo, aiutandovi con lo Scatto Aereo, se necessario.

Più avanti, dopo i Batton Bone B81, troverete un getto di lava che compare periodicamente dal terreno, il Prominence. Questo ostacolo non può essere distrutto definitivamente però potrete congelarlo per alcuni secondi con il Frost Tower. Fatevi strada tra i nemici, stando attenti ad evitare le rocce infiammate ed i getti di lava sino ad arrivare ad una salita. Come già fatto all'inizio di questa Area, proteggetevi con il Frost Tower per proseguire più facilmente. Dopo aver raggiunto la sommità, state attenti alle rocce infiammate che cadranno dall'alto e demolite la porta sulla destra per accedere all'Area successiva.



AREA 2 All'inizio dell'Area 2 dovrete subito saltare da un blocco sospeso all'altro, senza farvi colpire dalla rocce infiammate. In questo caso però dovrete essere più rapidi nel procedere perchè le rocce danneggeranno gradualmente i blocchi sospesi, sino a distruggerli.

Giunti ai primi gradini di roccia, eliminate il Raiden e posizionatevi sul gradino più alto. Da qui scattate, saltate verso ovest e, se fatto in maniera corretta, arriverete a contatto con una sporgenza sulla sinistra. Rimbalzate su di essa per scalarla e salirvi in cima, dove troverete il CUORE.

In seguito riprendete il cammino, eliminando i Giga Death, e salite a bordo della Raiden Ride Armor. Non scendete dal gradino su cui essa è situata e da qui scattate e saltate verso destra. Mentre siete ancora in volo, una volta arrivati in corrispondenza della sporgenza a nord est, sganciatevi dal veicolo

e rimbalzare su di essa per salirvi poi in cima. Dopo averlo fatto, usate il Super Colpo del Twin Slasher per demolire la parete rocciosa e raggiungere così la capsula della SUPER CORAZZA. Questo Potenziamento dimezzerà i danni subiti e vi permetterà di eseguire il Nova Strike, l'attacco più potente di 'X'.

Tornate nella zona inferiore e salite di nuovo a bordo della Raiden Ride Armor. Grazie a questo veicolo potrete scendere nella lava rimanendo illesi, tuttavia esso potrà venire danneggiato dal Prominence. Fatevi strada tra i Raiden e, se siete ancora a bordo dell'esoscheletro, potrete decidere se proseguire al di sotto della zona rocciosa, distruggendo i blocchi fragili, e raggiungere direttamente la stanza del boss, oppure seguire il percorso superiore ed entrare in essa dall'alto.

|| Prima che cominci lo scontro, Magma Dragoon confessa di essere lui il vero
|| responsabile dell'incidente della Sky Lagoon. Tuttavia rivelerà tutto quello
|| che sa solo se il Robot blu riuscirà a sconfiggerlo.

*** MAGMA DRAGOON ***

ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER	
Aiming Laser	.	.	giallo	1
Double Cyclone	4	5	verde	2
Frost Tower	.	.	sfera	3
Ground Hunter	.	.	plasma	3
Lightning Web	2	2		
Rising Fire	.	.		
Soul Body	.	.		
Twin Slasher	.	.		
Nova Strike	6			

ATTACCHI

1. Fiammata [9 PV]
Magma Dragoon si posiziona ad un'estremità del pavimento ed emette una lunga fiammata orizzontale dalla sua bocca. L'attacco è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario scalare le pareti.
2. Shouryuken [8 PV]
Magma Dragoon si ricopre di fiamme ed esegue un montante aereo. L'attacco è molto rapido e copre un'area discreta. Per evitarlo bisogna allontanarsi dal boss.
3. Hadouken [6 PV]
Magma Dragoon emette orizzontalmente dalle mani una fiammata. L'attacco è molto rapido, possiede un notevole raggio d'azione e può essere eseguito a mezz'altezza oppure radente al pavimento. Per non subire danni dalla fiammata alta, bisogna usare lo Scatto per passarvi da sotto; per schivare quella bassa, è necessario oltrepassarla saltando.
4. Tenmakujinkyaku [6 PV]
Magma Dragoon compie un balzo e poi esegue un calcio volante in picchiata diagonale. L'attacco è piuttosto rapido e copre un'area discreta. Per non subire danni bisogna allontanarsi dal boss.
5. Sfera infuocata [4 PV]
+ Colonna di lava [9 PV]
Magma Dragoon scaglia un globo luminoso in una delle due pozze di lava. Dopo alcuni istanti, da essa si solleva una colonna incandescente. L'attacco è discretamente rapido e possiede un notevole raggio d'azione.

Per evitare la Sfera è necessario non saltare mentre per non subire danni dalla Colonna non bisogna scalare la parete adiacente.

6. Meteore [4 PV]

Magma Dragoon si ricopre di energia e richiama dall'alto una serie di rocce che precipitano diagonalmente sul pavimento. L'attacco è piuttosto rapido e copre una vasta area. Per evitarlo è necessario distruggere le Meteore con le Armi.

.. Contatto [4 PV]

Magma Dragoon è una grossa lucertola umanoide. Il boss si sposta compiendo balzi ed è piuttosto aggressivo. La stanza dove si svolge lo scontro è di grandi dimensioni mentre il pavimento possiede ad ogni estremità un'apertura dalla quale si può cadere nella lava, causando la morte istantanea del personaggio.

Durante la battaglia dovrete fare particolare attenzione ai balzi di Magma Dragoon, poichè il boss può eseguire sia un salto piuttosto alto, che di solito è seguito da un Tenmakujinkyaku, sia uno più corto: controllate bene l'altezza dei suoi balzi quando decidete di passargli da sotto. Tenete sempre il boss all'interno della schermata, in modo tale da controllare i suoi movimenti e soprattutto gli attacchi che sta per eseguire.

Possedendo ancora la Raiden Ride Armor, il boss subirà 1 PV di danno dagli attacchi semplici e 2 PV dall'affondo caricato.

Usando 'X', tenete sempre pronto il Super Colpo dell'X-Buster, oltrepassate il boss da sotto con uno Scatto, quando questi salta, e passate all'attacco non appena Magma Dragoon atterra. In questo modo avrete poi il tempo necessario per allontanarvi da lui e preparare il successivo Super Colpo da scagliare.

Tramite il Double Cyclone, il boss subirà un danno pari a 4 PV per ogni colpo subito inoltre rimarrà temporaneamente stordito, interrompendo ogni suo assalto. Al termine della paralisi, Magma Dragoon salterà dal lato opposto del pavimento, perciò colpitelo nuovamente con questa Arma non appena atterra.

|| Dopo essere stato sconfitto, Magma Dragoon confessa che aveva sempre voluto || misurarsi con 'X': qualcuno lo ha convinto ad unirsi alla Repliforce, || in modo tale da costringere il Robot blu a scendere sul campo di battaglia e || realizzare il suo desiderio di lottare contro di lui.

```
#####  
#                                                                 #  
#   Dopo aver sconfitto il boss riceverete l'arma RISING FIRE,   #  
#   alla quale risulta debole Frost Walrus.                       #  
#                                                                 #  
#####
```

=====
RECUPERO OGGETTI [6XRC]
===== 'X' =====
Eliminando tutti e gli otto i Maverick partirà un breve dialogo.

|| Double comunica ad 'X' che le truppe della Repliforce si stanno radunando || presso lo Space Port per partire verso lo spazio esterno. Il Robot blu si || reca subito sul posto nel disperato tentativo di fermare il Colonnello.

Ora nella schermata generale delle località apparirà al centro il riquadro dello Space Port. Prima di accedervi però è consigliato esplorare nuovamente i Livelli precedenti per raccogliere i vari Potenziamanti rimasti. Per tornare alla schermata delle località, selezionate la voce 'Escape' dalla Schermata Armi oppure raggiungete la stanza del boss del Livello.

OGGETTI

Cuore x2
EX Item

JUNGLE: Area 2

Recatevi nella zona finale di questa sezione, dove sono situati gli Spider Core, e qui troverete alcuni alberi composti da segmenti verdi e segmenti porpora. Raggiungete il secondo segmento porpora e colpitelo con il Rising Fire per dargli fuoco. Una volta distrutto, potrete raccogliere il CUORE contenuto al suo interno.

SNOW BASE: Area 1

Una volta iniziata l'esplorazione di questa località procedete lungo il sentiero inferiore e salite sulla prima rampa di scale nevosa. Giunti sul pavimento roccioso accanto, usate il Rising Fire per distruggere il blocco di ghiaccio situato in alto, facendo così cadere il CUORE sul pavimento.

Successivamente raggiungete la zona dove sono presenti le lunghe rampe di neve e procedete verso destra, sino ad arrivare alla parete rocciosa orientale. Scalate questo muro e, giunti quasi in corrispondenza del segmento metallico, sparate il Lightning Web verso sinistra. Eseguite un Super Rimbalzo per raggiungere la ragnatela e sfruttatela come punto d'appoggio da cui saltare per salire sulla sporgenza in alto. Su di essa è situato l'EX ITEM. In caso di difficoltà, aiutatevi con i Super Stivali.

AIR FORCE: Area 2

Ricordate che, se volete cambiare il Super Cannone equipaggiato, potete sempre farlo durante l'avventura, entrando nella rispettiva capsula.

=====

SPACE PORT

[@6X10]

'X'

NEMICI

OGGETTI

Guardian [2 pg]
Knot Beret B [2 pg]
Knot Beret G [2 pg]
Spiky MK-II [2 pg]
• boss • Colonnello

(nessuno)

| _____ |

| |

| |

| |

| |

| |

AREA 1 Procedete verso destra, facendovi strada tra i Knot Beret e saltando da una pedana all'altra. Arrivati nella zona dei Guardian, colpiteli alle spalle e più avanti usate il Super Colpo dell'X-Buster per eliminare facilmente gli Spiky MK-II.

Successivamente, posizionatevi sulla piattaforma più bassa e, tramite il Rising Fire, potrete distruggere il Knot Beret B situato a nord. Procedete verso est, salite le scale ed eliminate i vari nemici sul vostro cammino. Scalate le pareti per andare verso l'alto e, dopo essere arrivati in cima, entrate nella stanza del boss.

|| 'X' trova nuovamente il Colonnello ad ostacolarlo: lo scontro finale tra i
 || due guerrieri ha inizio!

 *** COLONNELLO *** (2° scontro)

ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER	
Aiming Laser	.	.	giallo	1
Double Cyclone	.	.	verde	1
Frost Tower	3	4	sfera	2
Ground Hunter	.	.	plasma	2
Lightning Web	.	.		
Rising Fire	.	.		
Soul Body	.	.		
Twin Slasher	.	.		
Nova Strike	6			

ATTACCHI

1. Fulmine terreno [6 PV]
 + Scarica crescente [9 PV]

il Colonnello conficca la sua spada nel pavimento, generando sei fulmini che si dispongono ai suoi lati. Dopo qualche istante, da ognuno di essi viene scagliata contemporaneamente una scarica elettrica in verticale. L'attacco è molto rapido e copre una vasta area. Per non subire danni bisogna oltrepassare saltando i Fulmini terreni, poi posizionarsi negli spazi vuoti tra di essi per non venire colpiti dalle Scariche crescenti.

2. Onda d'urto [9 PV]

il Colonnello salta e scaglia un'onda di energia viola che si muove lungo il pavimento. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per non subire danni bisogna scalare le pareti.

3. Fendente [9 PV]

dopo essersi teletrasportato, il Colonnello attacca con un fendente verticale. L'attacco è molto rapido e possiede un breve raggio d'azione. Per evitarlo è necessario allontanarsi dal boss oppure saltare sul posto.

4. Lame celesti [6 PV]

il Colonnello scaglia orizzontalmente una serie di lame di energia ad altezze diverse. L'attacco è molto rapido e copre una vasta area. Per evitare le lame basse è necessario superarle saltando mentre per non subire danni da quelle alte bisogna oltrepassarle da sotto usando lo Scatto. In alternativa è possibile anche scalare le pareti.

- .. Difesa [no]

il Colonnello può proteggersi dagli attacchi del personaggio tenendo la sua

spada con la punta rivolta verso il basso.

.. Contatto [6 PV]

Il Colonnello è un guerriero armato di spada laser. Il nemico si sposta tramite il teletrasporto oppure compiendo un breve scatto ed è molto aggressivo. Lo scontro si svolge in una stanza di grandi dimensioni, perciò avrete tutto lo spazio necessario per schivare gli assalti del boss.

Rispetto al primo scontro, il Colonnello sarà molto più aggressivo e le Lame celesti si muoveranno più rapidamente. Scalate una parete ed attendete che il boss scagli le tre Lame celesti. Quando l'ultima sta per uscire dallo schermo, eseguite un breve salto verso l'interno della stanza e rilasciate il Frost Tower mentre siete ancora in aria. Durante l'atterraggio, non scendete sul pavimento bensì ritornate direttamente sul muro: se fatto in maniera corretta, il Colonnello ricomparirà in corrispondenza del blocco di ghiaccio e subirà un danno pari a 3 PV per ogni colpo subito.

Quando invece il boss si teletrasporta al centro della stanza per generare i Fulmini, saltate verso il Colonnello e rilasciate il Frost Tower proprio sopra di lui, in modo tale che il blocco di ghiaccio lo danneggi mentre cade. Questa volta dovrete atterrare in uno spazio vuoto tra un Fulmine e l'altro, in modo tale da non venire colpiti dalle Scariche crescenti.

Dopo aver subito diversi danni, il Colonnello smetterà di scagliare le Lame celesti e si teletrasporterà più spesso per colpirvi con il Fendente. In questo caso la strategia rimane la stessa, perciò rimanete sulla parete e stavolta dovrete calcolare meglio il momento in cui usare il Frost Tower, prima di tornare sul muro.

|| Il Colonnello ammette la sconfitta ma rimane comunque soddisfatto: grazie al || suo sacrificio, le truppe della Repliforce sono riuscite a partire per lo || spazio incolumi e lassù potranno finalmente avere la loro indipendenza.

=====

FINAL WEAPON 1 [6X11]

===== 'X' =====

|| La Repliforce ha ormai raggiunto la sua base costruita nello spazio e 'X' si || lancia subito al suo inseguimento. Intanto, presso il quartier generale dei || Maverick Hunter, Double mostra il suo vero volto: l'automa in realtà è una || spia agli ordini di un'entità misteriosa e con ferocia elimina molti Reploid || presenti nella base.

NEMICI		OGGETTI
Beam Cannon	[2 pg]	(nessuno)
Death Guardian	[2 pg]	
Giga Death	[10 pg]	
Hover Gunner	[2 pg]	
Walk Shooter	[3 pg]	
• boss • Double		
• boss • Generale		

a

b

AREA 1 ===|_____||..|_||
|_____||

AREA 1a Avanzate con cautela, eliminando i Beam Cannon ed i Giga Death.
Sfruttate i dislivelli per evitare i loro assalti ed infine
entrate nella stanza del boss.

|| 'X' si sorprende di trovare Double in questa località e la spia ammette come
|| sia stato facile manipolare i Maverick Hunter e la Repliforce per i suoi
|| scopi.

*** DOUBLE ***

ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER
Aiming Laser	.	.	giallo .
Double Cyclone	5	5	verde .
Frost Tower	.	.	sfera 2
Ground Hunter	.	.	plasma 2
Lightning Web	.	.	
Rising Fire	.	.	
Soul Body	.	.	
Twin Slasher	.	.	
Nova Strike	6		

1. Attacco in picchiata [9 PV]

+ Affondo [9 PV]

Double si aggancia al soffitto per poi lanciarsi in picchiata contro il pavimento. Una volta atterrato, il boss esegue un affondo in direzione del Robot blu. L'attacco è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per non farsi colpire dal primo assalto è necessario eseguire lo Scatto per allontanarsi dal boss mentre per schivare l'Affondo bisogna oltrepassare Double saltando oppure scalare le pareti.

2. Grande lama [9 PV]

Double scaglia frontalmente una lunga lama azzurra. L'attacco è piuttosto rapido, copre una vasta area e può essere scagliato ad altezze diverse. Per evitare la lama alta è necessario oltrepassarla da sotto usando lo Scatto. Per schivare quella bassa bisogna scalare le pareti.

3. Lama rotante [6 PV]

Double scaglia lungo il pavimento una lama circolare azzurra. L'attacco è discretamente rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo bisogna allontanarsi dal boss, oltrepassarlo saltando oppure scalare le pareti. Dopo aver subito diversi danni, Double potrà scagliare anche due lame in rapida successione.

4. Droni rotanti [4 PV]

se colpito dal Double Cyclone, dal corpo di Double possono generarsi due piccoli droni rotanti che si muovono rimbalzando lungo le pareti. L'attacco non è molto rapido e copre una vasta area. Per evitarlo è necessario rimanere sempre in movimento inoltre è possibile distruggere i Droni con le Armi.

5. Droni volanti [3 PV]

+ Proiettili [4 PV]

se colpito dal Double Cyclone, dal corpo di Double possono generarsi due piccoli droni volanti che aprono il fuoco verso il pavimento. L'attacco è piuttosto rapido e copre una vasta area. Per evitarlo è necessario rimanere sempre in movimento inoltre è possibile distruggere i Droni con le Armi.

.. Contatto [6 PV]

Double è la spia infiltratasi nei Maverick Hunter. Il boss si sposta compiendo balzi ed è molto aggressivo. Lo scontro si svolge in una stanza di piccole dimensioni, perciò dovrete essere precisi nello schivare gli assalti del boss.

Caricate il Super Colpo dell'X-Buster ed attendete che Double esegua l'Attacco in picchiata. Non appena il boss atterra, rilasciate il proiettile mentre vi avvicinate a lui e poi oltrepassatelo saltando quando esegue l'Affondo. Ricaricate il Super Colpo ed eseguite ogni volta questa strategia. Quando il boss scaglia la Lama rotante, attaccatelo allontanandovi gradualmente da lui: in questo modo potrete evitare facilmente anche la seconda lama, nel caso in cui venga lanciata.

Usando il Double Cyclone, il boss subirà un danno pari a 5 PV per ogni colpo subito tuttavia dal suo corpo potranno essere generati i Droni volanti oppure i Droni rotanti, rendendo in questo modo più difficile lo scontro, viste le ridotte dimensioni della stanza.

|| La missione di Double non era solo di infiltrarsi nei Maverick Hunter ma
|| anche di spiare tutti i movimenti di 'X' per conto di qualcuno.

AREA 1b Seguite il percorso e scendete nell'apertura, attaccando il primo Death Guardian alle spalle; in seguito scivolote lungo la parete destra ed eliminate il secondo esemplare nello stesso modo. Procedete lungo il sentiero e, dopo aver salito le scale vi ritroverete davanti ad un bivio. Una volta scelta la strada, non sarà possibile tornare indietro per cambiarla.

Percorso superiore - attraversando il portale sulla destra sparate il Lightning Web in corrispondenza delle spine più alte e poi eseguite su di esso un Super Rimbalzo ad Effetto per oltrepassare l'ostacolo. In seguito fatevi strada tra i Giga Death, usando il Super Plasma, e state attenti ai laser emessi dal soffitto. Saltate da un gradino all'altro, evitando di toccare le spine, ed infine raccogliete il Globo Arancione grande prima di entrare nella stanza successiva e ricongiungervi con l'altro percorso.

Percorso inferiore - lasciandosi cadere nell'apertura procedete verso destra, eliminando i vari Hover Gunner, e, dopo aver sconfitto anche il Giga Death, procedete verso sud, scivolando lungo la parete sinistra. Usate lo Scatto Aereo oppure il Super Rimbalzo per raggiungere la piattaforma a destra. Successivamente eseguite lo Scatto Aereo per arrivare all'Eagle Ride Armor e salite a bordo del veicolo. Grazie ad esso potrete proseguire più facilmente e poi distruggere il Giga Death. Infine scendete dal veicolo e raccogliete il Globo Arancione grande, prima di entrare nella stanza successiva, dove vi ricongiungerete con l'altro percorso.

Raggiungete la sala accanto per affrontare il boss di questa località.

|| 'X' incontra il Generale: il leader della Repliforce è deciso a realizzare a
|| tutti i costi una nazione indipendente per tutti i Replod, come risposta
|| all'accusa infamante di essere diventato un Maverick.

*** GENERALE ***

ARMI DI 'X' nor sup X-BUSTER
Aiming Laser . . giallo 1

Double Cyclone	.	.	verde	1
Frost Tower	.	.	sfera	2
Ground Hunter	.	.	plasma	2
Lightning Web	.	.		
Rising Fire	.	.		
Soul Body	.			
Twin Slasher	3	5		
Nova Strike	6			

ATTACCHI

1. Impatto fiammeggiante [9 PV]
atterrando sul pavimento, il Generale genera sul suolo una serie di fiamme azzurre. L'attacco è molto rapido e possiede un discreto raggio d'azione. Per evitarlo è necessario allontanarsi dal boss.

2. Pugni a razzo [6 PV]
il Generale scaglia entrambi i suoi pugni, i quali si muovono per la sala. L'attacco non è molto rapido e copre una vasta area. Si rimane feriti solo venendo a contatto con i reattori, mentre è possibile posizionarsi sui Pugni senza subire danni.

3. Anelli energetici [6 PV]
il Generale scaglia una serie di anelli di energia in direzione del Robot. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per non subire danni è necessario rimanere sempre in movimento oppure è possibile oltrepassare gli Anelli saltando.

4. Dardi azzurri [3 PV]
dopo essere atterrato, il Generale scaglia orizzontalmente sei dardi azzurri, divisi in due gruppi da tre. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario scalare le pareti della stanza oppure è possibile oltrepassare saltando il gruppo più basso di Dardi.

- .. Contatto [9 PV]

Il Generale è il capo supremo della Repliforce. Il boss si sposta volando, non è molto aggressivo ed il suo unico punto vulnerabile è il volto. La stanza dove si svolge lo scontro è di grandi dimensioni perciò potrete schivare con facilità gli assalti del boss.

Solitamente il Generale rimane in volo su un lato dello schermo e da qui vi lancerà contro i suoi Pugni a razzo ed i suoi Anelli energetici. Dopo qualche assalto, il boss si muoverà lentamente da un lato all'altro dello schermo, senza attaccare.

Quando il boss attacca con i Pugni a razzo e gli Anelli energetici, scalate la parete opposta e da qui usate il Super Colpo dell'X-Buster per danneggiarlo: anche se il Generale non è visibile sullo schermo, il proiettile sarà comunque in grado di ferirlo. Rimanendo sulla parete potrete poi schivare facilmente gli Anelli energetici scivolando lungo di essa.

Quando invece il boss vola per la stanza, rimanete ugualmente sulla parte superiore del muro opposto ma stavolta usate il Twin Slasher per attaccare il volto del Generale. Ricordate che mentre siete sulla parete subirete danni solo venendo a contatto con il reattore del boss.

|| L'intera base è scossa da un violento tremore: sembra che qualcuno stia
 || manovrando di nascosto il potente cannone montato su di essa. Il Generale,
 || seppur sconfitto, supplica 'X' di indagare a riguardo perchè tutta la Terra

|| potrebbe essere in pericolo.

FINAL WEAPON 2

[@6X12]

'X'

NEMICI

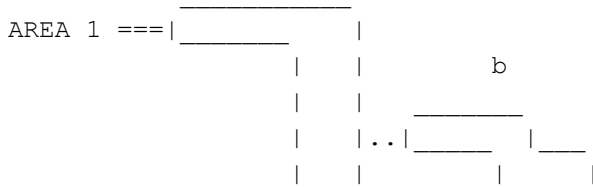
Cyber Peacock [48 pg]
Frost Walrus [48 pg]
Jet Stingray [48 pg]
Magma Dragoon [48 pg]
Slash Beast [48 pg]
Split Mushroom [48 pg]
Storm Owl [48 pg]
Web Spider [48 pg]

OGGETTI

(nessuno)

• boss • Sigma

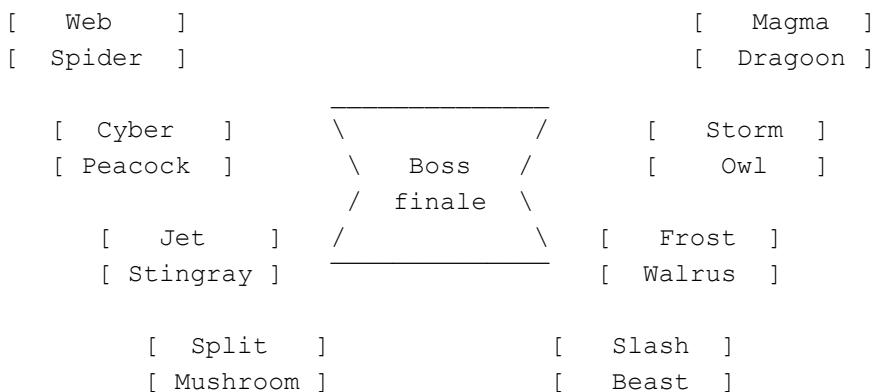
a



AREA 1a

Procedete verso destra e raccogliete gli oggetti curativi, saltando da un gradino all'altro. Successivamente scendete nel condotto e giungerete in una grande sala dove sono presenti nove teletrasporti: quelli porpora conducono allo scontro con un determinato Maverick mentre quello dorato si attiverà solamente dopo aver sconfitto tutti i boss. Su due pedane della stanza sono situati un Globo Arancione grande ed una Sfera Azzurra grande.

Potete eliminare i vari Maverick in un ordine qualsiasi inoltre, dopo averne sconfitto uno, il rispettivo teletrasporto si disattiverà e gli oggetti curativi verranno rigenerati. La posizione dei Maverick è la seguente:



CYBER PEACOCK

Usando il Soul Body, il boss subirà un danno pari a 4 PV per ogni colpo subito e rimarrà vittima di un'interferenza che interromperà ogni suo assalto costringendolo poi a teletrasportarsi subito. Con questa Arma potrete quindi impedire completamente al boss di attaccare, rendendo lo scontro molto più semplice.

FROST WALRUS

Usando il Rising Fire, il boss subirà un danno pari a 4 PV per ogni colpo subito ed ogni suo assalto, tranne il Grande cristallo, verrà interrotto. Al termine dello stordimento temporaneo, Frost Walrus contrattaccherà spesso con una variante più lenta della Carica. Questo ultimo assalto non però non può essere contrastato dal Rising Fire.

JET STINGRAY

Usando il Frost Tower, il boss subirà un danno pari a 4 PV per ogni colpo subito inoltre ogni suo assalto verrà interrotto. Scendete in acqua ed attendete che Jet Stingray compaia sullo schermo. Posizionatevi sotto di lui, poi saltate ed utilizzate il Frost Tower, prima che il boss inizi a muoversi. Se fatto con il giusto tempismo, Jet Stingray rimarrà congelato ed in seguito uscirà dallo schermo senza aver compiuto alcun attacco. Ripetete questa strategia sino alla sconfitta del boss.

MAGMA DRAGOON

Usando il Double Cyclone, il boss subirà un danno pari a 4 PV per ogni colpo subito inoltre rimarrà temporaneamente stordito, interrompendo ogni suo assalto. Al termine della paralisi, Magma Dragoon salterà dal lato opposto del pavimento, perciò colpitelo nuovamente con quest'Arma non appena atterra.

SLASH BEAST

Usando il Ground Hunter, il boss subirà un danno pari a 4 PV per ogni colpo subito inoltre ogni suo assalto, tranne la Carica, verrà interrotto. Al termine dello stordimento temporaneo, Slash Beast contrattaccherà con la Carica. Per sconfiggere facilmente il boss, posizionatevi ai piedi della parete più lontana da lui, colpitelo con un Ground Hunter e poi usate il Super Rimbalzo per evitare la sua Carica. Una volta atterrati, scagliate una nuova lama e preparatevi a schivare il successivo attacco di Slash Beast, ripetendo così la strategia dall'inizio.

SPLIT MUSHROOM

Usando il Lightning Web, il boss subirà un danno pari a 4 PV per ogni colpo subito, inoltre gli provocherà uno shock elettrico, paralizzandolo per qualche secondo. Questa Arma inoltre è in grado di distruggere le Sagome luminose. Se il boss viene colpito dal Lightning Web quando il clone non è ancora presente, allora Split Mushroom balzerà sulla parete opposta per generare altre Sagome luminose. Danneggiando invece il boss con questa Arma mentre è attivo il clone, sia Split Mushroom che il suo doppio rimarranno temporaneamente paralizzati, tuttavia poi riprenderanno a muoversi normalmente. Dopo aver subito diversi Lightning Web, il clone svanirà.

STORM OWL

Usando l'Aiming Laser, il boss subirà un danno pari a 9 PV per ogni colpo subito inoltre rimarrà temporaneamente stordito. In questo modo potrete interrompere ogni suo assalto e rendere molto più semplice lo scontro. Dopo essere stato colpito dall'Aiming Laser, Storm Owl uscirà subito dallo schermo.

WEB SPIDER

Usando il Twin Slasher, il boss subirà un danno pari a 2 PV per ogni colpo subito ma l'Arma non causerà effetti aggiuntivi. Tuttavia, colpendo con le lame il filo lungo il quale discende il boss, esso verrà tagliato facendo cadere Web Spider sul pavimento e causandogli 8 PV di danno. Una volta ripresosi dall'attacco, il boss fuggirà di nuovo dallo schermo. Per eliminare il boss facilmente, scalate una parete e da qui colpite il filo di Web Spider, non appena questi si cala dall'alto. Durante la modalità furiosa, il boss si muoverà solo all'interno del riquadro generato da lui perciò il Twin Slasher non produrrà effetti aggiuntivi. In questo caso usate l'X-Buster

per ferire Web Spider.

Dopo aver eliminato l'ultimo Maverick, salite sul teletrasporto dorato.

AREA 1b Procedete verso destra sino ad incontrare un automa fluttuante.

|| La figura misteriosa finalmente si rivela: si tratta di Sigma, il leader dei
|| Maverick. Il suo scopo era quello di scatenare una guerra tra la Repliforce
|| ed i Maverick Hunter, in modo tale che le due fazioni si distruggessero a
|| vicenda. È sempre stato lui a manovrare gli eventi, facendo infiltrare
|| Double tra le fila dei Maverick Hunter, ed ora intende utilizzare l'arma
|| montata sulla base spaziale per distruggere la Terra.

Entrate nella stanza successiva e raccogliete gli oggetti curativi prima di iniziare il lungo scontro finale con Sigma.

*** SIGMA: la forma ***

ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER
Aiming Laser	.	.	giallo .
Double Cyclone	.	.	verde .
Frost Tower	.	.	sfera .
Ground Hunter	.	.	plasma .
Lightning Web	.	.	
Rising Fire	6	4	
Soul Body	.	.	
Twin Slasher	.	.	
Nova Strike	.	.	

ATTACCHI

1. Carica di falce [9 PV]
rimanendo in aria, Sigma attraversa tutta la stanza in orizzontale, estendendo la propria falce verso il basso. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo bisogna schivare le pareti.
 2. Globi luminosi [6 PV]
Sigma rilascia una serie di sfere di luce. Esse possono seguire due traiettorie diverse. Se il personaggio si trova vicino al boss, i Globi si muoveranno prima verso il basso e poi lungo il perimetro della stanza. Se invece il Robot è situato lontano da Sigma, le sfere raggiungeranno prima le pareti e poi da qui si muoveranno verso l'interno della camera, sempre lungo il pavimento. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Nel primo caso, posizionandosi proprio sotto il boss, le sfere passeranno ai lati del personaggio, senza danneggiarlo. Per evitare il secondo caso invece, bisogna saltare più volte in rapida successione, sfruttando anche i razzi dei Super Stivali.
- .. Contatto [4 PV]

Sigma è il leader dei Maverick Hunter ed in questo scontro combatterà armato di falce. Il boss si sposta tramite il teletrasporto ed è piuttosto aggressivo. La stanza dove si svolge la battaglia è di grandi dimensioni perciò avrete tutto lo spazio necessario per schivare gli assalti del nemico.

Rimanete sempre al centro della stanza e fate attenzione al punto in cui Sigma compare: se il boss si teletrasporta vicino ad una parete, vuol dire che sta per eseguire la Carica di falce, perciò scalate rapidamente il muro opposto;

se invece Sigma appare in un'altra zona della stanza, allora scaglierà i Globi luminosi, quindi posizionatevi subito sotto di lui per evitarli.

L'unico modo per ferire il boss è usare il Rising Fire: colpito da questa Arma, il boss andrà a fuoco, interromperà i Globi luminosi, ma non la Carica di falce, e scomparirà per alcuni istanti. Per questo motivo posizionatevi sempre al di sotto di Sigma e siate pronti ad eseguire il Rising Fire non appena il boss appare sullo schermo.

*** SIGMA: 2a forma ***

ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER	
Aiming Laser	.	.	giallo	1
Double Cyclone	.	.	verde	2
Frost Tower	.	.	sfera	3
Ground Hunter	.	.	plasma	3
Lightning Web	4	4		
Rising Fire	.	.		
Soul Body	.			
Twin Slasher	.	.		
Nova Strike	6			

ATTACCHI

1. Giro di falce [9 PV]

Sigma compie un balzo e poi scaglia la sua falce, la quale compie un giro completo davanti al boss, prima di tornare nelle sue mani. L'attacco è piuttosto rapido e copre un'area discreta. Per non subire danni bisogna posizionarsi alle spalle di Sigma, non appena questi salta.

2. Lancio della falce [9 PV]

+ Scariche [6 PV]

Sigma compie un balzo e poi scaglia contro il personaggio la sua falce, la quale si conficca in una parete oppure nel pavimento. Dal punto di impatto dell'arma vengono generate in direzioni opposte una serie di scariche elettriche. L'attacco è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitare la falce bisogna rimanere sempre in movimento quando il boss salta. Per non subire danni dalle scariche elettriche invece bisogna allontanarsi dal muro nel quale si è conficcata la falce oppure scalare una parete, nel caso in cui l'arma sia situata nel pavimento. Al termine dell'attacco, la falce tornerà in automatico da Sigma.

3. Coppia di laser [9 PV]

nel caso in cui la falce rimanga conficcata in una parete, Sigma si posiziona accanto al muro opposto ed emette dagli occhi due raggi luminosi che avanzano lungo il suolo. L'attacco è piuttosto rapido e copre una vasta area. Per evitarlo bisogna oltrepassare il boss, usando il Salto con Scatto non appena questi raggiunge il muro opposto e scalare subito la parete.

4. Boomerang [6 PV]

nel caso in cui la falce rimanga conficcata nel pavimento, Sigma rilascia quattro boomerang dalle sue spalle. Le lame si muoveranno prima in direzione del personaggio, poi rimarranno immobili per qualche istante e successivamente si lanceranno di nuovo contro il Robot. L'attacco non è molto rapido ma copre una vasta area. Per evitarlo bisogna scalare una parete e scivolare gradualmente, man mano che i boomerang avanzano la prima volta. In seguito, quando le lame sono immobili e non appena Sigma recupera la sua arma, attendere che il boss salti per eseguire il Giro di falce e raggiungere il lato opposto della stanza. Da qui saltare e scalare la

parete per schivare il secondo attacco dei boomerang.

.. Contatto [4 PV]

Sigma è il leader dei Maverick Hunter ed in questo scontro combatterà a piena potenza. Il boss si sposta compiendo balzi ed è piuttosto aggressivo. Durante la battaglia dovrete sempre costringere Sigma a scagliare la falce in una parete, anzichè nel pavimento, poichè la Coppia di laser è molto più semplice da evitare rispetto ai Boomerang. Per questo motivo, una volta che il boss sta per scagliare la sua arma, scalate il muro di fronte a lui e lasciatevi cadere non appena la falce viene lanciata.

Per attaccare Sigma invece, dovrete sfruttare il breve lasso di tempo in cui il boss atterra, dopo aver eseguito il Giro di falce, oppure colpirlo alle spalle, scivolando lungo la parete, quando emette la Coppia di laser. In questo caso sappiate che, per quanto possiate avvicinarvi al boss durante lo scivolamento, non subirete danni al contatto. Ricordatevi anche che Sigma esegue sempre prima il Giro di falce e poi Lancio della falce: in questa maniera saprete quando attaccarlo e quando scalare la parete di fronte a lui.

Con il Robot blu dovrete essere piuttosto precisi nell'eseguire il Salto con Scatto, raggiungendo la parete alle spalle di Sigma, qualche istante prima che il boss emetta la Coppia di laser. Usando il Lightning Web per attaccare Sigma, ricordate che la ragnatela risulterà esservi da ostacolo nel caso in cui tentiate di passarvi attraverso: per questo motivo aprite il fuoco con questa Arma solo quando saltate.

```
#####
#                                                                 #
# Ora inizierà l'ultima parte dello scontro finale dove       #
# affronterete due forme di Sigma, intervallate dagli         #
# attacchi dei Droni. Per vincere la battaglia dovrete       #
# distruggere entrambe le forme del boss, ognuna delle        #
# quali possiede una propria barra di vita.                    #
#                                                                 #
#####
```

*** SIGMA: 3a forma - Drone ***

ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER	
Aiming Laser	.	1	giallo	16
Double Cyclone	4	1	verde	9
Frost Tower	1	2	sfera	6
Ground Hunter	12	no	plasma	1
Lightning Web	no	no		
Rising Fire	12	1		
Soul Body	2			
Twin Slasher	48	no		
Nova Strike	2			

ATTACCHI

- 1. Sfere celesti [6 PV]
- + Scariche elettriche [6 PV]

il Drone giallo si posiziona al centro del soffitto mentre gli altri due appaiono negli angoli inferiori della stanza. Il Drone giallo emette sei sfere in direzione del personaggio: dal punto di impatto di ognuna di esse

vengono generate in direzioni opposte una serie di scariche elettriche. L'attacco è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per non subire danni bisogna sfruttare i due droni rimanenti, salendovi sopra e lasciandosi cadere per evitare in maniera alternata sia le Sfere che le Scariche elettriche.

2. Gas gelido [9 PV]

il Drone blu si posiziona sul lato destro della stanza mentre gli altri due appaiono incolonnati nella zona orientale. Il Drone blu avanza lentamente, emettendo verso il basso getti di gas gelido. L'attacco non è molto rapido e copre una vasta area. Per evitarlo è necessario posizionarsi nell'angolo di nord ovest.

3. Raffiche di fiammate [6 PV]

il Drone rosso si posiziona sul lato sinistro della stanza mentre gli altri due appaiono incolonnati nella zona orientale. Il Drone rosso emette in orizzontale ad altezze diverse quattro serie di colpi, ognuna delle quali composta da quattro fiammate incolonnate. L'attacco è piuttosto rapido e copre una vasta area. Per schivarlo è necessario scalare gli altri due droni: raggiungere la parte superiore dello schermo per evitare le fiammate basse e lasciarsi cadere per non farsi colpire da quelle alte.

.. Contatto [no]

I Droni di Sigma sono tre unità, di colore rosso, blu e giallo, che compaiono durante lo scontro finale. Essi fanno da supporto alla Testa di Sigma ed al Robot Sigma e possono anche attaccare in maniera indipendente. È possibile distruggere i Droni con le Armi, tuttavia essi ricompariranno ugualmente nel turno successivo. Per questo motivo è consigliato ignorarli, oppure sfruttarli per schivare più facilmente gli attacchi delle due forme finali di Sigma.

*** SIGMA: 3a forma - Robot ***

ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER	
Aiming Laser	.	.	giallo	.
Double Cyclone	.	.	verde	1
Frost Tower	.	.	sfera	2
Ground Hunter	.	.	plasma	2
Lightning Web	.	.		
Rising Fire	.	.		
Soul Body	3			
Twin Slasher	.	.		
Nova Strike	4			

ATTACCHI

1. Fasci laser [9 PV]

+ Spine [9 PV]

Sigma apre più volte il fuoco, emettendo ogni volta un fascio luminoso ad angolazioni diverse. Intanto, dal lato sinistro del drone posizionato subito sotto il boss compaiono una coppia di spine che causano danni al contatto. L'attacco non è molto rapido e copre un'area discreta. Per non subire danni bisogna sfruttare i due droni posizionati sul lato sinistro dello schermo, salendovi sopra oppure lasciandosi cadere, a seconda dell'angolazione alla quale viene emesso il fascio luminoso.

2. Esplosioni [9 PV]

+ Spine [9 PV]

Sigma emette un sottile raggio luminoso che attraversa tutto lo schermo,

seguito da una serie di esplosioni. Intanto, dal lato sinistro del drone posizionato subito sotto il boss compaiono una coppia di spine che causano danni al contatto. L'attacco è molto rapido e copre una vasta area. Per non subire danni bisogna scalare i due droni posizionati sul lato sinistro dello schermo.

.. Contatto [9 PV]

Nel combattimento finale, Sigma apparirà anche sotto forma di un robot armato di fucile. In questo stato il boss rimarrà immobile nell'angolo di nord est della stanza inoltre il suo unico punto debole è il volto di Sigma situato sull'elmo del robot. Il boss possiede solo due attacchi in questa forma: sfruttate la coppia di droni presente sul lato sinistro dello schermo e lanciatevi all'attacco solo quando Sigma emetterà i Fasci laser.

Per danneggiare efficacemente questa forma di Sigma dovrete usare il Soul Body. Non appare il boss compare, generate la sagoma luminosa e, sfruttando i Droni, saltate incontro al volto di Sigma, facendo attenzione a non rimanere feriti dal contatto.

*** SIGMA: 3a forma - Testa ***

ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER
Aiming Laser	.	.	giallo .
Double Cyclone	.	.	verde .
Frost Tower	.	.	sfera 2
Ground Hunter	2	3	plasma 2
Lightning Web	.	.	
Rising Fire	.	.	
Soul Body	.		
Twin Slasher	.	.	
Nova Strike	4		

ATTACCHI

1. Vento [no]
+ Spine [24 PV]

Sigma emette una potente corrente d'aria in grado di allontanare da sé il personaggio, per spingerlo contro le spine che compaiono lungo la parete destra della stanza. L'attacco è molto rapido e copre una vasta area. Per non arrivare a contatto con il muro acuminato è necessario eseguire di continuo lo Scatto verso sinistra.

2. Risucchio [9 PV]
+ Detriti [6 PV]
+ Spine [9 PV]

Sigma risucchia il personaggio, assieme ad alcuni detriti, per poi rilanciarli verso l'esterno. Intanto, dal lato sinistro dei due droni posizionati sul pavimento compaiono una coppia di spine che causano danni al contatto. L'attacco è molto rapido e copre una vasta area. Per non venire risucchiati bisogna posizionarsi al centro del pavimento, non appena Sigma compare: in questo modo ci si ritroverà alla destra di un drone, la cui presenza impedirà al personaggio di venire attratto dal boss. Per schivare i detriti invece bisogna spostarsi tra i due droni situati sul pavimento, inoltre è possibile distruggerli con le Armi.

.. Contatto [9 PV]

Nel combattimento finale, Sigma apparirà anche sotto forma di grossa testa:

|| dalla Sky Lagoon: la colonia volante è stata attaccata e si pensa che la
|| Repliforce sia coinvolta in questo incidente. Zero viene mandato subito sul
|| posto per indagare sull'accaduto.

NEMICI

Knot Beret B [2 pf]
Knot Beret G [2 pf]
Kyunnbyunn [1 pf]
Mad Bull 97 [6 pf]
Spike Marl [2 pf]
Tonboroid S [2 pf]
Trap Blast [2 pf]
• boss • Eregion

OGGETTI

Vita Bonus

AREA 1 ===| _____ | _____
| _____ |

AREA 1 Una volta iniziata l'avventura, potrete prendere confidenza con i comandi del gioco. Il primo nemico che incontrerete sarà lo Spike Marl: questo automa sferico è in grado di chiudersi nella sua corazza, divenendo così inattaccabile, perciò colpitelo solo quando cammina. In seguito giungerà il Tonboroid S, una libellula meccanica in grado di afferrarvi. Non fatela avvicinare a voi ed usate il Fendente Aereo per eliminarla. Poco più avanti affronterete invece un Knot Beret B: il soldato vi lancerà contro la sua Bomba, quindi evitatela e colpite il nemico prima che possa attaccare di nuovo.

Seguendo il percorso giungerete ad una serie di pannelli semicircolari che vi sbarreranno la strada, mentre dallo sfondo sarete attaccati da Eregion, il boss di questa località. Non perdetevi tempo a demolire gli ostacoli bensì superateli e proseguite rapidamente, in modo tale da evitare gli artigli del nemico. Al termine di questo corridoio troverete un intero pannello circolare che dovrete necessariamente demolire. In questa fase, Eregion potrà comparire anche in primo piano e potrete pure sconfiggerlo, tuttavia ciò non influirà sugli eventi del gioco.

Nella zona successiva vi verrà incontro un bulldozer munito di trivelle, il Mad Bull 97. Rimanete distanti da lui e sfruttate l'intero raggio d'azione della spada laser per colpirlo con la Tripla Combinazione; una volta demolite le trivelle, il nemico si lancerà contro di voi perciò oltrepassatelo con un salto. Fatevi strada tra i nemici lungo la discesa, sino ad entrare nella sala successiva.

|| Zero incontra Magma Dragoon, appartenente alla 14esima unità dei Maverick
|| Hunter. Prima di allontanarsi, il guerriero informa il Robot rosso che
|| Eregion ha distrutto il reattore principale della Sky Lagoon e quindi
|| l'intera colonia sta per precipitare. Zero decide quindi di teletrasportarsi
|| sulla superficie per provare a limitare i danni.
||
|| Giunto a destinazione, il Robot rosso trova solo morte e distruzione attorno
|| a sé: la città è già stata rasa al suolo da qualcuno.

AREA 2 ===| _____ |
| _____ |
| |
|_ |

AREA 2 Procedete verso destra e, dalla prima parete, comparirà una coppia di Trap Blast. Questi cannoni aprono periodicamente il fuoco verso di voi: oltrepassate saltando i loro proiettili e distruggeteli con il Fendente Aereo.

Più avanti, lungo il percorso troverete alcuni grossi blocchi di roccia che cadranno sul pavimento. Fate attenzione a non rimanere schiacciati da loro e, se necessario, distruggeteli con la Z-Saber. Successivamente incontrerete i Kyunnbyunn, piccole api robotiche: i nemici si lanceranno contro di voi non appena vi avvicinerete, quindi eliminateli con il Fendente Aereo oppure oltrepassateli saltando.

Proseguite in direzione est, stando attenti ai dislivelli che troverete e, giunti nella zona con i tre Trap Blast, demolite il blocco di roccia centrale per liberare il percorso. Più avanti cadrete in un pozzo, dove troverete una VITA BONUS ed un Globo Arancione grande. Raccogliete gli oggetti e scalate subito le pareti, che inizieranno gradualmente a chiudersi. Una volta tornati in superficie, procedete verso destra sino a raggiungere la zona del boss.

|| Zero trova Iris, un'operatrice della base dei Maverick Hunter, ferita tra le || macerie: l'attacco del Maverick ha coinvolto anche lei.

*** EREGION ***

TECNICHE DI ZERO	Z-SABER
Hyouretsuzan .	Primo .
Kuuenzan .	Secondo .
Raijingeiki .	Terzo .
Rakuhouha .	Aereo 5
Ryuenjin .	Muro .
Shippuuga .	

ATTACCHI

1. Carica [5 PV]
Eregion attraversa volando il campo di battaglia. L'attacco è piuttosto rapido e copre una vasta area. Per non subire danni bisogna allontanarsi il più possibile dal boss oppure oltrepassarlo da sotto con lo Scatto.
 2. Fendente d'artiglio [5 PV]
Eregion esegue un fendente diagonale con il suo artiglio. L'attacco è molto rapido e possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarlo è necessario allontanarsi dal nemico.
 3. Raffica energetica [3 PV]
Eregion emette in direzione del personaggio tre globi luminosi. L'attacco non è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per non subire danni bisogna allontanarsi gradualmente dal boss oppure oltrepassare i globi saltando.
 4. Raffica rapida [3 PV]
Eregion emette un gran numero di globi luminosi che si avvicinano al Robot gradualmente. L'attacco è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo bisogna allontanarsi il più possibile dal boss e poi oltrepassare saltando gli ultimi globi scagliati da Eregion.
- .. Contatto [3 PV]

Eregion è un grosso drago verde. Il nemico si sposta volando ed è piuttosto aggressivo. La stanza dove si svolge la battaglia finale è di grandi dimensioni

e priva di pareti laterali. In questa fase del gioco, il petto sarà l'unico punto vulnerabile del boss. Durante lo scontro, in genere Eregion rimane fermo sul posto per attaccare. Il boss è in grado di compiere un breve spostamento volando, oppure può uscire dallo schermo e riapparire dal lato opposto della stanza.

Attendete che Eregion esegua un attacco, schivatelo, poi iniziate subito l'offensiva usando il Fendente Aereo, l'unica Tecnica di Zero in grado di danneggiare il boss. Colpite il boss un paio di volte poi allontanatevi da lui e preparatevi a schivare il suo prossimo assalto.

|| Zero incontra il Colonnello, fratello di Iris ed ufficiale della Repliforce, confermando così la presenza di questo esercito sul luogo dell'incidente. || Il Robot rosso chiede al militare di deporre le armi e di seguirlo al quartier generale dei Maverick Hunter, in modo tale da fare luce sulla vicenda. Il Colonnello tuttavia rifiuta di arrendersi e si allontana, lasciando Zero molto preoccupato: il comportamento dei militari potrebbe essere frainteso e le conseguenze sarebbero terribili.

=====
Intermezzo [@6ZMZ]

=====
ZERO =====

|| I timori di Zero purtroppo si avverano: considerata colpevole dell'attacco alla Sky Lagoon, l'intera Repliforce viene dichiarata appartenente ai Maverick. Il Generale, leader dell'organizzazione, non accettando questa accusa infamante, raduna le sue truppe e dichiara pubblicamente che intende realizzare una nuova nazione indipendente, solo per i Replid, dando così inizio ad un colpo di stato. Tramando nell'ombra, una figura misteriosa non vede l'ora che inizi la guerra fratricida tra i Maverick Hunter e la Repliforce.

|| Zero incontra Iris nella base dei Maverick Hunter. La sorella del Colonnello crede che l'imminente conflitto con la Repliforce si possa ancora risolvere in maniera pacifica, tuttavia l'esercito ha già occupato diverse città quindi Zero deve necessariamente scendere sul campo di battaglia.

Ora apparirà la schermata generale delle località:

```
+-----+ +-----+ +-----+ +-----+
| Web Spider | | Cyber Peacock | | Storm Owl | | Magma Dragoon |
|           | |           | |           | |           |
|..         ..| |..         ..| |..         ..| |..         ..|
|   Jungle   | | Cyber Space | | Air Force  | |   Volcano  |
+-----+ +-----+ +-----+ +-----+
```

```
+-----+ +-----+ +-----+ +-----+
| Jet Stingray | | Split Mushroom | | Slash Beast | | Frost Walrus |
|           | |           | |           | |           |
|..         ..| |..         ..| |..         ..| |..         ..|
| Marine Base | | Bio Laboratory | | Military Train | | Snow Base |
+-----+ +-----+ +-----+ +-----+
```

Qui sono disposti gli otto Maverick e, dopo averne selezionato uno, si potrà esplorare la rispettiva località. Una volta sconfitto un Maverick, il suo ritratto in questa schermata si oscurerà ma sarà sempre possibile tornare nel

suo Livello.

Nel gioco sono presenti più Maverick che risultano vulnerabili ad una stessa Tecnica di Zero, perciò non esiste un unico percorso tramite il quale sfruttare contro il boss corrente l'arma ricevuta da quello eliminato in precedenza. Quello proposto in questa soluzione consente comunque di affrontare i Maverick possedendo già la Tecnica alla quale risultano deboli, ad eccezione ovviamente del primo boss affrontato.

```
=====
MILITARY TRAIN - Slash Beast                                     [06Z01]
===== ZERO =====
NEMICI                OGGETTI
Batton Bone B81      [1 pf]          Cuore (Area 2)
Knot Beret B         [2 pf]          Shippuuga
Knot Beret G         [2 pf]
Metall D2            [1 pf]
Plasma Cannon        [9 pf]
Raider               [6 pf]
• mini boss • DG-42L
```

AREA 1 ===| _____ |

AREA 1 Procedete verso destra, distruggendo le casse ed eliminando i Metall D2. Questi piccoli automi indossano un grosso casco in grado di proteggerli, quando è abbassato: per questo motivo attaccate i nemici solo mentre camminano. Più avanti troverete il Plasma Cannon, un grosso mortaio che può emettere un potente raggio laser oppure sparare una coppia di missili. Attendete che il nemico termini di utilizzare il fascio luminoso poi passate subito all'attacco, prima che il Plasma Cannon spari i missili.

Seguite il percorso e più avanti arriverà un Knot Beret B che, lanciando una bomba, separerà i vagoni del treno. Usate il Salto con Scatto per raggiungere la carrozza successiva, prima che si allontanino eccessivamente, ed in seguito incontrerete i Batton Bone B81. I pipistrelli meccanici portano con sé una bomba, che lasceranno cadere una volta che si posizioneranno sopra di voi: per questo motivo sfruttate l'intera lunghezza della spada laser e colpiteli con il Fendente Aereo.

Fatevi strada tra i nemici, superando anche le successive separazioni dei vagoni, e più avanti incontrerete pure i Knot Beret B. Proseguite in direzione est, sino a raggiungere la zona del mini boss.

```
| mini boss:  DG-42L  \ _____
|
| TECNICHE DI ZERO                Z-SABER
| Hyouretsuzan  2                Primo   1
| Kuenzan       2                Secondo  1
| Raijingeeki   3                Terzo   1
| Rakuhouha     1                Aereo   2
| Ryuenjin      2                Muro    .
| Shippuuga     2
|
| 1. Affondi   [6 PV]
|   il DG-42L esegue un affondo orizzontale con una delle sue tre lance. |
```

L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitare la lancia alta e quella bassa, è sufficiente rimanere immobili. Per non subire danni da quella centrale bisogna saltare sul posto.

2. Raffica [4 PV]

il DG-42L scaglia dal suo cannone una serie di proiettili verso il personaggio. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario oltrepassare i proiettili saltando.

.. Contatto [no]

Il DG-42L è un grosso vagone viola armato di cannone e di lance. Il nemico rimane sempre sul lato sinistro dello schermo ed è piuttosto aggressivo. La stanza dove si svolge lo scontro possiede un piccolo vagone sulla destra, dove si trova il personaggio, ed un precipizio tra quest'ultimo ed il DG-42L. Per ferire il mini boss bisogna distruggere una lancia e poi colpire la rispettiva apertura, prima che l'arma venga rigenerata. Distruggendo il cannone posto in cima al DG-42L non si causeranno danni al nemico.

Rimanete sul lato destro dello schermo ed usate la Tripla Combinazione per danneggiare le varie lance del DG-42L. Non appena il mini boss apre il fuoco con il suo cannone, salite subito a bordo del vagone nemico e, sempre con la Tripla Combinazione, colpite ripetutamente la lancia più bassa: con un po' di fortuna riuscirete a distruggerla prima che si estenda. Dopo averlo fatto, usate sempre lo stesso attacco per demolire anche la lancia centrale. Una volta rimasta solo quella più alta, attendete che si estenda e, quando ciò accade, salite rapidamente in cima al DG-42L e distruggete il cannone. Rimanendo sempre sulla sommità del veicolo, usando il Terzo Fendente riuscirete a distruggere la lancia più alta, eliminando così il mini boss.

AREA 2 ===|

AREA 2 Avanzate verso destra, eliminando i Metall D2 e distruggendo le casse, e più avanti incontrerete i Knot Beret G. Rispetto alla variante marrone, questi soldati aprono il fuoco contro di voi usando una pistola, perciò non lasciate loro l'iniziativa e sconfiggeteli non appena compaiono sullo schermo.

Successivamente dovrete affrontare un Raiden, un soldato a bordo di un grande esoscheletro. Questo nemico è molto rapido, aggressivo e resistente e quindi dovrete affrontarlo con cautela. Per sconfiggerlo facilmente, attaccatelo con la Tripla Combinazione, sfruttando tutta la lunghezza della spada laser.

Riprendete il cammino ed in seguito potrete salire a bordo di una Raiden Rider Armor. I comandi per usare questo veicolo sono:

Pulsante X -----: salire sulla Raiden Ride Armor / saltare

Destra / Sinistra --: avanzare verso destra o sinistra

Pulsante Quadrato --: Attacco

Pulsante Triangolo -: Attacco

Pulsante Cerchio ---: Scatto

Su + Pulsante X ----: scendere dalla Raiden Ride Armor

Sino a quando rimarrete a bordo del veicolo, non subirete danni dagli attacchi nemici e potrete comunque ripristinare i vostri PV, raccogliendo oggetti curativi. La Raiden Ride Armor invece potrà ricevere circa 10 colpi prima di venire distrutta. Grazie al veicolo sarete in grado anche di demolire i vagoni, rendendo più lineare il percorso.

Superate la carrozza successiva ed in cima a quella accanto troverete il CUORE. Nel caso in cui distruggiate il vagone con la Raiden Ride Armor, l'oggetto rimarrà ugualmente presente sul pavimento della carrozza. Fatevi strada tra i nemici sino a raggiungere la motrice del treno, dove dovrete necessariamente abbandonare l'esoscheletro per poter proseguire. Una volta qui, dopo qualche secondo il treno si fermerà.

Avanzate di qualche passo poi voltatevi subito ed attaccate velocemente con la Z-Saber perchè alle vostre spalle appariranno a breve tre Knot Beret G. Scendete dal treno e proseguite lungo i binari, facendo attenzione a non cadere nei precipizi. Usate il Fendente Aereo per eliminare i Batton Bone B81 e la Tripla Combinazione per i Knot Beret, infine raccogliete il Globo Arancione grande e salite sul vagone successivo. Qui dovrete superare un gruppo di Plasma Cannon e di Knot Beret G per raggiungere la zona del boss.

*** SLASH BEAST ***

TECNICHE DI ZERO		Z-SABER	
Hyouretsuzan	2	Primo	1
Kuuenzan	2	Secondo	1
Raijingeiki	4	Terzo	2
Rakuhouha	1	Aereo	1
Ryuenjin	2	Muro	2
Shippuuga	.		

ATTACCHI

1. Schianto [9 PV]

Slash Beast si lancia con un balzo verso il Robot e lo intrappola tra le sue fauci. In seguito il boss si muove rapidamente verso una parete, facendo sbattere con violenza il personaggio contro di essa. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un discreto raggio d'azione. Per non subire danni bisogna allontanarsi dal boss non appena esegue il balzo. Una volta stretti nella morsa, non c'è modo di liberarsi.

2. Carica [9 PV]

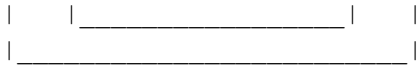
Slash Beast attraversa due volte il pavimento della stanza, lanciandosi da una parete all'altra. Urtando contro un muro, il boss genera un'onda d'urto che fa perdere la presa al personaggio, nel caso in cui questi stia scalando la parete. L'attacco è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario scalare le pareti laterali e poi compiere un piccolo salto verso l'interno della stanza, non appena Slash Beast sta per urtare contro il muro.

3. Impatto [7 PV]

Slash Beast esegue un balzo per poi ricadere verticalmente sul pavimento. L'attacco è piuttosto rapido e copre un'area discreta. Per evitarlo bisogna allontanarsi il più possibile dal boss oppure oltrepassarlo da sotto mentre si trova ancora in aria.

4. Doppie lame [6 PV]

Slash Beast esegue una rovesciata sul posto, generando due lame di energia: una avanza orizzontalmente e l'altra in diagonale verso l'alto. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per non subire

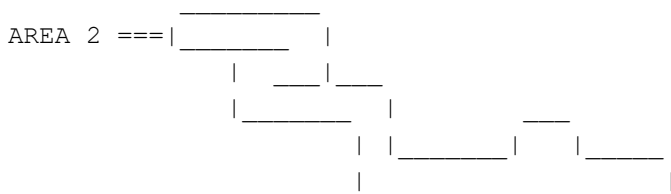


AREA 1 Una volta iniziata l'esplorazione di questa località, seguite il corso d'acqua ed incontrerete un Kill Fisher. Questo pesce volante rimarrà immobile fino a quando non vi avvicinerete abbastanza, per poi alzarsi in volo e lanciarsi contro di voi: per questo motivo siate precisi nel colpirlo con il Primo Fendente, non appena il nemico è abbastanza vicino. Più avanti troverete il King Poseidon, un automa munito di tridente. Il guerriero può attaccarvi sia con i Dardi che con la sua arma: per eliminarlo facilmente attendete che termini il suo assalto, poi usate subito la Tripla Combinazione.

Procedendo verso destra arriverete ad una cascata, dove affronterete i Blast Raster ed il Metal Gabyoall. I primi sono mortai rotondi che si muovono lungo le pareti ed aprono il fuoco verso di voi: muovetevi con cautela ed usate il Primo Fendente per eliminarli subito. Il secondo invece è una sorta di ostacolo acuminato che si muove incessantemente lungo la sua pedana: l'unica Tecnica in grado di distruggerlo è il Raijingeiki.

Giunti al piano più basso, avanzate verso destra, facendovi strada tra i nemici e stando attenti soprattutto ai Kill Fisher che compariranno dai precipizi. Più avanti troverete invece una serie di tronchi che scendono da una cascata. Saltate da uno all'altro con il giusto tempismo e, se necessario, aiutatevi con il Salto con Scatto. Fate lo stesso anche con la seconda serie di tronchi per raggiungere la zona successiva.

Usando le scale, procedete verso l'alto ed usate rapidamente la Tripla Combinazione per sconfiggere i vari King Poseidon. Rimbalzate da una sporgenza all'altra per arrivare in cima a questa zona e poi avanzate in direzione est. Dopo aver eliminato gli ultimi automi muniti di tridente, demolite la porta per accedere all'Area successiva.



AREA 2 Procedete verso destra ed incontrerete subito alcuni serpenti meccanici, gli Obiiru. Questi nemici non possiedono attacchi diretti ma vi inseguiranno costantemente, perciò eliminateli il più presto possibile. Successivamente troverete gli Spider Core, composti da una ragnatela fluttuante che genera piccoli ragni meccanici. Solo questi ultimi possono essere distrutti, inoltre vengono rigenerati di continuo, perciò non perdetevi tempo ad affrontare il nemico e proseguite lungo il percorso. Giunti al termine del sentiero, fate attenzione agli Obiiru che compariranno alle vostre spalle ed in seguito lasciatevi cadere nell'apertura sulla destra.

Seguite il corso d'acqua, facendovi strada tra i nemici, e, arrivati al piano più basso, troverete subito un Mega Nest. Questo alveare produce periodicamente api meccaniche: per eliminare tutti i nemici contemporaneamente usate il Fendente Aereo. Distruggete i vari alveari in questo modo e procedete in direzione est.

Usate le scale per scendere ed attaccare il Blast Raster ed in seguito dovrete attraversare una zona con diversi Spider Core ed Obiiru. Procedete con cautela,

saltando da una piattaforma all'altra, ed eliminate tutti i nemici che vi sbarrano la strada. Infine raccogliete il Globo Arancione grande ed entrate nella sala del boss.

*** WEB SPIDER ***

TECNICHE DI ZERO		Z-SABER	
Hyouretsuzan	2	Primo	1
Kuuenzan	3	Secondo	1
Raijingeiki	.	Terzo	2
Rakuhouha	1	Aereo	2
Ryuenjin	3	Muro	2
Shippuuga	4		

ATTACCHI

1. Ragnatela [4 PV]

+ Scossa [4 PV]

Web Spider scaglia una ragnatela che si muove in direzione del personaggio. Venendo colpiti da essa, il personaggio rimarrà temporaneamente paralizzato mentre subirà danni da una scossa elettrica. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per non subire danni è necessario posizionarsi nell'angolo inferiore più lontano dal boss ed oltrepassare la ragnatela saltando oppure eseguendo il Super Rimbalzo. Premendo rapidamente tutti i pulsanti e le direzioni, è possibile liberarsi dalla morsa prima di subire la scossa elettrica. Il Tenkuuha non può distruggere la Ragnatela.

2. Ragni [4 PV]

una volta in modalità furiosa, dal suo addome Web Spider rilascia sul pavimento quattro piccoli ragni che poi si muovono verso i lati della sala, scalando anche le pareti. L'attacco non è molto rapido e copre un'area discreta. Per evitarlo è necessario prima posizionarsi negli spazi vuoti tra un ragno e l'altro, poi oltrepassare saltando i vari esemplari oppure distruggerli con le Tecniche.

.. Contatto [6 PV]

+ Filo [3 PV]

si subiscono danni sia venendo a contatto direttamente con il boss, sia toccando il filo di elettricità al quale è appeso.

Web Spider è un grosso ragno meccanico. Il boss si sposta calandosi dall'alto con un filo di energia elettrica ed è piuttosto aggressivo. La stanza dove si svolge lo scontro è di grandi dimensioni, perciò avrete tutto lo spazio necessario per schivare gli assalti nemici, e possiede foglie in primo piano nella parte superiore dello schermo, per celare gli spostamenti del boss.

Web Spider possiede due modalità d'attacco, normale e furiosa. Nel primo caso, il boss eseguirà sempre lo stesso schema: si calerà dall'alto, scaglierà una Ragnatela e poi si nasconderà tra le fronde. Qualche istante prima della sua comparsa, cadranno alcune foglie in corrispondenza del punto in cui il boss riapparirà, in modo tale da consentirvi di posizionarvi nella zona migliore dello schermo.

Dopo aver subito diversi danni, Web Spider comparirà al centro della stanza ed attiverà la modalità furiosa, la quale rimarrà in uso sino al termine dello scontro. In questo caso il boss genererà attorno a sé un grande quadrato inclinato, innocuo per il personaggio, all'interno del quale Web Spider si sposterà rapidamente con movimenti diagonali. Nella modalità furiosa il boss potrà sia scagliare le Ragnatele, sia generare i piccoli Ragni.

Nella prima parte dello scontro, attendete che Web Spider compaia dall'alto, poi saltategli incontro e colpitelo con il Fendente Aereo, oppure con il Kuenzan, se lo possedete. Una volta fatto, allontanatevi subito da lui, in modo tale da schivare agevolmente la Ragnatela che vi scaglierà contro.

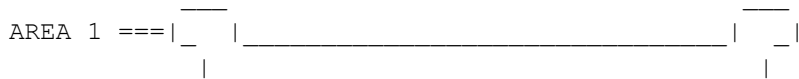
Quando invece il boss attiva la modalità furiosa, posizionatevi circa in corrispondenza di uno dei vertici laterali del quadrato inclinato e da qui saltate sul posto per attaccare il boss, usando sempre il Fendente Aereo, oppure con il Kuenzan. Non appena Web Spider si ferma, allontanatevi il più possibile da lui: così facendo, avrete il tempo necessario sia di evitare la Ragnatela, sia di posizionarvi correttamente per non venire a contatto con i piccoli Ragni. Dopo aver schivato l'assalto del boss, riprendete posizione e tornate all'attacco.

Web Spider risulta debole al Shippuga, tuttavia il boss può essere colpito da questa tecnica solamente mentre è in modalità furiosa, e solo nell'istante in cui lui si trova nella parte più bassa del quadrato. Per questo motivo è sconsigliato usare il Shippuga durante lo scontro, mentre risultano molto più utili il Fendente Aereo ed il Kuenzan.

```
#####  
#                                                                 #  
#   Dopo aver sconfitto il boss riceverete la tecnica RAIJINGEKI, #  
#   alla quale risultano deboli Magma Dragoon, Slash Beast e    #  
#   Split Mushroom.                                             #  
#                                                                 #  
#####
```

```
=====
```

VOLCANO - Magma Dragoon		[@6Z03]
=====		ZERO =====
NEMICI		OGGETTI
Batton Bone B81	[1 pf]	Cuore
Giga Death	[8 pf]	Ryuenjin
Metall D2	[1 pf]	
Prominence	[no]	
Raiden	[6 pf]	
Spiky MK-II	[1 pf]	



AREA 1 Avanzate verso destra sino a raggiungere una discesa, dove sarete attaccati frontalmente dagli Spiky MK-II mentre alle vostre spalle rotoleranno le rocce infiammate. Questi nemici sono in grado di avanzare sia rimbalzando sul pavimento, sia strisciando lungo di esso. Per questo motivo evitateli con il giusto tempismo oppure oltrepassateli saltando. Usate lo Scatto per avanzare rapidamente lungo la discesa e successivamente dovrete saltare da una pedana all'altra, facendo attenzione alle rocce infiammate che compariranno dai precipizi.

Più avanti, dopo i Batton Bone B81, troverete un getto di lava che compare periodicamente dal terreno, il Prominence. Questo ostacolo non può essere distrutto definitivamente però potrete congelarlo per alcuni secondi con l'Hyouretsuzan, se lo possedete. Fatevi strada tra i nemici, stando attenti ad

evitare le rocce infiammate, e più avanti troverete un Giga Death. Il grosso automa è in grado di sparare razzi indistruttibili, perciò oltrepassateli con un salto poi passate subito all'attacco.

Giunti alla salita, evitate le varie rocce infiammate e, dopo aver raggiunto la sommità, state attenti a quelle cadranno dall'alto. Infine demolite la porta sulla destra per accedere all'Area successiva.

AREA 2 ===| _____ | _____ | _____ | _____ |
|_____ |

AREA 2 All'inizio dell'Area 2 dovrete subito saltare da un blocco sospeso all'altro, senza farvi colpire della rocce infiammate. In questo caso però dovrete essere più rapidi nel procedere perchè le rocce danneggeranno gradualmente i blocchi sospesi, sino a distruggerli.

Giunti ai primi gradini di roccia, eliminate il Raiden e posizionatevi sul gradino più alto. Da qui scattate, saltate verso ovest e, se fatto in maniera corretta, arriverete a contatto con una sporgenza sulla sinistra. Rimbalzate su di essa per scalarla e salirvi in cima, dove troverete il CUORE.

In seguito riprendete il cammino, eliminando i Giga Death, e salite a bordo della Raiden Ride Armor. Grazie a questo veicolo potrete scendere nella lava rimanendo illesi, tuttavia esso potrà venire danneggiato dal Prominence. Fatevi strada tra i Raiden e, se siete ancora a bordo dell'esoscheletro, potrete decidere se proseguire al di sotto della zona rocciosa, distruggendo i blocchi fragili, e raggiungere direttamente la stanza del boss, oppure seguire il percorso superiore ed entrare in essa dall'alto.

*** MAGMA DRAGOON ***

TECNICHE DI ZERO		Z-SABER	
Hyouretsuzan	.	Primo	1
Kuuzanzan	2	Secondo	1
Raijingeiki	4	Terzo	1
Rakuhouha	1	Aereo	1
Ryuenjin	.	Muro	1
Shippuuga	1		

ATTACCHI

1. Fiammata [9 PV]
Magma Dragoon si posiziona ad un'estremità del pavimento ed emette una lunga fiammata orizzontale dalla sua bocca. L'attacco è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario scalare le pareti.
2. Shouryuken [8 PV]
Magma Dragoon si ricopre di fiamme ed esegue un montante aereo. L'attacco è molto rapido e copre un'area discreta. Per evitarlo bisogna allontanarsi dal boss.
3. Hadouken [6 PV]
Magma Dragoon emette orizzontalmente dalle mani una fiammata. L'attacco è molto rapido, possiede un notevole raggio d'azione e può essere eseguito a mezz'altezza oppure radente al pavimento. Per non subire danni dalla fiammata alta, bisogna usare lo Scatto per passarvi da sotto; per schivare

quella bassa, è necessario oltrepassarla saltando.

4. Tenmakujinkyaku [6 PV]

Magma Dragoon compie un balzo e poi esegue un calcio volante in picchiata diagonale. L'attacco è piuttosto rapido e copre un'area discreta. Per non subire danni bisogna allontanarsi dal boss.

5. Sfera infuocata [4 PV]

+ Colonna di lava [9 PV]

Magma Dragoon scaglia un globo luminoso in una delle due pozze di lava. Dopo alcuni istanti, da essa si solleva una colonna incandescente. L'attacco è discretamente rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitare la Sfera è necessario non saltare mentre per non subire danni dalla Colonna non bisogna scalare la parete adiacente. Il Tenkuuha non può distruggere il globo luminoso.

6. Meteore [4 PV]

Magma Dragoon si ricopre di energia e richiama dall'alto una serie di rocce che precipitano diagonalmente sul pavimento. L'attacco è piuttosto rapido e copre una vasta area. Per evitarlo è necessario distruggere le Meteore con le Tecniche.

.. Contatto [4 PV]

Magma Dragoon è una grossa lucertola umanoide. Il boss si sposta compiendo balzi ed è piuttosto aggressivo. La stanza dove si svolge lo scontro è di grandi dimensioni mentre il pavimento possiede ad ogni estremità un'apertura dalla quale si può cadere nella lava, causando la morte istantanea del personaggio.

Durante la battaglia dovrete fare particolare attenzione ai balzi di Magma Dragoon, poichè il boss può eseguire sia un salto piuttosto alto, che di solito è seguito da un Tenmakujinkyaku, sia uno più corto: controllate bene l'altezza dei suoi balzi quando decidete di passargli da sotto. Tenete sempre il boss all'interno della schermata, in modo tale da controllare i suoi movimenti e soprattutto gli attacchi che sta per eseguire.

Possedendo ancora la Raiden Ride Armor, il boss subirà 1 PV di danno dagli attacchi semplici e 2 PV dall'affondo caricato.

Il Robot rosso è piuttosto penalizzato durante questa battaglia poichè i suoi attacchi sono in genere a corto raggio, perciò dovrete avvicinarvi maggiormente a Magma Dragoon per infliggergli danni. Il momento migliore per attaccare il boss è quando sta atterrando subito dopo aver eseguito uno Shouryuken tuttavia, per essere sicuri di non subire danni, dovrete sfruttare l'intera lunghezza della Z-Saber, in modo tale da avere sempre la possibilità di allontanarvi dal boss.

Magma Dragoon risulta debole al Raijingeiki, tuttavia questa Tecnica non gli provoca alcun effetto particolare, costringe all'immobilismo Zero e ciò aumenta le possibilità di essere colpiti dagli attacchi del boss. Per questo motivo non è consigliato usarla durante lo scontro ed è meglio preferirle i tre fendenti della Z-Saber.

|| Dopo essere stato sconfitto, Magma Dragoon confessa che aveva sempre voluto || misurarsi con Zero: qualcuno lo ha convinto ad unirsi alla Repliforce, || donandogli in cambio potere a sufficienza per affrontare il Robot rosso.

#####

```

#
# Dopo aver sconfitto il boss riceverete la tecnica RYUENJIN,
# alla quale sono deboli Cyber Peacock e Frost Walrus.
#
#
#####

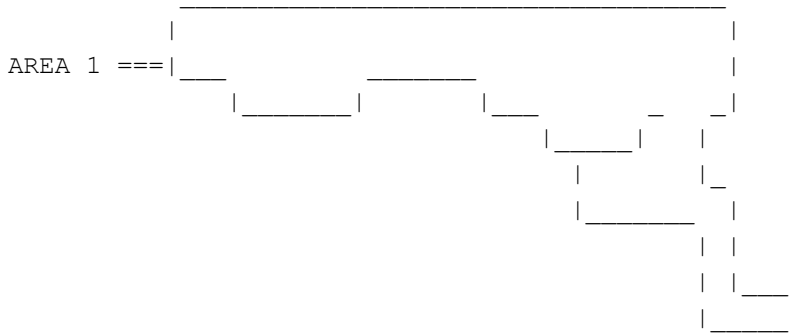
```

```

=====
SNOW BASE - Frost Walrus [06Z04]
===== ZERO =====

```

NEMICI		OGGETTI	
E-AT	[4 pf]	Cuore	(Area 1)
Fly Gunner	[2 pf]	Hyouretsuzan	
Ice Wing	[4 pf]	Vita Bonus	
Knot Beret S	[1 pf]	Weapon Tank	(Area 2)
Metall D2	[1 pf]		
Yukidarubon	[2 pf]		
• mini boss • Eyezard			



AREA 1 All'inizio di questa località potrete scegliere se esplorare il percorso superiore oppure quello inferiore. Nel primo caso scalate subito la parete occidentale e, tramite un Salto con Scatto, potrete arrivare sulla pavimentazione a destra e da qui proseguire. Lungo questo percorso potrete trovare alcuni oggetti curativi.

Esplorando invece il sentiero inferiore, affronterete subito uno Yukidaburon ed un E-AT. Il primo è un piccolo pupazzo di neve poco aggressivo, che potrete eliminare facilmente, mentre il secondo è un grosso gorilla robotico. L'E-AT non si sposta mai dalla sua posizione e potrà attaccarvi con il Masso oppure con l'Onda gelida: rimanete lontani da lui, evitate il suo assalto e poi usate subito la Tripla Combinazione per sconfiggerlo in pochi istanti.

Scendete nella zona successiva e, da qui in poi, troverete una serie di pedane e di rampe di scale composte da neve: esse si sbricioleranno dopo alcuni istanti per poi venire rigenerate periodicamente. Salite sulla prima rampa e, giunti sul pavimento roccioso accanto, usate il Ryuenjin per distruggere il blocco di ghiaccio situato in alto ed ottenere così il CUORE.

Seguite poi il percorso, facendovi strada tra i nemici, sino ad arrivare in una sala dove sono presenti diverse pedane di neve. Partendo dall'angolo di sud est eliminate l'E-AT e poi saltate da una piattaforma all'altra, muovendovi verso nord ovest. Lungo la parete rocciosa occidentale potrete raccogliere una VITA BONUS e da qui, andando verso destra, tornerete all'aperto.

Una volta all'esterno, saltate da un pilastro all'altro, facendo attenzione agli Yukidaburon e soprattutto a non cadere sulle spine. Più avanti è presente una seconda sezione con le pedane di neve ma in questo caso si tratta di lunghe

rampe, sotto le quali sono situate le spine. Usate lo Scatto di continuo per scendere rapidamente ed ignorate i Knot Beret S: gli sciatori scivolano lungo le rampe, non curandosi della vostra posizione, e possono essere eliminati con il Primo Fendente oppure con il Fendente Aereo.

Dopo essere giunti alla parete rocciosa orientale, proseguite attraverso la rampa inferiore e qui, oltre ai Knot Beret S ed alle spine, dovrete stare attenti alle stalattiti che potrebbero cadere dal soffitto. Al termine del percorso eseguite un Salto con Scatto verso sinistra, in modo tale da atterrare sulla pavimentazione occidentale, dove troverete un Globo Arancione grande.

Successivamente lasciatevi cadere nella grande apertura e poi proseguite verso destra. Fatevi strada tra i nemici e, al termine del corridoio, troverete una serie di pedane di ghiaccio che si muove verso l'alto. Ora dovrete scendere da una all'altra, senza farvi schiacciare contro il soffitto e senza cadere nel precipizio. Rimanete sul lato destro dello schermo, in modo tale da raggiungere più facilmente il sentiero a sud est. Procedete infine lungo il percorso per accedere nella stanza del mini boss.

mini boss: EYEZARD \	
TECNICHE DI ZERO	Z-SABER
Hyouretsuzan .	Primo 2
Kuuenzan 2	Secondo 2
Raijingeiki .	Terzo 1
Rakuhouha 2	Aereo 1
Ryuenjin 3	Muro 2
Shippuuga 2	
1. Pugno [4 PV]	
+ Stalattiti [3 PV]	
in forma di artiglio l'Eyezard si richiude a mo' di pugno e colpisce il pavimento in corrispondenza del personaggio. Per via dell'urto, una serie di stalattiti cadono dal soffitto. L'attacco è piuttosto rapido e copre una vasta area. Per evitare il Pugno è necessario rimanere sempre in movimento mentre per non venire colpiti dalle Stalattiti bisogna spostarsi nelle zone dove esse sono ancora agganciate al soffitto oppure in quelle dove non sono più presenti.	
2. Carica frontale [6 PV]	
in forma di artiglio, l'Eyezard si lancia in orizzontale contro la parete di fronte a lui. L'attacco è piuttosto rapido e copre un'area vasta. Per evitarlo bisogna oltrepassare il boss saltando, se questi si trova più in basso del Robot, oppure superarlo con lo Scatto, se l'Eyezard è situato più a nord del personaggio.	
3. Carica furiosa [4 PV]	
+ Frammenti [3 PV]	
in forma di cristallo, l'Eyezard si sposta rimbalzando più volte contro le pareti della stanza. Dopo essersi fermato la prima volta, il nemico rilascia una serie di frammenti lungo le quattro diagonali; dopo averlo fatto la seconda volta, l'Eyezard li scaglia nelle quattro direzioni ortogonali. Successivamente il nemico riprenderà a rimbalzare senza fermarsi. L'attacco è piuttosto rapido e copre una vasta area. Per schivarlo è necessario rimanere sempre in movimento, calcolando bene la traiettoria dell'Eyezard. Per evitare i Frammenti invece bisogna posizionarsi la prima volta al di sotto del nemico e la seconda volta in diagonale rispetto all'Eyezard.	

L'Eyezard è un dispositivo che attacca ricoprendosi di ghiaccio. Il nemico si sposta volando, è piuttosto aggressivo ed il punto debole dell'Eyezard è il suo occhio rosso. La stanza dove si svolge lo scontro è di grandi dimensioni, perciò avrete tutto lo spazio necessario per schivare gli assalti nemici.

L'Eyezard possiede due modalità d'attacco, artiglio e cristallo. Nel primo caso il nemico fluttuerà senza curarsi della posizione del personaggio e potrà attaccare con la Carica frontale oppure con il Pugno. In questa fase dello scontro dovrete sempre rimanere a media distanza dall'Eyezard, in modo tale da avere subito la possibilità di contrattaccare, non appena il suo punto debole rimane esposto.

Dopo aver subito diversi danni, il nemico cambierà il suo rivestimento, ora a forma di cristallo. In questa modalità l'Eyezard inizierà a volare più rapidamente, rimbalzando per le pareti della stanza. Rimanete sempre in movimento, calcolando bene la traiettoria del nemico, e fate attenzione ai Frammenti scagliati. Sfruttate l'intervallo di tempo in cui l'Eyezard rimane immobile per generare un rivestimento nuovo per attaccarlo ripetutamente.

Quando l'Eyezard è in modalità artiglio, rimanete sempre alle spalle del mini boss e colpitelo con il Fendente Aereo oppure con la Tripla Combinazione. Una volta che l'Eyezard passa alla modalità cristallo invece, evitate i suoi assalti e danneggiatelo con la Z-Saber per rimuovere il suo rivestimento. Una volta demolito, colpite più volte il mini boss con il Fendente Aereo.



AREA 2 All'inizio di questa sezione troverete una serie di blocchi di ghiaccio che vi sbarreranno la strada e che potrete distruggere con la Z-Saber, trovando al loro interno i Metall D2 ed i Fly Gunner. Questi ultimi sono cannoni volanti che si muovono in maniera casuale prima di aprire il fuoco: eliminateli con il Fendente Aereo, senza dare loro l'opportunità di attaccare per primi.

Seguite il percorso, facendovi strada tra gli ostacoli, e più avanti potrete trovare al loro interno anche alcuni esplosivi particolari. Facendoli detonare, essi genereranno verticalmente due fiammate, lungo direzioni opposte, in grado di distruggere i blocchi di ghiaccio colpiti da esse. Una volta arrivati nella vasta sezione, procedete rimanendo nella parte superiore dello schermo. Giunti al termine di questa zona, distruggete il blocco di ghiaccio alla sinistra di quello più a nord est per raccogliere il WEAPON TANK.

Avanzate poi verso sinistra e, all'interno del corridoio, incontrerete l'Ice Wing. Questo nemico è in grado di congelare l'intero ambiente circostante, rendendo il pavimento scivoloso e generando le stalattiti lungo i soffitti. Per evitare che ciò accada, attaccate subito il nemico con il Fendente Aereo oppure con la Tripla Combinazione. Seguite il percorso, facendovi strada tra i Metall D2 ed i Fly Gunner e stando attenti ai precipizi, sino ad entrare nella

stanza del boss.

*** FROST WALRUS ***

TECNICHE DI ZERO		Z-SABER	
Hyouretsuzan	.	Primo	2
Kuuenzan	3	Secondo	2
Raijingeiki	1	Terzo	3
Rakuhouha	1	Aereo	2
Ryuenjin	5	Muro	2
Shippuuga	1		

ATTACCHI

1. Grande cristallo [9 PV]
+ Dardi di ghiaccio [6 PV]
+ Sfere acuminate [6 PV]

Frost Walrus genera un grande cristallo che, cadendo sul pavimento, si può scindere in una serie di aculei allineati oppure in un gruppo di sfere acuminate che si conficcano nel suolo e nelle pareti. L'attacco non è molto rapido ma copre una vasta area. Per evitare il Grande cristallo ed i Dardi di ghiaccio bisogna allontanarsi il più possibile dal boss. Per non subire danni dalle Sfere acuminate invece bisogna distruggerle con le Tecniche.

2. Carica [6 PV]

Frost Walrus batte una volta i pugni e poi attraversa tutto il pavimento scivolando. Urtando contro il muro, il boss genera un'onda d'urto che fa perdere la presa al personaggio, nel caso in cui questi stia scalando la parete. L'attacco è discretamente rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario scalare le pareti laterali e poi oltrepassare il boss utilizzando il Super Rimbalzo.

3. Impatto [6 PV]

Frost Walrus batte due volte i pugni, esegue un balzo in avanti poi attraversare tutto il pavimento scivolando. Urtando contro il muro, il boss genera un'onda d'urto che fa perdere la presa al personaggio, nel caso in cui questi stia scalando la parete. L'attacco è discretamente rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario scalare le pareti laterali e poi oltrepassare il boss con il Super Rimbalzo. In alternativa è possibile usare lo Scatto per superare il boss da sotto, mentre si trova ancora in aria.

4. Chiodi di ghiaccio [6 PV]

Frost Walrus scaglia verso l'alto una serie di aculei di ghiaccio che poi si conficcano nel pavimento. L'attacco è piuttosto rapido e copre una vasta area. Per evitarlo bisogna allontanarsi il più possibile dal boss. È possibile distruggere i Chiodi con le Tecniche, tuttavia essi verranno demoliti anche dalla Carica o dall'Impatto di Frost Walrus.

- .. Contatto [6 PV]

Frost Walrus è un grosso tricheco corazzato. Il boss si sposta camminando e non è molto aggressivo. La stanza dove si svolge lo scontro è di grandi dimensioni perciò avrete tutto lo spazio necessario per schivare gli assalti nemici.

Gli attacchi usati maggiormente da Frost Walrus sono la Carica e l'Impatto, che vi costringeranno sempre a fuggire da lui per poi oltrepassarlo con il Super Rimbalzo. Per questo motivo, dopo aver danneggiato il boss, siate sempre pronti ad allontanarvi da lui, in modo tale da avere tutto il tempo necessario per schivarlo saltando dalla parete. Il segnale per prendere le distanze da

Frost Walrus è quando quest'ultimo inizia a battere i pugni. Ricordatevi di distruggere sempre i Chiodi di ghiaccio o le Sfere acuminata che possono ostacolare i vostri movimenti.

Il Robot rosso è piuttosto penalizzato durante questa battaglia poichè i suoi attacchi sono in genere a corto raggio, perciò dovrete avvicinarvi maggiormente a Frost Walrus per infliggergli danni, riducendo così il tempo utile per allontanarvi da lui. Le tecniche migliori per ferire il boss sono il Primo Fendente, quando siete sul pavimento, ed il Kuuenzan, se volete attaccare mentre saltate.

Frost Walrus risulta debole al Ryuenjin: colpito da questa Tecnica, il boss andrà a fuoco ed interromperà ogni suo assalto, tranne il Grande cristallo. Al termine dello stordimento temporaneo, Frost Walrus contrattaccherà spesso con una variante più lenta della Carica. Questo ultimo assalto non però non può essere contrastato dal Ryuenjin.

```
#####  
#  
# Dopo aver sconfitto il boss riceverete la tecnica HYOURETSUZAN, #  
# alla quale risulta debole Jet Stingray. #  
# #  
#####
```

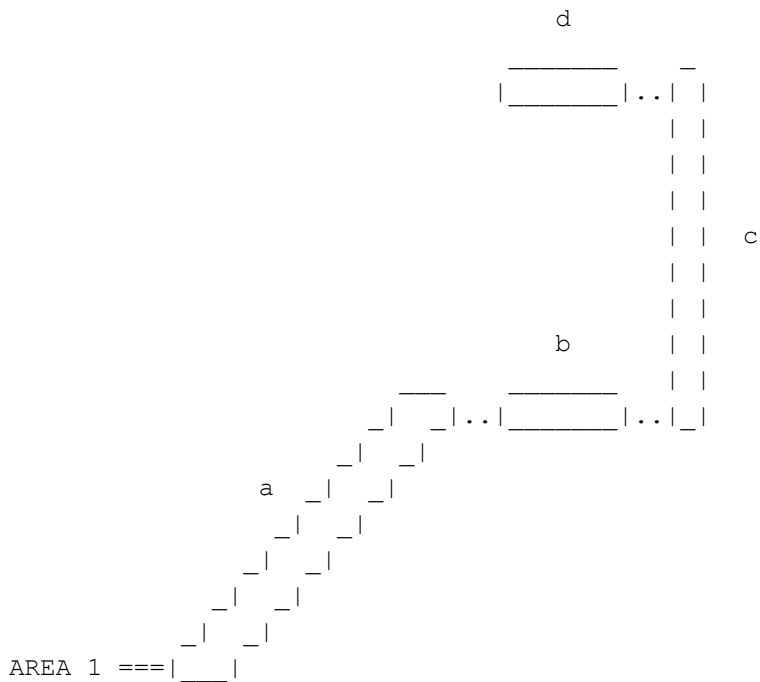
```
===== MEMORIAL HALL [06Z05]  
===== ZERO =====  
Eliminando i primi quattro Maverick partirà un breve dialogo.
```

```
|| La base dei Maverick Hunter riceve un messaggio da parte del Colonnello  
|| della Repliforce: il militare sta attendendo di essere raggiunto da Zero,  
|| presso il Memorial Hall. Il Robot rosso accetta la sfida del Colonnello ed i  
|| due iniziano a combattere.  
||  
|| Dopo una serie di assalti, solo l'intervento di Iris riesce a mettere fine  
|| alla battaglia. Il Colonnello decide di andarsene mentre Zero, nonostante la  
|| sorella del militare non vorrebbe vedere i due combattere nuovamente,  
|| rimane deciso a fermare i piani della Repliforce.
```

Successivamente potrete riprendere l'esplorazione delle località dei Maverick.

```
===== BIO LABORATORY - Split Mushroom [06Z06]  
===== ZERO =====
```

NEMICI		OGGETTI
Batton Bone B81	[1 pf]	Cuore (Area 2b)
Blast Raster	[1 pf]	Kuuenbu & Kuuenzan
Death Guardian	[2 pf]	
Dejira	[1 pf]	
Guardian	[2 pf]	
Hover Gunner	[2 pf]	
Spiky MK-II	[1 pf]	
Tentoroid BS	[no]	
Tentoroid RS	[2 pf]	
Togerics	[2 pf]	



AREA 1a Questa prima stanza della località è composta da una lunga scalinata dove la visuale rimarrà sempre fissa su di voi. Iniziate la salita e dopo qualche istante vi verrà incontro un Guardian. Questo nemico è in grado di difendersi con il suo scudo perciò attaccatelo solo quando la sua protezione è alzata oppure oltrepassatelo e colpitelo alle spalle. Eliminate i vari Batton Bone B81 e successivamente sarete attaccati dai Dejira, piccoli droni volanti. Essi rimangono sullo schermo per un lasso di tempo molto breve, perciò occupatevi solo di schivare i loro proiettili. Continuate la salita ed infine posizionatevi sul dispositivo situato in cima.

AREA 1b All'interno di questo corridoio, saltate da una piattaforma all'altra, facendo attenzione ai precipizi e schivando i proiettili dei Dejira. Mentre avanzate, eliminate i Blast Raster situati lungo le pareti, e più avanti troverete un grosso gradino che scende dal soffitto: scivolatelo lungo di esso e tenete sempre premuta la direzione Destra, sino ad atterrare sul pavimento sottostante. Infine proseguite in direzione est.

AREA 1c Giunti in questa lunga sezione verticale, vi verrà subito incontro un grosso coleottero rosso, il Tentoroid RS, mentre sulla parete destra noterete un fiore giallo, il Togerics. Il primo è un nemico che non possiede attacchi diretti e che si muove senza curarsi della vostra posizione perciò sarà semplice da eliminare. Il secondo invece aprirà periodicamente il fuoco contro di voi inoltre è in grado di rigenerarsi dopo alcuni secondi: per tale motivo, eliminatelo una prima volta poi procedete rapidamente verso nord.

Più in alto il percorso si divide in due parti: dal lato orientale scenderanno due Tentoroid RS mentre sul lato occidentale saranno presenti due Togerics. Percorrete quest'ultimo, facendo attenzione ai proiettili dei fiori, ed in seguito proseguite nella risalita, evitando le spine situate lungo le pareti. In seguito incontrerete i Tentoroid BS, coleotteri neri ed indistruttibili: essi sono divisi in coppie e si scontreranno periodicamente l'uno con l'altro. Attraversate la loro zona con il giusto tempismo per non subire danni ed in questo modo raggiungerete l'ultimo piano di questa sezione. Scalate la parete

sinistra, facendovi strada tra i nemici, ed infine uscite da nord ovest.

AREA 1d Una volta qui, saltate da una piattaforma all'altra sino ad arrivare nella zona dove affronterete un mini boss.

mini boss: TENTOROID \

TECNICHE DI ZERO

Z-SABER

Hyouretsuzan	3	Primo	1
Kuuenzan	1	Secondo	1
Raijingekei	1	Terzo	1
Rakuhouha	1	Aereo	1
Ryuenjin	2	Muro	2
Shippuuga	2		

1. Aculeo [6 PV]

il Tentoroid produce un grosso aculeo dal suo dorso e, sollevandosi in corrispondenza del personaggio, trafigge una pedana, per poi distruggerla. L'attacco è molto rapido e possiede un discreto raggio d'azione. Per non subire danni è necessario spostarsi in orizzontale, non appena il nemico inizia a sollevarsi.

.. Contatto [6 PV]

Il Tentoroid è un grosso insetto dal guscio viola. Il nemico si sposta volando ed è piuttosto aggressivo. La stanza dove si svolge lo scontro è di piccole dimensioni, è composta da un pavimento di cinque pedane e da due piattaforme sospese, infine presenta le spine nella parte più bassa dello schermo.

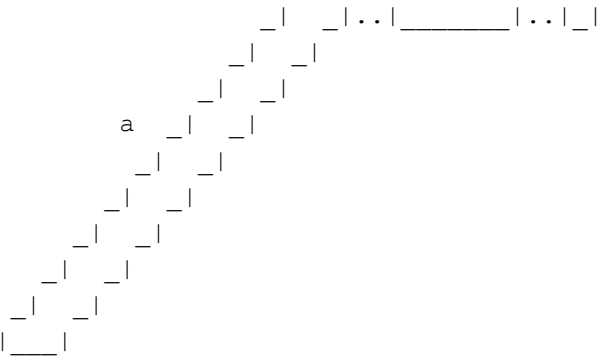
Durante la battaglia, il Tentoroid si posizionerà sempre sotto di voi e, gradualmente, distruggerà ogni pedana sulla quale vi trovate: venendo a contatto con le spine situate nella zona inferiore della stanza perdereste istantaneamente la vita, perciò avete sette opportunità per eliminare il Tentoroid, tante quante sono le pedane presenti nella camera. Partendo da una estremità, muovetevi gradualmente verso l'altra, man mano che il mini boss distrugge le pedane, in modo tale da non creare buchi tra una piattaforma e la successiva.

Comandando il Robot rosso, per sconfiggere facilmente il mini boss la Tecnica consigliata è il Raijingekei. Non appena il Tentoroid emerge, eseguite il Primo Fendente, seguito subito dal Raijingekei, per causare al mini boss una notevole quantità di danni in pochi istanti.

Dopo averlo sconfitto, procedete verso sinistra per accedere nell'Area successiva.

—
| |
| |
| |
| |
| | c
| |
| |
| |

b



AREA 2a Giunti in questa seconda scalinata, sarete subito attaccati da uno Spiky MK-II mentre più avanti compariranno gli Hover Gunner, piccoli mortai volanti: saltate ed attaccate con il Fendente Aereo, senza dare loro l'opportunità di aprire il fuoco. Successivamente sarete inseguiti da un Death Guardian: rispetto al semplice Guardian, questo nemico possiede uno scudo più ampio ed acuminato, perciò non perdetevi tempo ad affrontarlo ed usate lo Scatto per allontanarvi rapidamente da lui. Usate lo Shippuuga per distruggere gli Spiky MK-II che compariranno da destra ed infine salite sul dispositivo situato in cima alla scalinata.

AREA 2b Una volta entrati in questa sezione, noterete nella zona superiore dello schermo una serie di Tentoroid BS: man mano che vi sposterete, essi faranno gradualmente crollare i vari segmenti di cui è composta la sezione. Permettete ai nemici di far precipitare il primo segmento e, mentre questo cade, saltate subito sul suo tetto, evitate il Tentoroid BS che si muoverà verso il basso, e da qui scalate rapidamente il bordo del soffitto, per salirvi sopra e raggiungere il CUORE.

In seguito tornate nella zona interna e proseguite rapidamente verso destra, utilizzando lo Scatto ed il Salto con Scatto, evitando di venire coinvolti dal crollo dei singoli segmenti.

AREA 2c All'interno di questo lungo condotto verticale vi muoverete a bordo di un ascensore. Rimanete al centro della struttura e da qui potrete evitare facilmente i Togerics. Questa variante dei fiori meccanici sposterà dalla parete tramite alcuni rovi e vi potrà scagliare contro bombe o proiettili: per eliminare i nemici siate rapidi ad usare il Fendente Aereo, in modo tale da distruggere i fiori il prima possibile; i rovi rimanenti verranno automaticamente distrutti una volta a contatto con l'ascensore.

Durante la risalita, fate attenzione agli Hover Gunner ed evitate di rimanere schiacciati dalle pedane sospese, le quali poi saranno demolite dall'ascensore. Una volta terminato il percorso, raccogliete gli oggetti curativi presenti sulle piattaforme e scalate la parete destra per raggiungere la stanza del boss.

 *** SPLIT MUSHROOM ***

TECNICHE DI ZERO		Z-SABER	
Hyouretsuzan	2	Primo	1
Kuuzenzan	2	Secondo	1
Raijingeiki	4	Terzo	2
Rakuhouha	.	Aereo	3
Ryuenjin	2	Muro	1
Shippuuga	1		

ATTACCHI

1. Sagome luminose [6 PV]

Split Mushroom si aggrappa ad una parete e rilascia sul pavimento sei sagome di sé stesso. Dopo alcuni istanti, esse si lanciano una alla volta contro il personaggio per poi uscire dallo schermo. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario scalare la parete opposta e scivolare gradualmente man mano che le sagome iniziano a muoversi. È possibile distruggere le varie sagome usando il Raijingeiki.

2. Attacco del clone [5 PV]

Split Mushroom esegue una serie di capriole in aria, genera un suo clone ed entrambi atterrano assieme negli angoli inferiori della stanza. In seguito il boss ed il suo clone, uno alla volta, attraversano più volte la camera in questo modo: prima corrono lungo il pavimento poi, arrivati alla parete opposta, eseguono un balzo che li riporta al punto di partenza, da dove poi riprendono a correre. L'attacco è piuttosto rapido e copre una discreta area. Per non subire danni, posizionarsi al centro del pavimento e saltare sul posto, lasciando che Split Mushroom o il suo clone, passino al di sotto del personaggio. Durante questo attacco è possibile danneggiare il boss ma non il suo doppio. All'inizio i due nemici si muoveranno in sincronia, con la stessa velocità tuttavia, man mano che subirà danni, Split Mushroom inizierà a muoversi più rapidamente del clone.

3. Capriole del clone [6 PV]

durante l'Attacco del clone, Split Mushroom ed il suo doppio, dai lati della stanza, si lanciano assieme verso il centro, rimbalzando poi da una parete all'altra. L'attacco è piuttosto rapido e copre una vasta area. Per non subire danni, posizionarsi al centro del pavimento e saltare sul posto, lasciando che i due nemici passino al di sotto del personaggio, e poi rimanere immobili sino al termine dell'assalto. All'inizio essi si muoveranno in sincronia, con la stessa velocità tuttavia, man mano che subirà danni, Split Mushroom inizierà a lanciarsi in capriola prima del suo clone.

4. Tuffo [9 PV]

+ Gas velenoso [6 PV]

durante l'Attacco del clone, Split Mushroom ed il suo doppio, eseguono una capriola in aria senza avanzare per poi ricadere di testa sul pavimento. Al momento dell'impatto, dalla parte inferiore del boss vengono emesse verso l'alto quattro nubi di gas viola. L'attacco è piuttosto rapido e copre un'area discreta. Per evitarlo è necessario allontanarsi il più possibile dal boss, quando questi sta ancora eseguendo la capriola in aria.

.. Contatto [5 PV]

Split Mushroom è un piccolo fungo robotico. Il boss si sposta in maniera molto rapida sia correndo, sia saltando, sia eseguendo capriole. La stanza dove si svolge lo scontro è di piccole dimensioni perciò dovrete essere precisi nello schivare gli assalti del boss.

Durante tutta la battaglia combatterete spesso in inferiorità numerica poichè Split Mushroom è in grado di generare le Sagome luminose, che sono abbastanza semplici da schivare, e soprattutto il clone, con il quale esegue la maggior parte degli attacchi.

Usando il Robot rosso, potrete attaccare facilmente Split Mushroom soltanto quando è presente il clone. Posizionatevi al centro del pavimento e, con il giusto tempismo, usate il Fendente Aereo mentre saltate sul posto, per ferire

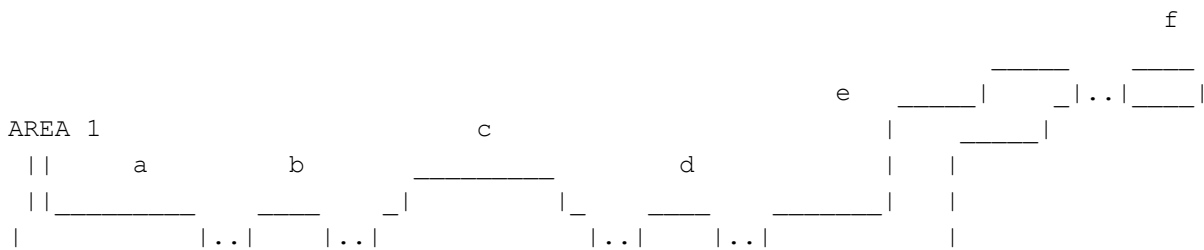
il boss mentre esegue l'Attacco del clone. Possedendo il Kuuzen invece, potrete colpire Split Mushroom molto più facilmente, sempre saltando sul posto, sia quando il boss esegue i balzi, sia mentre corre sul pavimento.

Split Mushroom risulta debole al Raijingeiki, il quale gli provoca uno shock elettrico, paralizzandolo temporaneamente. Questa Tecnica inoltre è in grado di distruggere le Sagome luminose. Se il boss viene colpito dal Raijingeiki quando il clone non è ancora presente, allora Split Mushroom balzerà sulla parete opposta per generare altre Sagome luminose. Danneggiando invece il boss con questa Tecnica mentre è attivo il clone, sia Split Mushroom che il suo doppio rimarranno temporaneamente paralizzati, tuttavia poi riprenderanno a muoversi normalmente. Dopo aver subito diversi Raijingeiki, il clone svanirà.

```
#####
#
# Dopo aver sconfitto il boss riceverete le tecniche KUUNBU, #
# che consente a Zero di eseguire un salto a mezz'aria, #
# e KUENZAN, il quale sostituisce il Fendente Aereo con una #
# capriola volante. #
# #
#####
```

```
=====
CYBER SPACE - Cyber Peacock [6Z07]
===== ZERO =====
```

NEMICI		OGGETTI	
Hover Gunner	[2 pf]	Cuore	(Area 1d)
Miru Toraeru	[no]	Rakuhouha	
Protecton	[no]	Sub Tank	(Area 1f)
Spike Marl	[2 pf]	Vita Bonus	
TriScan	[1 pf]		



L'intera Area 1 di questa località funziona in maniera particolare. Una volta arrivati in corrispondenza di una strettoia, situata all'inizio del percorso ed indicata da uno o più triangoli rossi, verrete inquadrati da un mirino e si attiverà un timer, quest'ultimo non visibile. Ora dovrete raggiungere il traguardo, composto da una piattaforma segmentata e da un portale, il più rapidamente possibile.

A seconda del tempo impiegato per completare il percorso si riceverà una valutazione:

- . S --> meno di 15 secondi --> si accederà alla stanza con il premio
- . A --> tra 15 e 30 secondi --> si accederà direttamente al percorso seguente
- . B --> più di 30 secondi --> si dovrà rifare il percorso

Il passaggio ad una valutazione inferiore è indicato sul mirino dalla comparsa della scritta "Hurry Up!" assieme ad alcune frecce luminose che si muovono

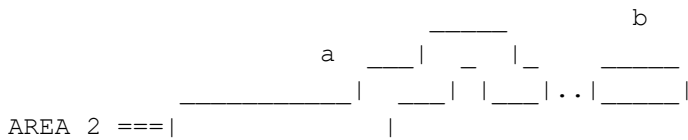
verso il basso.

L'Area 1 è composta in totale da tre percorsi, lungo i quali si affronteranno i Miru Toraeru, i TriScan e gli Spike Marl. I primi sono sfere fluttuanti gialli che vi intrappoleranno, facendovi perdere secondi preziosi, e possono essere distrutti esclusivamente dal Kuenzan; i TriScan sono prismi triangolari che si lanceranno contro di voi, perciò attaccateli quando si avvicinano oppure oltrepassateli saltando; gli ultimi li avete già incontrati sulla Sky Lagoon ma in questa località appariranno da un portale: non perdetevi tempo ad affrontarli, bensì eseguite lo Scatto per superarli da sotto e proseguire lungo il sentiero.

AREA 1a & 1b Questo primo percorso è lineare perciò potrete raggiungere l'uscita in pochi secondi. Eseguite di continuo lo Scatto per avanzare rapidamente e, non appena incontrate un nemico, usate il Kuenzan per attaccarlo, in modo tale da poterlo eliminare senza dovervi necessariamente fermare. Ottenendo la valutazione S potrete accedere nella stanza dove è presente una VITA BONUS.

AREA 1c & 1d Il secondo percorso è il più semplice da completare: anche se è composto da più piani, vi sarà sufficiente usare di continuo lo Scatto lungo il pavimento per raggiungere in pochi secondi il traguardo. In questo caso la ricompensa per la valutazione S è il CUORE.

AREA 1e & 1f Il terzo ed ultimo percorso è quello più lungo e complesso. Avanzate aiutandovi con il Kuenzan per non preoccuparvi dei nemici e procedete rapidamente verso destra. Una volta giunti alla zona più ampia, usate il Super Rimbalzo per muovervi da una sporgenza all'altra e, dopo essere arrivati in cima, riprendete a scattare in direzione est. In seguito scalate la parete sulla destra ed in questo modo arriverete sulla sua sommità più velocemente rispetto alle scale. Infine raggiungete il traguardo. La valutazione S vi farà ottenere un SUB TANK.



AREA 2 Una volta arrivati nella seconda Area di questa località non ci saranno più percorsi da affrontare. Procedete verso destra e noterete un pulsante sui gradini: premendo questo dispositivo, il pavimento ed il soffitto della stanza verranno invertiti e ciò potrà essere utile per far avanzare il Protecton, la sfera viola sulla destra. Esso è indistruttibile, risulta innocuo quando è immobile ma potrà ferirvi mentre rotola.

Premete il primo pulsante ed avanzate, eliminando i TriScan. Fate attenzione all'Hover Gunner che apparirà nella zona superiore e continuate il cammino spingendo il secondo tasto. Successivamente arriverete in una zona dove sono presenti alcune rampe ed un pulsante: premetelo e più avanti troverete un generatore di Protecton che rilascia le sfere verso il basso. Con il giusto tempismo, scendete lungo il condotto, senza farvi colpire dai Protecton, e poi continuate la vostra avanzata.

Più avanti state attenti agli Spike Marl e premete i due pulsanti successivi. Scendete attraverso il condotto aperto dalla sfera viola ed in seguito, usando i tasti, fate rotolare il Protecton fino alla parete orientale.

Invertite di nuovo il pavimento con il soffitto e la sfera viola aprirà un nuovo passaggio. Infine raggiungete il portale d'uscita.

Giunti nella stanza successiva, avanzate verso destra per affrontare il boss di questa località.

*** CYBER PEACOCK ***

TECNICHE DI ZERO		Z-SABER	
Hyouretsuzan	.	Primo	1
Kuuenzan	2	Secondo	1
Raijingeiki	2	Terzo	3
Rakuhouha	.	Aereo	3
Ryuenjin	4	Muro	1
Shippuuga	1		

ATTACCHI

1. Ruota del pavone [9 PV]

Cyber Peacock ricompare sul pavimento, appoggia le mani al suolo ed estende le sue piume, illuminandole. L'attacco è molto rapido e copre un'area discreta. Per evitarlo bisogna rimanere sempre in movimento e poi allontanarsi il più possibile dal boss dopo che è riapparso. Nel caso in cui il personaggio, alla comparsa del boss, si trovi più in alto di lui, Cyber Peacock non userà la Ruota del pavone ma eseguirà un salto sul posto prima di teletrasportarsi nuovamente.

2. Piume automatiche [6 PV]

+ Esplosione [6 PV]

Cyber Peacock ricompare in volo, inquadra il personaggio con un mirino per poi scagliargli contro sette piume che lo inseguiranno. Nel caso in cui una piuma non riesca a colpire il bersaglio, essa si autodistruggerà dopo alcuni istanti, generando un'esplosione azzurra. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitare ogni piuma bisogna allontanarsi il più possibile dal boss e poi oltrepassarla usando un Salto con Scatto. Il Tenkuuha non può distruggere questo proiettile.

.. Contatto [5 PV]

+ Teletrasporto [6 PV]

la quantità di danni subita al contatto sarà maggiore nel caso in cui si venga toccati da Cyber Peacock quando questi appare sullo schermo dopo essersi teletrasportato.

Cyber Peacock è un pavone robotico. Il boss si sposta usando il teletrasporto ed è piuttosto aggressivo. La stanza dove si svolge lo scontro è di grandi dimensioni, perciò avrete tutto lo spazio necessario per schivare gli assalti nemici. Durante tutta la durata della battaglia, Cyber Peacock segue sempre lo stesso schema offensivo: compare tramite il teletrasporto, utilizza un suo attacco e poi svanisce nuovamente con il teletrasporto.

A seconda di dove ricompare il boss, cambierà l'attacco che starà per eseguire: apparendo sul pavimento, Cyber Peacock userà la Ruota del pavone; comparando in volo, il boss scaglierà le Piume automatiche. In entrambi i casi avrete pochi istanti per danneggiare Cyber Peacock poichè sarete subito costretti a schivare i suoi assalti.

Il Robot rosso è piuttosto penalizzato durante questa battaglia poichè i suoi attacchi sono in genere a corto raggio, perciò dovrete avvicinarvi maggiormente a Cyber Peacock per infliggergli danni, riducendo così il tempo utile per schivare poi il suo assalto. Le tecniche migliori per ferire il boss sono il

Fendente Aereo ed il Kuuenzan, poichè permettono a Zero di attaccare mentre si sposta.

Cyber Peacock risulta debole al Ryuenjin: colpito da questa Tecnica, il boss subirà un'interferenza che interromperà ogni suo assalto, costringendolo poi a teletrasportarsi subito. Usando quindi il Ryuenjin non appena Cyber Peacock compare sullo schermo, potrete impedire completamente al boss di attaccare, rendendo lo scontro molto più semplice.

```
#####  
#  
# Dopo aver sconfitto il boss riceverete la tecnica RAKUHOUHA, #  
# alla quale risulta debole Storm Owl. #  
# #  
#####
```

```
=====  
AIR FORCE - Storm Owl [06Z08]  
===== ZERO =====
```

NEMICI		OGGETTI
Beam Cannon	[2 pf]	Cuore
Giga Death	[8 pf]	Tenkuuha
Metal Hawk	[8 pf]	
Plasma Cannon	[9 pf]	
Walk Shooter	[3 pf]	

• mini boss • Generaid Core

```
          -  
          | | _____  
AREA 1 ===| _____|
```

AREA 1 Una volta iniziata l'esplorazione di questa località, saltate da una pedana verde all'altra sino ad incontrare un velivolo azzurro, il Metal Hawk. Questo nemico è piuttosto resistente ed aprirà il fuoco con proiettili e missili, perciò usate la Tripla Combinazione oppure il Raijingeiki per eliminarlo facilmente. Il Metal Hawk successivo invece si troverà ad una quota più bassa quindi dovrete evitare con precisione i suoi assalti prima di passare all'attacco.

Procedete verso destra sino a trovare un Eagle Ride Armor: il veicolo è simile alla Raiden Ride Armor trovata presso il Military Train ed è in grado di volare e di aprire il fuoco. Usate il suo proiettile caricato per distruggere i Plasma Cannon in pochi istanti e più avanti troverete un Giga Death. Salite le scale per trovare un Globo Arancione medio poi riprendete il cammino. Più avanti vi verrà incontro un piccolo mortaio bipede, il Walk Shooter: non dategli il tempo di attaccare ed eliminatelo con la Tripla Combinazione oppure con il proiettile caricato dell'Eagle Ride Armor.

Giunti all'estremità orientale della grande astronave blu, scattate e saltate rapidamente verso destra per salire sulla pedana sospesa più a nord, in modo tale da raccogliere il CUORE, prima che il raggio laser distrugga la piattaforma. Fatevi poi strada tra i nemici, sfruttando l'Eagle Ride Armor, se la possedete ancora, ed in seguito saltate da una pedana all'altra senza farvi colpire dai laser. Distruggete l'ultimo Metal Hawk e raggiungete l'ultima piattaforma per proseguire.

AREA 2 ===|_____||_||_____||

AREA 2 Procedete in direzione est e, giunti allo sbarramento, usate il Raijingekeki per distruggere sia il Beam Cannon, sia l'ostacolo che lo protegge. I cannoni laser volanti aprono il fuoco periodicamente senza curarsi della vostra posizione, perciò distruggeteli prima che siano loro ad attaccare oppure colpiteli alle spalle. Salite sulla pedana mobile e poi entrate nella stanza successiva, dove affronterete un mini boss.

```
| mini boss: GENERAID CORE \ _____|
|
| TECNICHE DI ZERO                                Z-SABER
| Hyouretsuzan   3                                Primo      .
| Kuenzan        2                                Secondo     .
| Raijingekeki   .                                Terzo       .
| Rakuhouha      1                                Aereo       3
| Ryuenjin       2                                Muro        .
| Shippuuga      .
|
| 1. Evocazione Beam Cannon [ no ]
|   il Generaid Core richiama continuamente sullo schermo diversi Beam
|   Cannon che poi aprono una volta il fuoco con il loro Raggio laser,
|   prima di uscire dalla stanza.
|
| .. Contatto [ no ]
|
| Il Generaid Core è una semisfera rossa inglobata nella parete orientale.
| Il nemico non si sposta mai dalla sua zona e non possiede attacchi
| diretti. La stanza dove si svolge lo scontro è di piccole dimensioni,
| perciò dovrete essere rapidi e precisi nello schivare il Raggio laser
| dei Beam Cannon.
|
| Durante la battaglia dovrete innanzitutto eliminare i vari Beam Cannon
| che vengono richiamati continuamente dal mini boss: distruggete solo
| quelli che si posizionano all'altezza del pavimento, ignorando gli
| altri esemplari. Il mini boss è protetto anche da una corazza che si
| apre periodicamente quindi dovrete sfruttare questo breve lasso di
| tempo per infliggergli danni.
|
| Durante lo scontro dovrete usare molto lo Scatto per spostarvi da un
| lato all'altro della stanza e distruggere i Beam Cannon evocati di
| continuo dal mini boss. Per attaccare il Generaid Core invece usate il
| Kuenzan, in modo tale da potervi spostare anche mentre siete in volo.
```

Recatevi nella zona accanto e raccogliete il Globo Arancione grande prima di arrivare in cima alla sezione. Una volta qui, procedete verso sinistra per affrontare il boss di questa località.

*** STORM OWL ***

```
TECNICHE DI ZERO                                Z-SABER
Hyouretsuzan   1                                Primo      1
```

Kuuzen	2	Secondo	1
Raijingeiki	2	Terzo	2
Rakuhouha	2	Aereo	2
Ryuenjin	1	Muro	2
Shippuuga	1		

ATTACCHI

1. Tornadi multipli [9 PV]
Storm Owl genera in corrispondenza del personaggio una serie di tornadi che si sollevano dal pavimento. L'attacco è molto rapido e copre una vasta area. Per evitarlo è necessario allontanarsi con lo Scatto, non appena i vortici iniziano a generarsi.
2. Presa d'artigli [9 PV]
Storm Owl si lancia in picchiata contro il personaggio per poi afferrarlo con le sue zampe e farlo urtare violentemente al suolo. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un discreto raggio d'azione. Per evitarlo è necessario allontanarsi dal boss non appena questi si lancia in picchiata. Una volta stretti nella morsa, non c'è modo di liberarsi.
3. Globo di vento [6 PV]
Storm Owl scaglia una sfera verde in direzione del personaggio. L'attacco è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo bisogna allontanarsi dal boss oppure oltrepassare la sfera saltando.
4. Globi multipli [6 PV]
Storm Owl scaglia quattro sfere verdi che inizialmente rimangono immobili e che poi si lanciano assieme contro il personaggio. L'attacco è molto rapido e copre una vasta area. Per evitarlo è necessario raggiungere un'estremità della pedana e poi lasciarsi cadere, non appena le sfere iniziano a muoversi assieme.
5. Piume multiple [6 PV]
Storm Owl scaglia una serie di piume a tre angolazioni diversi. L'attacco è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Quando il boss si trova sul pavimento, è necessario usare lo Scatto per far passare le Piume al di sopra del personaggio. Se invece Storm Owl è in volo, bisogna subito posizionarsi sotto il boss per non venire colpiti da questo attacco.
6. Barriera di vento [6 PV]
subendo danni, Storm Owl può generare attorno a sé una grossa sfera di energia che lo protegge da ogni attacco del personaggio. L'attacco è molto rapido e copre un'area estremamente ridotta. Per evitarlo è necessario allontanarsi dal boss.
- .. Contatto [6 PV]

Storm Owl è un piccolo gufo meccanizzato. Il boss si sposta volando ed è piuttosto aggressivo. La stanza dove si svolge lo scontro è priva di pareti laterali e possiede una piccola piattaforma sospesa, al centro della stanza.

Storm Owl è un boss piuttosto ostico da affrontare poichè è difficile da colpire: le sue piccole dimensioni e la sua capacità di volare vi obbligheranno ad essere piuttosto precisi negli attacchi. Durante la battaglia rimanete sulla piattaforma sospesa perchè da qui potrete colpire più facilmente il boss e potrete schivare abbastanza agevolmente i suoi assalti.

Il Robot rosso è piuttosto penalizzato durante questa battaglia poichè i suoi attacchi sono in genere a corto raggio, perciò dovrete avvicinarvi maggiormente a Storm Owl per infliggergli danni. Restando sulla pedana, attendete che il

boss vi venga incontro, oltrepassatelo con un salto e, non appena vi trovate alle spalle di Storm Owl, attaccatelo con i primi due fendenti della Tripla Combinazione, oppure con il Kuuenzan.

Storm Owl risulta debole al Rakuhouha: colpito da questa Tecnica, il boss rimarrà stordito, interrompendo ogni suo assalto, per poi uscire dallo schermo. Ricordatevi però che, a differenza delle altre Tecniche, il Rakuhouha possiede munizioni limitate perciò usate il Weapon Tank per ripristinarle, se non volete farlo subendo gli attacchi di Storm Owl.

```
#####  
# #  
# Dopo aver sconfitto il boss riceverete la tecnica TENKUUHA, #  
# che dona in maniera permanente a tutti gli attacchi semplici #  
# della Z-Saber la capacità di distruggere i proiettili nemici. #  
# #  
#####
```

```
=====  
MARINE BASE - Jet Stingray [6Z09]  
===== ZERO =====
```

NEMICI	OGGETTI
Hornet [1 p]	Cuore (Area 1)
Hover Gunner [3 p]	Hienkyaku
	Sub Tank (Area 2)

All'interno di questa località vi muoverete a bordo dell'Adion Ride Chaser:
Pulsante Quadrato --: Cannone
Pulsante Triangolo -: Cannone
Pulsante X -----: Saltare
Pulsante Cerchio ---: Turbo

Non è possibile scendere dal veicolo, nè rallentare, nè cambiare direzione. Il personaggio subirà ugualmente danni dagli attacchi nemici mentre è a bordo dell'Adion Ride Chaser ma è consentito raccogliere oggetti curativi e subirne l'effetto.

```
AREA 1 ===|_____|...  
: :  
.....: :  
: :  
:..|_____|
```

AREA 1 Durante tutto il percorso aprite costantemente il fuoco, in modo tale da distruggere il più presto possibile gli Hornet e gli Hover Gunner. Questi ultimi sono semplici automi a bordo di un veicolo simile al vostro.

Lungo la strada dovrete fare attenzioni agli esplosivi, identici a quelli già incontrati nella Snow Base, ed ai precipizi. Per superare facilmente questi ostacoli potete saltare ed usare il Turbo, il quale vi renderà anche in grado di distruggere qualunque nemico con il quale verrete a contatto.

Superate i primi due precipizi e, quando arrivate al terzo, non saltate bensì

lasciatevi cadere. Se fatto correttamente, il veicolo atterrerà su una piccola pedana in basso, sulla quale è situato il CUORE. Successivamente troverete gli sbarramenti ed i ponti esplosivi: i primi potrete distruggerli con il cannone o con il Turbo, i secondi dovete evitarli saltando ed usando il Turbo. Nel tratto finale del percorso verrete inseguiti da una serie di esplosioni, perciò rimanete sul lato destro dello schermo, evitando di cadere nei diversi precipizi.

```

AREA 2 ==|_____|...
                :
                .....:
                :
                :...|_____|
                                |
                                |_

```

AREA 2 In questa seconda fase del percorso apparirà periodicamente Jet Stingray ad attaccarvi con i suoi Pesci: per contrastare l'assalto, sfruttate una rampa per aumentare di quota, saltate e colpite il boss con il Turbo. Attaccato in questo modo, Jet Stingray si allontanerà temporaneamente da voi.

I nuovi ostacoli presenti in questa sezione sono le boe acuminate ed i piccoli pilastri. Le prime non possono essere distrutte perciò dovete necessariamente oltrepassarle saltando; i secondi invece non vi causeranno danni però potranno fermare la vostra corsa. Quando ciò accade potreste perdere la vita, nel caso in cui il vostro veicolo esca dal lato sinistro dello schermo, perciò dovete evitarle saltando.

Successivamente raggiungerete la zona dove sono presenti le casse gialle. Salite sulla prima rampa e, arrivati alla sua estremità, eseguite prima un piccolo balzo, in modo tale da atterrare sulla piccola pedana sospesa, e da qui saltate ed attivate il Turbo, per rimanere nella zona superiore dello schermo. Se fatto correttamente, il veicolo demolirà le casse gialle situate su una piattaforma più a nord, permettendovi così di raccogliere il SUB TANK.

Arrivati al termine del percorso, scenderete automaticamente dall'Adion Ride Chaser. Raccogliete il Globo Arancione grande sulla destra ed entrate nella stanza del boss.

 *** JET STINGRAY ***

TECNICHE DI ZERO		Z-SABER	
Hyouretsuzan	4	Primo	1
Kuuenzan	2	Secondo	1
Raijingeiki	.	Terzo	2
Rakuhouha	1	Aereo	2
Ryuenjin	.	Muro	2
Shippuuga	1		

ATTACCHI

1. Turbine [no]
 + Super Carica [9 PV]
 Jet Stingray scende in acqua, attrae a sé il personaggio con un turbine e poi si lancia in orizzontale. L'attacco è piuttosto rapido e copre una vasta area. Il Turbine non causa danni mentre per non venire colpiti dalla Super Carica è necessario scalare le pareti oppure oltrepassare il boss con

un salto.

2. Carica verticale [9 PV]

Jet Stingray attraversa verticalmente lo schermo prima verso il basso e poi verso l'alto. L'attacco è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario rimanere sempre in movimento.

3. Carica orizzontale [7 PV]

Jet Stingray scende in acqua ed attraversa orizzontalmente tutto il fondale per poi volare via. L'attacco è molto rapido e copre una vasta area. Per evitarlo è necessario posizionarsi al di sotto del boss, prima che lo esegua, oppure oltrepassare Jet Stingray saltando.

4. Pesci azzurri [6 PV]

rimanendo in volo, Jet Stingray genera quattro pesci azzurri che avanzano orizzontalmente e poi, a contatto con una parete, scendono in acqua e si muovono lungo il fondale. L'attacco non è molto rapido ma possiede un discreto raggio d'azione. Per evitarlo è necessario oltrepassare saltando i vari esemplari oppure è possibile eliminarli con le Tecniche.

5. Pesci porpora [6 PV]

rimanendo in volo, Jet Stingray genera cinque pesci porpora che avanzano orizzontalmente e poi, in corrispondenza del personaggio oppure a contatto con una parete, scendono in acqua e si muovono lungo il fondale. L'attacco non è molto rapido ma possiede un discreto raggio d'azione. Per evitarlo è necessario oltrepassare saltando i vari esemplari oppure è possibile eliminarli con le Tecniche.

.. Contatto [6 PV]

Jet Stingray è una grossa razza umanoide. Il boss si sposta volando ed è molto aggressivo. La stanza dove si svolge lo scontro è di piccole dimensioni e possiede una zona sottomarina con un fondale concavo, perciò dovrete fare attenzione ai movimenti del boss.

Durante tutta la durata della battaglia, Jet Stingray segue quasi sempre lo stesso schema offensivo: compare dall'alto, esegue il suo attacco e fugge via usando la Carica orizzontale, per poi riapparire dal lato opposto della stanza.

Quando Jet Stingray è in volo, posizionatevi al di sotto del boss, rimanendo a contatto con la parete e rivolti verso il centro della stanza. Da qui saltate sul posto ed attaccate Jet Stingray con il Fendente Aereo oppure con il Kuenzan. Smettete di colpirlo quando vi vengono incontro i Pesci azzurri o quelli porpora e, con il giusto tempismo, usate il Primo Fendente per eliminarli. Dopo che il boss attraversa la stanza, raggiungete la parete opposta e riutilizzate questa strategia

Rimanendo a contatto con il muro sarete fuori dalla portata della Carica orizzontale ed inoltre non subirete danni al contatto quando Jet Stingray scenderà in acqua per eseguire il Turbine: in questo modo avrete l'opportunità di colpire il boss alle spalle in tutta sicurezza.

Jet Stingray risulta debole all'Hyouretsuzan, il quale lo ricopre di ghiaccio, interrompe il suo assalto e costringe il boss ad uscire subito dallo schermo. Tuttavia è molto complicato colpire Jet Stingray con questa Tecnica perciò è consigliato usare maggiormente il Fendente Aereo ed il Kuenzan.


```
# Dopo aver sconfitto il boss riceverete la tecnica HIENKYAKU, #
# che consente a Zero di eseguire uno Scatto mentre si trova #
# in aria. #
# #
#####
```

```
=====
RECUPERO OGGETTI [06ZRC]
===== ZERO =====
Eliminando tutti e gli otto i Maverick partirà un breve dialogo.
```

|| Iris comunica a Zero che le truppe della Repliforce si stanno radunando
|| presso lo Space Port per partire verso lo spazio esterno. Il Robot rosso si
|| reca subito sul posto nel disperato tentativo di fermare il Colonnello.

Ora nella schermata generale delle località apparirà al centro il riquadro dello Space Port. Prima di accedervi però è consigliato esplorare nuovamente i Livelli precedenti per raccogliere i vari Potenziamanti rimasti. Per tornare alla schermata delle località, selezionate la voce 'Escape' dalla Schermata Armi oppure raggiungete la stanza del boss del Livello.

OGGETTI
Cuore
EX Item

JUNGLE: Area 2

Recatevi nella zona finale di questa sezione, dove sono situati gli Spider Core, e qui troverete alcuni alberi composti da segmenti verdi e segmenti porpora. Raggiungete il secondo segmento porpora e colpitelo con il Ryuenjin per dargli fuoco. Una volta distrutto, potrete raccogliere il CUORE contenuto al suo interno.

SNOW BASE: Area 1

Raggiungete la zona dove sono presenti le lunghe rampe di neve e procedete verso destra, sino ad arrivare alla parete rocciosa orientale. Scalate questo muro e, giunti quasi in corrispondenza del segmento metallico, saltate verso sinistra ed eseguite subito il Kuenbu verso est per arrivare a contatto con la sporgenza. Scalatela rapidamente per salirvi sopra ed ottenere l'EX ITEM.

```
=====
SPACE PORT [06Z10]
===== ZERO =====
```

NEMICI	OGGETTI
Guardian [2 pf]	(nessuno)
Knot Beret B [2 pf]	
Knot Beret G [2 pf]	
Spiky MK-II [1 pf]	

• boss • Colonnello

AREA 1 ===|

AREA 1 Procedete verso destra, facendovi strada tra i Knot Beret e saltando da una pedana all'altra. Arrivati nella zona dei Guardian, colpiteli alle spalle e più avanti usate il Kuenzan per eliminare facilmente gli Spiky MK-II.

Successivamente, posizionatevi sulla piattaforma più bassa e, tramite il Ryuenjin, potrete distruggere il Knot Beret B situato a nord. Procedete verso est, salite le scale ed eliminate i vari nemici sul vostro cammino. Scalate le pareti per andare verso l'alto e, dopo essere arrivati in cima, entrate nella stanza del boss.

|| Zero trova nuovamente il Colonnello ad ostacolarlo: lo scontro finale tra i || due guerrieri ha inizio!

*** COLONNELLO ***

TECNICHE DI ZERO		Z-SABER	
Hyouretsuzan	4	Primo	1
Kuenzan	2	Secondo	1
Raijingeiki	.	Terzo	1
Rakuhouha	1	Aereo	.
Ryuenjin	2	Muro	2
Shippuuga	2		

ATTACCHI

1. Fulmine terreno [6 PV]
+ Scarica crescente [9 PV]

il Colonnello conficca la sua spada nel pavimento, generando sei fulmini che si dispongono ai suoi lati. Dopo qualche istante, da ognuno di essi viene scagliata contemporaneamente una scarica elettrica in verticale. L'attacco è molto rapido e copre una vasta area. Per non subire danni bisogna oltrepassare saltando i Fulmini terreni, poi posizionarsi negli spazi vuoti tra di essi per non venire colpiti dalle Scariche crescenti.

2. Onda d'urto [9 PV]

il Colonnello salta e scaglia un'onda di energia viola che si muove lungo il pavimento. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per non subire danni bisogna scalare le pareti.

3. Fendente [9 PV]

dopo essersi teletrasportato, il Colonnello attacca con un fendente verticale. L'attacco è molto rapido e possiede un breve raggio d'azione. Per evitarlo è necessario allontanarsi dal boss oppure saltare sul posto.

4. Lame celesti [6 PV]

il Colonnello scaglia orizzontalmente una serie di lame di energia ad altezze diverse. L'attacco è molto rapido e copre una vasta area. Per evitare le lame basse è necessario superarle saltando mentre per non subire danni da quelle alte bisogna oltrepassarle da sotto usando lo Scatto. In alternativa è possibile anche scalare le pareti.

- .. Difesa [no]

il Colonnello può proteggersi dagli attacchi del personaggio tenendo la sua

spada con la punta rivolta verso il basso.

.. Contatto [6 PV]

Il Colonnello è un guerriero armato di spada laser. Il nemico si sposta tramite il teletrasporto oppure compiendo un breve scatto ed è molto aggressivo. Lo scontro si svolge in una stanza di grandi dimensioni, perciò avrete tutto lo spazio necessario per schivare gli assalti del boss.

Durante la battaglia dovete sfruttare ogni momento utile per attaccare il Colonnello ed essere precisi nei movimenti. Scalate una parete ed attendete che il boss scagli le tre Lame celesti. Quando ciò accade, arrivate in cima al muro ed eseguite il Super Rimbanzo verso l'interno della stanza, in modo tale da arrivare abbastanza vicini al boss per colpirlo con il Kuenzan.

Dopo essere atterrati, usate lo Shippuuga oppure il Primo Fendente per causare danni al Colonnello, prima che questi teletrasporti altrove. In seguito tornate sulla parete. Quando il boss sta per evocare i Fulmini, saltategli incontro per colpirlo con il Kuenzan poi rimanete vicini a lui, posizionandovi in uno spazio vuoto tra le Scariche crescenti. Da qui, attaccate più volte con la Tripla Combinazione.

Il Colonnello risulta debole all'Hyouretsuzan, tuttavia è molto complicato colpire il boss con questa Tecnica, poichè si rischia di subire danni venendo a contatto con il militare, perciò è consigliato usare il Kuenzan.

|| Il Colonnello ammette la sconfitta ma rimane comunque soddisfatto: grazie al suo sacrificio, le truppe della Repliforce sono riuscite a partire per lo spazio incolumi. Come ultima richiesta, il militare chiede a Zero di portare i suoi saluti ad Iris.

===== FINAL WEAPON 1 [06Z11]

===== ZERO =====

|| La Repliforce ha ormai raggiunto la sua base costruita nello spazio mentre al quartier generale dei Maverick Hunter tutti i guerrieri sono chiamati a rapporto. Zero non riesce a trovare Iris e teme che la sorella del militare si sia unita alla Repliforce.

NEMICI		OGGETTI
Beam Cannon	[2 pf]	(nessuno)
Death Guardian	[2 pf]	
Giga Death	[8 pf]	
Hover Gunner	[2 pf]	
Walk Shooter	[3 pf]	
• boss • Generale		
• boss • Iris		

a b

AREA 1 ===| _____ |..| _____ |
| _____ |

AREA 1a Avanzate con cautela, eliminando i Beam Cannon ed i Giga Death. Sfruttate i dislivelli per evitare i loro assalti ed infine entrate nella stanza del boss.

|| Zero trova Iris, la quale porta con sè ciò che resta del Colonnello.
|| Spinta dalla vendetta ed incolpando il Robot rosso della morte di suo
|| fratello, Iris si fonde con le componenti del militare per affrontare Zero.

*** IRIS ***

TECNICHE DI ZERO		Z-SABER	
Hyouretsuzan	2	Primo	2
Kuuenzan	2	Secondo	2
Raijingeiki	1	Terzo	3
Rakuhouha	1	Aereo	.
Ryuenjin	4	Muro	3
Shippuuga	2		

ATTACCHI

1. Laser orizzontale [8 PV]
Iris scatta all'indietro poi emette in orizzontale un potente fascio luminoso. L'attacco è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario scalare le pareti.
 2. Laser verticale [8 PV]
il prisma si posiziona nel pavimento, in corrispondenza del personaggio, per poi fermarsi ed emettere in verticale un potente fascio luminoso. L'attacco è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per non subire danni bisogna rimanere sul pavimento, non troppo lontano da una parete e, non appena il prisma si ferma, scalare subito il muro. In questo modo si riuscirà a schivare contemporaneamente anche il Laser orizzontale.
 3. Droni volanti [4 PV]
ad ogni attacco subito dall'esoscheletro, Iris genererà automaticamente uno o più droni che poi si muoveranno in direzione del personaggio, per poi autodistruggersi al contatto. I nemici non sono molto rapidi e possono essere eliminati usando le Tecniche.
- .. Contatto [4 PV]
si subiscono danni sia venendo a contatto con Iris che con il prisma.

Iris è la sorella del Colonnello e dopo essersi fusa con i resti del militare assume l'aspetto di un esoscheletro viola. Il boss si sposta volando e non è molto aggressivo. Lo scontro si svolge in una stanza di grandi dimensioni, perciò avrete tutto lo spazio necessario per schivare gli assalti del boss.

Per danneggiare Iris dovrete prima attaccarla più volte, in modo tale che lei esponga il prisma viola, il suo unico punto debole, e poi colpire quest'ultimo. Attaccando il boss però genererete anche diversi Droni volanti che si lanceranno contro di voi. Distruggeteli subito con il Kuuenzan oppure con il Ryuenjin, ed usate quest'ultima Tecnica per danneggiare il prisma di Iris. Cercate di colpire il punto debole del boss con la punta della spada, evitando così venire a contatto con il prisma.

Non appena Iris esegue uno scatto all'indietro, vuol dire che sta per emettere i Laser assieme al prisma, perciò interrompete l'offensiva e preparatevi a scalare la parete più vicina. Tenete il prisma lontano dal muro ed in questo caso potrete muovervi più liberamente lungo di esso mentre attaccate i Droni che vi assaliranno.

|| Con le sue ultime forze, Iris sogna un mondo abitato solo da Replid per poi
|| spirare tra le braccia di Zero. Il Robot rosso, scosso per la perdita della

|| sorella del Colonnello, sfoga la sua tristezza con un urlo disperato.

AREA 1b Seguite il percorso e scendete nell'apertura, attaccando il primo Death Guardian alle spalle; in seguito scivolote lungo la parete destra ed eliminate il secondo esemplare nello stesso modo. Procedete lungo il sentiero e, dopo aver salito le scale vi ritroverete davanti ad un bivio. Una volta scelta la strada, non sarà possibile tornare indietro per cambiarla.

Percorso superiore - attraversando il portale sulla destra usate il Kuuenbu per oltrepassare le spine ed in seguito fatevi strada tra i Giga Death, usando il Raijingekei. State attenti ai laser emessi dal soffitto, saltate da un gradino all'altro, evitando di toccare le spine, ed infine raccogliete il Globo Arancione grande prima di entrare nella stanza accanto e ricongiungervi con l'altro percorso.

Percorso inferiore - lasciandosi cadere nell'apertura procedete verso destra, eliminando i vari Hover Gunner, e, dopo aver sconfitto anche il Giga Death, procedete verso sud, scivolando lungo la parete sinistra. Usate l'Hienkyaku oppure il Super Rimbazzo per raggiungere la piattaforma a destra. Successivamente eseguite l'Hienkyaku per arrivare all'Eagle Ride Armor e salite a bordo del veicolo. Grazie ad esso potrete proseguire più facilmente e poi distruggere il Giga Death. Infine scendete dal veicolo e raccogliete il Globo Arancione grande, prima di entrare nella stanza successiva, dove vi ricongiungerete con l'altro percorso.

Raggiungete la sala accanto per affrontare il boss di questa località.

|| Zero incontra il Generale: il leader della Repliforce è deciso a realizzare || a tutti i costi una nazione indipendente per tutti i Reploid e non ha || rimpianti per le sue azioni.

*** GENERALE ***

TECNICHE DI ZERO		Z-SABER	
Hyouretsuzan	2	Primo	2
Kuuenzan	4	Secondo	2
Raijingekei	3	Terzo	4
Rakuhouha	1	Aereo	.
Ryuenjin	2	Muro	3
Shippuuga	3		

ATTACCHI

1. Impatto fiammeggiante [9 PV]
atterrando sul pavimento, il Generale genera sul suolo una serie di fiamme azzurre. L'attacco è molto rapido e possiede un discreto raggio d'azione. Per evitarlo è necessario allontanarsi dal boss.
2. Pugni a razzo [6 PV]
il Generale scaglia entrambi i suoi pugni, i quali si muovono per la sala. L'attacco non è molto rapido e copre una vasta area. Si rimane feriti solo venendo a contatto con i reattori, mentre è possibile posizionarsi sui Pugni senza subire danni.
3. Anelli energetici [6 PV]
il Generale scaglia una serie di anelli di energia in direzione del Robot. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per non subire danni è necessario rimanere sempre in movimento oppure è

possibile oltrepassare gli Anelli saltando. Il Tenkuuha non può distruggere questi proiettili.

4. Dardi azzurri [3 PV]

dopo essere atterrato, il Generale scaglia orizzontalmente sei dardi azzurri, divisi in due gruppi da tre. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario scalare le pareti della stanza oppure è possibile oltrepassare saltando il gruppo più basso di Dardi. Il Tenkuuha non può distruggere questi proiettili.

.. Contatto [9 PV]

Il Generale è il capo supremo della Repliforce. Il boss si sposta volando, non è molto aggressivo ed il suo unico punto vulnerabile è il volto. La stanza dove si svolge lo scontro è di grandi dimensioni perciò potrete schivare con facilità gli assalti del boss.

Solitamente il Generale rimane in volo su un lato dello schermo e da qui vi lancerà contro i suoi Pugni a razzo ed i suoi Anelli energetici. Dopo qualche assalto, il boss si muoverà lentamente da un lato all'altro dello schermo, senza attaccare.

Quando il boss attacca con i Pugni a razzo e gli Anelli energetici, salite sul pugno più alto ed attendete che torni dal boss. Lungo il tragitto saltate sul posto per evitare gli Anelli energetici e siate pronti ad attaccare il Generale con il Kuenzan. Cercate di colpire il boss durante la fase finale della capriola aerea, in modo tale da avere subito la possibilità di schivare i proiettili del Generale.

Quando invece il boss vola per la stanza, scalate la parete opposta ed usate il Fendente sul Muro per attaccare il volto del Generale. Ricordate che mentre siete sulla parete subirete danni solo venendo a contatto con il reattore del boss.

|| L'intera base è scossa da un violento tremore: sembra che qualcuno stia
|| manovrando di nascosto il potente cannone montato su di essa. Il Generale,
|| seppur sconfitto, supplica Zero di indagare a riguardo perchè tutta la Terra
|| potrebbe essere in pericolo.

=====

FINAL WEAPON 2	[@6Z12]
----------------	---------

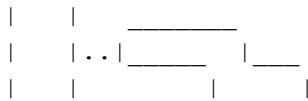
===== ZERO =====

NEMICI	OGGETTI
Cyber Peacock [48 pf]	(nessuno)
Frost Walrus [24 pf]	
Jet Stingray [48 pf]	
Magma Dragoon [48 pf]	
Slash Beast [48 pf]	
Split Mushroom [48 pf]	
Storm Owl [48 pf]	
Web Spider [48 pf]	
• boss • Sigma	

a

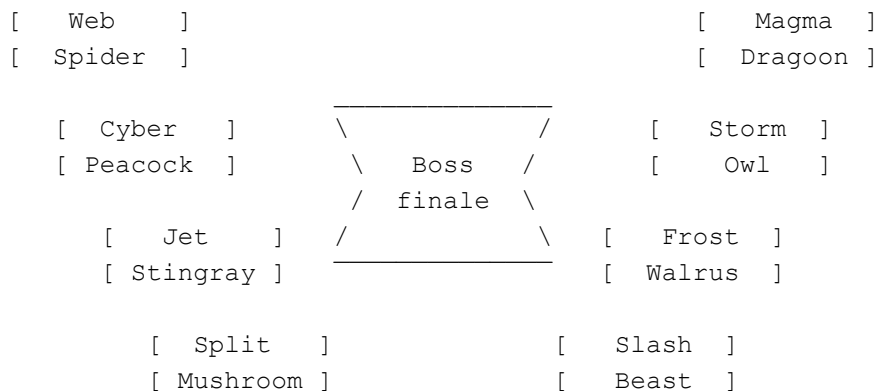
AREA 1 ===| _____ |
 | |

b



AREA 1a Procedete verso destra e raccogliete gli oggetti curativi, saltando da un gradino all'altro. Successivamente scendete nel condotto e giungerete in una grande sala dove sono presenti nove teletrasporti: quelli porpora conducono allo scontro con un determinato Maverick mentre quello dorato si attiverà solamente dopo aver sconfitto tutti i boss. Su due pedane della stanza sono situati un Globo Arancione grande ed una Sfera Azzurra grande.

Potete eliminare i vari Maverick in un ordine qualsiasi inoltre, dopo averne sconfitto uno, il rispettivo teletrasporto si disattiverà e gli oggetti curativi verranno rigenerati. La posizione dei Maverick è la seguente:



CYBER PEACOCK

Il Maverick risulta debole al Ryuenjin: colpito da questa Tecnica, il boss subirà un'interferenza che interromperà ogni suo assalto, costringendolo poi a teletrasportarsi subito. Usando quindi il Ryuenjin non appena Cyber Peacock compare sullo schermo, potrete impedire completamente al boss di attaccare, rendendo lo scontro molto più semplice.

FROST WALRUS

Il Maverick risulta debole al Ryuenjin: colpito da questa Tecnica, il boss andrà a fuoco ed interromperà ogni suo assalto, tranne il Grande cristallo. Al termine dello stordimento temporaneo, Frost Walrus contrattaccherà spesso con una variante più lenta della Carica. Questo ultimo assalto non però non può essere contrastato dal Ryuenjin.

JET STINGRAY

Il Maverick risulta debole all'Hyouretsuzan, il quale lo congela ed interrompe il suo assalto, costringendo il boss ad uscire dallo schermo. Tuttavia è molto complicato colpire Jet Stingray con questa Tecnica perciò è consigliato usare maggiormente il Fendente Aereo ed il Kuuenzan.

MAGMA DRAGOON

Il Maverick risulta debole al Raijingeiki, tuttavia questa Tecnica non gli provoca alcun effetto particolare, costringe all'immobilismo Zero e ciò aumenta le possibilità di essere colpiti dagli attacchi del boss. Per questo motivo non è consigliato usarla durante lo scontro ed è meglio preferirle i tre fendenti della Z-Saber.

SLASH BEAST

Il Maverick risulta debole al Raijingeiki, tuttavia questa Tecnica non gli provoca alcun effetto particolare, costringe all'immobilismo Zero e causa gli

stessi danni della Tripla Combinazione. Per questo motivo non è consigliato usarla durante lo scontro ed è meglio preferirle i tre fendenti della Z-Saber.

SPLIT MUSHROOM

Il Maverick risulta debole al Raijingeiki, il quale gli provoca uno shock elettrico, paralizzandolo temporaneamente. Questa Tecnica inoltre è in grado di distruggere le Sagome luminose. Se il boss viene colpito dal Raijingeiki quando il clone non è ancora presente, allora Split Mushroom balzerà sulla parete opposta per generare altre Sagome luminose. Danneggiando invece il boss con questa Tecnica mentre è attivo il clone, sia Split Mushroom che il suo doppio rimarranno temporaneamente paralizzati, tuttavia poi riprenderanno a muoversi normalmente. Dopo aver subito diversi Raijingeiki il clone svanirà.

STORM OWL

Il Maverick risulta debole al Rakuhouha: colpito da questa Tecnica, il boss rimarrà stordito, interrompendo ogni suo assalto, per poi uscire dallo schermo. Ricordatevi che, a differenza delle altre Tecniche, il Rakuhouha possiede munizioni limitate perciò usate il Weapon Tank per ripristinarle, se non volete farlo subendo gli attacchi di Storm Owl.

WEB SPIDER

Il Maverick risulta debole al Shippuuga, tuttavia il boss può essere colpito da questa tecnica solamente mentre è in modalità furiosa, e solo nell'istante in cui lui si trova nella parte più bassa del quadrato. Per questo motivo è sconsigliato usare il Shippuuga durante lo scontro, mentre risultano molto più utili il Fendente Aereo ed il Kuenzan.

Dopo aver eliminato l'ultimo Maverick, salite sul teletrasporto dorato.

AREA 1b Procedete verso destra sino ad incontrare un automa fluttuante.

|| La figura misteriosa finalmente si rivela: si tratta di Sigma, il leader dei
|| Maverick. Il malvagio Reploid è soddisfatto delle vittorie di Zero contro il
|| Colonnello ed Iris e gli ricorda che un tempo anche il Robot rosso era un
|| Maverick.

||
|| In passato, quando era ancora il leader dei Maverick Hunter, Sigma lottò
|| contro Zero, che all'epoca era un automa violento ed incontrollabile.
|| Lo scontro fra i due fu molto cruento e Sigma ne uscì vincitore alla fine,
|| rimanendo però seriamente danneggiato. Incuriosito dalla forza del suo
|| avversario, il capo dei Maverick Hunter decise di portare con sé Zero e di
|| farlo analizzare dal Dr Cain.

||
|| Nel presente, Sigma è affascinato dalla natura Maverick del Robot rosso ma
|| Zero non ha intenzione di ascoltare le parole del malvagio automa e lo
|| scontro tra i due ha inizio.

*** SIGMA: la forma ***

TECNICHE DI ZERO	Z-SABER
Hyouretsuzan .	Primo .
Kuenzan .	Secondo .
Raijingeiki .	Terzo .
Rakuhouha .	Aereo .
Ryuenjin 6	Muro .
Shippuuga .	

ATTACCHI

1. Carica di falce [9 PV]
rimanendo in aria, Sigma attraversa tutta la stanza in orizzontale, estendendo la propria falce verso il basso. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo bisogna schivare le pareti.

2. Globi luminosi [6 PV]
Sigma rilascia una serie di sfere di luce. Esse possono seguire due traiettorie diverse. Se il personaggio si trova vicino al boss, i Globi si muoveranno prima verso il basso e poi lungo il perimetro della stanza. Se invece il Robot è situato lontano da Sigma, le sfere raggiungeranno prima le pareti e poi da qui si muoveranno verso l'interno della camera, sempre lungo il pavimento. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Nel primo caso, posizionandosi proprio sotto il boss, le sfere passeranno ai lati del personaggio, senza danneggiarlo. Per evitare il secondo caso invece, bisogna saltare più volte in rapida successione, sfruttando anche il Kuenbu. Il Tenkuuha non può distruggere questi proiettili.

- .. Contatto [4 PV]

Sigma è il leader dei Maverick Hunter ed in questo scontro combatterà armato di falce. Il boss si sposta tramite il teletrasporto ed è piuttosto aggressivo. La stanza dove si svolge la battaglia è di grandi dimensioni perciò avrete tutto lo spazio necessario per schivare gli assalti del nemico.

Rimanete sempre al centro della stanza e fate attenzione al punto in cui Sigma compare: se il boss si teletrasporta vicino ad una parete, vuol dire che sta per eseguire la Carica di falce, perciò scalate rapidamente il muro opposto; se invece Sigma appare in un'altra zona della stanza, allora scaglierà i Globi luminosi, quindi posizionatevi subito sotto di lui per evitarli.

Sigma è vulnerabile esclusivamente al Ryuenjin: colpito da questa Tecnica, il boss andrà a fuoco, interromperà i Globi luminosi, ma non la Carica di falce, e scomparirà per alcuni istanti. Per questo motivo posizionatevi sempre al di sotto di Sigma e siate pronti ad eseguire il Ryuenjin non appena il boss appare sullo schermo.

*** SIGMA: 2a forma ***

TECNICHE DI ZERO		Z-SABER	
Hyouretsuzan	2	Primo	1
Kuenzan	3	Secondo	1
Raijingeiki	3	Terzo	3
Rakuhouha	4	Aereo	.
Ryuenjin	.	Muro	1
Shippuuga	1		

ATTACCHI

1. Giro di falce [9 PV]
Sigma compie un balzo e poi scaglia la sua falce, la quale compie un giro completo davanti al boss, prima di tornare nelle sue mani. L'attacco è piuttosto rapido e copre un'area discreta. Per non subire danni bisogna posizionarsi alle spalle di Sigma, non appena questi salta.

2. Lancio della falce [9 PV]
+ Scariche [6 PV]

Sigma compie un balzo e poi scaglia contro il personaggio la sua falce, la quale si conficca in una parete oppure nel pavimento. Dal punto di impatto dell'arma vengono generate in direzioni opposte una serie di scariche elettriche. L'attacco è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitare la falce bisogna rimanere sempre in movimento quando il boss salta. Per non subire danni dalle scariche elettriche invece bisogna allontanarsi dal muro nel quale si è conficcata la falce oppure scalare una parete, nel caso in cui l'arma sia situata nel pavimento. Al termine dell'attacco, la falce tornerà in automatico da Sigma.

3. Coppia di laser [9 PV]

nel caso in cui la falce rimanga conficcata in una parete, Sigma si posiziona accanto al muro opposto ed emette dagli occhi due raggi luminosi che avanzano lungo il suolo. L'attacco è piuttosto rapido e copre una vasta area. Per evitarlo bisogna oltrepassare il boss usando il Kuenubu, non appena questi raggiunge il muro opposto, e scalare subito la parete.

4. Boomerang [6 PV]

nel caso in cui la falce rimanga conficcata nel pavimento, Sigma rilascia quattro boomerang dalle sue spalle. Le lame si muoveranno prima in direzione del personaggio, poi rimarranno immobili per qualche istante e successivamente si lanceranno di nuovo contro il Robot. L'attacco non è molto rapido ma copre una vasta area. Per evitarlo bisogna scalare una parete e scivolare gradualmente, man mano che i boomerang avanzano la prima volta. In seguito, quando le lame sono immobili e non appena Sigma recupera la sua arma, attendere che il boss salti per eseguire il Giro di falce e raggiungere il lato opposto della stanza. Da qui saltare e scalare la parete per schivare il secondo attacco dei boomerang.

.. Contatto [4 PV]

Sigma è il leader dei Maverick Hunter ed in questo scontro combatterà a piena potenza. Il boss si sposta compiendo balzi ed è piuttosto aggressivo. Durante la battaglia dovrete sempre costringere Sigma a scagliare la falce in una parete, anzichè nel pavimento, poichè la Coppia di laser è molto più semplice da evitare rispetto ai Boomerang. Per questo motivo, una volta che il boss sta per scagliare la sua arma, scalate il muro di fronte a lui e lasciatevi cadere non appena la falce viene lanciata.

Per attaccare Sigma invece, dovrete sfruttare il breve lasso di tempo in cui il boss atterra, dopo aver eseguito il Giro di falce, oppure colpirlo alle spalle, scivolando lungo la parete, quando emette la Coppia di laser. In questo caso sappiate che, per quanto possiate avvicinarvi al boss durante lo scivolamento, non subirete danni al contatto. Ricordatevi anche che Sigma esegue sempre prima il Giro di falce e poi Lancio della falce: in questa maniera saprete quando attaccarlo e quando scalare la parete di fronte a lui.

Usando il Robot rosso, lo scontro è piuttosto semplice. Grazie al Kuenubu potrete posizionarvi facilmente alle spalle di Sigma, quando questi emette la Coppia di laser, mentre per la fase offensiva risulteranno molto utili sia il Kuenuzan che il Rakuhouha. La prima Tecnica potrete eseguirla in ogni occasione mentre la seconda è quella che causa maggiori danni al boss, perciò dovrete usarla quando Sigma atterra dopo il Giro di falce.

```
#####  
# #  
# Ora inizierà l'ultima parte dello scontro finale dove #  
# affronterete due forme di Sigma, intervallate dagli #
```

```
#   attacchi dei Droni. Per vincere la battaglia dovrete   #
#   distruggere entrambe le forme del boss, ognuna delle   #
#   quali possiede una propria barra di vita.               #
#                                                           #
#####
```

*** SIGMA: 3a forma - Drone ***

TECNICHE DI ZERO		Z-SABER	
Hyouretsuzan	3	Primo	12
Kuuzanzan	2	Secondo	8
Raijingeiki	1	Terzo	3
Rakuhouha	5	Aereo	.
Ryuenjin	1	Muro	3
Shippuuga	2		

ATTACCHI

1. Sfere celesti [6 PV]

+ Scariche elettriche [6 PV]

il Drone giallo si posiziona al centro del soffitto mentre gli altri due appaiono negli angoli inferiori della stanza. Il Drone giallo emette sei sfere in direzione del personaggio: dal punto di impatto di ognuna di esse vengono generate in direzioni opposte una serie di scariche elettriche. L'attacco è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per non subire danni bisogna sfruttare i due droni rimanenti, salendovi sopra e lasciandosi cadere per evitare in maniera alternata sia le Sfere che le Scariche elettriche. Il Tenkuuha non può distruggere questi proiettili.

2. Gas gelido [9 PV]

il Drone blu si posiziona sul lato destro della stanza mentre gli altri due appaiono incolonnati nella zona orientale. Il Drone blu avanza lentamente, emettendo verso il basso getti di gas gelido. L'attacco non è molto rapido e copre una vasta area. Per evitarlo è necessario posizionarsi nell'angolo di nord ovest.

3. Raffiche di fiammate [6 PV]

il Drone rosso si posiziona sul lato sinistro della stanza mentre gli altri due appaiono incolonnati nella zona orientale. Il Drone rosso emette in orizzontale ad altezze diverse quattro serie di colpi, ognuna delle quali composta da quattro fiammate incolonnate. L'attacco è piuttosto rapido e copre una vasta area. Per schivarlo è necessario scalare gli altri due droni: raggiungere la parte superiore dello schermo per evitare le fiammate basse e lasciarsi cadere per non farsi colpire da quelle alte. Il Tenkuuha non può distruggere questi proiettili.

.. Contatto [no]

I Droni di Sigma sono tre unità, di colore rosso, blu e giallo, che compaiono durante lo scontro finale. Essi fanno da supporto alla Testa di Sigma ed al Robot Sigma e possono anche attaccare in maniera indipendente. È possibile distruggere i Droni con le Tecniche, tuttavia essi ricompariranno ugualmente nel turno successivo. Per questo motivo è consigliato ignorarli o sfruttarli per schivare più facilmente gli attacchi delle due forme finali di Sigma.

*** SIGMA: 3a forma - Robot ***

TECNICHE DI ZERO		Z-SABER	
Hyouretsuzan	2	Primo	.
Kuuenzan	3	Secondo	.
Raijingeiki	.	Terzo	.
Rakuhouha	1	Aereo	.
Ryuenjin	4	Muro	2
Shippuuga	.		

ATTACCHI

1. Fasci laser [9 PV]

+ Spine [9 PV]

Sigma apre più volte il fuoco, emettendo ogni volta un fascio luminoso ad angolazioni diverse. Intanto, dal lato sinistro del drone posizionato subito sotto il boss compaiono una coppia di spine che causano danni al contatto. L'attacco non è molto rapido e copre un'area discreta. Per non subire danni bisogna sfruttare i due droni posizionati sul lato sinistro dello schermo, salendovi sopra oppure lasciandosi cadere, a seconda dell'angolazione alla quale viene emesso il fascio luminoso.

2. Esplosioni [9 PV]

+ Spine [9 PV]

Sigma emette un sottile raggio luminoso che attraversa tutto lo schermo, seguito da una serie di esplosioni. Intanto, dal lato sinistro del drone posizionato subito sotto il boss compaiono una coppia di spine che causano danni al contatto. L'attacco è molto rapido e copre una vasta area. Per non subire danni bisogna scalare i due droni posizionati sul lato sinistro dello schermo.

.. Contatto [9 PV]

Nel combattimento finale, Sigma apparirà anche sotto forma di un robot armato di fucile. In questo stato il boss rimarrà immobile nell'angolo di nord est della stanza inoltre il suo unico punto debole è il volto di Sigma situato sull'elmo del robot. Il boss possiede solo due attacchi in questa forma: sfruttate la coppia di droni presente sul lato sinistro dello schermo e lanciatevi all'attacco solo quando Sigma emetterà i Fasci laser.

La Tecnica che causa danni maggiori a questa forma di Sigma è il Ryuenjin tuttavia essa danneggia anche Zero, se il bersaglio non viene distrutto all'istante. Per questo motivo usate il Kuuenzan, che vi permette di spostarvi mentre attaccate, assieme al Kuuenbu per ferire il boss.

 *** SIGMA: 3a forma - Testa ***

TECNICHE DI ZERO		Z-SABER	
Hyouretsuzan	3	Primo	1
Kuuenzan	2	Secondo	2
Raijingeiki	.	Terzo	2
Rakuhouha	.	Aereo	.
Ryuenjin	.	Muro	2
Shippuuga	2		

ATTACCHI

1. Vento [no]

+ Spine [24 PV]

Sigma emette una potente corrente d'aria in grado di allontanare da sé il personaggio, per spingerlo contro le spine che compaiono lungo la parete destra della stanza. L'attacco è molto rapido e copre una vasta area.

Batton Bone B81	Iris	Sigma (2a forma)
Beam Cannon	Item Carrier	Sigma (3a forma - Drone)
Blast Raster	Jet Stingray	Sigma (3a forma - Robot)
Colonnello (1° scontro)	Kill Fisher	Sigma (3a forma - Testa)
Colonnello (2° scontro)	King Poseidon	Slash Beast
Cyber Peacock	Knot Beret B	Spider Core
Death Guardian	Knot Beret G	Spike Marl
Dejira	Knot Beret S	Spiky MK-II
DG-42L	Kyunbyunn	Split Mushroom
Double	Mad Bull 97	Storm Owl
E-AT	Magma Dragoon	Tentoroid
Eregion	Mega Nest	Tentoroid BS
Eyezard	Metal Gabyoall	Tentoroid RS
Fly Gunner	Metal Hawk	Togerics
Frost Walrus	Metall D2	Tonboroid S
Generaid Core	Miru Toraeru	Trap Blast
Generale	Obiiru	TriScan
Giga Death	Plasma Cannon	Walk Shooter
Guardian	Prominence	Web Spider
Hornet	Protecton	Yukidarubon
Hover Gunner	Raiden	
Ice Wing	Sigma (1a forma)	

* LEGENDA *

"Descrizione del nemico"

DOVE SI TROVA

luoghi dove si può trovare questo nemico

TABELLA ARMI

numeri di colpi necessari per eliminare il nemico con ogni Arma e Tecnica. Per 'X', il numero di sinistra indica il numero di proiettili normali richiesti, mentre quello di destra il numero di volte in cui bisogna eseguire il Super Colpo. In seguito sono indicati i valori analoghi per le Tecniche di Zero:

Note per 'X':

- Per l'X-Buster i quattro valori indicano, dall'alto verso il basso: il proiettile giallo, la cometa verde ed il Super Colpo. Quest'ultimo, preso singolarmente, contro boss e mini boss ha la stessa potenza in ogni sua forma: sfera di smeraldo, Super Accumulo e Super Plasma. Contro i nemici semplici invece, il proiettile al plasma però possiede una potenza offensiva maggiore per via delle sfere celesti che causano danni graduali ai bersagli colpiti perciò è stato aggiunto a parte.
- Il Soul Body possiede un solo valore in quanto il suo Super Colpo genera un clone di 'X' in grado di aprire il fuoco solo con il proiettile giallo dell'X-Buster. Anche per il Nova Strike è presente un solo valore poiché questo attacco non possiede il Super Colpo.

Note per Zero:

- Per la Z-Saber, i cinque valori indicano, dall'alto verso il basso: Primo, Secondo e Terzo Fendente, Fendente Aereo e Fendente sul Muro.
- l'Hienkyaku, il Kuenbu ed il Tenkuuha non sono indicati poiché non possono causare danni ai nemici.
- Per il Rakuhouha è indicato il numero di proiettili necessari per eliminare

il bersaglio.

"." = il nemico non è vulnerabile a quell'Arma o a quella Tecnica oppure esse non si possono possedere quando lo si affronta

Per quanto riguarda i boss ed i mini boss invece, sia per 'X' che per Zero, viene indicato il numero di PV di danno causati dal singolo attacco di ogni Arma e Tecnica, ricordando che questi nemici possiedono sempre 48 PV.

"<>" = indica l'Arma o la Tecnica a cui i boss ed i mini boss sono particolarmente vulnerabili. Questi ultimi di solito non godono della dell'invulnerabilità temporanea dopo aver subito un danno, perciò è indicata la quantità di danno subita dal singolo attacco di quell'Arma o di quella Tecnica. Per questo motivo non è detto che l'Arma o la Tecnica che causano singolarmente danni maggiori siano anche le più efficaci per eliminare quel mini boss.

ATTACCHI

attacchi a disposizione del nemico; accanto ad ognuno di essi è indicata la quantità di danni, espressi in PV persi, inflitta ai personaggi. Per 'X', dopo aver ottenuto la Super Corazza, questi valori saranno dimezzati: in caso di numeri dispari, il risultato verrà arrotondato per eccesso. Se non viene specificato diversamente, il Tenkuuha di Zero è sempre in grado di distruggere il proiettile nemico.

BATTON BONE B81

"Pipistrello da bombardamento"

DOVE SI TROVA

Bio Laboratory - Area 1a
Military Train - Area 1
Military Train - Area 2
Volcano ----- Area 1

ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER	
Aiming Laser	1	1	giallo	1
Double Cyclone	1	1	verde	1
Frost Tower	1	1	sfera	1
Ground Hunter	1	1	plasma	1
Lightning Web	2	1		
Rising Fire	1	1		
Soul Body	1			
Twin Slasher	3	1		
Nova Strike	1			

TECNICHE DI ZERO		Z-SABER	
Hyouretsuzan	1	Primo	1
Kuuzanzan	1	Secondo	1
Raijingeiki	1	Terzo	1
Rakuhouha	1	Aereo	1
Ryuenjin	1	Muro	1
Shippuuga	1		

ATTACCHI

1. Bomba [5 PV]

il Batton Bone B81 fa cadere una bomba in corrispondenza del personaggio per poi fuggire via. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un discreto raggio d'azione. Per evitarlo è necessario allontanarsi dal nemico oppure è possibile distruggere la Bomba con le Armi o con le Tecniche.

.. Contatto [3 PV]

Il Batton Bone B81 è un pipistrello che porta con sé una bomba. Il nemico si sposta volando e non è molto aggressivo. Una volta comparso sullo schermo, il Batton Bone B81 si limita a far cadere la sua Bomba sul personaggio per poi fuggire via. Per questo motivo è necessario attaccarlo dalla distanza, prima che possa rilasciare il suo esplosivo.

---+--- 'X'

Poiché il nemico è molto debole, è sufficiente colpirlo con l'X-Buster per eliminarlo con facilità.

---+--- ZERO

Il Batton Bone B81 si può sconfiggere facilmente usando il Fendente Aereo oppure il Kuenzan.

BEAM CANNON

"Piccoli cannoni fluttuanti"

DOVE SI TROVA

Air Force ----- Area 2

Final Weapon 1 - Area 1a

ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER	
Aiming Laser	1	1	giallo	2
Double Cyclone	1	1	verde	1
Frost Tower	1	1	sfera	1
Ground Hunter	2	1	plasma	1
Lightning Web	5	1		
Rising Fire	2	1		
Soul Body	1			
Twin Slasher	5	1		
Nova Strike	1			

TECNICHE DI ZERO

Z-SABER

Hyouretsuzan	1		Primo	2
Kuenzan	1		Secondo	1
Raijingeiki	1		Terzo	1
Rakuhouha	1		Aereo	1
Ryuenjin	1		Muro	1
Shippuuga	1			

ATTACCHI

1. Raggio laser [6 PV]

il Beam Cannon emette orizzontalmente un potente fascio luminoso. L'attacco è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per non subire danni è necessario posizionarsi più in basso del nemico.

.. Contatto [3 PV]

Il Beam Cannon è un piccolo mortaio volante. Il nemico non si sposta dalla sua zona ed è discretamente aggressivo. Una volta comparso sullo schermo, il Beam Cannon si limita solo ad aprire periodicamente il fuoco, perciò per eliminarlo facilmente bisogna attaccarlo nell'intervallo di tempo tra un Raggio laser ed il successivo. Il nemico non è in grado di voltarsi quindi si può sconfiggere in modo molto semplice anche attaccandolo alle spalle.

---+--- 'X'

Poichè il Beam Cannon è un avversario molto debole, è sufficiente colpirlo con l'X-Buster per eliminarlo.

---+--- ZERO

Per sconfiggere facilmente questo nemico bisogna usare la Tripla Combinazione oppure il Kuenzan.

BLAST RASTER

"Cannone con ventose"

DOVE SI TROVA

Bio Laboratory - Area 1b
Jungle ----- Area 1
Jungle ----- Area 2

ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER	
Aiming Laser	1	1	giallo	2
Double Cyclone	1	1	verde	1
Frost Tower	1	1	sfera	1
Ground Hunter	1	1	plasma	1
Lightning Web	4	1		
Rising Fire	1	1		
Soul Body	1			
Twin Slasher	4	1		
Nova Strike	1			

TECNICHE DI ZERO		Z-SABER	
Hyouretsuzan	1	Primo	1
Kuenzan	1	Secondo	1
Raijingeiki	1	Terzo	1
Rakuhouha	1	Aereo	1
Ryuenjin	1	Muro	1
Shippuuga	1		

ATTACCHI

1. Proiettile [3 PV]

il Blast Raster spara un proiettile in direzione del personaggio. L'attacco non è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario allontanarsi dal nemico oppure oltrepassare il proiettile con un salto.

.. Contatto [3 PV]

Il Blast Raster è una sfera munita di quattro ventose. Il nemico si sposta solo lungo pareti e soffitti e non è molto aggressivo. Il suo unico attacco è piuttosto semplice da evitare inoltre il Blast Raster apre il fuoco con bassa

frequenza, perciò si avrà tutto il tempo necessario per superarlo oppure eliminarlo.

---+--- 'X'

Poichè il Blast Raster si incontrerà spesso lungo i soffitti, è consigliato usare Armi che colpiscono in verticale per sconfiggerlo facilmente, come il Rising Fire oppure il Double Cyclone.

---+--- ZERO

Per eliminare senza difficoltà questo nemico è necessario utilizzare il Kuenzan oppure il Ryuenjin, in modo tale da raggiungere facilmente la parete o il soffitto lungo il quale si muove.

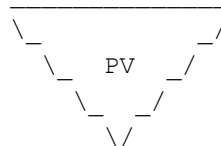
COLONNELLO (1° scontro)

"Il potente ufficiale della Repliforce"

DOVE SI TROVA

Memorial Hall - Area 1 (boss; solo per 'X')

ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER	
Aiming Laser	.	.	giallo	1
Double Cyclone	.	.	verde	1
Frost Tower	3	4 <>	sfera	2
Ground Hunter	.	.	plasma	2
Lightning Web	.	.		
Rising Fire	.	.		
Soul Body	.	.		
Twin Slasher	.	.		
Nova Strike	6			



ATTACCHI

1. Fendente [9 PV]

dopo essersi teletrasportato, il Colonnello attacca con un fendente verticale. L'attacco è molto rapido e possiede un breve raggio d'azione. Per evitarlo è necessario allontanarsi dal boss oppure saltare sul posto.

2. Lame celesti [6 PV]

il Colonnello scaglia orizzontalmente una serie di lame di energia ad altezze diverse. L'attacco è piuttosto rapido e copre una vasta area. Per evitare le lame basse è necessario superarle saltando mentre per non subire danni da quelle alte bisogna oltrepassarle da sotto usando lo Scatto.

.. Difesa [no]

il Colonnello può proteggersi dagli attacchi del personaggio tenendo la sua spada con la punta rivolta verso il basso.

.. Contatto [6 PV]

Il Colonnello è un guerriero armato di spada laser. Il nemico si sposta tramite il teletrasporto oppure compiendo un breve scatto ed è molto aggressivo. Lo scontro si svolge in una stanza di piccole dimensioni e priva di pareti laterali, perciò dovrete essere precisi nell'evitare i suoi assalti.

Rimanete sul lato sinistro dello schermo ed attendete che il Colonnello

scompaia dallo schermo. Quando ciò accade, calcolate in mente un paio di istanti e poi saltate subito sul posto: il boss comparirà davanti a voi per attaccarvi con il Fendente ma il suo attacco andrà a vuoto. Il Colonnello può eseguire uno o più assalti in successione, prima di posizionarsi con uno scatto dal lato opposto della stanza.

Caricate il Super Colpo dell'X-Buster e rilasciatelo solamente quando il boss inizia a scagliare le Lame celesti; in caso contrario il Colonnello respingerà il vostro attacco mettendosi in posizione di difesa.

Usando il Frost Tower, il boss subirà un danno pari a 3 PV per ogni colpo subito. Per sfruttare efficacemente questa Arma, posizionatevi ad un'estremità della stanza e rilasciate il cristallo mentre saltate per schivare il Fendente. In questo modo il Frost Tower potrà danneggiare il Colonnello sia mentre cade, sia quando il boss ricompare una seconda volta davanti a voi.

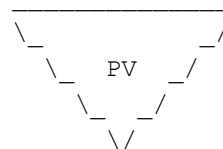
COLONNELLO (2° scontro)

"L'ufficiale combatte per proteggere la base di lancio della Repliforce"

DOVE SI TROVA

Space Port - Area 1 (boss)

ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER	
Aiming Laser	.	.	giallo	1
Double Cyclone	.	.	verde	1
Frost Tower	3	4 <>	sfera	2
Ground Hunter	.	.	plasma	2
Lightning Web	.	.		
Rising Fire	.	.		
Soul Body	.	.		
Twin Slasher	.	.		
Nova Strike	6			



TECNICHE DI ZERO

TECNICHE DI ZERO		Z-SABER	
Hyouretsuzan	4 <>	Primo	1
Kuuenzan	2	Secondo	1
Raijingeiki	.	Terzo	1
Rakuhouha	1	Aereo	.
Ryuenjin	2	Muro	2
Shippuuga	2		

ATTACCHI

1. Fulmine terreno [6 PV]

+ Scarica crescente [9 PV]

il Colonnello conficca la sua spada nel pavimento, generando sei fulmini che si dispongono ai suoi lati. Dopo qualche istante, da ognuno di essi viene scagliata contemporaneamente una scarica elettrica in verticale. L'attacco è molto rapido e copre una vasta area. Per non subire danni bisogna oltrepassare saltando i Fulmini terreni, poi posizionarsi negli spazi vuoti tra di essi per non venire colpiti dalle Scariche crescenti.

2. Onda d'urto [9 PV]

il Colonnello salta e scaglia un'onda di energia viola che si muove lungo il pavimento. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per non subire danni bisogna scalare le pareti.

3. Fendente [9 PV]
dopo essersi teletrasportato, il Colonnello attacca con un fendente verticale. L'attacco è molto rapido e possiede un breve raggio d'azione. Per evitarlo è necessario allontanarsi dal boss oppure saltare sul posto.

4. Lame celesti [6 PV]
il Colonnello scaglia orizzontalmente una serie di lame di energia ad altezze diverse. L'attacco è molto rapido e copre una vasta area. Per evitare le lame basse è necessario superarle saltando mentre per non subire danni da quelle alte bisogna oltrepassarle da sotto usando lo Scatto. In alternativa è possibile anche scalare le pareti.

.. Difesa [no]
il Colonnello può proteggersi dagli attacchi del personaggio tenendo la sua spada con la punta rivolta verso il basso.

.. Contatto [6 PV]

Il Colonnello è un guerriero armato di spada laser. Il nemico si sposta tramite il teletrasporto oppure compiendo un breve scatto ed è molto aggressivo. Lo scontro si svolge in una stanza di grandi dimensioni, perciò avrete tutto lo spazio necessario per schivare gli assalti del boss.

---+--- 'X'

Rispetto al primo scontro, il Colonnello sarà molto più aggressivo e le Lame celesti si muoveranno più rapidamente. Scalate una parete ed attendete che il boss scagli le tre Lame celesti. Quando l'ultima sta per uscire dallo schermo, eseguite un breve salto verso l'interno della stanza e rilasciate il Frost Tower mentre siete ancora in aria. Durante l'atterraggio, non scendete sul pavimento bensì ritornate direttamente sul muro: se fatto in maniera corretta, il Colonnello ricomparirà in corrispondenza del blocco di ghiaccio e subirà un danno pari a 3 PV per ogni colpo subito.

Quando invece il boss si teletrasporta al centro della stanza per generare i Fulmini, saltate verso il Colonnello e rilasciate il Frost Tower proprio sopra di lui, in modo tale che il blocco di ghiaccio lo danneggi mentre cade. Questa volta dovrete atterrare in uno spazio vuoto tra un Fulmine e l'altro, in modo tale da non venire colpiti dalle Scariche crescenti.

Dopo aver subito diversi danni, il Colonnello smetterà di scagliare le Lame celesti e si teletrasporterà più spesso per colpirvi con il Fendente. In questo caso la strategia rimane la stessa, perciò rimanete sulla parete e stavolta dovrete calcolare meglio il momento in cui usare il Frost Tower, prima di tornare sul muro.

---+--- ZERO

Durante la battaglia dovrete sfruttare ogni momento utile per attaccare il Colonnello ed essere precisi nei movimenti. Scalate una parete ed attendete che il boss scagli le tre Lame celesti. Quando ciò accade, arrivate in cima al muro ed eseguite il Super Rimbazzo verso l'interno della stanza, in modo tale da arrivare abbastanza vicini al boss per colpirlo con il Kuenzan.

Dopo essere atterrati, usate lo Shippuuga oppure il Primo Fendente per causare danni al Colonnello, prima che questi teletrasporti altrove. In seguito tornate sulla parete. Quando il boss sta per evocare i Fulmini, saltategli incontro per colpirlo con il Kuenzan poi rimanete vicini a lui, posizionandovi in uno spazio vuoto tra le Scariche crescenti. Da qui, attaccate più volte con la

Tripla Combinazione.

Il Colonnello risulta debole all'Hyouretsuzan, tuttavia è molto complicato colpire il boss con questa Tecnica, poichè si rischia di subire danni venendo a contatto con il militare, perciò è consigliato usare il Kuenzan.

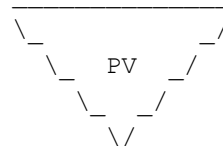
CYBER PEACOCK

"Vive nel Cyberspace ed è intenzionato di distruggere la rete informatica"

DOVE SI TROVA

Cyber Space ---- Area 2 (boss)
Final Weapon 2 - Area 1a

ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER	
Aiming Laser	.	.	giallo	1
Double Cyclone	2	2	verde	2
Frost Tower	.	.	sfera	3
Ground Hunter	.	.	plasma	3
Lightning Web	.	.		
Rising Fire	1	2		
Soul Body	4	<>		
Twin Slasher	.	.		
Nova Strike	6			



TECNICHE DI ZERO		Z-SABER	
Hyouretsuzan	.	Primo	1
Kuenzan	2	Secondo	1
Raijingeiki	2	Terzo	3
Rakuhouha	.	Aereo	3
Ryuenjin	4 <>	Muro	1
Shippuuga	1		

ATTACCHI

1. Ruota del pavone [9 PV]

Cyber Peacock ricompare sul pavimento, appoggia le mani al suolo ed estende le sue piume, illuminandole. L'attacco è molto rapido e copre un'area discreta. Per evitarlo bisogna rimanere sempre in movimento e poi allontanarsi il più possibile dal boss dopo che è riapparso. Nel caso in cui il personaggio, alla comparsa del boss, si trovi più in alto di lui, Cyber Peacock non userà la Ruota del pavone ma eseguirà un salto sul posto prima di teletrasportarsi nuovamente.

2. Piume automatiche [6 PV]

+ Esplosione [6 PV]

Cyber Peacock ricompare in volo, inquadra il personaggio con un mirino per poi scagliargli contro sette piume che lo inseguiranno. Nel caso in cui una piuma non riesca a colpire il bersaglio, essa si autodistruggerà dopo alcuni istanti, generando un'esplosione azzurra. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitare ogni piuma bisogna allontanarsi il più possibile dal boss e poi oltrepassarla usando un Salto con Scatto. Il Tenkuuha di Zero non può distruggere questo proiettile.

.. Contatto [5 PV]

+ Teletrasporto [6 PV]

la quantità di danni subita al contatto sarà maggiore nel caso in cui si venga toccati da Cyber Peacock quando questi appare sullo schermo dopo essersi teletrasportato.

Cyber Peacock è un pavone robotico. Il boss si sposta usando il teletrasporto ed è piuttosto aggressivo. La stanza dove si svolge lo scontro è di grandi dimensioni, perciò avrete tutto lo spazio necessario per schivare gli assalti nemici. Durante tutta la durata della battaglia, Cyber Peacock segue sempre lo stesso schema offensivo: compare tramite il teletrasporto, utilizza un suo attacco e poi svanisce nuovamente con il teletrasporto.

A seconda di dove ricompare il boss, cambierà l'attacco che starà per eseguire: apparendo sul pavimento, Cyber Peacock userà la Ruota del pavone; comparando in volo, il boss scaglierà le Piume automatiche. In entrambi i casi avrete pochi istanti per danneggiare Cyber Peacock poichè sarete subito costretti a schivare i suoi assalti.

---+--- 'X'

Tenete sempre pronto il Super Colpo dell'X-Buster e posizionatevi su uno dei due mattoni centrali del pavimento: da questa posizione il boss apparirà vicino a voi e potrete allontanarvi da lui, senza rimanere chiusi nell'angolo. Non appena Cyber Peacock si teletrasporta sul pavimento, eseguite subito uno Scatto verso la parete opposta, poi voltatevi, saltate e rilasciate il Super Colpo: in questo modo riuscirete a danneggiare il boss sia mentre esegue la Ruota del pavone, sia quando compie un balzo prima di teletrasportarsi di nuovo. Una volta che Cyber Peacock compare in aria invece, occupatevi solo di schivare le sue Piume automatiche.

Usando il Soul Body, il boss subirà un danno pari a 4 PV per ogni colpo subito e rimarrà vittima di un'interferenza che interromperà ogni suo assalto, costringendolo poi a teletrasportarsi subito. Con questa Arma potrete quindi impedire completamente al boss di attaccare, rendendo lo scontro molto più semplice.

---+--- ZERO

Il Robot rosso è piuttosto penalizzato durante questa battaglia poichè i suoi attacchi sono in genere a corto raggio, perciò dovrete avvicinarvi maggiormente a Cyber Peacock per infliggergli danni, riducendo così il tempo utile per schivare poi il suo assalto. Le tecniche migliori per ferire il boss sono il Fendente Aereo ed il Kuenzan, poichè permettono a Zero di attaccare mentre si sposta.

Cyber Peacock risulta debole al Ryuenjin: colpito da questa Tecnica, il boss subirà un'interferenza che interromperà ogni suo assalto, costringendolo poi a teletrasportarsi subito. Usando quindi il Ryuenjin non appena Cyber Peacock compare sullo schermo, potrete impedire completamente al boss di attaccare, rendendo lo scontro molto più semplice.

DEATH GUARDIAN

"Dispositivo munito di un grande scudo acuminato"

DOVE SI TROVA

Bio Laboratory - Area 2a

Final Weapon 1 - Area 1b

ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER	
Aiming Laser	1	1	giallo	2
Double Cyclone	.	.	verde	2
Frost Tower	1	1	sfera	1
Ground Hunter	1	1	plasma	1
Lightning Web	.	.		
Rising Fire	2	1		
Soul Body	.			
Twin Slasher	6	1		
Nova Strike	1			

TECNICHE DI ZERO		Z-SABER	
Hyouretsuzan	1	Primo	2
Kuuzanzan	1	Secondo	1
Raijingeiki	1	Terzo	1
Rakuhouha	1	Aereo	1
Ryuenjin	1	Muro	1
Shippuuga	1		

ATTACCHI

1. Raffica [3 PV]

il Death Guardian scaglia diversi proiettili in direzione del personaggio. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario allontanarsi dal nemico oppure oltrepassare i proiettili saltando.

.. Contatto [7 PV]

Il Death Guardian è un drone rosso munito di scudo. Il nemico si sposta volando ed è molto aggressivo. La caratteristica del Death Guardian risiede nel suo scudo, il quale, quando è abbassato, è in grado di proteggere il drone da ogni assalto. Per questo motivo, prima di attaccare, bisognerà attendere che il Death Guardian rialzi lo scudo; in alternativa è possibile eliminarlo con facilità colpendolo alle spalle.

---+--- 'X'

Poichè il Guardian è un avversario molto debole, è sufficiente colpirlo con l'X-Buster per eliminarlo, usando il giusto tempismo.

---+--- ZERO

Per sconfiggere facilmente il nemico è consigliato usare la Tripla Combinazione non appena solleva il suo scudo.

 DEJIRA

"Piccolo drone volante"

DOVE SI TROVA

Bio Laboratory - Area 1a
 Bio Laboratory - Area 1b

ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER	
Aiming Laser	1	1	giallo	1
Double Cyclone	1	1	verde	1
Frost Tower	1	1	sfera	1

Ground Hunter	1	1	plasma	1
Lightning Web	2	1		
Rising Fire	1	1		
Soul Body	1			
Twin Slasher	2	1		
Nova Strike	1			

TECNICHE DI ZERO

Hyouretsuzan	1	
Kuuenzan	1	
Raijingeiki	1	
Rakuhouha	1	
Ryuenjin	1	
Shippuuga	1	

Z-SABER

Primo	1
Secondo	1
Terzo	1
Aereo	1
Muro	1

ATTACCHI

1. Proiettile [3 PV]

il Dejira scaglia un proiettile in direzione del personaggio per poi fuggire via. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario allontanarsi dal nemico oppure superare il proiettile saltando.

.. Contatto [3 PV]

Il Dejira è un piccolo drone verde. Il nemico si sposta volando ed è molto aggressivo. Una volta comparso sullo schermo, il Dejira si limita ad aprire il fuoco una volta contro il personaggio per poi fuggire via. Il drone rimane visibile per pochi istanti, perciò è consigliato ignorarlo e continuare lungo il percorso.

---+--- 'X'

Poichè il Dejira è un avversario molto debole, è sufficiente colpirlo con l'X-Buster per eliminarlo.

---+--- ZERO

Per sconfiggere facilmente questo nemico è consigliato usare il Primo Fendente oppure il Kuuenzan.

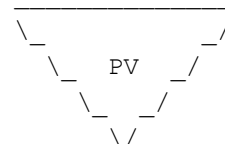
 DG-42L

"Vagone da combattimento"

DOVE SI TROVA

Military Train - Area 1 (mini boss)

ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER	
Aiming Laser	.	.	giallo	2
Double Cyclone	.	.	verde	3
Frost Tower	2	4	sfera	6
Ground Hunter	4	6	plasma	6
Lightning Web	6	4	<>	
Rising Fire	1	4		
Soul Body	.			
Twin Slasher	1	6		
Nova Strike	6			



TECNICHE DI ZERO		Z-SABER	
Hyouretsuzan	2	Primo	1
Kuuenzan	2	Secondo	1
Raijingeiki	3 <>	Terzo	1
Rakuhouha	1	Aereo	2
Ryuenjin	2	Muro	.
Shippuuga	2		

ATTACCHI

1. Affondi [6 PV]

il DG-42L esegue un affondo orizzontale con una delle sue tre lance. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitare la lancia alta e quella bassa, è sufficiente rimanere immobili. Per non subire danni da quella centrale bisogna saltare sul posto.

2. Raffica [4 PV]

il DG-42L scaglia dal suo cannone una serie di proiettili in direzione del personaggio. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario oltrepassare i proiettili saltando.

.. Contatto [no]

Il DG-42L è un grosso vagone viola armato di cannone e di lance. Il nemico rimane sempre sul lato sinistro dello schermo ed è piuttosto aggressivo. La stanza dove si svolge lo scontro possiede un piccolo vagone sulla destra, dove si trova il personaggio, ed un precipizio tra quest'ultimo ed il DG-42L. Per danneggiare il nemico bisogna distruggere una lancia e poi colpire la rispettiva apertura, prima che l'arma venga rigenerata. Distruggendo il cannone posto in cima al DG-42L non si causeranno danni al nemico.

---+--- 'X'

La prima cosa da fare è demolire il cannone del DG-42L: saltate sul posto ed usate i proiettili caricati dell'X-Buster per distruggerlo in breve tempo. Una volta rimosso questo ostacolo, sarà molto più semplice affrontare il mini boss. Sempre usando l'X-Buster, aprite il fuoco davanti a voi per demolire la lancia centrale del nemico; in seguito fate lo stesso, saltando sul posto, per distruggere anche quella superiore. Una volta rimasta solo la lancia inferiore, caricate il Super Colpo dell'X-Buster, attendete che la sbarra si ritragga e saltate sul vagone nemico per colpirla. Ripetete il procedimento sino ad eliminare definitivamente il DG-42L.

---+--- ZERO

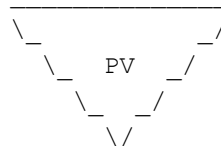
Rimanete sul lato destro dello schermo ed usate la Tripla Combinazione per danneggiare le varie lance del DG-42L. Non appena il mini boss apre il fuoco con il suo cannone, salite subito a bordo del vagone nemico e, sempre con la Tripla Combinazione, colpite ripetutamente la lancia più bassa: con un po' di fortuna riuscirete a distruggerla prima che si estenda. Dopo averlo fatto, usate sempre lo stesso attacco per demolire anche la lancia centrale. Una volta rimasta solo quella più alta, attendete che si estenda e, quando ciò accade, salite rapidamente in cima al DG-42L e distruggete il cannone. Rimanendo sempre sulla sommità del veicolo, usando il Terzo Fendente riuscirete a distruggere la lancia più alta, eliminando così il mini boss.

"Spia di Sigma"

DOVE SI TROVA

Final Weapon 1 - Area 1a (boss; solo per 'X')

ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER	
Aiming Laser	.	.	giallo	.
Double Cyclone	5	5 <>	verde	.
Frost Tower	.	.	sfera	2
Ground Hunter	.	.	plasma	2
Lightning Web	.	.		
Rising Fire	.	.		
Soul Body	.	.		
Twin Slasher	.	.		
Nova Strike	6			



ATTACCHI

1. Attacco in picchiata [9 PV]

+ Affondo [9 PV]

Double si aggancia al soffitto per poi lanciarsi in picchiata contro il pavimento. Una volta atterrato, il boss esegue un affondo in direzione del Robot blu. L'attacco è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per non farsi colpire dal primo assalto è necessario eseguire lo Scatto per allontanarsi dal boss mentre per schivare l'Affondo bisogna oltrepassare Double saltando oppure scalare le pareti.

2. Grande lama [9 PV]

Double scaglia frontalmente una lunga lama azzurra. L'attacco è piuttosto rapido, copre una vasta area e può essere scagliato ad altezze diverse. Per evitare la lama alta è necessario oltrepassarla da sotto usando lo Scatto. Per schivare quella bassa bisogna scalare le pareti.

3. Lama rotante [6 PV]

Double scaglia lungo il pavimento una lama circolare azzurra. L'attacco è discretamente rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo bisogna allontanarsi dal boss, oltrepassarlo saltando oppure scalare le pareti. Dopo aver subito diversi danni, Double potrà scagliare anche due lame in rapida successione.

4. Droni rotanti [4 PV]

se colpito dal Double Cyclone, dal corpo di Double possono generarsi due piccoli droni rotanti che si muovono rimbalzando lungo le pareti. L'attacco non è molto rapido e copre una vasta area. Per evitarlo è necessario rimanere sempre in movimento inoltre è possibile distruggere i Droni con le Armi.

5. Droni volanti [3 PV]

+ Proiettili [4 PV]

se colpito dal Double Cyclone, dal corpo di Double possono generarsi due piccoli droni volanti che aprono il fuoco verso il pavimento. L'attacco è piuttosto rapido e copre una vasta area. Per evitarlo è necessario rimanere sempre in movimento inoltre è possibile distruggere i Droni con le Armi.

.. Contatto [6 PV]

Double è la spia infiltratasi nei Maverick Hunter. Il boss si sposta compiendo balzi ed è molto aggressivo. Lo scontro si svolge in una stanza di piccole dimensioni, perciò dovrete essere precisi nello schivare gli assalti del boss.

Caricate il Super Colpo dell'X-Buster ed attendete che Double esegua l'Attacco in picchiata. Non appena il boss atterra, rilasciate il proiettile mentre vi avvicinate a lui e poi oltrepassatelo saltando quando esegue l'Affondo. Ricaricate il Super Colpo ed eseguite ogni volta questa strategia. Quando il boss scaglia la Lama rotante, attaccatelo allontanandovi gradualmente da lui: in questo modo potrete evitare facilmente anche la seconda lama, nel caso in cui venga lanciata.

Usando il Double Cyclone, il boss subirà un danno pari a 5 PV per ogni colpo subito tuttavia dal suo corpo potranno essere generati i Droni volanti oppure i Droni rotanti, rendendo in questo modo più difficile lo scontro, viste le ridotte dimensioni della stanza.

E-AT

"Abominevole robot delle nevi"

DOVE SI TROVA

Snow Base - Area 1

ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER	
Aiming Laser	2	1	giallo	6
Double Cyclone	.	.	verde	4
Frost Tower	.	.	sfera	2
Ground Hunter	4	3	plasma	1
Lightning Web	.	.		
Rising Fire	1	1		
Soul Body	1			
Twin Slasher	16	3		
Nova Strike	1			

TECNICHE DI ZERO		Z-SABER	
Hyouretsuzan	.	Primo	4
Kuuzanzan	1	Secondo	3
Raijingeiki	1	Terzo	1
Rakuhouha	2	Aereo	2
Ryuenjin	1	Muro	2
Shippuuga	1		

ATTACCHI

1. Masso [2 PV]

l'E-AT lancia una pietra con una traiettoria parabolica. L'attacco è discretamente rapido e possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarlo è necessario allontanarsi dal nemico oppure è possibile distruggere il Masso con le Armi o con le Tecniche.

2. Onda gelida [2 PV]

l'E-AT genera sul pavimento un'onda di ghiaccio. L'attacco è molto rapido e possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarlo è necessario allontanarsi dal nemico.

.. Contatto [3 PV]

L'E-AT è un grosso gorilla meccanico. Il nemico non si sposta mai dalla sua zona e non è molto aggressivo. Gli attacchi a disposizione dell'E-AT possiedono

entrambi un ridotto raggio d'azione, perciò per sconfiggere il nemico bisogna rimanere oltre la portata dei suoi assalti e colpirlo dalla distanza.

--++-- 'X'

L'Arma migliore per eliminare l'E-AT è l'X-Buster, poiché possiede un notevole raggio d'azione e può infliggergli danni ingenti in pochi istanti.

In alternativa si può usare anche il Ground Hunter.

--++-- ZERO

Per sconfiggere facilmente l'E-AT bisogna attendere che esegua un attacco e poi avvicinarsi subito a lui. In seguito colpirlo con la Tripla Combinazione.

EREGION

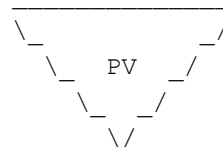
"Drago distruttore"

DOVE SI TROVA

Sky Lagoon - Area 1 (boss)

Sky Lagoon - Area 2 (boss)

ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER	
Aiming Laser	.	.	giallo	1
Double Cyclone	.	.	verde	2
Frost Tower	.	.	sfera	5 <>
Ground Hunter	.	.	plasma	.
Lightning Web	.	.		
Rising Fire	.	.		
Soul Body	.	.		
Twin Slasher	.	.		
Nova Strike	.	.		



TECNICHE DI ZERO		Z-SABER	
Hyouretsuzan	.	Primo	.
Kuuzanzan	.	Secondo	.
Raijingeiki	.	Terzo	.
Rakuhouha	.	Aereo	5 <>
Ryuenjin	.	Muro	.
Shippuuga	.		

ATTACCHI

1. Sfondamento [5 PV] {Area 1}

Eregion si posiziona sotto il pavimento e lo colpisce violentemente con un artiglio. L'attacco è molto rapido e possiede un ridotto raggio d'azione. Per non subire danni è necessario allontanarsi dal boss. Non è possibile precipitare attraverso le aperture generate da Eregion inoltre esse si rimargineranno facendole uscire e rientrare nello schermo.

2. Colpo d'artiglio [5 PV] {Area 1}

rimanendo sullo sfondo, Eregion esegue un attacco orizzontale con il suo artiglio. L'attacco è molto rapido e possiede un ridotto raggio d'azione. Per non subire danni è necessario allontanarsi dal boss.

3. Sfere energetiche [5 PV] {Area 1}

Eregion si posiziona all'altezza del pavimento ed emette frontalmente una coppia di globi luminosi. L'attacco non è molto rapido e possiede un discreto raggio d'azione. Per evitarlo è necessario scalare la parete

destra dello schermo.

.. Contatto [no] {Area 1}

4. Carica [5 PV] {battaglia}

Eregion attraversa volando il campo di battaglia. L'attacco è piuttosto rapido e copre una vasta area. Per non subire danni bisogna allontanarsi il più possibile dal boss oppure oltrepassarlo da sotto con lo Scatto.

5. Fendente d'artiglio [5 PV] {battaglia}

Eregion esegue un fendente diagonale con il suo artiglio. L'attacco è molto rapido e possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarlo è necessario allontanarsi dal nemico.

6. Raffica energetica [3 PV] {battaglia}

Eregion emette in direzione del personaggio tre globi luminosi. L'attacco non è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per non subire danni bisogna allontanarsi gradualmente dal boss oppure oltrepassare i globi saltando.

7. Raffica rapida [3 PV] {battaglia}

Eregion emette un gran numero di globi luminosi che si avvicinano al Robot gradualmente. L'attacco è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo bisogna allontanarsi il più possibile dal boss e poi oltrepassare saltando gli ultimi globi scagliati da Eregion.

.. Contatto [3 PV] {battaglia}

Eregion è un grosso drago verde. Il nemico si sposta volando ed è piuttosto aggressivo. Questo nemico si incontra sia nell'Area 1 della Sky Lagoon sia come boss della località.

Nel primo caso Eregion vi inseguirà all'interno del corridoio dove sono presenti i pannelli semicircolari che vi sbarreranno la strada. Non perdetevi tempo a demolire gli ostacoli bensì superateli e proseguite rapidamente, in modo tale da evitare gli artigli del nemico. Al termine di questo corridoio troverete un intero pannello circolare che dovrete necessariamente demolire. In questa fase, Eregion potrà comparire anche in primo piano, attaccando con le Sfere energetiche, e potrete pure sconfiggerlo, tuttavia questo non influirà sullo scontro che poi affronterete al termine della località.

La stanza dove si svolge la battaglia finale è di grandi dimensioni e priva di pareti laterali. In questa fase del gioco, il petto sarà l'unico punto vulnerabile del boss. Durante lo scontro, in genere Eregion rimane fermo sul posto per attaccare. Il boss è in grado di compiere un breve spostamento volando, oppure può uscire dallo schermo e riapparire dal lato opposto della stanza.

---X---

Rimanete sempre il più lontano possibile da Eregion e da qui caricate il Super Colpo dell'X-Buster. Una volta pronto, saltate e rilasciate il proiettile, in modo tale da colpire il petto del boss. Ripetete questa sequenza di azioni, stando attenti alle Raffiche eseguite dal boss.

---ZERO---

Attendete che Eregion esegua un attacco, schivatelo, poi iniziate subito l'offensiva usando il Fendente Aereo, l'unica Tecnica di Zero in grado di

danneggiare il boss. Colpite il boss un paio di volte poi allontanatevi da lui e preparatevi a schivare il suo prossimo assalto.

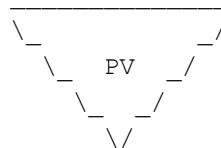
EYEZARD

"Dispositivo volante in grado di plasmare il ghiaccio"

DOVE SI TROVA

Snow Base - Area 1 (mini boss)

ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER	
Aiming Laser	.	.	giallo	1
Double Cyclone	2	.	verde	2
Frost Tower	.	.	sfera	3
Ground Hunter	1	2	plasma	3
Lightning Web	.	.		
Rising Fire	4	6 <>		
Soul Body	.			
Twin Slasher	1	2		
Nova Strike	6			



TECNICHE DI ZERO

Z-SABER

Hyouretsuzan	.		Primo	2
Kuuenzan	2		Secondo	2
Raijingeiki	.		Terzo	1
Rakuhouha	2		Aereo	1
Ryuenjin	3 <>		Muro	2
Shippuuga	2			

ATTACCHI

1. Pugno [4 PV]
+ Stalattiti [3 PV]

in forma di artiglio, l'Eyezard si richiude a mo' di pugno e colpisce il pavimento in corrispondenza del personaggio. Per via dell'urto, una serie di stalattiti cadono dal soffitto. L'attacco è piuttosto rapido e copre una vasta area. Per evitare il Pugno è necessario rimanere sempre in movimento mentre per non venire colpiti dalle Stalattiti bisogna spostarsi nelle zone dove esse sono ancora agganciate al soffitto oppure in quelle dove non sono più presenti.

2. Carica frontale [6 PV]

in forma di artiglio, l'Eyezard si lancia in orizzontale contro la parete di fronte a lui. L'attacco è piuttosto rapido e copre una vasta area. Per evitarlo bisogna oltrepassare il boss saltando, se questi si trova più in basso del Robot, oppure superarlo con lo Scatto, se l'Eyezard è situato più a nord del personaggio.

3. Carica furiosa [4 PV]

- + Frammenti [3 PV]

in forma di cristallo, l'Eyezard si sposta rimbalzando più volte contro le pareti della stanza. Dopo essersi fermato la prima volta, il nemico rilascia una serie di frammenti lungo le quattro diagonali; dopo averlo fatto la seconda volta, l'Eyezard li scaglia nelle quattro direzioni ortogonali. Successivamente il nemico riprenderà a rimbalzare senza fermarsi. L'attacco è piuttosto rapido e copre una vasta area. Per evitarlo

è necessario rimanere sempre in movimento, calcolando bene la traiettoria dell'Eyezard. Per schivare i Frammenti invece bisogna posizionarsi la prima volta al di sotto del nemico e la seconda volta in diagonale rispetto all'Eyezard.

.. Contatto [4 PV]

L'Eyezard è un dispositivo che attacca ricoprendosi di ghiaccio. Il nemico si sposta volando ed è piuttosto aggressivo. Il punto debole dell'Eyezard è il suo occhio rosso. La stanza dove si svolge lo scontro è di grandi dimensioni, perciò avrete tutto lo spazio necessario per schivare gli assalti nemici.

L'Eyezard possiede due modalità d'attacco, artiglio e cristallo. Nel primo caso il nemico fluttuerà senza curarsi della posizione del personaggio e potrà attaccare con la Carica frontale oppure con il Pugno. In questa fase dello scontro dovrete sempre rimanere a media distanza dall'Eyezard, in modo tale da avere subito la possibilità di contrattaccare, non appena il suo punto debole rimane esposto.

Dopo aver subito diversi danni, il nemico cambierà il suo rivestimento, ora a forma di cristallo. In questa modalità l'Eyezard inizierà a volare più rapidamente, rimbalzando per le pareti della stanza. Rimanete sempre in movimento, calcolando bene la traiettoria del nemico, e fate attenzione ai Frammenti scagliati. Sfruttate l'intervallo di tempo in cui l'Eyezard rimane immobile per generare un nuovo rivestimento per attaccarlo ripetutamente.

---+--- 'X'

Usando il Robot blu, rimanete a media distanza dal nemico e tenete sempre pronto il Super Colpo dell'X-Buster. In questo modo potrete facilmente attaccarlo non appena avrete la possibilità, sia in modalità artiglio, sia in modalità cristallo. Quando invece l'Eyezard rimane immobile per generare il suo rivestimento, usate invece i proiettili semplici dell'X-Buster.

---+--- ZERO

Quando l'Eyezard è in modalità artiglio, rimanete sempre alle spalle del mini boss e colpitelo con il Fendente Aereo oppure con la Tripla Combinazione. Una volta che l'Eyezard passa alla modalità cristallo invece, evitate i suoi assalti e danneggiatelo con la Z-Saber per rimuovere il suo rivestimento. Una volta demolito, colpite più volte il mini boss con il Fendente Aereo.

FLY GUNNER

"Piccolo cannone volante"

DOVE SI TROVA
Snow Base - Area 2

ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER	
Aiming Laser	1	1	giallo	2
Double Cyclone	1	1	verde	1
Frost Tower	1	1	sfera	1
Ground Hunter	2	1	plasma	1
Lightning Web	4	1		
Rising Fire	1	1		
Soul Body	1			

Twin Slasher	5	1
Nova Strike	1	

TECNICHE DI ZERO

Hyouretsuzan	1
Kuuenzan	1
Raijingeiki	1
Rakuhouha	1
Ryuenjin	1
Shippuuga	1

Z-SABER

Primo	2
Secondo	1
Terzo	1
Aereo	1
Muro	1

ATTACCHI

1. Raffica [2 PV]

il Fly Gunner scaglia diversi proiettili in direzione del personaggio. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario allontanarsi dal nemico oppure oltrepassare i proiettili saltando inoltre è possibile distruggerli con le Armi o con le Tecniche.

.. Contatto [3 PV]

Il Fly Gunner è un piccolo mortaio viola. Il nemico si sposta volando ed è piuttosto aggressivo. Una volta comparso sullo schermo, il Fly Gunner vola in modo casuale per poi aprire il fuoco contro il personaggio. Per questo motivo è consigliato ignorare il nemico oppure distruggerlo prima che possa eseguire la sua Raffica.

---+--- 'X'

Poichè il nemico è molto debole, è sufficiente colpirlo con l'X-Buster per eliminarlo con facilità.

---+--- ZERO

Per sconfiggere facilmente il Fly Gunner è consigliato usare la Tripla Combinazione oppure il Kuuenzan, in modo tale da distruggere anche i proiettili che il nemico scaglia.

FROST WALRUS

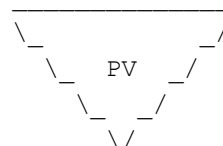
"Protegge l'arma segreta che giace nella Snow Base"

DOVE SI TROVA

Snow Base ----- Area 2 (boss)
Final Weapon 2 - Area 1a

ARMI DI 'X'

	nor	sup	X-BUSTER	
Aiming Laser	.	.	giallo	1
Double Cyclone	.	.	verde	2
Frost Tower	.	.	sfera	3
Ground Hunter	1	1	plasma	3
Lightning Web	1	1		
Rising Fire	4	5	<>	
Soul Body	.			
Twin Slasher	1	.		
Nova Strike	6			



TECNICHE DI ZERO

Z-SABER

Hyouretsuzan	.	Primo	2
Kuuzenzan	3	Secondo	2
Raijingeiki	1	Terzo	3
Rakuhouha	1	Aereo	2
Ryuenjin	5 <>	Muro	2
Shippuuga	1		

ATTACCHI

1. Grande cristallo [9 PV]
 - + Dardi di ghiaccio [6 PV]
 - + Sfere acuminate [6 PV]

Frost Walrus genera un grande cristallo che, cadendo sul pavimento, si può scindere in una serie di aculei allineati oppure in un gruppo di sfere acuminate che si conficcano nel suolo e nelle pareti. L'attacco non è molto rapido ma copre una vasta area. Per evitare il Grande cristallo ed i Dardi di ghiaccio bisogna allontanarsi il più possibile dal boss. Per non subire danni dalle Sfere acuminate invece bisogna distruggerle con le Armi oppure con le Tecniche.

2. Carica [6 PV]

Frost Walrus batte una volta i pugni e poi attraversa tutto il pavimento scivolando. Urtando contro il muro, il boss genera un'onda d'urto che fa perdere la presa al personaggio, nel caso in cui questi stia scalando la parete. L'attacco è discretamente rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario scalare le pareti laterali e poi oltrepassare il boss utilizzando il Super Rimbalzo.

3. Impatto [6 PV]

Frost Walrus batte due volte i pugni, esegue un balzo in avanti poi attraversa tutto il pavimento scivolando. Urtando contro il muro, il boss genera un'onda d'urto che fa perdere la presa al personaggio, nel caso in cui questi stia scalando la parete. L'attacco è discretamente rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario scalare le pareti laterali e poi oltrepassare il boss con il Super Rimbalzo.

In alternativa è possibile usare lo Scatto per superare il boss da sotto, mentre si trova ancora in aria.

4. Chiodi di ghiaccio [6 PV]

Frost Walrus scaglia verso l'alto una serie di aculei di ghiaccio che poi si conficcano nel pavimento. L'attacco è piuttosto rapido e copre una vasta area. Per evitarlo bisogna allontanarsi il più possibile dal boss.

È possibile distruggere i Chiodi con le Armi oppure con le Tecniche, tuttavia essi verranno demoliti anche dalla Carica o dall'Impatto di Frost Walrus.

- .. Contatto [6 PV]

Frost Walrus è un grosso tricheco corazzato. Il boss si sposta camminando e non è molto aggressivo. La stanza dove si svolge lo scontro è di grandi dimensioni perciò avrete tutto lo spazio necessario per schivare gli assalti nemici.

Gli attacchi usati maggiormente da Frost Walrus sono la Carica e l'Impatto, che vi costringeranno sempre a fuggire da lui per poi oltrepassarlo con il Super Rimbalzo. Per questo motivo, dopo aver danneggiato il boss, siate sempre pronti ad allontanarvi da lui, in modo tale da avere tutto il tempo necessario per schivarlo saltando dalla parete. Il segnale per prendere le distanze da Frost Walrus è quando quest'ultimo inizia a battere i pugni. Ricordatevi di distruggere sempre i Chiodi di ghiaccio o le Sfere acuminate che possono ostacolare i vostri movimenti.

---+--- 'X'

Durante la battaglia dovrete sempre tenere caricato il Super Colpo e rimanere il più lontano possibile. Avvicinatevi ad una parete e da qui attaccate il boss ripetutamente con l'X-Buster. Non appena Frost Walrus esegue la Carica oppure l'Impatto, scalate il muro ed oltrepassate il boss con un Super Rimbalzo. Una volta atterrati, raggiungete la parete opposta e da qui riprendete ad attaccare il boss.

Usando il Rising Fire, il boss subirà un danno pari a 4 PV per ogni colpo subito inoltre ogni suo assalto, tranne il Grande cristallo, verrà interrotto. Al termine dello stordimento temporaneo, Frost Walrus contrattaccherà spesso con una variante più lenta della Carica. Questo ultimo assalto non però non può essere contrastato dal Rising Fire.

---+--- ZERO

Il Robot rosso è piuttosto penalizzato durante questa battaglia poichè i suoi attacchi sono in genere a corto raggio, perciò dovrete avvicinarvi maggiormente a Frost Walrus per infliggergli danni, riducendo così il tempo utile per allontanarvi da lui. Le tecniche migliori per ferire il boss sono il Primo Fendente, quando siete sul pavimento, ed il Kuenzan, se volete attaccare mentre saltate.

Frost Walrus risulta debole al Ryuenjin: colpito da questa Tecnica, il boss andrà a fuoco ed interromperà ogni suo assalto, tranne il Grande cristallo. Al termine dello stordimento temporaneo, Frost Walrus contrattaccherà spesso con una variante più lenta della Carica. Questo ultimo assalto non però non può essere contrastato dal Ryuenjin.

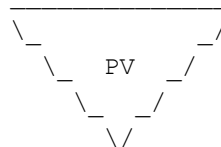
GENERAID CORE

"Nucleo che fornisce energia alla flotta aerea"

DOVE SI TROVA

Air Force - Area 2 (mini boss)

ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER	
Aiming Laser	1	8	giallo	1
Double Cyclone	2	4	verde	2
Frost Tower	2	8	sfera	4
Ground Hunter	4	6	plasma	4
Lightning Web	8	4	<>	
Rising Fire	4	8		
Soul Body	2			
Twin Slasher	1	6		
Nova Strike	6			



TECNICHE DI ZERO

Z-SABER

Hyouretsuzan	3	<>	Primo	.
Kuenzan	2		Secondo	.
Raijingeiki	.		Terzo	.
Rakuhouha	1		Aereo	3
Ryuenjin	2		Muro	.
Shippuuga	.			

ATTACCHI

1. Evocazione Beam Cannon [no]

il Generaid Core richiama continuamente sullo schermo diversi Beam Cannon che poi aprono una volta il fuoco con il loro Raggio laser, prima di uscire dalla stanza.

.. Contatto [no]

Il Generaid Core è una semisfera rossa inglobata nella parete orientale. Il nemico non si sposta mai dalla sua zona e non possiede attacchi diretti. La stanza dove si svolge lo scontro è di piccole dimensioni, perciò dovrete essere rapidi e precisi nello schivare il Raggio laser dei Beam Cannon.

Durante la battaglia dovrete innanzitutto eliminare i vari Beam Cannon che vengono richiamati continuamente dal mini boss: distruggete solo quelli che si posizionano all'altezza del pavimento, ignorando gli altri esemplari. Il mini boss è protetto anche da una corazza che si apre periodicamente quindi dovrete sfruttare questo breve lasso di tempo per infliggergli danni.

---+--- 'X'

Usate i proiettili caricati dell'X-Buster per eliminare rapidamente i Beam Cannon e, una volta che il Generaid Core avrà aperto la sua protezione, avvicinatevi ed aprite il fuoco con il Lightning Web per infliggergli danni ingenti.

---+--- ZERO

Durante lo scontro dovrete usare molto lo Scatto per spostarvi da un lato all'altro della stanza e distruggere i Beam Cannon evocati continuamente dal mini boss. Per attaccare il Generaid Core invece utilizzate il Kuuenzan, in modo tale da potervi spostare anche mentre siete in volo.

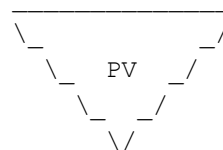
GENERALE

"Capo supremo della Repliforce"

DOVE SI TROVA

Final Weapon 1 - Area 1b (boss)

ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER	
Aiming Laser	.	.	giallo	1
Double Cyclone	.	.	verde	1
Frost Tower	.	.	sfera	2
Ground Hunter	.	.	plasma	2
Lightning Web	.	.		
Rising Fire	.	.		
Soul Body	.	.		
Twin Slasher	3	5	<>	
Nova Strike	6			



TECNICHE DI ZERO

		Z-SABER	
Hyouretsuzan	2	Primo	2
Kuuenzan	4	Secondo	2
Raijingeiki	3	Terzo	4
Rakuhouha	1	Aereo	.

ATTACCHI

1. Impatto fiammeggiante [9 PV]
atterrando sul pavimento, il Generale genera sul suolo una serie di fiamme azzurre. L'attacco è molto rapido e possiede un discreto raggio d'azione. Per evitarlo è necessario allontanarsi dal boss.
 2. Pugni a razzo [6 PV]
il Generale scaglia entrambi i suoi pugni, i quali si muovono per la sala. L'attacco non è molto rapido e copre una vasta area. Si rimane feriti solo venendo a contatto con i reattori, mentre è possibile posizionarsi sui Pugni senza subire danni.
 3. Anelli energetici [6 PV]
il Generale scaglia una serie di anelli di energia in direzione del Robot. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per non subire danni è necessario rimanere sempre in movimento oppure è possibile oltrepassare gli Anelli saltando. Il Tenkuuha di Zero non può distruggere questi proiettili.
 4. Dardi azzurri [3 PV]
dopo essere atterrato, il Generale scaglia orizzontalmente sei dardi azzurri, divisi in due gruppi da tre. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario scalare le pareti della stanza oppure è possibile oltrepassare saltando il gruppo più basso di Dardi. Il Tenkuuha di Zero non può distruggere questi proiettili.
- .. Contatto [9 PV]

Il Generale è il capo supremo della Repliforce. Il boss si sposta volando, non è molto aggressivo ed il suo unico punto vulnerabile è il volto. La stanza dove si svolge lo scontro è di grandi dimensioni perciò potrete schivare con facilità gli assalti del boss.

Solitamente il Generale rimane in volo su un lato dello schermo e da qui vi lancerà contro i suoi Pugni a razzo ed i suoi Anelli energetici. Dopo qualche assalto, il boss si muoverà lentamente da un lato all'altro dello schermo, senza attaccare.

---+--- 'X'

Quando il boss attacca con i Pugni a razzo e gli Anelli energetici, scalate la parete opposta e da qui usate il Super Colpo dell'X-Buster per danneggiarlo: anche se il Generale non è visibile sullo schermo, il proiettile sarà comunque in grado di ferirlo. Rimanendo sulla parete potrete poi schivare facilmente gli Anelli energetici scivolando lungo di essa.

Quando invece il boss vola per la stanza, rimanete ugualmente sulla parte superiore del muro opposto ma stavolta usate il Twin Slasher per attaccare il volto del Generale. Ricordate che mentre siete sulla parete subirete danni solo venendo a contatto con il reattore del boss.

---+--- ZERO

Quando il boss attacca con i Pugni a razzo e gli Anelli energetici, salite sul pugno più alto ed attendete che torni dal boss. Lungo il tragitto saltate sul posto per evitare gli Anelli energetici e siate pronti ad attaccare il Generale

con il Kuenzan. Cercate di colpire il boss durante la fase finale della capriola aerea, in modo tale da avere subito la possibilità di schivare i proiettili del Generale.

Quando invece il boss vola per la stanza, scalate la parete opposta ed usate il Fendente sul Muro per attaccare il volto del Generale. Ricordate che mentre siete sulla parete subirete danni solo venendo a contatto con il reattore del boss.

GIGA DEATH

"Possente automa lanciamissili"

DOVE SI TROVA

Air Force ----- Area 1
Volcano ----- Area 1
Volcano ----- Area 2
Final Weapon 1 - Area 1a
Final Weapon 1 - Area 1b

ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER	
Aiming Laser	4	1	giallo	10
Double Cyclone	.	.	verde	6
Frost Tower	.	.	sfera	4
Ground Hunter	8	5	plasma	1
Lightning Web	4	1		
Rising Fire	.	.		
Soul Body	.			
Twin Slasher	30	5		
Nova Strike	1			

TECNICHE DI ZERO		Z-SABER	
Hyouretsuzan	2	Primo	8
Kuenzan	1	Secondo	5
Raijingeiki	1	Terzo	2
Rakuhouha	4	Aereo	3
Ryuenjin	1	Muro	3
Shippuuga	2		

ATTACCHI

1. Razzo corazzato [6 PV]

Giga Death scaglia orizzontalmente dalla sua testa o dai suoi cannoni un missile indistruttibile. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario oltrepassarlo saltando. Il Tenkuuha di Zero non è in grado di distruggere il Razzo corazzato.

2. Coppia di missili [5 PV]

Giga Death scaglia dal suo dorso una coppia di razzi che si posizionano all'altezza del personaggio per poi avanzare orizzontalmente. L'attacco non è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario oltrepassare i missili saltando oppure è possibile distruggerli con le Armi o con le Tecniche.

.. Contatto [4 PV]

Giga Death è un grosso automa verde munito di tre bocche di fuoco. Il nemico

non si sposta mai dalla sua ed è molto aggressivo. La particolarità del Giga Death è quella di sparare Razzi indistruttibili perciò bisogna fare molta attenzione ad essi quando ci si avvicina al nemico. L'automa non è in grado di voltarsi quindi è facilmente eliminabile colpendolo alle spalle.

----- 'X'

Il Frost Tower è l'unica Arma in grado di bloccare i Razzi corazzati tuttavia essa non causa danni al Giga Death perciò è inutile in fase offensiva.

Per sconfiggere questo nemico bisogna usare i colpi caricati dell'X-Buster, possibilmente il proiettile al plasma, che garantisce l'eliminazione del Giga Death con un singolo attacco, grazie alle sfere celesti.

----- ZERO

Il Robot rosso non possiede Tecniche per distruggere i Razzi corazzati perciò è necessario evitarli con precisione. Per eliminare il Giga Death invece bisogna usare la Tripla Combinazione oppure il Primo Fendente, seguito subito dal Raijingeiki.

GUARDIAN

"Piccolo drone munito di uno scudo resistente"

DOVE SI TROVA

Bio Laboratory - Area 1a

Space Port ----- Area 1

ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER	
Aiming Laser	1	1	giallo	2
Double Cyclone	.	.	verde	2
Frost Tower	1	1	sfera	1
Ground Hunter	1	1	plasma	1
Lightning Web	.	.		
Rising Fire	2	1		
Soul Body	.			
Twin Slasher	6	1		
Nova Strike	1			

TECNICHE DI ZERO		Z-SABER	
Hyouretsuzan	1	Primo	2
Kuuzanzan	1	Secondo	1
Raijingeiki	1	Terzo	1
Rakuhouha	1	Aereo	1
Ryuenjin	1	Muro	1
Shippuuga	1		

ATTACCHI

1. Raffica [3 PV]

il Guardian scaglia diversi proiettili in direzione del personaggio.

L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione.

Per evitarlo è necessario allontanarsi dal nemico oppure oltrepassare i proiettili saltando.

.. Contatto [6 PV]

Il Guardian è un drone azzurro munito di scudo. Il nemico si sposta volando ed è molto aggressivo. La caratteristica del Guardian risiede nel suo scudo,

il quale, quando è abbassato, è in grado di proteggere il drone da ogni assalto. Per questo motivo, prima di attaccare, bisognerà attendere che il Guardian rialzi lo scudo; in alternativa è possibile eliminarlo facilmente colpendolo alle spalle.

----- 'X'

Poichè il Guardian è un avversario molto debole, è sufficiente colpirlo con l'X-Buster per eliminarlo, usando il giusto tempismo.

----- ZERO

Per sconfiggere facilmente il nemico è consigliato usare la Tripla Combinazione non appena solleva il suo scudo.

HORNET

"Soldato a bordo di una Ride Chaser"

DOVE SI TROVA

Marine Base - Area 1

Marine Base - Area 2

ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER
Aiming Laser	.	.	giallo .
Double Cyclone	.	.	verde .
Frost Tower	.	.	sfera .
Ground Hunter	.	.	plasma .
Lightning Web	.	.	
Rising Fire	.	.	
Soul Body	.	.	
Twin Slasher	.	.	
Nova Strike	.	.	

TECNICHE DI ZERO	Z-SABER
Hyouretsuzan	Primo .
Kuuzanzan	Secondo .
Raijingeiki	Terzo .
Rakuhouha	Aereo .
Ryuenjin	Muro .
Shippuuga	

ATTACCHI

.. Contatto [5 PV]

L'Hornet è un soldato robotico che guida una Ride Chaser. Il nemico si muove più lentamente del personaggio e non è molto aggressivo. In genere l'Hornet si trova sempre davanti al Robot ma può capitare anche che compaia in verso opposto e che vada incontro al personaggio saltando. Per eliminarlo bisogna colpirlo tre volte con i proiettili dell'Adion Ride Chaser oppure è possibile travolgerlo con il Turbo.

HOVER GUNNER

"Piccolo mortaio volante"

DOVE SI TROVA

Bio Laboratory - Area 2a
Bio Laboratory - Area 2c
Cyber Space ---- Area 2a
Marine Base ---- Area 1
Marine Base ---- Area 2
Final Weapon 1 - Area 1b

ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER	
Aiming Laser	1	1	giallo	2
Double Cyclone	1	1	verde	1
Frost Tower	1	1	sfera	1
Ground Hunter	2	1	plasma	1
Lightning Web	3	1		
Rising Fire	2	1		
Soul Body	1			
Twin Slasher	5	1		
Nova Strike	1			

TECNICHE DI ZERO		Z-SABER	
Hyouretsuzan	1	Primo	2
Kuuzanzan	1	Secondo	1
Raijingeiki	1	Terzo	1
Rakuhouha	1	Aereo	1
Ryuenjin	1	Muro	1
Shippuuga	1		

ATTACCHI

1. Raffica [3 PV]

L'Hover Gunner scaglia diversi proiettili in varie direzioni. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario allontanarsi dal nemico oppure oltrepassare i proiettili saltando inoltre è possibile distruggerli con le Armi o con le Tecniche.

.. Contatto [3 PV]

L'Hover Gunner è un piccolo mortaio verde. Il nemico si sposta volando ed è piuttosto aggressivo. Una volta comparso sullo schermo, l'Hover Gunner apre il fuoco in varie direzioni per poi fuggire via. Per questo motivo è consigliato ignorare il nemico oppure distruggerlo prima che possa eseguire la sua Raffica.

---+--- 'X'

Poichè il nemico è molto debole, è sufficiente colpirlo con l'X-Buster per eliminarlo con facilità.

---+--- ZERO

Per sconfiggere l'Hover Gunner facilmente è consigliato usare la Tripla Combinazione oppure il Kuuzanzan, in modo tale da distruggere anche i proiettili che il nemico scaglia.

ICE WING

"Volatile con il potere di congelare l'ambiente"

DOVE SI TROVA

Snow Base - Area 2

ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER	
Aiming Laser	2	1	giallo	5
Double Cyclone	.	.	verde	3
Frost Tower	.	.	sfera	2
Ground Hunter	4	3	plasma	1
Lightning Web	4	1		
Rising Fire	1	1		
Soul Body	1			
Twin Slasher	14	3		
Nova Strike	1			

TECNICHE DI ZERO		Z-SABER	
Hyouretsuzan	1	Primo	4
Kuuenzan	1	Secondo	3
Raijingeiki	1	Terzo	1
Rakuhouha	2	Aereo	2
Ryuenjin	1	Muro	2
Shippuuga	1		

ATTACCHI

- 1. Era glaciale [no]
- + Nemici [3 PV]
- + Stalattiti [1 PV]

l'Ice Wing emette un lampo che congela tutta l'area circostante: il suolo verrà ricoperto di ghiaccio, sui soffitti compariranno diverse stalattiti e gli eventuali altri nemici sullo schermo rimarranno congelati e ricoperti da aculei di ghiaccio. L'unico modo per evitare questo attacco è di distruggere l'Ice Wing prima che possa eseguirlo.

- .. Contatto [3 PV]

L'Ice Wing è un cigno robotico. Il nemico si sposta volando e non possiede attacchi diretti. Una volta comparso sullo schermo, l'Ice Wing si limita ad eseguire il suo attacco, congelando l'ambiente circostante, per poi fuggire via. Per questo motivo bisogna eliminarlo il prima possibile.

---+--- 'X'

Il modo migliore per sconfiggere l'Ice Wing in pochi istanti consiste nell'attaccarlo con il Super Colpo dell'X-Buster, seguito dai proiettili semplici di quest'Arma.

---+--- ZERO

La Tecnica più utile per eliminare questo nemico è il Kuuenzan, poichè permette di attaccare ripetutamente il bersaglio mentre è in volo. In alternativa bisogna portarsi alla stessa altezza dell'Ice Wing e colpirlo con la Tripla Combinazione.

 IRIS

"La sorella minore del Colonnello"

DOVE SI TROVA

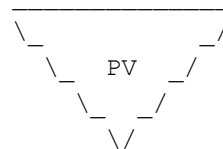
Final Weapon 1 - Area 1a (boss; solo per Zero)

TECNICHE DI ZERO

Hyouretsuzan	2	
Kuuenzan	2	
Raijingeiki	1	
Rakuhouha	1	
Ryuenjin	4	<>
Shippuuga	2	

Z-SABER

Primo	2
Secondo	2
Terzo	3
Aereo	.
Muro	3



ATTACCHI

1. Laser orizzontale [8 PV]

Iris scatta all'indietro poi emette in orizzontale un potente fascio luminoso. L'attacco è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario scalare le pareti.

2. Laser verticale [8 PV]

il prisma si posiziona nel pavimento, in corrispondenza del personaggio, per poi fermarsi ed emettere in verticale un potente fascio luminoso. L'attacco è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per non subire danni bisogna rimanere sul pavimento, non troppo lontano da una parete e, non appena il prisma si ferma, scalare subito il muro. In questo modo si riuscirà a schivare contemporaneamente anche il Laser orizzontale.

3. Droni volanti [4 PV]

ad ogni attacco subito dall'esoscheletro, Iris genererà automaticamente uno o più droni che poi si muoveranno in direzione del personaggio, per poi autodistruggersi al contatto. I nemici non sono molto rapidi e possono essere eliminati usando le Tecniche.

.. Contatto [4 PV]

si subiscono danni sia venendo a contatto con Iris che con il prisma.

Iris è la sorella del Colonnello e dopo essersi fusa con i resti del militare assume l'aspetto di un esoscheletro viola. Il boss si sposta volando e non è molto aggressivo. Lo scontro si svolge in una stanza di grandi dimensioni, perciò avrete tutto lo spazio necessario per schivare gli assalti del boss.

Per danneggiare Iris dovrete prima attaccarla più volte, in modo tale che lei esponga il prisma viola, il suo unico punto debole, e poi colpire quest'ultimo. Attaccando il boss però genererete anche diversi Droni volanti che si lanceranno contro di voi. Distruggeteli subito con il Kuuenzan oppure con il Ryuenjin, ed usate quest'ultima Tecnica per danneggiare il prisma di Iris. Cercate di colpire il punto debole del boss con la punta della spada, evitando così venire a contatto con il prisma.

Non appena Iris esegue uno scatto all'indietro, vuol dire che sta per emettere i Laser assieme al prisma, perciò interrompete l'offensiva e preparatevi a scalare la parete più vicina. Tenete il prisma lontano dal muro ed in questo caso potrete muovervi più liberamente lungo di esso mentre attaccate i Droni che vi assaliranno.

ITEM CARRIER

"Dispositivo per il primo soccorso"

DOVE SI TROVA

Il nemico può apparire casualmente in qualsiasi località, nel caso in cui il personaggio possieda pochi PV.

ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER	
Aiming Laser	.	.	giallo	1
Double Cyclone	1	1	verde	1
Frost Tower	1	1	sfera	1
Ground Hunter	1	1	plasma	1
Lightning Web	1	1		
Rising Fire	1	1		
Soul Body	1			
Twin Slasher	1	1		
Nova Strike	1			

TECNICHE DI ZERO		Z-SABER	
Hyouretsuzan	1	Primo	1
Kuuenzan	1	Secondo	1
Raijingeiki	1	Terzo	1
Rakuhouha	1	Aereo	1
Ryuenjin	1	Muro	1
Shippuuga	1		

ATTACCHI

.. Contatto [no]

L'Item Carrier è un piccolo drone che porta con sè un contenitore. Il nemico si sposta volando e non può in alcun modo danneggiare i personaggi. L'Item Carrier può apparire casualmente in qualsiasi località, ma solo quando 'X' o Zero possiedono pochi PV, e rimane fermo in volo. Una volta distrutto il drone, è necessario colpire il suo contenitore per ottenere l'oggetto curativo contenuto all'interno. L'Item Carrier uscirà dallo schermo dopo alcuni secondi, nel caso in cui non venga attaccato nel frattempo.

JET STINGRAY

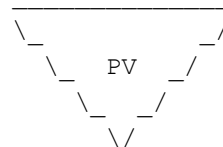
"Ha distrutto la città ed è fuggito verso il mare"

DOVE SI TROVA

Marine Base ---- Area 2 (boss)
 Final Weapon 2 - Area 1a

ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER	
Aiming Laser	.	.	giallo	1
Double Cyclone	1	2	verde	2
Frost Tower	4	5 <>	sfera	3
Ground Hunter	.	.	plasma	3
Lightning Web	.	.		
Rising Fire	.	.		
Soul Body	2			
Twin Slasher	1	2		
Nova Strike	6			

TECNICHE DI ZERO		Z-SABER	
Hyouretsuzan	4 <>	Primo	1
Kuuenzan	2	Secondo	1
Raijingeiki	.	Terzo	2
Rakuhouha	1	Aereo	2



ATTACCHI

1. Carica orizzontale [6 PV] {Area 2}
Jet Stingray esegue uno breve scatto in avanti. L'attacco è molto rapido e copre una discreta area. Per evitarlo è necessario allontanarsi il più possibile dal boss.
 2. Pesci gialli [6 PV] {Area 2}
Jet Stingray genera attorno a sé una serie di pesci gialli che poi lancia gradualmente contro il personaggio. L'attacco non è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per non subire danni è necessario colpire il boss con il Turbo, mentre si sta saltando, oppure è possibile distruggere i Pesci con i proiettili dell'Adion Ride Chaser o con il Turbo.
 3. Pesci azzurri [6 PV] {Area 2}
Jet Stingray genera tre pesci azzurri che avanzano sulla superficie dell'acqua. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario far avvicinare il più possibile i tre pesci e poi eseguire un balzo all'indietro con il veicolo.
 - .. Contatto [6 PV] {Area 2}
-
4. Turbine [no] {battaglia}
+ Super Carica [9 PV]
Jet Stingray scende in acqua, attrae a sé il personaggio con un turbine e poi si lancia in orizzontale. L'attacco è piuttosto rapido e copre una vasta area. Il Turbine non causa danni mentre per non venire colpiti dalla Super Carica è necessario scalare le pareti oppure oltrepassare il boss con un salto.
 5. Carica verticale [9 PV] {battaglia}
Jet Stingray attraversa verticalmente lo schermo prima verso il basso e poi verso l'alto. L'attacco è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario rimanere sempre in movimento.
 6. Carica orizzontale [7 PV] {battaglia}
Jet Stingray scende in acqua ed attraversa orizzontalmente tutto il fondale per poi volare via. L'attacco è molto rapido e copre una vasta area. Per evitarlo è necessario posizionarsi al di sotto del boss, prima che lo esegua, oppure oltrepassare Jet Stingray saltando.
 7. Pesci azzurri [6 PV] {battaglia}
rimanendo in volo, Jet Stingray genera quattro pesci azzurri che avanzano orizzontalmente e poi, a contatto con una parete, scendono in acqua e si muovono lungo il fondale. L'attacco non è molto rapido ma possiede un discreto raggio d'azione. Per evitarlo è necessario oltrepassare saltando i vari esemplari oppure è possibile eliminarli con le Armi o con le Tecniche.
 8. Pesci porpora [6 PV] {battaglia}
rimanendo in volo, Jet Stingray genera cinque pesci porpora che avanzano orizzontalmente e poi, in corrispondenza del personaggio oppure a contatto con una parete, scendono in acqua e si muovono lungo il fondale. L'attacco non è molto rapido ma possiede un discreto raggio d'azione. Per evitarlo è necessario oltrepassare saltando i vari esemplari oppure è possibile eliminarli con le Armi o con le Tecniche.

Jet Stingray è una grossa razza umanoide. Il boss si sposta volando ed è molto aggressivo. Questo nemico si incontra sia nell'Area 2 della Marine Base sia come boss della località.

Nel primo caso Jet Stingray vi inseguirà mentre siete a bordo dell'Adion Ride Chaser. Il metodo più semplice per sbarazzarsi del boss consiste nel colpirlo con il Turbo del veicolo: in questo modo Jet Stingray uscirà subito dallo schermo, prima di riapparire successivamente.

Una volta giunti nell'ultima parte della località, inizierà lo scontro vero e proprio. La stanza dove si svolge lo scontro è di piccole dimensioni e possiede una zona sottomarina con un fondale concavo, perciò dovrete fare attenzione ai movimenti del boss.

Durante tutta la durata della battaglia, Jet Stingray segue quasi sempre lo stesso schema offensivo: compare dall'alto, esegue il suo attacco e fugge via usando la Carica orizzontale, per poi riapparire dal lato opposto della stanza.

----- 'X'

Quando Jet Stingray è in volo, posizionatevi di fronte a lui, scalando la parete opposta ed iniziate ad accumulare energia. Non appena il boss genera i Pesci, attendete che questi si avvicinino il più possibile a voi e, con un singolo Super Colpo dell'X-Buster, riuscirete a distruggerli tutti ed a danneggiare Jet Stingray contemporaneamente. Dopo averlo fatto, siate pronti ad eseguire il Super Rimbalzo per schivare la sua Carica verticale. Scalate poi la parete opposta e ripetete la strategia. Quando invece il boss scende in acqua, usate di continuo lo Scatto per allontanarvi da lui e poi oltrepassatelo saltando per non farvi colpire dalla sua Carica orizzontale.

Usando il Frost Tower, il boss subirà un danno pari a 4 PV per ogni colpo subito inoltre ogni suo assalto verrà interrotto. Scendete in acqua ed attendete che Jet Stingray compaia sullo schermo. Posizionatevi sotto di lui, poi saltate ed utilizzate il Frost Tower, prima che il boss inizi a muoversi. Se fatto con il giusto tempismo, Jet Stingray rimarrà congelato ed in seguito uscirà dallo schermo senza aver compiuto alcun attacco. Ripetete questa strategia sino alla sconfitta del boss.

----- ZERO

Quando Jet Stingray è in volo, posizionatevi al di sotto del boss, rimanendo a contatto con la parete e rivolti verso il centro della stanza. Da qui saltate sul posto ed attaccate Jet Stingray con il Fendente Aereo oppure con il Kuenzan. Smettete di colpirlo quando vi vengono incontro i Pesci azzurri o quelli porpora e, con il giusto tempismo, usate il Primo Fendente per eliminarli. Dopo che il boss attraversa la stanza, raggiungete la parete opposta e riutilizzate questa strategia

Rimanendo a contatto con il muro sarete fuori dalla portata della Carica orizzontale ed inoltre non subirete danni al contatto quando Jet Stingray scenderà in acqua per eseguire il Turbine: in questo modo avrete l'opportunità di colpire il boss alle spalle in tutta sicurezza.

Jet Stingray risulta debole all'Hyouretsuzan, il quale lo ricopre di ghiaccio, interrompe il suo assalto e costringe il boss ad uscire subito dallo schermo. Tuttavia è molto complicato colpire Jet Stingray con questa Tecnica perciò è consigliato usare maggiormente il Fendente Aereo ed il Kuenzan.

KILL FISHER

"Pesce volante"

DOVE SI TROVA

Jungle - Area 1

ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER	
Aiming Laser	1	1	giallo	1
Double Cyclone	1	1	verde	1
Frost Tower	1	1	sfera	1
Ground Hunter	1	1	plasma	1
Lightning Web	3	1		
Rising Fire	1	1		
Soul Body	1			
Twin Slasher	3	1		
Nova Strike	1			

TECNICHE DI ZERO

Z-SABER

Hyouretsuzan	1		Primo	1
Kuuenzan	1		Secondo	1
Raijingeiki	1		Terzo	1
Rakuhouha	1		Aereo	1
Ryuenjin	1		Muro	1
Shippuuga	1			

ATTACCHI

1. Carica [3 PV]

il Kill Fisher si alza leggermente di quota per poi lanciarsi contro il personaggio ed uscire dallo schermo. L'attacco è discretamente rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo bisogna oltrepassare il nemico con un salto.

.. Contatto [3 PV]

Il Kill Fisher è un pesce volante porpora. Il nemico si sposta volando ed è piuttosto aggressivo. Inizialmente il Kill Fisher rimane immobile sul pavimento oppure in fondo ai precipizi e comincia a muoversi solo quando il personaggio gli si avvicina. In questo caso il nemico si lancia contro di lui per poi uscire dallo schermo.

---+--- 'X'

Poichè il nemico è molto debole, è sufficiente colpirlo con l'X-Buster per eliminarlo con facilità.

---+--- ZERO

Il Kill Fisher è un avversario non molto pericoloso, tuttavia a causa della sua velocità è consigliato eliminarlo con il Fendente Aereo oppure con il Kuuenzan.

KING POSEIDON

"Potente guerriero del mare"

DOVE SI TROVA

Jungle - Area 1

ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER	
Aiming Laser	2	1	giallo	6
Double Cyclone	.	.	verde	4
Frost Tower	1	1	sfera	2
Ground Hunter	.	.	plasma	1
Lightning Web	1	1		
Rising Fire	4	1		
Soul Body	1			
Twin Slasher	.	.		
Nova Strike	1			

TECNICHE DI ZERO		Z-SABER	
Hyouretsuzan	1	Primo	4
Kuuenzan	1	Secondo	3
Raijingeiki	1	Terzo	1
Rakuhouha	2	Aereo	2
Ryuenjin	1	Muro	2
Shippuuga	1		

ATTACCHI

1. Affondo [6 PV]

il King Poseidon fa roteare il suo tridente e poi esegue un affondo in orizzontale con la sua arma. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarlo è necessario allontanarsi dal nemico. Roteando il tridente, il King Poseidon è in grado di respingere i proiettili del personaggio.

2. Dardi frontali [3 PV]

il King Poseidon scaglia dal suo dorso una coppia di dardi che si muove in orizzontale. L'attacco è abbastanza rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario oltrepassare i dardi saltando.

3. Dardi aerei [3 PV]

il King Poseidon salta sul posto e scaglia tre dardi a diverse angolazioni. L'attacco è abbastanza rapido e copre un'area discreta. Per non subire danni bisogna posizionarsi negli spazi vuoti tra un dardo e l'altro.

.. Contatto [3 PV]

Il King Poseidon è un automa armato di tridente. Il nemico non si sposta mai dalla sua zona e si muove solamente compiendo salti sul posto. Il King Poseidon è in grado di attaccare sia sulla lunga che sulla breve distanza perciò bisogna fare molta attenzione quando lo si affronta. Nel gioco esistono due tipi di King Poseidon, viola o verde: la variante verde non esegue mai l'Affondo.

---X'

L'Arma più adatta per eliminare questo nemico è il Lightning Web, in grado di distruggere il King Poseidon con un solo attacco. In alternativa è possibile usare anche l'X-Buster, ma solo dalla lunga distanza.

---ZERO

La Tecnica migliore per sconfiggere il King Poseidon è la Tripla Combinazione oppure il Kuuenzan, poichè entrambe possono danneggiare il nemico e distruggere i suoi Dardi contemporaneamente.

KNOT BERET B

"Fante armato di bombe"

DOVE SI TROVA

Sky Lagoon ----- Area 1
Military Train - Area 1
Military Train - Area 2
Space Port ----- Area 1

ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER	
Aiming Laser	1	1	giallo	2
Double Cyclone	1	1	verde	2
Frost Tower	1	1	sfera	1
Ground Hunter	2	1	plasma	1
Lightning Web	6	1		
Rising Fire	2	1		
Soul Body	1			
Twin Slasher	6	1		
Nova Strike	1			

TECNICHE DI ZERO		Z-SABER	
Hyouretsuzan	1	Primo	2
Kuuzanzan	1	Secondo	1
Raijingeiki	1	Terzo	1
Rakuhouha	1	Aereo	1
Ryuenjin	1	Muro	1
Shippuuga	1		

ATTACCHI

1. Bomba [5 PV]

il Knot Beret B lancia una bomba con una traiettoria parabolica. L'attacco è discretamente rapido e possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarlo è necessario allontanarsi dal nemico. Il Tenkuuha di Zero non può demolire la bomba.

.. Contatto [3 PV]

Il Knot Beret B è un soldato marrone munito di esplosivo. Il nemico si sposta camminando e non è molto aggressivo. L'unico attacco a disposizione del Knot Beret B è semplice da schivare però può diventare pericoloso nel caso in cui il nemico si trovi più in alto del personaggio.

----- 'X'

Poichè il Knot Beret B è molto debole, è sufficiente colpirlo con l'X-Buster per eliminarlo con facilità.

----- ZERO

Per sconfiggere facilmente questo nemico è consigliato usare il Kuuzanzan oppure la Tripla Combinazione.

KNOT BERET G

"Fante armato di pistola"

DOVE SI TROVA

Sky Lagoon ----- Area 1
Military Train - Area 2
Space Port ----- Area 1

ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER	
Aiming Laser	1	1	giallo	2
Double Cyclone	1	1	verde	2
Frost Tower	1	1	sfera	1
Ground Hunter	2	1	plasma	1
Lightning Web	6	1		
Rising Fire	2	1		
Soul Body	1			
Twin Slasher	6	1		
Nova Strike	1			

TECNICHE DI ZERO		Z-SABER	
Hyouretsuzan	1	Primo	2
Kuuenzan	1	Secondo	1
Raijingeiki	1	Terzo	1
Rakuhouha	1	Aereo	1
Ryuenjin	1	Muro	1
Shippuuga	1		

ATTACCHI

1. Proiettile [2 PV]

il Knot Beret G spara un proiettile in direzione del personaggio. L'attacco non è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario allontanarsi dal nemico oppure oltrepassare il proiettile con un salto. Il Tenkuuha di Zero non può distruggere la sfera.

.. Contatto [3 PV]

Il Knot Beret G è un soldato verde munito di pistola. Il nemico si sposta camminando e non è molto aggressivo. L'unico attacco a disposizione del Knot Beret G è semplice da schivare però può diventare pericoloso nel caso in cui il nemico si trovi più in alto del personaggio.

---+--- 'X'

Poichè il Knot Beret G è molto debole, è sufficiente colpirlo con l'X-Buster per eliminarlo con facilità.

---+--- ZERO

Per sconfiggere facilmente questo nemico è consigliato usare il Kuuenzan oppure la Tripla Combinazione.

KNOT BERET S

"Fante munito di snowboard"

DOVE SI TROVA

Snow Base - Area 1

ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER	
Aiming Laser	1	1	giallo	1

Double Cyclone	1	1	verde	1
Frost Tower	1	1	sfera	1
Ground Hunter	1	1	plasma	1
Lightning Web	2	1		
Rising Fire	1	1		
Soul Body	1			
Twin Slasher	3	1		
Nova Strike	1			

TECNICHE DI ZERO		Z-SABER		
Hyouretsuzan	1	Primo		1
Kuuzanzan	1	Secondo		1
Raijingeiki	1	Terzo		1
Rakuhouha	1	Aereo		1
Ryuenjin	1	Muro		1
Shippuuga	1			

ATTACCHI

.. Contatto [1 PV]

Il Knot Beret S è un soldato a bordo di uno snowboard. Il nemico scivola rapidamente e non è affatto aggressivo. Il Knot Beret S si limita a scendere lungo le rampe di neve, senza curarsi della posizione del personaggio. Per tale motivo è consigliato ignorarlo e proseguire lungo il percorso.

---+--- 'X'

Poichè il Knot Beret S è molto debole, è sufficiente colpirlo con l'X-Buster per eliminarlo con facilità.

---+--- ZERO

Per sconfiggere facilmente questo nemico è consigliato usare il Primo Fendente o il Kuuzanzan, oppure lo Shippuuga.

 KYUNNBYUNN

"Ape robotica"

DOVE SI TROVA

Sky Lagoon - Area 2

Jungle ----- Area 2

ARMI DI 'X'		nor	sup	X-BUSTER	
Aiming Laser	1	1	giallo		1
Double Cyclone	1	1	verde		1
Frost Tower	1	1	sfera		1
Ground Hunter	1	1	plasma		1
Lightning Web	2	1			
Rising Fire	1	1			
Soul Body	1				
Twin Slasher	2	1			
Nova Strike	1				

TECNICHE DI ZERO		Z-SABER		
Hyouretsuzan	1	Primo		1
Kuuzanzan	1	Secondo		1
Raijingeiki	1	Terzo		1

Rakuhouha	1	Aereo	1
Ryuenjin	1	Muro	1
Shippuuga	1		

ATTACCHI

1. Carica [3 PV]

il Kyunnbyunn si lancia contro il personaggio per poi uscire dallo schermo. L'attacco è discretamente rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo bisogna oltrepassare il nemico con un salto.

.. Contatto [3 PV]

Il Kyunnbyunn è una piccola ape meccanica. Il nemico si sposta volando ed è piuttosto aggressivo. Inizialmente il Kyunnbyunn rimane immobile e comincia a muoversi solo quando il personaggio gli si avvicina. In questo caso il nemico si lancia contro di lui per poi uscire dallo schermo. Il Kyunnbyunn di solito si trova in gruppi oppure può essere generato dal Mega Nest.

---+--- 'X'

Poichè il nemico è molto debole, è sufficiente colpirlo con l'X-Buster per eliminarlo con facilità.

---+--- ZERO

Per sconfiggere facilmente il Kyunnbyunn è consigliato usare il Primo Fendente oppure il Kuenzan.

MAD BULL 97

"Bulldozer munito di trivelle"

DOVE SI TROVA

Sky Lagoon - Area 1

ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER	
Aiming Laser	.	.	giallo	11
Double Cyclone	.	.	verde	6
Frost Tower	.	.	sfera	3
Ground Hunter	.	.	plasma	.
Lightning Web	.	.		
Rising Fire	.	.		
Soul Body	.	.		
Twin Slasher	.	.		
Nova Strike	.	.		

TECNICHE DI ZERO		Z-SABER	
Hyouretsuzan	.	Primo	6
Kuenzan	.	Secondo	3
Raijingeiki	.	Terzo	2
Rakuhouha	.	Aereo	4
Ryuenjin	.	Muro	.
Shippuuga	.		

ATTACCHI

1. Carica [3 PV]

rimasto senza trivelle, il Mad Bull 97 si lancia contro il personaggio.

L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione.
Per evitarlo bisogna oltrepassare il nemico con un salto.

.. Contatto [4 PV]

Il Mad Bull 97 è un veicolo giallo munito di trivelle. Il nemico non è molto rapido nel muoversi, nè particolarmente aggressivo. Il Mad Bull 97 si limita ad avanzare lentamente lungo il pavimento ma, una volta distrutte le trivelle, il nemico aumenterà la sua velocità. Quando ciò accade è consigliato superare il Mad Bull 97 con un salto. Il veicolo non è in grado di voltarsi quindi è facilmente eliminabile colpendolo alle spalle.

---+--- 'X'

Il modo migliore per eliminare il Mad Bull 97 consiste nell'usare i proiettili semplici dell'X-Buster per distruggere le trivelle, seguito dal Super Colpo per eliminare il nemico.

---+--- ZERO

Per sconfiggere questo nemico è consigliato avvicinarsi il più possibile ed eseguire poi la Tripla Combinazione: in questo modo si riuscirà a distruggere assieme sia le trivelle che il veicolo.

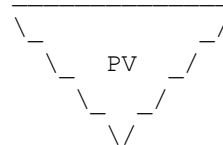
MAGMA DRAGON

"Ha tradito i Maverick Hunter e si è rifugiato in un vulcano"

DOVE SI TROVA

Volcano ----- Area 2 (boss)
Final Weapon 2 - Area 1a

ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER	
Aiming Laser	.	.	giallo	1
Double Cyclone	4	5 <>	verde	2
Frost Tower	.	.	sfera	3
Ground Hunter	.	.	plasma	3
Lightning Web	2	2		
Rising Fire	.	.		
Soul Body	.	.		
Twin Slasher	.	.		
Nova Strike	6			



TECNICHE DI ZERO

Z-SABER

Hyouretsuzan	.		Primo	1
Kuuzanzan	2		Secondo	1
Raijingeiki	4 <>		Terzo	1
Rakuhouha	1		Aereo	1
Ryuenjin	.		Muro	1
Shippuuga	1			

ATTACCHI

1. Fiammata [9 PV]

Magma Dragoon si posiziona ad un'estremità del pavimento ed emette una lunga fiammata orizzontale dalla sua bocca. L'attacco è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario scalare le pareti.

2. Shouryuken [8 PV]

Magma Dragoon si ricopre di fiamme ed esegue un montante aereo. L'attacco è molto rapido e copre un'area discreta. Per evitarlo bisogna allontanarsi dal boss.

3. Hadouken [6 PV]

Magma Dragoon emette orizzontalmente dalle mani una fiammata. L'attacco è molto rapido, possiede un notevole raggio d'azione e può essere eseguito a mezz'altezza oppure radente al pavimento. Per non subire danni dalla fiammata alta, bisogna usare lo Scatto per passarvi da sotto; per schivare quella bassa, è necessario oltrepassarla saltando.

4. Tenmakujinkyaku [6 PV]

Magma Dragoon compie un balzo e poi esegue un calcio volante in picchiata diagonale. L'attacco è piuttosto rapido e copre un'area discreta. Per non subire danni bisogna allontanarsi dal boss.

5. Sfera infuocata [4 PV]

+ Colonna di lava [9 PV]

Magma Dragoon scaglia un globo luminoso in una delle due pozze di lava. Dopo alcuni istanti, da essa si solleva una colonna incandescente. L'attacco è discretamente rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitare la Sfera è necessario non saltare mentre per non subire danni dalla Colonna non bisogna scalare la parete adiacente. Il Tenkuuha di Zero non può distruggere il globo luminoso.

6. Meteore [4 PV]

Magma Dragoon si ricopre di energia e richiama dall'alto una serie di rocce che precipitano diagonalmente sul pavimento. L'attacco è piuttosto rapido e copre una vasta area. Per evitarlo è necessario distruggere le Meteore con le Armi oppure con le Tecniche.

.. Contatto [4 PV]

Magma Dragoon è una grossa lucertola umanoide. Il boss si sposta compiendo balzi ed è piuttosto aggressivo. La stanza dove si svolge lo scontro è di grandi dimensioni mentre il pavimento possiede ad ogni estremità un'apertura dalla quale si può cadere nella lava, causando la morte istantanea del personaggio.

Durante la battaglia dovrete fare particolare attenzione ai balzi di Magma Dragoon, poichè il boss può eseguire sia un salto piuttosto alto, che di solito è seguito da un Tenmakujinkyaku, sia uno più corto: controllate bene l'altezza dei suoi balzi quando decidete di passargli da sotto. Tenete sempre il boss all'interno della schermata, in modo tale da controllare i suoi movimenti e soprattutto gli attacchi che sta per eseguire.

Possedendo ancora la Raiden Ride Armor, il boss subirà 1 PV di danno dagli attacchi semplici e 2 PV dall'affondo caricato.

---+--- 'X'

Usando il Robot blu, tenete sempre pronto il Super Colpo dell'X-Buster, oltrepassate il boss da sotto con uno Scatto, quando questi salta, e passate all'attacco non appena Magma Dragoon atterra. In questo modo avrete poi il tempo necessario per allontanarvi da lui e preparare il successivo Super Colpo da scagliare.

Tramite il Double Cyclone, il boss subirà un danno pari a 4 PV per ogni colpo subito inoltre rimarrà temporaneamente stordito, interrompendo ogni suo

assalto. Al termine della paralisi, Magma Dragoon salterà dal lato opposto del pavimento, perciò colpitelo nuovamente con questa Arma non appena atterra.

--++-- ZERO

Il Robot rosso è piuttosto penalizzato durante questa battaglia poichè i suoi attacchi sono in genere a corto raggio, perciò dovrete avvicinarvi maggiormente a Magma Dragoon per infliggergli danni. Il momento migliore per attaccare il boss è quando sta atterrando subito dopo aver eseguito uno Shouryuken tuttavia, per essere sicuri di non subire danni, dovrete sfruttare l'intera lunghezza della Z-Saber, in modo tale da avere sempre la possibilità di allontanarvi dal boss.

Magma Dragoon risulta debole al Raijingeiki, tuttavia questa Tecnica non gli provoca alcun effetto particolare, costringe all'immobilismo Zero e ciò aumenta le possibilità di essere colpiti dagli attacchi del boss. Per questo motivo non è consigliato usarla durante lo scontro ed è meglio preferirle i tre fendenti della Z-Saber.

MEGA NEST

"Alveare che produce i Kyunnbyunn"

DOVE SI TROVA

Jungle - Area 2

ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER	
Aiming Laser	2	1	giallo	5
Double Cyclone	.	.	verde	3
Frost Tower	1	1	sfera	2
Ground Hunter	.	.	plasma	1
Lightning Web	.	.		
Rising Fire	1	1		
Soul Body	1			
Twin Slasher	15	3		
Nova Strike	1			

TECNICHE DI ZERO		Z-SABER	
Hyouretsuzan	3	Primo	4
Kuuzanzan	1	Secondo	3
Raijingeiki	1	Terzo	1
Rakuhouha	2	Aereo	2
Ryuenjin	1	Muro	2
Shippuuga	1		

ATTACCHI

1. Generazione Kyunnbyunn [no]
il Mega Nest è in grado di produrre diversi esemplari di api robotiche contemporaneamente.

.. Contatto [4 PV]

Il Mega Nest è un grosso alveare meccanico. Il nemico non si sposta mai dalla sua zona e non possiede attacchi diretti. Il Mega Nest si limita solamente a produrre di continuo i Kyunnbyunn: per questo motivo è necessario eliminarlo il prima possibile, per diminuire il numero di nemici presenti sullo schermo.

----- 'X'

Il modo migliore per eliminare il Mega Nest assieme ai Kyunnbyunn consiste nell'usare i proiettili caricati dell'X-Buster. In alternativa, è possibile utilizzare il Rising Fire, posizionandosi al di sotto dell'alveare.

----- ZERO

Per distruggere contemporaneamente l'alveare assieme alle api robotiche è consigliato andare incontro al Mega Nest usando il Kuenzan, oppure attaccare con il Terzo Fendente.

METAL GABYOALL

"Resistente trappola rotante"

DOVE SI TROVA

Jungle - Area 1

ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER	
Aiming Laser	.	.	giallo	.
Double Cyclone	.	.	verde	.
Frost Tower	.	.	sfera	.
Ground Hunter	1	1	plasma	.
Lightning Web	.	.		
Rising Fire	.	.		
Soul Body	.			
Twin Slasher	.	.		
Nova Strike	.			

TECNICHE DI ZERO		Z-SABER	
Hyouretsuzan	.	Primo	.
Kuenzan	.	Secondo	.
Raijingeiki	1	Terzo	.
Rakuhouha	.	Aereo	.
Ryuenjin	.	Muro	.
Shippuuga	.		

ATTACCHI

.. Contatto [4 PV]

Il Metal Gabyoall è un disco rotante acuminato. Il nemico si muove senza sosta avanti e indietro e non possiede attacchi diretti. Il Metal Gabyoall è quasi del tutto indistruttibile ed aumenta la velocità con cui si sposta, non appena il personaggio gli si avvicina. Per questo motivo è consigliato ignorarlo ed oltrepassarlo subito con un salto.

----- 'X'

L'unica Arma in grado di distruggere il Metal Gabyoall è il Ground Hunter, per questo motivo, è possibile scegliere se distruggere questo nemico oppure proseguire oltrepassandolo.

----- ZERO

Il Robot rosso può sconfiggere questo nemico solo usando il Raijingeiki. Per questo motivo è consigliato usare questa tecnica subito dopo il Primo Fendente, in modo tale da velocizzare la sua esecuzione.

METAL HAWK

"Velivolo d'attacco"

DOVE SI TROVA

Air Force - Area 1

ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER	
Aiming Laser	4	1	giallo	10
Double Cyclone	3	1	verde	6
Frost Tower	1	1	sfera	4
Ground Hunter	8	5	plasma	1
Lightning Web	8	4		
Rising Fire	8	1		
Soul Body	1			
Twin Slasher	30	5		
Nova Strike	1			

TECNICHE DI ZERO

Z-SABER

Hyouretsuzan	2		Primo	8
Kuuenzan	1		Secondo	5
Raijingeiki	1		Terzo	2
Rakuhouha	4		Aereo	3
Ryuenjin	1		Muro	.
Shippuuga	2			

ATTACCHI

1. Missili [6 PV]

il Metal Hawk scaglia quattro missili in direzione del Robot. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario allontanarsi dal nemico oppure è consentito distruggere i missili usando le Armi o le Tecniche.

2. Raffica [4 PV]

il Metal Hawk scaglia orizzontalmente tre proiettili. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario spostarsi in verticale oppure oltrepassare i proiettili saltando.

.. Contatto [no]

Il Metal Hawk è un'astronave blu. Il velivolo fluttua sul posto ed è piuttosto aggressivo. La particolarità del Metal Hawk è quella di non causare danni al contatto, perciò è possibile sfruttare il velivolo anche come piattaforma, facendo attenzione però ai Missili che scaglia. Il nemico non è in grado di voltarsi quindi si può eliminare facilmente attaccandolo alle spalle.

---- 'X'

Poichè il Metal Hawk è di grandi dimensioni e lento nel muoversi, l'Arma più adatta per eliminarlo è il Soul Body, il quale riesce a danneggiarlo molto facilmente. In alternativa si può usare il Double Cyclone oppure i proiettili caricati dell'X-Buster. È possibile paralizzare temporaneamente il nemico colpendolo con il Lightning Web.

---- ZERO

La Tripla Combinazione, usata con il giusto tempismo, è la Tecnica migliore per abbattere rapidamente questo velivolo. In alternativa è possibile usare il

Raijingeiki o il Ryuenjin per distruggere in pochi istanti il Metal Hawk.

METALL D2

"Piccolo automa munito di casco"

DOVE SI TROVA

Military Train - Area 1
Military Train - Area 2
Snow Base ----- Area 2
Volcano ----- Area 1

ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER	
Aiming Laser	1	1	giallo	1
Double Cyclone	1	1	verde	1
Frost Tower	1	1	sfera	1
Ground Hunter	1	1	plasma	1
Lightning Web	3	1		
Rising Fire	1	1		
Soul Body	1			
Twin Slasher	3	1		
Nova Strike	1			

TECNICHE DI ZERO		Z-SABER	
Hyouretsuzan	1	Primo	1
Kuuzanzan	1	Secondo	1
Raijingeiki	1	Terzo	1
Rakuhouha	1	Aereo	1
Ryuenjin	1	Muro	1
Shippuuga	1		

ATTACCHI

1. Proiettile [2 PV]
il Metall D2 scaglia un proiettile orizzontalmente. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario allontanarsi dal nemico oppure superare il proiettile saltando.

.. Contatto [1 PV]

Il Metall D2 è un piccolo automa munito di casco marrone. Il nemico si sposta camminando e non è molto aggressivo. La particolarità del Metall D2 è quella di proteggersi con il suo casco, il quale è in grado di bloccare ogni attacco. Per questo motivo è necessario attaccare il nemico solo quando cammina.

--++-- 'X'

Poichè il Metall D2 è un avversario molto debole, è sufficiente colpirlo con l'X-Buster per eliminarlo.

--++-- ZERO

Per sconfiggere facilmente questo nemico è consigliato usare il Primo Fendente.

MIRU TORAERU

"Sfere antivirius"

DOVE SI TROVA

Cyber Space - Area 1a
Cyber Space - Area 1c
Cyber Space - Area 1e

ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER	
Aiming Laser	.	.	giallo	.
Double Cyclone	.	.	verde	.
Frost Tower	.	.	sfera	.
Ground Hunter	.	.	plasma	.
Lightning Web	.	.		
Rising Fire	.	.		
Soul Body	1			
Twin Slasher	.	.		
Nova Strike	.			

TECNICHE DI ZERO		Z-SABER	
Hyouretsuzan	.	Primo	.
Kuuzanzan	1	Secondo	.
Raijingeiki	.	Terzo	.
Rakuhouha	.	Aereo	.
Ryuenjin	.	Muro	.
Shippuuga	.		

ATTACCHI

.. Contatto [4 PV]

venendo a contatto con il Miru Toraeru, il nemico ingloberà il personaggio, causandogli danni, per poi svanire.

Il Miru Toraeru è una grossa sfera gialla. Il nemico si sposta fluttuando e non è molto aggressivo. Il Miru Toraeru si limita a muoversi all'interno della stanza, senza curarsi della posizione del personaggio. Per questo motivo è consigliato ignorarlo, attaccandolo solo quando sbarrare la strada al Robot.

---+--- 'X'

L'unica Arma in grado di eliminare il Miru Toraeru è il Soul Body, il quale rimanendo sempre davanti al personaggio, permette di demolire facilmente qualsiasi esemplare si trovi davanti al Robot blu. Le altre Armi invece possono solo rallentare ed allontanare questo tipo di nemici.

---+--- ZERO

Il Kuuzanzan è la sola Tecnica di Zero che può sconfiggere questo nemico perciò bisogna eseguirla ogni volta che lo si incontra. Le altre Tecniche invece possono solo rallentare ed allontanare il Miru Toraeru.

OBIIRU

"Serpente robotico"

DOVE SI TROVA

Jungle - Area 2

ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER	
Aiming Laser	1	1	giallo	1

Double Cyclone	1	1	verde	1
Frost Tower	1	1	sfera	1
Ground Hunter	1	1	plasma	1
Lightning Web	1	1		
Rising Fire	1	1		
Soul Body	1			
Twin Slasher	3	1		
Nova Strike	1			

TECNICHE DI ZERO		Z-SABER		
Hyouretsuzan	1	Primo		1
Kuuzanzan	1	Secondo		1
Raijingeiki	1	Terzo		1
Rakuhouha	1	Aereo		1
Ryuenjin	1	Muro		1
Shippuuga	1			

ATTACCHI

.. Contatto [3 PV]

L'Obiiru è un piccolo serpente verde. Il nemico si sposta strisciando ed è piuttosto aggressivo. L'Obiiru si limita a muoversi in direzione del Robot, cercando sempre di rimanergli a contatto. Per questo motivo è necessario eliminarlo prima che si avvicini troppo al personaggio.

---+--- 'X'

Poichè l'Obiiru è un avversario molto debole, è sufficiente colpirlo con l'X-Buster per eliminarlo.

---+--- ZERO

Questo nemico non è molto pericoloso e per sconfiggerlo è consigliato usare il Primo Fendente.

 PLASMA CANNON

"Mortaio montato sui veicoli"

DOVE SI TROVA

Air Force ----- Area 1
 Military Train - Area 1
 Military Train - Area 2

ARMI DI 'X'		nor	sup	X-BUSTER	
Aiming Laser	2	1	giallo		6
Double Cyclone	.	.	verde		4
Frost Tower	2	1	sfera		3
Ground Hunter	5	3	plasma		1
Lightning Web	3	3			
Rising Fire	18	1			
Soul Body	.				
Twin Slasher	18	3			
Nova Strike	1				

TECNICHE DI ZERO		Z-SABER		
Hyouretsuzan	4	Primo		9
Kuuzanzan	3	Secondo		9

Raijingeiki	1	Terzo	3
Rakuhouha	18	Aereo	5
Ryuenjin	2	Muro	.
Shippuuga	3		

ATTACCHI

1. Raggio laser [6 PV]

il Plasma Cannon emette orizzontalmente un potente fascio luminoso. L'attacco è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per non subire danni è necessario posizionarsi più in basso del nemico.

2. Coppia di razzi [3 PV]

il Plasma Cannon scaglia una coppia di missili in direzione del Robot. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un discreto raggio d'azione. Per evitarlo è necessario allontanarsi dal nemico oppure è consentito distruggere i missili usando le Armi o le Tecniche.

.. Contatto [6 PV]

Il Plasma Cannon è un grosso mortaio nero montato solitamente su torrette. Il nemico non si sposta mai dalla sua zona ed è abbastanza aggressivo. Il Plasma Cannon alterna periodicamente i suoi due attacchi perciò bisognerà sfruttare il lasso di tempo tra un suo assalto e l'altro per poterlo colpire. Il nemico non è in grado di voltarsi quindi si può eliminare facilmente attaccandolo alle spalle.

---+--- 'X'

Poichè il Plasma Cannon non si sposta mai e di solito è posizionato più in alto del personaggio, l'Arma migliore con cui attaccarlo è l'Aiming Laser poichè è possibile prendere la mira con tutta calma. In alternativa è necessario saltare ed aprire il fuoco usando l'X-Buster con il giusto tempismo.

---+--- ZERO

Il metodo più semplice per distruggere il mortaio è quello di posizionarsi proprio sotto di lui ed eseguire più volte la Tripla Combinazione.

PROMINENCE

"Getti di lava incandescente"

DOVE SI TROVA

Volcano - Area 1
Volcano - Area 2

ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER	
Aiming Laser	.	.	giallo	.
Double Cyclone	.	.	verde	.
Frost Tower	1	1	sfera	.
Ground Hunter	.	.	plasma	.
Lightning Web	.	.		
Rising Fire	.	.		
Soul Body	.			
Twin Slasher	.	.		
Nova Strike	.			

Hyouretsuzan	1	Primo	.
Kuuzanzan	.	Secondo	.
Raijingeiki	.	Terzo	.
Rakuhouha	.	Aereo	.
Ryuenjin	.	Muro	.
Shippuuga	.		

ATTACCHI

.. Contatto [4 PV]

Il Prominence è un getto di lava che compare periodicamente dal terreno. Più che un nemico, esso è un ostacolo presente nella sezione. Per non subire danni è necessario oltrepassare la buca da cui compare con il giusto tempismo.

--++-- 'X'

L'unica Arma in grado di fermare temporaneamente questo nemico è il Frost Tower, il quale congela ed infrange il getto di lava. Tuttavia è consigliato ignorare il Prominence e proseguire lungo il sentiero.

--++-- ZERO

L'Hyouretsuzan è la sola Tecnica in grado di congelare ed infrangere il Prominence. In ogni caso è più indicato oltrepassare il getto di lava anzichè provare a congelarlo.

 PROTECTON

"Sfere metalliche e magnetiche"

DOVE SI TROVA

Cyber Space - Area 2a

ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER	
Aiming Laser	.	.	giallo	.
Double Cyclone	.	.	verde	.
Frost Tower	.	.	sfera	.
Ground Hunter	.	.	plasma	.
Lightning Web	.	.		
Rising Fire	.	.		
Soul Body	.	.		
Twin Slasher	.	.		
Nova Strike	.	.		

TECNICHE DI ZERO

Z-SABER

Hyouretsuzan	.	Primo	.
Kuuzanzan	.	Secondo	.
Raijingeiki	.	Terzo	.
Rakuhouha	.	Aereo	.
Ryuenjin	.	Muro	.
Shippuuga	.		

ATTACCHI

.. Contatto [3 PV]

il Protecton causa danni al contatto solo quando è in movimento.

Il Protecton è una grossa sfera viola. Più che un nemico, esso è da considerare

come un elemento della stanza, poichè sarà utile per aprire alcuni sentieri all'interno del Cyber Space. Non è possibile attaccare il Protecton in alcun modo inoltre bisognerà solo stare attenti a non farsi travolgere da lui quando è in movimento.

RAIDEN

"Soldato a bordo di un esoscheletro"

DOVE SI TROVA

Military Train - Area 2

Volcano ----- Area 2

ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER	
Aiming Laser	3	1	giallo	8
Double Cyclone	2	2	verde	5
Frost Tower	1	1	sfera	3
Ground Hunter	6	4	plasma	1
Lightning Web	24	3		
Rising Fire	6	1		
Soul Body	1			
Twin Slasher	24	4		
Nova Strike	1			

TECNICHE DI ZERO		Z-SABER	
Hyouretsuzan	1	Primo	6
Kuuzanzan	1	Secondo	4
Raijingeiki	1	Terzo	2
Rakuhouha	3	Aereo	4
Ryuenjin	1	Muro	2
Shippuuga	2		

ATTACCHI

1. Affondo [6 PV]

il Raiden esegue un affondo orizzontale con il suo esoscheletro. L'attacco è molto rapido e possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarlo bisogna allontanarsi dal nemico.

2. Fendente [6 PV]

il Raiden esegue un fendente verticale con il suo esoscheletro. L'attacco è molto rapido e possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarlo bisogna allontanarsi dal nemico.

.. Contatto [5 PV]

Il Raiden è un soldato a bordo di un esoscheletro. Il nemico si muove a gran velocità ed è molto aggressivo. Per via della sua notevole aggressività e resistenza, non si deve mai dargli l'opportunità di attaccare per primo e bisogna colpirlo con le abilità più potenti a disposizione.

----- 'X'

Le Armi migliori per eliminare facilmente il Raiden sono il Double Cyclone ed il Frost Tower perchè entrambe sono in grado di colpirlo ripetutamente in pochi istanti.

----- ZERO

Per sconfiggere questo nemico bisogna andargli incontro eseguendo il Fendente Aereo oppure il Kuenzan e poi, una volta atterrati, attaccarlo con la Tripla Combinazione.

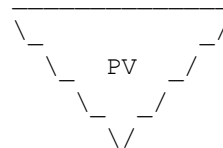
SIGMA (1a forma)

"Il capo dei Maverick si nasconde dietro una tunica oscura"

DOVE SI TROVA

Final Weapon 2 - Area 1b (boss)

ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER
Aiming Laser	.	.	giallo .
Double Cyclone	.	.	verde .
Frost Tower	.	.	sfera .
Ground Hunter	.	.	plasma .
Lightning Web	.	.	
Rising Fire	6	4 <>	
Soul Body	.	.	
Twin Slasher	.	.	
Nova Strike	.	.	



TECNICHE DI ZERO	Z-SABER
Hyouretsuzan	Primo .
Kuenzan	Secondo .
Raijingeiki	Terzo .
Rakuhouha	Aereo .
Ryuenjin	6 <> Muro .
Shippuuga	.

ATTACCHI

1. Carica di falce [9 PV]
rimanendo in aria, Sigma attraversa tutta la stanza in orizzontale, estendendo la propria falce verso il basso. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo bisogna schivare le pareti.

2. Globi luminosi [6 PV]
Sigma rilascia una serie di sfere di luce. Esse possono seguire due traiettorie diverse. Se il personaggio si trova vicino al boss, i Globi si muoveranno prima verso il basso e poi lungo il perimetro della stanza. Se invece il Robot è situato lontano da Sigma, le sfere raggiungeranno prima le pareti e poi da qui si muoveranno verso l'interno della camera, sempre lungo il pavimento. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Nel primo caso, posizionandosi proprio sotto il boss, le sfere passeranno ai lati del personaggio, senza danneggiarlo. Per evitare il secondo caso invece, bisogna saltare più volte in rapida successione, sfruttando anche i razzi dei Super Stivali oppure il Kuenbu. Il Tenkuuha di Zero non può distruggere questi proiettili.

.. Contatto [4 PV]

Sigma è il leader dei Maverick Hunter ed in questo scontro combatterà armato di falce. Il boss si sposta tramite il teletrasporto ed è piuttosto aggressivo. La stanza dove si svolge la battaglia è di grandi dimensioni perciò avrete tutto lo spazio necessario per schivare gli assalti del nemico.

Rimanete sempre al centro della stanza e fate attenzione al punto in cui Sigma compare: se il boss si teletrasporta vicino ad una parete, vuol dire che sta per eseguire la Carica di falce, perciò scalate rapidamente il muro opposto; se invece Sigma appare in un'altra zona della stanza, allora scaglierà i Globi luminosi, quindi posizionatevi subito sotto di lui per evitarli.

--++-- 'X'

L'unico modo per ferire il boss è usare il Rising Fire: colpito da questa Arma, il boss andrà a fuoco, interromperà i Globi luminosi, ma non la Carica di falce, e scomparirà per alcuni istanti. Per questo motivo posizionatevi sempre al di sotto di Sigma e siate pronti ad eseguire il Rising Fire non appena il boss appare sullo schermo.

--++-- ZERO

Sigma è vulnerabile esclusivamente al Ryuenjin: colpito da questa Tecnica, il boss andrà a fuoco, interromperà i Globi luminosi, ma non la Carica di falce, e scomparirà per alcuni istanti. Per questo motivo posizionatevi sempre al di sotto di Sigma e siate pronti ad eseguire il Ryuenjin non appena il boss appare sullo schermo.

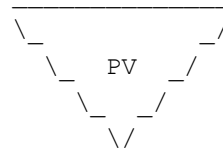
 SIGMA (2a forma)

"Il leader degli automi ribelli combatte con la sua falce"

DOVE SI TROVA

Final Weapon 2 - Area 1b (boss)

ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER	
Aiming Laser	.	.	giallo	1
Double Cyclone	.	.	verde	2
Frost Tower	.	.	sfera	3
Ground Hunter	.	.	plasma	3
Lightning Web	4	4	<>	
Rising Fire	.	.		
Soul Body	.			
Twin Slasher	.	.		
Nova Strike	6			



TECNICHE DI ZERO		Z-SABER	
Hyouretsuzan	2	Primo	1
Kuuzanzan	3	Secondo	1
Raijingeiki	3	Terzo	3
Rakuhouha	4	Aereo	.
Ryuenjin	.	Muro	1
Shippuuga	1		

ATTACCHI

1. Giro di falce [9 PV]

Sigma compie un balzo e poi scaglia la sua falce, la quale compie un giro completo davanti al boss, prima di tornare nelle sue mani. L'attacco è piuttosto rapido e copre un'area discreta. Per non subire danni bisogna posizionarsi alle spalle di Sigma, non appena questi salta.

2. Lancio della falce [9 PV]

+ Scariche [6 PV]

Sigma compie un balzo e poi scaglia contro il personaggio la sua falce, la quale si conficca in una parete oppure nel pavimento. Dal punto di impatto dell'arma vengono generate in direzioni opposte una serie di scariche elettriche. L'attacco è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitare la falce bisogna rimanere sempre in movimento quando il boss salta. Per non subire danni dalle scariche elettriche invece bisogna allontanarsi dal muro nel quale si è conficcata la falce oppure scalare una parete, nel caso in cui l'arma sia situata nel pavimento. Al termine dell'attacco, la falce tornerà in automatico da Sigma.

3. Coppia di laser [9 PV]

nel caso in cui la falce rimanga conficcata in una parete, Sigma si posiziona accanto al muro opposto ed emette dagli occhi due raggi luminosi che avanzano lungo il suolo. L'attacco è piuttosto rapido e copre una vasta area. Per evitarlo bisogna oltrepassare il boss, usando il Salto con Scatto oppure il Kuuenbu, non appena questi raggiunge il muro opposto e scalare subito la parete.

4. Boomerang [6 PV]

nel caso in cui la falce rimanga conficcata nel pavimento, Sigma rilascia quattro boomerang dalle sue spalle. Le lame si muoveranno prima in direzione del personaggio, poi rimarranno immobili per qualche istante e successivamente si lanceranno di nuovo contro il Robot. L'attacco non è molto rapido ma copre una vasta area. Per evitarlo bisogna scalare una parete e scivolare gradualmente, man mano che i boomerang avanzano la prima volta. In seguito, quando le lame sono immobili e non appena Sigma recupera la sua arma, attendere che il boss salti per eseguire il Giro di falce e raggiungere il lato opposto della stanza. Da qui saltare e scalare la parete per schivare il secondo attacco dei boomerang.

.. Contatto [4 PV]

Sigma è il leader dei Maverick Hunter ed in questo scontro combatterà a piena potenza. Il boss si sposta compiendo balzi ed è piuttosto aggressivo. Durante la battaglia dovrete sempre costringere Sigma a scagliare la falce in una parete, anzichè nel pavimento, poichè la Coppia di laser è molto più semplice da evitare rispetto ai Boomerang. Per questo motivo, una volta che il boss sta per scagliare la sua arma, scalate il muro di fronte a lui e lasciatevi cadere non appena la falce viene lanciata.

Per attaccare Sigma invece, dovrete sfruttare il breve lasso di tempo in cui il boss atterra, dopo aver eseguito il Giro di falce, oppure colpirlo alle spalle, scivolando lungo la parete, quando emette la Coppia di laser. In questo caso sappiate che, per quanto possiate avvicinarvi al boss durante lo scivolamento, non subirete danni al contatto. Ricordatevi anche che Sigma esegue sempre prima il Giro di falce e poi Lancio della falce: in questa maniera saprete quando attaccarlo e quando scalare la parete di fronte a lui.

---+--- 'X'

Con il Robot blu dovrete essere piuttosto precisi nell'eseguire il Salto con Scatto, raggiungendo la parete alle spalle di Sigma, qualche istante prima che il boss emetta la Coppia di laser. Usando il Lightning Web per attaccare Sigma, ricordate che la ragnatela risulterà esservi da ostacolo nel caso in cui tentiate di passarvi attraverso: per questo motivo aprite il fuoco con questa Arma solo quando saltate.

--++-- ZERO

Usando il Robot rosso, lo scontro è piuttosto semplice. Grazie al Kuuenbu potrete posizionarvi facilmente alle spalle di Sigma, quando questi emette la Coppia di laser, mentre per la fase offensiva risulteranno molto utili sia il Kuuenzan che il Rakuhouha. La prima Tecnica potrete eseguirla in ogni occasione mentre la seconda è quella che causa maggiori danni al boss, perciò dovrete usarla quando Sigma atterra dopo il Giro di falce.

SIGMA (3a forma - Drone)

"Teste di Sigma multicolore"

DOVE SI TROVA

Final Weapon 2 - Area 1b (boss)

ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER	
Aiming Laser	.	1	giallo	16
Double Cyclone	4	1	verde	9
Frost Tower	1	2	sfera	6
Ground Hunter	12	no	plasma	1
Lightning Web	no	no		
Rising Fire	12	1		
Soul Body	2			
Twin Slasher	48	no		
Nova Strike	2			

TECNICHE DI ZERO		Z-SABER	
Hyouretsuzan	3	Primo	12
Kuuenzan	2	Secondo	8
Raijingeiki	1	Terzo	3
Rakuhouha	5	Aereo	.
Ryuenjin	1	Muro	3
Shippuuga	2		

ATTACCHI

1. Sfere celesti [6 PV]

+ Scariche elettriche [6 PV]

il Drone giallo si posiziona al centro del soffitto mentre gli altri due appaiono negli angoli inferiori della stanza. Il Drone giallo emette sei sfere in direzione del personaggio: dal punto di impatto di ognuna di esse vengono generate in direzioni opposte una serie di scariche elettriche. L'attacco è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per non subire danni bisogna sfruttare i due droni rimanenti, salendovi sopra e lasciandosi cadere per evitare in maniera alternata sia le Sfere che le Scariche elettriche. Il Tenkuuha di Zero non può distruggere questi proiettili.

2. Gas gelido [9 PV]

il Drone blu si posiziona sul lato destro della stanza mentre gli altri due appaiono incolonnati nella zona orientale. Il Drone blu avanza lentamente, emettendo verso il basso getti di gas gelido. L'attacco non è molto rapido e copre una vasta area. Per evitarlo è necessario posizionarsi nell'angolo di nord ovest.

3. Raffiche di fiammate [6 PV]

il Drone rosso si posiziona sul lato sinistro della stanza mentre gli altri

due appaiono incolonnati nella zona orientale. Il Drone rosso emette in orizzontale ad altezze diverse quattro serie di colpi, ognuna delle quali composta da quattro fiammate incolonnate. L'attacco è piuttosto rapido e copre una vasta area. Per schivarlo è necessario scalare gli altri due droni: raggiungere la parte superiore dello schermo per evitare le fiammate basse e lasciarsi cadere per non farsi colpire da quelle alte. Il Tenkuuha di Zero non può distruggere questi proiettili.

.. Contatto [no]

I Droni di Sigma sono tre unità, di colore rosso, blu e giallo, che compaiono durante lo scontro finale. Essi fanno da supporto alla Testa di Sigma ed al Robot Sigma e possono anche attaccare in maniera indipendente. È possibile distruggere i Droni con le Armi e con le Tecniche, tuttavia essi ricompariranno ugualmente nel turno successivo. Per questo motivo è consigliato ignorarli, oppure sfruttarli per schivare più facilmente gli attacchi delle due forme finali di Sigma.

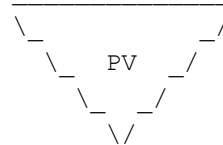
 SIGMA (3a forma - Robot)

"Fuso con la stanza, Sigma appare come un robot armato di fucile"

DOVE SI TROVA

Final Weapon 2 - Area 1b (boss)

ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER	
Aiming Laser	.	.	giallo	.
Double Cyclone	.	.	verde	1
Frost Tower	.	.	sfera	2
Ground Hunter	.	.	plasma	2
Lightning Web	.	.		
Rising Fire	.	.		
Soul Body	3	<>		
Twin Slasher	.	.		
Nova Strike	4			



TECNICHE DI ZERO		Z-SABER	
Hyouretsuzan	2	Primo	.
Kuuenzan	3	Secondo	.
Raijingeiki	.	Terzo	.
Rakuhouha	1	Aereo	.
Ryuenjin	4	Muro	2
Shippuuga	.		

ATTACCHI

- 1. Fasci laser [9 PV]
- + Spine [9 PV]

Sigma apre più volte il fuoco, emettendo ogni volta un fascio luminoso ad angolazioni diverse. Intanto, dal lato sinistro del drone posizionato subito sotto il boss compaiono una coppia di spine che causano danni al contatto. L'attacco non è molto rapido e copre un'area discreta. Per non subire danni bisogna sfruttare i due droni posizionati sul lato sinistro dello schermo, salendovi sopra oppure lasciandosi cadere, a seconda dell'angolazione alla quale viene emesso il fascio luminoso.

- 2. Esplosioni [9 PV]

+ Spine [9 PV]

Sigma emette un sottile raggio luminoso che attraversa tutto lo schermo, seguito da una serie di esplosioni. Intanto, dal lato sinistro del drone posizionato subito sotto il boss compaiono una coppia di spine che causano danni al contatto. L'attacco è molto rapido e copre una vasta area. Per non subire danni bisogna scalare i due droni posizionati sul lato sinistro dello schermo.

.. Contatto [9 PV]

Nel combattimento finale, Sigma apparirà anche sotto forma di un robot armato di fucile. In questo stato il boss rimarrà immobile nell'angolo di nord est della stanza inoltre il suo unico punto debole è il volto di Sigma situato sull'elmo del robot. Il boss possiede solo due attacchi in questa forma: sfruttate la coppia di droni presente sul lato sinistro dello schermo e lanciatevi all'attacco solo quando Sigma emetterà i Fasci laser.

---+--- 'X'

Per danneggiare efficacemente questa forma di Sigma dovrete usare il Soul Body. Non appare il boss compare, generate la sagoma luminosa e, sfruttando i Droni, saltate incontro al volto di Sigma, facendo attenzione a non rimanere feriti dal contatto.

---+--- ZERO

La Tecnica che causa danni maggiori a questa forma di Sigma è il Ryuenjin tuttavia essa danneggia anche Zero, se il bersaglio non viene distrutto all'istante. Per questo motivo usate il Kuenzan, che vi permette di spostarvi mentre attaccate, assieme al Kuenbu per ferire il boss.

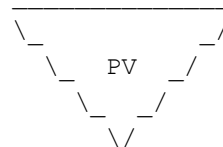
SIGMA (3a forma - Testa)

"Fuso con la stanza, Sigma appare come una grossa testa"

DOVE SI TROVA

Final Weapon 2 - Area 1b (boss)

ARMI DI 'X'	nor	sup		X-BUSTER	
Aiming Laser	.	.		giallo	.
Double Cyclone	.	.		verde	.
Frost Tower	.	.		sfera	2
Ground Hunter	2	3	<>	plasma	2
Lightning Web	.	.			
Rising Fire	.	.			
Soul Body	.				
Twin Slasher	.	.			
Nova Strike	4				



TECNICHE DI ZERO

			Z-SABER	
Hyouretsuzan	3	<>	Primo	1
Kuenzan	2		Secondo	2
Raijingeiki	.		Terzo	2
Rakuhouha	.		Aereo	.
Ryuenjin	.		Muro	2
Shippuuga	2			

ATTACCHI

1. Vento [no]

+ Spine [24 PV]

Sigma emette una potente corrente d'aria in grado di allontanare da sè il personaggio, per spingerlo contro le spine che compaiono lungo la parete destra della stanza. L'attacco è molto rapido e copre una vasta area.

Per non arrivare a contatto con il muro acuminato è necessario eseguire di continuo lo Scatto verso sinistra.

2. Risucchio [9 PV]

+ Detriti [6 PV]

+ Spine [9 PV]

Sigma risucchia il personaggio, assieme ad alcuni detriti, per poi rilanciarli verso l'esterno. Intanto, dal lato sinistro dei due droni posizionati sul pavimento compaiono una coppia di spine che causano danni al contatto. L'attacco è molto rapido e copre una vasta area. Per non venire risucchiati bisogna posizionarsi al centro del pavimento, non appena Sigma compare: in questo modo ci si ritroverà alla destra di un drone, la cui presenza impedirà al personaggio di venire attratto dal boss.

Per schivare i detriti invece bisogna spostarsi tra i due droni situati sul pavimento, inoltre è possibile distruggerli con le Armi o con le Tecniche.

.. Contatto [9 PV]

Nel combattimento finale, Sigma apparirà anche sotto forma di grossa testa: in questo stato il boss rimarrà immobile nell'angolo di sud ovest della stanza. Sigma possiede solo due attacchi in questa forma: posizionatevi sempre al centro del pavimento quando il boss sta per apparire, in modo tale da non venire risucchiati e lanciatevi all'attacco solo quando Sigma userà il Vento.

---+--- 'X'

Per danneggiare efficacemente questa forma di Sigma dovrete usare il Ground Hunter. La lama tuttavia deve colpire il boss prima di raggiungere il pavimento perciò saltate sul posto ed aprite il fuoco per essere sicuri di danneggiare Sigma.

---+--- ZERO

La Tecnica che causa danni maggiori a questa forma di Sigma è l'Hyouretsuzan tuttavia essa danneggia anche Zero, se il bersaglio non viene distrutto all'istante. Per questo motivo usate il Kuuenzan, che vi permette di spostarvi mentre attaccate, per ferire il boss.

SLASH BEAST

"Difende il Military Train per proteggere le casse dei rifornimenti"

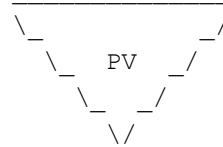
DOVE SI TROVA

Military Train - Area 2 (boss)

Final Weapon 2 - Area 1a

ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER	
Aiming Laser	.	.	giallo	1
Double Cyclone	.	.	verde	2
Frost Tower	1	.	sfera	3

Ground Hunter	4	5	<>	plasma	3
Lightning Web	1	1			
Rising Fire	1	.			
Soul Body	.				
Twin Slasher	.	.			
Nova Strike	6				



TECNICHE DI ZERO

Hyouretsuzan	2		
Kuuenzan	2		
Raijingeiki	4	<>	
Rakuhouha	1		
Ryuenjin	2		
Shippuuga	.		

Z-SABER

Primo	1
Secondo	1
Terzo	2
Aereo	1
Muro	2

ATTACCHI

1. Schianto [9 PV]

Slash Beast si lancia con un balzo verso il Robot e lo intrappola tra le sue fauci. In seguito il boss si muove rapidamente verso una parete, facendo sbattere con violenza il personaggio contro di essa. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un discreto raggio d'azione. Per non subire danni bisogna allontanarsi dal boss non appena esegue il balzo. Una volta stretti nella morsa, non c'è modo di liberarsi.

2. Carica [9 PV]

Slash Beast attraversa due volte il pavimento della stanza, lanciandosi da una parete all'altra. Urtando contro un muro, il boss genera un'onda d'urto che fa perdere la presa al personaggio, nel caso in cui questi stia scalando la parete. L'attacco è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario scalare le pareti laterali e poi compiere un piccolo salto verso l'interno della stanza, non appena Slash Beast sta per urtare contro il muro.

3. Impatto [7 PV]

Slash Beast esegue un balzo per poi ricadere verticalmente sul pavimento. L'attacco è piuttosto rapido e copre un'area discreta. Per evitarlo bisogna allontanarsi il più possibile dal boss oppure oltrepassarlo da sotto mentre si trova ancora in aria.

4. Doppie lame [6 PV]

Slash Beast esegue una rovesciata sul posto, generando due lame di energia: una avanza orizzontalmente e l'altra in diagonale verso l'alto. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per non subire danni bisogna schivare la lama orizzontale oltrepassandola con un salto oppure passandovi sotto usando lo Scatto.

5. Contrattacco [5 PV]

Slash Beast si mette in posizione di difesa, mostrando entrambi gli artigli luminosi. Se attaccato, il boss risponde scagliando subito le Doppie lame. Per non subire danni è necessario non colpire Slash Beast mentre mostra entrambi gli artigli.

.. Contatto [6 PV]

Slash Beast è un grosso felino robotico. Il boss si sposta compiendo balzi ed è molto aggressivo. La stanza dove si svolge lo scontro è di grandi dimensioni quindi avrete tutto lo spazio necessario per schivare i suoi assalti.

Durante la battaglia dovrete fare particolare attenzione ai balzi di Slash

Beast, poichè il boss può eseguire sia un salto piuttosto alto, sia uno più corto: controllate bene l'altezza dei suoi balzi quando decidete di passargli da sotto.

----- 'X'

Rimanete sempre lontani dal boss, posizionandovi accanto ad una delle pareti, e nel frattempo caricate il Super Colpo dell'X-Buster. In questo modo potrete attaccare facilmente Slash Beast e, se necessario, sfruttare il muro per evitare i suoi attacchi. Rilasciate il proiettile solo quando il boss atterra, sia quando lo fa lontano da voi, sia dopo averlo oltrepassato da sotto con lo Scatto: così facendo sarete sicuri di danneggiarlo mentre rimane immobile.

Usando il Ground Hunter, il boss subirà un danno pari a 4 PV per ogni colpo subito inoltre ogni suo assalto, tranne la Carica, verrà interrotto. Al termine dello stordimento temporaneo, Slash Beast contrattaccherà con la Carica. Per sconfiggere facilmente il boss, posizionatevi ai piedi della parete più lontana da lui, colpitelo con un Ground Hunter e poi usate il Super Rimbalzo per evitare la sua Carica. Una volta atterrati, scagliate una nuova lama e preparatevi a schivare il successivo attacco di Slash Beast, ripetendo così la strategia dall'inizio.

----- ZERO

Usando il Robot rosso, l'attacco migliore per colpire Slash Beast è la Tripla Combinazione. Oltrepassate il boss da sotto mentre compie un balzo e poi non allontanatevi subito: voltatevi verso di lui ed attaccatelo con i tre fendenti della Z-Saber, mentre sta ancora atterrando. Una volta fatto, allontanatevi dal nemico ed attendete che compia un nuovo balzo prima di ripetere questa strategia.

Slash Beast risulta debole al Raijingeiki, tuttavia questa Tecnica non gli provoca alcun effetto particolare, costringe all'immobilismo Zero e causa gli stessi danni della Tripla Combinazione. Per questo motivo non è consigliato usarla durante lo scontro ed è meglio preferirle i tre fendenti della Z-Saber.

SPIDER CORE

"Ragnatela fluttuante"

DOVE SI TROVA

Jungle - Area 2

ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER	
Aiming Laser	1	1	giallo	1
Double Cyclone	1	1	verde	1
Frost Tower	1	1	sfera	1
Ground Hunter	1	1	plasma	1
Lightning Web	3	1		
Rising Fire	1	1		
Soul Body	1			
Twin Slasher	3	1		
Nova Strike	1			

TECNICHE DI ZERO

Z-SABER

Hyouretsuzan	1	Primo	1
Kuuzenzan	1	Secondo	1

Raijingeiki	1	Terzo	1
Rakuhouha	1	Aereo	1
Ryuenjin	1	Muro	1
Shippuuga	1		

ATTACCHI

1. Proiettile [3 PV]

lo Spider Core spara un proiettile in direzione del personaggio. L'attacco non è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario allontanarsi dal nemico oppure oltrepassare il proiettile con un salto.

.. Contatto [4 PV]

Lo Spider Core è composto da una ragnatela fluttuante e dai ragni generati da essa. Il nemico non si sposta mai dalla sua zona e non è molto aggressivo. Non è possibile distruggere la ragnatela, la quale periodicamente estende uno dei suoi bracci, lungo il quale poi si muoveranno i ragni. Essi sono in grado di aprire il fuoco e possono essere eliminati con le Armi o con le Tecniche. Dopo averli distrutti, svanirà anche il braccio sul quale si muovevano. È consigliato ignorare lo Spider Core e proseguire lungo il sentiero.

---+--- 'X'

Poichè i ragni sono un avversari molto deboli, è sufficiente colpirli con l'X-Buster per eliminarli.

---+--- ZERO

Per sconfiggere facilmente i ragni prodotti dallo Spider Core è consigliato usare il Primo Fendente oppure il Kuenzan.

SPIKE MARL

"Automa dal guscio chiodato"

DOVE SI TROVA

Sky Lagoon -- Area 1
 Cyber Space - Area 1c
 Cyber Space - Area 1e
 Cyber Space - Area 2a

ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER	
Aiming Laser	1	1	giallo	2
Double Cyclone	1	1	verde	2
Frost Tower	1	1	sfera	1
Ground Hunter	2	1	plasma	1
Lightning Web	6	2		
Rising Fire	2	1		
Soul Body	1			
Twin Slasher	6	1		
Nova Strike	1			

TECNICHE DI ZERO		Z-SABER	
Hyouretsuzan	1	Primo	2
Kuenzan	1	Secondo	1
Raijingeiki	1	Terzo	1
Rakuhouha	1	Aereo	1

Ryuenjin	1	Muro	1
Shippuuga	1		

ATTACCHI

1. Carica [4 PV]

lo Spike Marl si lancia rotolando contro il personaggio. L'attacco è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo bisogna allontanarsi dal nemico oppure oltrepassarlo con un salto.

.. Contatto [3 PV]

Lo Spike Marl è un piccolo automa protetto da una corazza sferica. Il nemico non è molto rapido nè particolarmente aggressivo. La caratteristica dello Spike Marl risiede nella sua corazza, in grado di proteggere l'automa da ogni attacco mentre esegue la Carica. Per questo motivo bisognerà attendere che il nemico riprenda a camminare prima di poter iniziare l'offensiva.

---+--- 'X'

Poichè il nemico è molto debole, è sufficiente colpirlo con l'X-Buster per eliminarlo con facilità. In alternativa è consigliato usare il Soul Body, in modo tale da poter avanzare anche mentre si attacca.

---+--- ZERO

Per sconfiggere lo Spike Marl rapidamente bisogna utilizzare il Secondo Fendente oppure lo Shippuuga: con questa Tecnica si potrà attaccare ed avanzare contemporaneamente.

SPIKY MK-II

"Ruota chiodata"

DOVE SI TROVA

Bio Laboratory - Area 2a
Volcano ----- Area 1a
Space Port ----- Area 1

ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER	
Aiming Laser	.	.	giallo	2
Double Cyclone	1	1	verde	1
Frost Tower	1	1	sfera	1
Ground Hunter	1	1	plasma	1
Lightning Web	4	1		
Rising Fire	1	1		
Soul Body	1			
Twin Slasher	1	1		
Nova Strike	1			

TECNICHE DI ZERO

Z-SABER

Hyouretsuzan	1	Primo	1
Kuuzanzan	1	Secondo	1
Raijingeiki	1	Terzo	1
Rakuhouha	1	Aereo	1
Ryuenjin	1	Muro	1
Shippuuga	1		

ATTACCHI

.. Contatto [3 PV]

Lo Spiky MK-II è una ruota chiodata. Il nemico si sposta rimbalzando oppure strisciando sul pavimento ed è piuttosto aggressivo. Lo Spiky MK-II può essere un ostacolo piuttosto fastidioso da superare, per via del suo rapido rimbalzo, quindi è consigliato oltrepassarlo con il giusto tempismo e proseguire lungo il percorso.

----- 'X'

Poichè il nemico è molto debole, è sufficiente colpirlo con l'X-Buster per eliminarlo con facilità.

----- ZERO

Per sconfiggere facilmente lo Spiky MK-II è consigliato usare il Primo Fendente oppure il Kuuenzan.

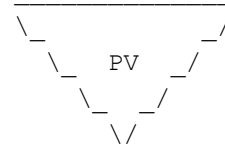
SPLIT MUSHROOM

"Ha occupato il Laboratory ed attaccherà chiunque cerchi di entrarvi"

DOVE SI TROVA

Bio Laboratory - Area 2 (boss)
Final Weapon 2 - Area 1a

ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER	
Aiming Laser	.	.	giallo	1
Double Cyclone	1	1	verde	2
Frost Tower	1	1	sfera	3
Ground Hunter	1	1	plasma	3
Lightning Web	4	2 <>		
Rising Fire	1	1		
Soul Body	.			
Twin Slasher	1	1		
Nova Strike	6			



TECNICHE DI ZERO		Z-SABER	
Hyouretsuzan	2	Primo	1
Kuuenzan	2	Secondo	1
Raijingeiki	4 <>	Terzo	2
Rakuhouha	.	Aereo	3
Ryuenjin	2	Muro	1
Shippuuga	1		

ATTACCHI

1. Sagome luminose [6 PV]

Split Mushroom si aggrappa ad una parete e rilascia sul pavimento sei sagome di sè stesso. Dopo alcuni istanti, esse si lanciano una alla volta contro il personaggio per poi uscire dallo schermo. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario scalare la parete opposta e scivolare gradualmente man mano che le sagome iniziano a muoversi. È possibile distruggere le sagome usando il Lightning Web di 'X' oppure il Raijingeiki di Zero.

2. Attacco del clone [5 PV]

Split Mushroom esegue una serie di capriole in aria, genera un suo clone ed

entrambi atterrano assieme negli angoli inferiori della stanza. In seguito il boss ed il suo clone, uno alla volta, attraversano più volte la camera in questo modo: prima corrono lungo il pavimento poi, arrivati alla parete opposta, eseguono un balzo che li riporta al punto di partenza, da dove poi riprendono a correre. L'attacco è piuttosto rapido e copre una discreta area. Per non subire danni, posizionarsi al centro del pavimento e saltare sul posto, lasciando che Split Mushroom o il suo clone, passino al di sotto del personaggio. Durante questo attacco è possibile danneggiare il boss ma non il suo doppio. All'inizio i due nemici si muoveranno in sincronia, con la stessa velocità tuttavia, man mano che subirà danni, Split Mushroom inizierà a muoversi più rapidamente del clone.

3. Capriole del clone [6 PV]

durante l'Attacco del clone, Split Mushroom ed il suo doppio, dai lati della stanza, si lanciano assieme verso il centro, rimbalzando poi da una parete all'altra. L'attacco è piuttosto rapido e copre una vasta area. Per non subire danni, posizionarsi al centro del pavimento e saltare sul posto, lasciando che i due nemici passino al di sotto del personaggio, e poi rimanere immobili sino al termine dell'assalto. All'inizio essi si muoveranno in sincronia, con la stessa velocità tuttavia, man mano che subirà danni, Split Mushroom inizierà a lanciarsi in capriola prima del suo clone.

4. Tuffo [9 PV] + Gas velenoso [6 PV]

durante l'Attacco del clone, Split Mushroom ed il suo doppio, eseguono una capriola in aria senza avanzare per poi ricadere di testa sul pavimento. Al momento dell'impatto, dalla parte inferiore del boss vengono emesse verso l'alto quattro nubi di gas viola. L'attacco è piuttosto rapido e copre un'area discreta. Per evitarlo è necessario allontanarsi il più possibile dal boss, quando questi sta ancora eseguendo la capriola in aria.

.. Contatto [5 PV]

Split Mushroom è un piccolo fungo robotico. Il boss si sposta in maniera molto rapida sia correndo, sia saltando, sia eseguendo capriole. La stanza dove si svolge lo scontro è di piccole dimensioni perciò dovrete essere precisi nello schivare gli assalti del boss.

Durante tutta la battaglia combatterete spesso in inferiorità numerica poiché Split Mushroom è in grado di generare le Sagome luminose, che sono abbastanza semplici da schivare, e soprattutto il clone, con il quale esegue la maggior parte degli attacchi.

---+--- 'X'

All'inizio dello scontro Split Mushroom si posizionerà su una parete per generare le Sagome luminose. Scalate l'altro muro e, rimanendo alla stessa altezza del boss, colpitelo ripetutamente con il Super Colpo dell'X-Buster. Interrompete l'assalto per schivare le Sagome luminose e poi posizionatevi al centro del pavimento. Una volta che Split Mushroom attaccherà assieme al suo clone, evitate i loro assalti saltando sul posto e danneggiate il boss con il Super Colpo dell'X-Buster non appena atterra dopo il balzo.

Usando il Lightning Web, il boss subirà un danno pari a 4 PV per ogni colpo subito, inoltre gli provocherà uno shock elettrico, paralizzandolo per qualche secondo. Questa Arma inoltre è in grado di distruggere le Sagome luminose. Se il boss viene colpito dal Lightning Web quando il clone non è ancora presente, allora Split Mushroom balzerà sulla parete opposta per generare altre Sagome luminose. Danneggiando invece il boss con questa Arma mentre è attivo il

clone, sia Split Mushroom che il suo doppio rimarranno temporaneamente paralizzati, tuttavia poi riprenderanno a muoversi normalmente. Dopo aver subito diversi Lightning Web, il clone svanirà.

----- ZERO

Usando il Robot rosso, potrete attaccare facilmente Split Mushroom soltanto quando è presente il clone. Posizionatevi al centro del pavimento e, con il giusto tempismo, usate il Fendente Aereo mentre saltate sul posto, per ferire il boss mentre esegue l'Attacco del clone. Possedendo il Kuenzan invece, potrete colpire Split Mushroom molto più facilmente, sempre saltando sul posto, sia quando il boss esegue i balzi, sia mentre corre sul pavimento.

Split Mushroom risulta debole al Raijingeiki, il quale gli provoca uno shock elettrico, paralizzandolo temporaneamente. Questa Tecnica inoltre è in grado di distruggere le Sagome luminose. Se il boss viene colpito dal Raijingeiki quando il clone non è ancora presente, allora Split Mushroom balzerà sulla parete opposta per generare altre Sagome luminose. Danneggiando invece il boss con questa Tecnica mentre è attivo il clone, sia Split Mushroom che il suo doppio rimarranno temporaneamente paralizzati, tuttavia poi riprenderanno a muoversi normalmente. Dopo aver subito diversi Raijingeiki, il clone svanirà.

STORM OWL

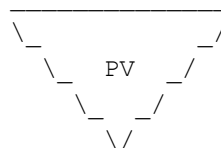
"È partito con una fortezza volante per conquistare i cieli"

DOVE SI TROVA

Air Force ----- Area 2 (boss)

Final Weapon 2 - Area 1a

ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER	
Aiming Laser	9	11 <>	giallo	1
Double Cyclone	.	.	verde	2
Frost Tower	2	2	sfera	3
Ground Hunter	.	.	plasma	3
Lightning Web	2	2		
Rising Fire	1	2		
Soul Body	1			
Twin Slasher	1	2		
Nova Strike	6			



TECNICHE DI ZERO

Z-SABER

Hyouretsuzan	1		Primo	1
Kuenzan	2		Secondo	1
Raijingeiki	2		Terzo	2
Rakuhouha	2	<>	Aereo	2
Ryuenjin	1		Muro	2
Shippuuga	1			

ATTACCHI

1. Tornadi multipli [9 PV]

Storm Owl genera in corrispondenza del personaggio una serie di tornadi che si sollevano dal pavimento. L'attacco è molto rapido e copre una vasta area. Per evitarlo è necessario allontanarsi con lo Scatto, non appena i vortici iniziano a generarsi.

2. Presa d'artigli [9 PV]

Storm Owl si lancia in picchiata contro il personaggio per poi afferrarlo con le sue zampe e farlo urtare violentemente al suolo. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un discreto raggio d'azione. Per evitarlo è necessario allontanarsi dal boss non appena questi si lancia in picchiata. Una volta stretti nella morsa, non c'è modo di liberarsi.

3. Globo di vento [6 PV]

Storm Owl scaglia una sfera verde in direzione del personaggio. L'attacco è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo bisogna allontanarsi dal boss oppure oltrepassare la sfera saltando. Il Tenkuuha di Zero non può distruggere questo proiettile.

4. Globi multipli [6 PV]

Storm Owl scaglia quattro sfere verdi che inizialmente rimangono immobili e che poi si lanciano assieme contro il personaggio. L'attacco è molto rapido e copre una vasta area. Per evitarlo è necessario raggiungere un'estremità della pedana e poi lasciarsi cadere, non appena le sfere iniziano a muoversi assieme. Il Tenkuuha di Zero non può distruggere questo tipo di proiettili.

5. Piume multiple [6 PV]

Storm Owl scaglia una serie di piume a tre angolazioni diversi. L'attacco è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Quando il boss si trova sul pavimento, è necessario usare lo Scatto per far passare le Piume al di sopra del personaggio. Se invece Storm Owl è in volo, bisogna subito posizionarsi sotto il boss per non venire colpiti da questo attacco. Il Tenkuuha di Zero non può distruggere questi proiettili.

6. Barriera di vento [6 PV]

subendo danni, Storm Owl può generare attorno a sé una grossa sfera di energia che lo protegge da ogni attacco del personaggio. L'attacco è molto rapido e copre un'area estremamente ridotta. Per evitarlo è necessario allontanarsi dal boss.

.. Contatto [6 PV]

Storm Owl è un piccolo gufo meccanizzato. Il boss si sposta volando ed è piuttosto aggressivo. La stanza dove si svolge lo scontro è priva di pareti laterali e possiede una piccola piattaforma sospesa, al centro della stanza.

Storm Owl è un boss piuttosto ostico da affrontare poichè è difficile da colpire: le sue piccole dimensioni e la sua capacità di volare vi obbligheranno ad essere piuttosto precisi negli attacchi. Durante la battaglia rimanete sulla piattaforma sospesa perchè da qui potrete colpire più facilmente il boss e potrete schivare abbastanza agevolmente i suoi assalti.

--+-- 'X'

Preparate il Super Colpo dell'X-Buster e da questa posizione potrete facilmente attaccare il boss sia quando vola, sia scendendo sul pavimento quando proverà a colpirvi dal basso. Oltrepassate Storm Owl prima di scagliare il Super Colpo dell'X-Buster e ricordatevi di tornare sempre sulla pedana sospesa al termine di ogni assalto.

Usando l'Aiming Laser, il boss subirà un danno pari a 9 PV per ogni colpo subito inoltre rimarrà temporaneamente stordito. In questo modo potrete interrompere ogni suo assalto e rendere molto più semplice lo scontro. Dopo essere stato colpito dall'Aiming Laser, Storm Owl uscirà subito dallo schermo.

---+--- ZERO

Il Robot rosso è piuttosto penalizzato durante questa battaglia poichè i suoi attacchi sono in genere a corto raggio, perciò dovrete avvicinarvi maggiormente a Storm Owl per infliggergli danni. Restando sulla pedana, attendete che il boss vi venga incontro, oltrepassatelo con un salto e, non appena vi trovate alle spalle di Storm Owl, attaccatelo con i primi due fendenti della Tripla Combinazione, oppure con il Kuuenzan.

Storm Owl risulta debole al Rakuhouha: colpito da questa Tecnica, il boss rimarrà stordito, interrompendo ogni suo assalto, per poi uscire dallo schermo. Ricordatevi però che, a differenza delle altre Tecniche, il Rakuhouha possiede munizioni limitate perciò usate il Weapon Tank per ripristinarle, se non volete farlo subendo gli attacchi di Storm Owl.

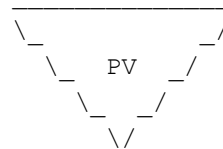
TENTOROID

"Insetto dal guscio viola"

DOVE SI TROVA

Bio Laboratory - Area 1d (mini boss)

ARMI DI 'X'	nor	sup		X-BUSTER	
Aiming Laser	1	2		giallo	1
Double Cyclone	.	.		verde	2
Frost Tower	2	3		sfera	5
Ground Hunter	3	2	<>	plasma	5
Lightning Web	1	2			
Rising Fire	1	3			
Soul Body	.				
Twin Slasher	.	.			
Nova Strike	8				



TECNICHE DI ZERO

			Z-SABER	
Hyouretsuzan	3	<>	Primo	1
Kuuenzan	1		Secondo	1
Raijingeiki	1		Terzo	1
Rakuhouha	1		Aereo	1
Ryuenjin	2		Muro	2
Shippuuga	2			

ATTACCHI

1. Aculeo [6 PV]

il Tentoroid produce un grosso aculeo dal suo dorso e, sollevandosi in corrispondenza del personaggio, trafigge una pedana, distruggendola.

L'attacco è molto rapido e possiede un discreto raggio d'azione. Per non subire danni è necessario spostarsi in orizzontale, non appena il nemico inizia a sollevarsi.

.. Contatto [6 PV]

Il Tentoroid è un grosso insetto dal guscio viola. Il nemico si sposta volando ed è piuttosto aggressivo. La stanza dove si svolge lo scontro è di piccole dimensioni, è composta da un pavimento di cinque pedane e da due piattaforme sospese, infine presenta le spine nella parte più bassa dello schermo.

Durante la battaglia, il Tentoroid si posizionerà sempre sotto di voi e, gradualmente, distruggerà ogni pedana sulla quale vi trovate: venendo a contatto con le spine situate nella zona inferiore della stanza perdereste istantaneamente la vita, perciò avete sette opportunità per eliminare il Tentoroid, tante quante sono le pedane presenti nella camera. Partendo da una estremità, muovetevi gradualmente verso l'altra, man mano che il mini boss distrugge le pedane, in modo tale da non creare buchi tra una piattaforma e la successiva.

--++-- 'X'

Per sconfiggere facilmente il Tentoroid bisogna sfruttare al massimo ogni possibilità di attaccarlo. Posizionatevi ad un'estremità del pavimento, caricate il Super Colpo dell'X-Buster ed attendete l'assalto del Tentoroid. Non appena il nemico sta per emergere, spostatevi sulla pedana accanto, rilasciate il Super Colpo e poi aprite subito il fuoco con i proiettili gialli. Ripetete questa strategia per ogni pedana presente nella stanza e riuscirete ad eliminare il Tentoroid prima di cadere sulle spine.

Usando il Robot blu, l'Arma migliore per affrontare il Tentoroid è l'Aiming Laser, il quale può colpirlo anche mentre si trova ancora sotto il pavimento. In alternativa è possibile utilizzare anche il Frost Tower: generate il grande cristallo sulla pedana che sta per essere distrutta ed esso causerà danni graduali al Tentoroid.

---+--- ZERO

Comandando il Robot rosso, per sconfiggere facilmente il mini boss la Tecnica consigliata è il Raijingeiki. Non appena il Tentoroid emerge, eseguite il Primo Fendente, seguito subito dal Raijingeiki, per infliggere al mini boss una notevole quantità di danni in pochi istanti.

TENTOROID BS

"Insetto dal guscio nero"

DOVE SI TROVA

Bio Laboratory - Area 1c

Bio Laboratory - Area 2b

ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER	
Aiming Laser	.	.	giallo	.
Double Cyclone	.	.	verde	.
Frost Tower	.	.	sfera	.
Ground Hunter	.	.	plasma	.
Lightning Web	.	.		
Rising Fire	.	.		
Soul Body	.	.		
Twin Slasher	.	.		
Nova Strike	.	.		

TECNICHE DI ZERO		Z-SABER	
Hyouretsuzan	.	Primo	.
Kuuzanzan	.	Secondo	.
Raijingeiki	.	Terzo	.
Rakuhouha	.	Aereo	.

Ryuenjin . Muro .
Shippuuga .

ATTACCHI

.. Contatto [4 PV]

Il Tentoroid BS è un grosso insetto dal guscio nero. Il nemico si sposta volando ed esso, più che un avversario, rappresenta un ostacolo presente nella sezione. Non è possibile distruggere in alcun modo il Tentoroid BS e, per non subire danni, bisogna oltrepassarlo con il giusto tempismo.

TENTOROID RS

"Insetto dal guscio rosso"

DOVE SI TROVA

Bio Laboratory - Area 1c

ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER	
Aiming Laser	1	1	giallo	2
Double Cyclone	.	.	verde	2
Frost Tower	1	1	sfera	1
Ground Hunter	2	1	plasma	1
Lightning Web	1	1		
Rising Fire	1	1		
Soul Body	.			
Twin Slasher	.	.		
Nova Strike	1			

TECNICHE DI ZERO		Z-SABER	
Hyouretsuzan	1	Primo	2
Kuuenzan	1	Secondo	1
Raijingeiki	1	Terzo	1
Rakuhouha	1	Aereo	1
Ryuenjin	1	Muro	1
Shippuuga	1		

ATTACCHI

.. Contatto [4 PV]

Il Tentoroid RS è un grosso insetto dal guscio rosso. Il nemico si sposta volando e non è affatto aggressivo. Il Tentoroid RS si limita a muoversi all'interno della stanza, senza curarsi della posizione del personaggio. Per questo motivo è consigliato ignorarlo, attaccandolo solo quando sbarrà la strada al Robot.

---+--- 'X'

Poichè il Tentoroid RS è un avversario molto debole, è sufficiente colpirlo con l'X-Buster per eliminarlo.

---+--- ZERO

Per sconfiggere facilmente questo nemico è consigliato utilizzare la Tripla Combinazione.

TOGERICS

"Pianta con innesti cibernetici"

DOVE SI TROVA

Bio Laboratory - Area 1c (giallo)

Bio Laboratory - Area 2c (blu)

ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER	
Aiming Laser	.	.	giallo	2
Double Cyclone	1	1	verde	2
Frost Tower	.	.	sfera	1
Ground Hunter	2	1	plasma	1
Lightning Web	6	1		
Rising Fire	1	1		
Soul Body	1			
Twin Slasher	6	1		
Nova Strike	1			

TECNICHE DI ZERO

Z-SABER	
Primo	2
Secondo	1
Terzo	1
Aereo	1
Muro	1

Hyouretsuzan	.
Kuuzenzan	1
Raijingeiki	1
Rakuhouha	1
Ryuenjin	1
Shippuuga	1

ATTACCHI

1. Proiettile [3 PV] (giallo)
il Togerics scaglia un proiettile in direzione del personaggio. L'attacco non è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario allontanarsi dal nemico oppure superare il proiettile saltando.
 2. Raffica [3 PV] (blu)
il Togerics scaglia una serie di proiettili in direzione del personaggio. L'attacco non è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario allontanarsi dal nemico oppure superare i proiettili saltando.
 3. Bombe [3 PV] (blu)
il Togerics rilascia una serie di bombe che rimbalzano due volte sul pavimento, prima di fermarsi e di esplodere dopo alcuni istanti. L'attacco non è molto rapido e copre un'area discreta. Per non subire danni bisogna distruggere le bombe con le Armi o con le Tecniche.
- .. Contatto [3 PV] (entrambi)

Esistono due varianti di questo nemico, gialla o blu.

Il Togerics giallo è una pianta cibernetica che vive sulle pareti. Il nemico non si sposta mai dalla sua zona ed è piuttosto aggressivo. La caratteristica del Togerics giallo è quella di potersi rigenerare di continuo perciò è consigliato distruggerlo una volta sola e sfruttare il periodo di tempo in cui il nemico si rigenera per allontanarsi da lui.

Il Togerics blu invece si sporge dalle pareti lungo un ramo spinoso. In questo caso il nemico non potrà rigenerarsi, tuttavia sarà molto più aggressivo,

producendo un gran numero di Proiettili e di Bombe. È consigliato quindi distruggerlo il prima possibile.

---+--- 'X'

Poichè i Togerics sono avversari molto deboli, è sufficiente colpirli con l'X-Buster per eliminarli.

---+--- ZERO

Per sconfiggere facilmente le piante cibernetiche è consigliato usare la Tripla Combinazione oppure il Kuuenzan.

TONBOROID S

"Piccola libellula"

DOVE SI TROVA

Sky Lagoon - Area 1

ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER	
Aiming Laser	.	.	giallo	2
Double Cyclone	.	.	verde	1
Frost Tower	.	.	sfera	1
Ground Hunter	.	.	plasma	.
Lightning Web	.	.		
Rising Fire	.	.		
Soul Body	.	.		
Twin Slasher	.	.		
Nova Strike	.	.		

TECNICHE DI ZERO		Z-SABER	
Hyouretsuzan	.	Primo	2
Kuuenzan	.	Secondo	1
Raijingeiki	.	Terzo	1
Rakuhouha	.	Aereo	1
Ryuenjin	.	Muro	.
Shippuuga	.		

ATTACCHI

1. Presa [4 PV]

il Tonboroid S afferra il personaggio per poi colpirlo con la sua coda.

L'attacco non è molto rapido e possiede un ridotto raggio d'azione. Per non subire danni è necessario allontanarsi dal nemico. Una volta stretti nella morsa, premere ripetutamente tutti i tasti e le direzioni per liberarsi.

.. Contatto [3 PV]

Il Tonboroid S è una libellula meccanica. Il nemico si sposta volando e non è molto aggressivo. L'unico attacco a disposizione del Tonboroid S è semplice da evitare e per sconfiggere questo nemico non sono necessarie strategie particolari.

---+--- 'X'

Poichè il Tonboroid S è un avversario molto debole, è sufficiente colpirlo con l'X-Buster per eliminarlo.

---+--- ZERO

Per sconfiggere facilmente la libellula cibernetica è consigliato usare il Fendente Aereo.

TRAP BLAST

"Cannone da parete"

DOVE SI TROVA

Sky Lagoon - Area 2

ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER	
Aiming Laser	.	.	giallo	2
Double Cyclone	.	.	verde	2
Frost Tower	.	.	sfera	1
Ground Hunter	.	.	plasma	.
Lightning Web	.	.		
Rising Fire	.	.		
Soul Body	.			
Twin Slasher	.	.		
Nova Strike	.			

TECNICHE DI ZERO

Z-SABER

Hyouretsuzan	.		Primo	2
Kuuenzan	.		Secondo	1
Raijingeiki	.		Terzo	1
Rakuhouha	.		Aereo	1
Ryuenjin	.		Muro	.
Shippuuga	.			

ATTACCHI

1. Proiettile [2 PV]

il Trap Blast scaglia un proiettile in direzione del personaggio. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario allontanarsi dal nemico oppure oltrepassare il proiettile saltando inoltre è possibile distruggerlo con le Armi o con le Tecniche.

.. Contatto [3 PV]

Il Trap Blast è un mortaio montato su una parete. Il nemico non si sposta mai dalla sua zona e non è molto aggressivo. Inizialmente il Trap Blast rimane nascosto ma, una volta che il personaggio gli si avvicina, il nemico emerge dalla parete per poi aprire il fuoco.

---+--- 'X'

Poichè il Trap Blast è un avversario molto debole, è sufficiente colpirlo con l'X-Buster per eliminarlo.

---+--- ZERO

Per sconfiggere questo nemico è consigliato usare il Fendente Aereo oppure il Primo Fendente.

TRISCAN

"Prisma antivirus"

DOVE SI TROVA

Cyber Space - Area 1a
Cyber Space - Area 1e
Cyber Space - Area 2a

ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER	
Aiming Laser	1	1	giallo	1
Double Cyclone	1	1	verde	1
Frost Tower	1	1	sfera	1
Ground Hunter	1	1	plasma	1
Lightning Web	3	1		
Rising Fire	1	1		
Soul Body	1			
Twin Slasher	3	1		
Nova Strike	1			

TECNICHE DI ZERO		Z-SABER	
Hyouretsuzan	1	Primo	1
Kuuzanzan	1	Secondo	1
Raijingeiki	1	Terzo	1
Rakuhouha	1	Aereo	1
Ryuenjin	1	Muro	1
Shippuuga	1		

ATTACCHI

1. Carica [3 PV]

il TriScan si lancia contro il personaggio. L'attacco è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo bisogna allontanarsi dal nemico oppure oltrepassarlo con un salto.

.. Contatto [3 PV]

Il TriScan è un prisma triangolare fluttuante. Il nemico si sposta volando ed è piuttosto aggressivo. Una volta comparso sullo schermo, il TriScan si limita a lanciarsi di continuo contro il personaggio. Per questo motivo è necessario sconfiggerlo il prima possibile.

---+--- 'X'

Poichè il nemico è molto debole, è sufficiente colpirlo con l'X-Buster per eliminarlo con facilità.

---+--- ZERO

Il modo migliore per sconfiggere il TriScan è quello di attaccarlo con il Fendente Aereo oppure con il Kuuzanzan, poichè tali Tecniche permettono a Zero di colpire senza necessariamente fermarsi, risparmiando così secondi preziosi.

WALK SHOOTER

"Mortaio bipede"

DOVE SI TROVA

Air Force ----- Area 1
Final Weapon 1 - Area 1b

ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER	
Aiming Laser	1	1	giallo	3
Double Cyclone	1	1	verde	2
Frost Tower	1	1	sfera	2
Ground Hunter	3	2	plasma	1
Lightning Web	9	1		
Rising Fire	3	1		
Soul Body	1			
Twin Slasher	9	2		
Nova Strike	1			

TECNICHE DI ZERO		Z-SABER	
Hyouretsuzan	1	Primo	3
Kuuenzan	1	Secondo	2
Raijingeiki	1	Terzo	1
Rakuhouha	2	Aereo	1
Ryuenjin	1	Muro	1
Shippuuga	1		

ATTACCHI

1. Raffica aerea [3 PV]

il Walk Shooter salta e spara una coppia di proiettili in direzione del personaggio. L'attacco non è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario allontanarsi dal nemico.

3. Raffica terrestre [3 PV]

il Walk Shooter spara una coppia di proiettili in direzione del Robot. L'attacco non è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario allontanarsi dal nemico.

.. Contatto [3 PV]

Il Walk Shooter è un piccolo mortaio munito di gambe. Il nemico si sposta camminando e non è molto aggressivo. Il Walk Shooter è in grado di aprire il fuoco sia dal pavimento che saltando ma, in entrambi i casi, è costretto a fermarsi per farlo, rimanendo così vulnerabile agli attacchi del personaggio.

---- 'X'

Per eliminare facilmente il Walk Shooter è sufficiente usare i proiettili caricati dell'X-Buster.

---- ZERO

Per sconfiggere questo nemico senza difficoltà è consigliato usare la Tripla Combinazione oppure il Kuuenzan, in modo tale da distruggere anche i proiettili che il nemico scaglia.

WEB SPIDER

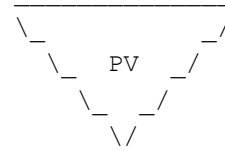
"Protegge l'arma segreta in costruzione nella Jungle"

DOVE SI TROVA

Jungle ----- Area 2 (boss)
 Final Weapon 2 - Area 1a

ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER	
Aiming Laser	.	.	giallo	1

Double Cyclone	1	2	verde	2
Frost Tower	1	2	sfera	3
Ground Hunter	1	2	plasma	3
Lightning Web	.	.		
Rising Fire	1	2		
Soul Body	1			
Twin Slasher	2	4	<>	
Nova Strike	6			



TECNICHE DI ZERO		Z-SABER	
Hyouretsuzan	2	Primo	1
Kuuzanzan	3	Secondo	1
Raijingeiki	.	Terzo	2
Rakuhouha	1	Aereo	2
Ryuenjin	3	Muro	2
Shippuuga	4	<>	

ATTACCHI

1. Ragnatela [4 PV]
+ Scossa [4 PV]

Web Spider scaglia una ragnatela che si muove in direzione del personaggio. Venendo colpiti da essa, il personaggio rimarrà temporaneamente paralizzato mentre subirà danni da una scossa elettrica. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per non subire danni è necessario posizionarsi nell'angolo inferiore più lontano dal boss ed oltrepassare la ragnatela saltando oppure eseguendo il Super Rimbalzo. Premendo rapidamente tutti i pulsanti e le direzioni, è possibile liberarsi dalla morsa prima di subire la scossa elettrica. Il Tenkuuha di Zero non può distruggere questo proiettile.

2. Ragni [4 PV]

una volta in modalità furiosa, dal suo addome Web Spider rilascia sul pavimento quattro piccoli ragni che poi si muovono verso i lati della sala, scalando anche le pareti. L'attacco non è molto rapido e copre un'area discreta. Per evitarlo è necessario prima posizionarsi negli spazi vuoti tra un ragno e l'altro, poi oltrepassare saltando i vari esemplari oppure distruggerli con le Armi o con le Tecniche.

- .. Contatto [6 PV]
+ Filo [3 PV]

si subiscono danni sia venendo a contatto direttamente con il boss, sia toccando il filo di elettricità al quale è appeso.

Web Spider è un grosso ragno meccanico. Il boss si sposta calandosi dall'alto con un filo di energia elettrica ed è piuttosto aggressivo. La stanza dove si svolge lo scontro è di grandi dimensioni, perciò avrete tutto lo spazio necessario per schivare gli assalti nemici, e possiede foglie in primo piano nella parte superiore dello schermo, per celare gli spostamenti del boss.

Web Spider possiede due modalità d'attacco, normale e furiosa. Nel primo caso, il boss eseguirà sempre lo stesso schema: si calerà dall'alto, scaglierà una Ragnatela e poi si nasconderà tra le fronde. Qualche istante prima della sua comparsa, cadranno alcune foglie in corrispondenza del punto in cui il boss riapparirà, in modo tale da consentirvi di posizionarvi nella zona migliore dello schermo.

Dopo aver subito diversi danni, Web Spider comparirà al centro della stanza ed attiverà la modalità furiosa, la quale rimarrà in uso sino al termine dello scontro. In questo caso il boss genererà attorno a sé un grande quadrato

inclinato, innocuo per il personaggio, all'interno del quale Web Spider si sposterà rapidamente con movimenti diagonali. Nella modalità furiosa il boss potrà sia scagliare le Ragnatele, sia generare i piccoli Ragni.

---+--- 'X'

Posizionatevi in uno degli angoli inferiori e nel frattempo caricate il Super Colpo dell'X-Buster. Attendete che Web Spider compaia dall'alto, saltate sul posto e rilasciate il proiettile. Quando il boss scaglia la Ragnatela, fatela avvicinare il più possibile a voi, prima di aggirarla sfruttando la parete.

La strategia rimane identica quando il boss attiva la modalità furiosa solo che in questo caso, tramite il Super Colpo dell'X-Buster, potrete anche distruggere contemporaneamente tutti i Ragni generati da Web Spider.

Usando il Twin Slasher, il boss subirà un danno pari a 2 PV per ogni colpo subito ma l'Arma non causerà effetti aggiuntivi. Tuttavia, colpendo con le lame il filo lungo il quale discende il boss, esso verrà tagliato, facendo cadere Web Spider sul pavimento e causandogli 8 PV di danno. Una volta ripresosi dall'attacco, il boss fuggirà di nuovo dallo schermo. Per sconfiggere il boss facilmente, scalate una parete e da qui colpite il filo di Web Spider, non appena questi si cala dall'alto. Durante la modalità furiosa, il boss si muoverà solo all'interno del riquadro generato da lui perciò il Twin Slasher non produrrà effetti aggiuntivi. In questo caso usate l'X-Buster per ferire Web Spider.

---+--- ZERO

Nella prima parte dello scontro, attendete che Web Spider compaia dall'alto, poi saltategli incontro e colpitelo con il Fendente Aereo, oppure con il Kuuenzan, se lo possedete. Una volta fatto, allontanatevi subito da lui, in modo tale da schivare agevolmente la Ragnatela che vi scaglierà contro.

Quando invece il boss attiva la modalità furiosa, posizionatevi circa in corrispondenza di uno dei vertici laterali del quadrato inclinato e da qui saltate sul posto per attaccare il boss, usando sempre il Fendente Aereo, oppure con il Kuuenzan. Non appena Web Spider si ferma, allontanatevi il più possibile da lui: così facendo, avrete il tempo necessario sia di evitare la Ragnatela, sia di posizionarvi correttamente per non venire a contatto con i piccoli Ragni. Dopo aver schivato l'assalto del boss, riprendete posizione e tornate all'attacco.

Web Spider risulta debole al Shippuuga, tuttavia il boss può essere colpito da questa tecnica solamente mentre è in modalità furiosa, e solo nell'istante in cui lui si trova nella parte più bassa del quadrato. Per questo motivo è sconsigliato usare il Shippuuga durante lo scontro, mentre risultano molto più utili il Fendente Aereo ed il Kuuenzan.

YUKIDARUBON

"Letale pupazzo di neve"

DOVE SI TROVA

Snow Base - Area 1

ARMI DI 'X'

nor sup

X-BUSTER

Aiming Laser	1	1	giallo	2
Double Cyclone	.	.	verde	2
Frost Tower	.	.	sfera	1
Ground Hunter	2	1	plasma	1
Lightning Web	4	1		
Rising Fire	1	1		
Soul Body	1			
Twin Slasher	6	1		
Nova Strike	1			

TECNICHE DI ZERO

Hyouretsuzan	3
Kuuzanzan	1
Raijingeiki	1
Rakuhouha	1
Ryuenjin	1
Shippuuga	1

Z-SABER

Primo	2
Secondo	1
Terzo	1
Aereo	1
Muro	1

ATTACCHI

1. Carica [2 PV]

il Yukidaburon si lancia contro il personaggio per poi esplodere. L'attacco è molto rapido e possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarlo bisogna allontanarsi dal nemico oppure oltrepassarlo con un salto.

.. Contatto [2 PV]

Lo Yukidaburon è un piccolo pupazzo di neve. Il nemico si sposta compiendo balzi e non è molto aggressivo. Il suo unico attacco è semplice da evitare, inoltre causa l'autodistruzione dello Yukidaburon. Per sconfiggere questo nemico non è necessaria una particolare strategia.

---+--- 'X'

Poichè lo Yukidaburon è molto debole, è sufficiente colpirlo con l'X-Buster per eliminarlo con facilità.

---+--- ZERO

Per sconfiggere facilmente questo nemico è consigliato utilizzare la Tripla Combinazione.

.....

+-----+
 | ALTRI PERICOLI |
 +-----+

[@07PR]

All'interno dei Livelli, i nemici non rappresentano l'unica minaccia poichè sono presenti ostacoli e imprevisti in caso di danneggiare i personaggi. In questa sezione vengono indicati i danni subiti dall'armatura iniziale

Stalattiti	1 PV	[Snow Base --- Area 1]
Sbarramenti	1 PV	[Marine Base - Area 1]
Esplosivi	3 PV	[Marine Base - Area 1 & 2]
Boe acuminate	3 PV	[Marine Base - Area 2]
Laser	6 PV	[Air Force --- Area 1]
Ponti esplosivi	6 PV	[Marine Base - Area 1]
Roccia infiammata	6 PV	[Volcano ----- Area 1 & 2]

.....


```

+-----+
| DEBOLEZZE |
+-----+

```

[@07DB]

Tutti i vari boss ed i mini boss presenti nel gioco risultano deboli ad una determinata Arma di 'X' e ad una precisa Tecnica di Zero.

/ 'X' \		
NEMICO	DEBOLEZZA	ARMA DONATA
===== (Maverick)		
Cyber Peacock	Soul Body	Aiming Laser
Frost Walrus	Rising Fire	Frost Tower
Jet Stingray	Frost Tower	Ground Hunter
Magma Dragoon	Double Cyclone	Rising Fire
Slash Beast	Ground Hunter	Twin Slasher
Split Mushroom	Lightning Web	Soul Body
Storm Owl	Aimingd Laser	Double Cyclone
Web Spider	Twin Slasher	Lightning Web
----- (altri boss)		
Eregion	X-Buster	..
Colonello	Frost Tower	..
Double	Double Cyclone	..
Generale	Twin Slasher	..
Sigma (1a)	Rising Fire	..
Sigma (2a)	Lightning Web	..
Sigma (3a: Robot)	Soul Body	..
Sigma (3a: Testa)	Ground Hunter	..
----- (mini boss)		
DG-42L	Lightning Web	..
Eyezard	Rising Fire	..
Generaid Core	Lightning Web	..
Tentoroid	Ground Hunter	..

/ ZERO \		
NEMICO	DEBOLEZZA	TECNICA DONATA
===== (Maverick)		
Cyber Peacock	Ryuenjin	Rakuhouha
Frost Walrus	Ryuenjin	Hyouretsuzan
Jet Stingray	Hyouretsuzan	Hienkyaku
Magma Dragoon	Raijingekei	Ryuenjin
Slash Beast	Raijingekei	Shippuuga
Split Mushroom	Raijingekei	Kuuenbu & Kuenzan
Storm Owl	Rakuhouha	Tenkuuha
Web Spider	Shippuuga	Raijingekei
----- (altri boss)		
Eregion	Z-Saber	..
Colonello	Hyouretsuzan	..
Iris	Ryuenjin	..
Generale	Kuenzan	..
Sigma (1a)	Ryuenjin	..
Sigma (2a)	Rakuhouha	..
Sigma (3a: Robot)	Ryuenjin	..
Sigma (3a: Testa)	Hyouretsuzan	..

[durante il prologo]

OPERATORE: Mavericks have been found at point 5567! The Mavericks occupied the Sky Lagoon using the most advanced weapons available! The army appears to be the Repliforce!		OPERATORE: Sono stati rilevati alcuni Maverick nell'area 5567! I Maverick hanno occupato la Sky Lagoon usando armi estremamente avanzate! Sembra essere opera della Repliforce!
X: Roger that. I'm on my way now!		X: Ricevuto. Mi reco subito là!
••• al termine dell'Area 1		
X: You're Dragoon from the 14th unit!		X: Tu sei Dragoon dell'Unità 14!
DRAGOON: This isn't good, X! That Maverick just destroyed the power reactor!		DRAGOON: La situazione è critica, X! Quel Maverick ha appena distrutto il reattore principale!
X: What?! Then the Sky Lagoon will... come crashing into the ground!		X: Cosa?! Allora la Sky Lagoon... precipiterà al suolo!
DRAGOON: It's too late, X! It's time I made my escape. I suggest you do the same... Don't do anything reckless on the way out, okay?		DRAGOON: È troppo tardi, X! È ora di andarmene. Ti suggerisco di fare lo stesso... Non fare nulla di avventato durante la fuga, ok?
X: The city below will soon become a sea of flames. Many people will perish... I have no choice but to escape from here and head to the city below!		X: La città sottostante diverrà presto un inferno di fiamme. Molte persone periranno... Non ho altra scelta che fuggire da qui e raggiungere la città sottostante!
••• all'inizio dell'Area 2		
X: ... Wha?! The city has been completely destroyed. They were innocent people... I won't forget this!		X: ... Cosa?! La città è stata completamente distrutta. Era gente innocente... Non lo dimenticherò!
••• dopo aver sconfitto il boss		
X: ... Who are you?		X: ... Chi sei?
COLONNELLO: I'm the Colonel of the Repliforce.		COLONNELLO: Sono il Colonnello della Repliforce.
X: Has the Repliforce been occupying this area?		X: La Repliforce stava forse occupando questa area?
COLONNELLO: What are you talking about? I only came to save my sister. The army responsible for all the violence in this region is not the Repliforce!		COLONNELLO: Che cosa stai dicendo? Sono qui per salvare mia sorella. Il responsabile della devastazione in questa regione non è certo la Repliforce!
X: Nevertheless, I want you to disarm		X: In ogni caso, voglio che deponiate

and follow me back to the H.Q.		le armi e mi seguite al Q.G.
COLONNELLO: Never! You're asking my soldiers to drop their weapons? The only time we drop our weapons is when we aren't able to fight any longer!		COLONNELLO: Mai! Stai chiedendo ai miei soldati di arrendersi? L'unico momento in cui noi deporremo le armi sarà quando non saremo più in grado di combattere!
X: But you will be regarded a Maverick and treated as such.		X: Ma poi verrete considerati Maverick e trattati come tali.
COLONNELLO: Do as you will! The Repliforce would sooner fight and die than discard our pride! Consider us Mavericks if this is what you wish!		COLONNELLO: Fate come volete! La Repliforce combatterebbe e morirebbe piuttosto che arrendersi! Considerateci Maverick, se è ciò che volete!
X: Wait! Calm down, Colonel! What the ...! Something's got to give. Otherwise the entire Repliforce will be considered to be Mavericks!		X: Aspetti! Si calmi, Colonnello! Ma che ...! Bisogna fare qualcosa. Altrimenti l'intera Repliforce verrà considerata come i Maverick!

IL DISCORSO DEL GENERALE

[dopo aver completato il prologo]

GENERALE: Brave soldiers of Repliforce, we have all been wrongfully judged as Mavericks by the humans. We cannot suffer this indignity and live in disgrace. We will build our own nation of Reploids. But, remember, this is neither about insurrection, nor rebellion against our human creators. This is about our liberty and security. We must battle for our own individual rights, and our own survival. Together we will build our nation, a sanctuary for all Reploids, our own Utopia. Let us forge onward towards a new golden era for the Repliforce.		GENERALE: Valorosi soldati della Repliforce, siamo stati ingiustamente giudicati Maverick dagli umani. Non possiamo sopportare questo oltraggio e vivere nell'infamia. Costruiremo la nostra nazione per i Reploid. Ricordate, questa non è una ribellione o un'insurrezione contro i nostri creatori umani: si tratta solo della nostra libertà e sicurezza. Dobbiamo lottare per i nostri diritti e per la nostra sopravvivenza. Assieme fonderemo la nostra nazione, un santuario per tutti i Reploid, la nostra Utopia. Costruiamo assieme una nuova era per la Repliforce.
COLONNELLO: I, too, share the General's sentiment. Take heed, we have no other choice. Let us fight vehemently, with courage and pride, without fear, for we are the Repliforce. The most powerful army in history!		COLONNELLO: Anche io condivido il pensiero del Generale. Badate bene, non abbiamo altra scelta. Dobbiamo lottare valorosamente, con coraggio ed orgoglio, perchè noi siamo la Repliforce. La più potente armata della storia!
????: Ha ha ha ha ha ha ha! The General has finally taken action! And now, my Maverick Hunters, what will you do? I'll be watching closely from here on out. Ha ha ha ha!		????: Ha ha ha ha ha ha ha! Il Generale ha finalmente fatto la sua mossa! Ed ora, miei cari Maverick Hunter, cosa farete? Vi osserverò da vicino da ora in poi. Ha ha ha ha!

[dopo aver completato il prologo]

X: ... Who are you?	X: ... Tu chi sei?
DOUBLE: Call me Double, the rookie hunter. My liege, the Repliforce has begun its coup!	DOUBLE: Chiamami Double, l'Hunter principiante. Signore, la Repliforce ha iniziato il suo colpo di stato!
X: ... Wait! ... Colonel, you're jumping to conclusions here!	X: ... Aspetta! ... Colonnello, stai agendo impulsivamente!
DOUBLE: Sir, you've been given the order to scramble!	DOUBLE: Signore, avete ricevuto l'ordine di affrettarvi!
X: Right! I'm leaving right now!	X: Hai ragione! Inizio la missione!
OPERATORE: Jungle. Infiltrate enemy-occupied jungle and destroy the weapon under construction.	OPERATORE: Jungle. Infiltrati nella giungla occupata dai nemici e distruggi l'arma in costruzione.
Cyber Space. A bug has corrupted the network. Dive into cyberspace and exterminate it.	Cyber Space. Un virus ha infestato la rete. Tuffati nel cyberspazio ed eliminalo.
Air Force. The Repliforce ship has taken off. Pursue and blast it out of the air.	Air Force. Il velivolo della Repliforce è decollato. Inseguilo ed abbattilo.
Volcano. Dragoon of the 14th unit is a traitor. Locate and bring him back to hunter H.Q.	Volcano. Dragoon dell'Unità 14 è un traditore. Localizzalo e riportalo alla base degli Hunter.
Marine Base. Repliforce decimated the city and left. Pursue them aboard a Land Chaser.	Marine Base. La Repliforce ha distrutto la città ed è fuggita. Inseguila a bordo del Land Chaser.
Bio Lab. The abandoned lab is now operational. Investigate and destroy the lab.	Bio Lab. Il laboratorio abbandonato è operativo adesso. Indaga sulla vicenda e distruggi il laboratorio.
Military Train. A military train is moving supplies. Cut off Repliforce's supply route.	Military Train. Un treno militare sta trasportando rifornimenti. Taglia i rifornimenti della Repliforce.
Snow Base. We've discovered a hidden snow base. Halt production of their new weapon.	Snow Base. Abbiamo scoperto una base segreta tra le nevi. Interrompi la produzione della loro nuova arma.

DR LIGHT: This battle should never have happened, X... Why must Reploids fight each other? Why do these peace	DR LIGHT: X, questa guerra non sarebbe mai dovuta scoppiare... Perché i Reploid lottano tra di loro? Perché
---	---

keepers persist in fighting each other? This must be some sort of mistake... X, enter this capsule. Equip with this to discover the truth.

Stop this tragic war as soon as possible, X.

coloro che preservano la pace si combattono l'un l'altro? Deve essere una sorta di equivoco... X, entra in questa capsula. Equipaggia queste componenti per scoprire la verità.

X, ferma questa tragica guerra il prima possibile.

••• Jungle

DR LIGHT: Equip with this boot module and jump twice in the air to hover. You can move either left or right and will remain airborne for a few moments. It is effective for negotiating through higher and more dangerous terrain.

DR LIGHT: Equipaggia questo modulo per gli stivali e salta due volte per fluttuare. Puoi muoverti a destra e a sinistra e rimarrai in volo per pochi istanti. È utile per raggiungere zone superiori e per superare superfici pericolose.

••• Cyber Space

DR LIGHT: I'm giving you a new head module, X. This module will improve your special weapons abilities. It should reduce your special weapons energy requirements to near zero. You may now use your special weapons as often as you want.

DR LIGHT: X, ti dono un nuovo modulo per l'elmo. Questo modulo migliorerà la tua abilità con le armi speciali, riducendo praticamente a zero il loro consumo di munizioni. In questo modo potrai usare quanto vuoi le varie armi speciali.

••• Air Force (Super Accumulo)

DR LIGHT: You can charge up to four blasts at a time with this arm module. It takes a while to charge, but you can fire a charged shot at any time you so wish with it. This arm module is also changeable. Enter this capsule to change parts.

DR LIGHT: Puoi accumulare sino a quattro Super Colpi alla volta con questo cannone. Ci vorrà un po' per caricarli ma poi potrà usare un Super Colpo quando vorrai. Questo cannone è inoltre intercambiabile. Entra in questa capsula per equipaggiarlo.

••• Air Force (Super Plasma)

DR LIGHT: With this arm part you can fire the Plasma Shot which is effective against stronger enemies. If the shot hits the opponent, plasma is generated which will cause additional damage to the enemy. This arm module is changeable. Enter this capsule to change parts.

DR LIGHT: Con questo cannone puoi sparare il proiettile al plasma, utile contro i nemici più forti. Se il proiettile colpisce il nemico, verrà generato il plasma che causerà danni aggiuntivi. Questo cannone è inoltre intercambiabile. Entra in questa capsula per equipaggiarlo.

••• Volcano

DR LIGHT: Equip with this new body module, X. This body part absorbs damage inflicted by enemies and will gradually accumulate within. When it is filled to capacity with energy you can execute the invincible Nova Strike. However, a single use will consume all your energy stores, so use it only to pull through tight

DR LIGHT: X, indossa questa nuova corazza. Questo modulo assorbe il danno subito dai nemici e lo accumula gradualmente. Una volta che l'energia accumulata sarà al massimo potrai eseguire l'invincibile Nova Strike. Tuttavia, il singolo utilizzo consuma tutta l'energia accumulata, perciò utilizzala solo nelle situazioni più

situations. | difficili.

••• Jungle (Armatura Suprema)

DR LIGHT: ...X, you've finally arrived... This capsule contains the sealed secret parts for the Ultimate Armor. When you execute the Nova Strike, the wings will open and you can execute the invincible body crash attack. ...However, this armor is not completed yet and your safety is not assured. If this is acceptable to you, enter now... | DR LIGHT: ...X, sei finalmente arrivato... Questa capsula contiene le componenti segrete dell'Armatura Suprema. Quando utilizzerai il Nova Strike, si apriranno le ali e potrai eseguire questo attacco invincibile. ...In ogni caso, questa armatura non è stata completata e non garantisco la tua sicurezza. Se la cosa ti sta bene comunque, entra nella capsula...

MISSIONE: SNOW BASE

••• giunti nella zona del boss

WALRUS: They sent a kid like you after me? I promise to end this quickly... | WALRUS: Hanno mandato un bimbo come te contro di me? Ti prometto che finirà presto...

MISSIONE: MARINE BASE

••• giunti nella zona del boss

STINGRAY: I'm impressed that you found me... But your search is over. Get ready X! | STINGRAY: È impressionante che tu sia riuscito a trovarmi... Ma la tua ricerca è finita. Preparati, X!

MISSIONE: MILITARY TRAIN

••• giunti nella zona del boss

BEAST: Challenging my unit was both foolish and reckless! You are nothing more than my prey... One that is soon to be retired! | BEAST: Sfidare la mia unità è stata una scelta folle ed avventata! Non sei nulla di più che una preda... che presto scomparirà!

MISSIONE: JUNGLE

••• giunti nella zona del boss

SPIDER: You've labeled us all as Mavericks! I won't let you pass. Turn back now! | SPIDER: Ci avete etichettati tutti come Maverick! Non ti farò passare. Ora vattene!

LA SFIDA DEL COLONNELLO

[dopo aver sconfitto i primi quattro Maverick]

••• presso la base dei Maverick Hunter

DOUBLE: Sir, it's a message from the Colonel!		DOUBLE: Signore, c'è un messaggio da parte del Colonnello!
COLONNELLO: X! I'll wait for you at Memorial Hall. Make sure you show up on time!		COLONNELLO: X! Ti aspetterò presso il Memorial Hall. Cerca di arrivare in tempo!
DOUBLE: Sir, this must be a trap!		DOUBLE: Signore, è una trappola!
X: ... Perhaps. But I won't run this time!		X: ... Può darsi. Ma questa volta non mi fermerò!

••• incontrando il Colonnello

X: Colonel! Stop this foolishness now!		X: Colonnello! Fermi questa follia!
COLONNELLO: ...Never!		COLONNELLO: ...Mai!
X: Colonel, please! Think this over!		X: Colonnello, la prego! Pensi a ciò che le ho detto!
COLONNELLO: The Repliforce must be independent! Our battle will determine this!		COLONNELLO: La Repliforce deve essere indipendente! La nostra sfida determinerà tutto questo!

••• dopo aver sconfitto il Colonnello

COLONNELLO: Impressive! But the result won't be the same next time. Until then...		COLONNELLO: Impressionante! Ma la prossima volta non finirà così. Sino ad allora...
X: Colonel!		X: Colonnello!

MISSIONE: BIO LABORATORY

••• giunti nella zona del boss

MUSHROOM: Are you X? I'm under orders to terminate you.		MUSHROOM: Sei tu X? Ho ricevuto l'ordine di eliminarti.
X: What?! Who's orders?		X: Cosa?! Da parte di chi?
MUSHROOM: Take a wild guess.		MUSHROOM: Prova ad indovinare.

MISSIONE: CYBER SPACE

••• giunti nella zona del boss

PEACOCK: His potential... is limitless?! ...not possible...		PEACOCK: Il suo potenziale... è illimitato?! ... non è possibile...
X: Who are you? Why are you doing this to me?		X: Chi sei tu? Perché mi stai facendo questo?

PEACOCK: I was ordered to test your abilities. It's quite simple. | PEACOCK: Semplice. Mi è stato ordinato di testare le tue capacità.
|
X: What?! | X: Cosa?!
|
PEACOCK: Prepare yourself! | PEACOCK: Preparati!

MISSIONE: AIR FORCE

••• giunti nella zona del boss
OWL: How dare you destroy my unit! | OWL: Come hai osato distruggere la mia
You'll pay for this with your life! | unità! Pagherai con la vita!

MISSIONE: VOLCANO

••• giunti nella zona del boss
DRAGOON: X... You've arrived. | DRAGOON: X... Sei arrivato.
|
X: Dragoon! Why did you betray the | X: Dragoon! Perché hai tradito il
H.Q.!? | Quartier Generale?!
|
DRAGOON: Heh... You'll have to defeat | DRAGOON: Heh... Dovrai prima battermi
me first. | per saperlo.
|
X: But... We're allies! | X: Ma... Noi siamo alleati!
|
DRAGOON: ... You're so naive. ... | DRAGOON: ... Sei così ingenuo...
Listen closely. I let the Sky Lagoon | Ascoltami attentamente. Ho lasciato
fall! And I'd do it again! Ha ha ha | precipitare la Sky Lagoon! E lo farei
ha ha ha! | ancora! Ha ha ha ha ha ha!
|
X: No! Those were innocent people! | X: No! Quelle erano persone innocenti!
You're not Dragoon! Just a Maverick! | Non sei Dragoon, ma solo un Maverick!
|
DRAGOON: You got that right! Power up | DRAGOON: Hai indovinato! Preparati, X!
X! It's time you showed me what you | È tempo che tu mi mostri cosa sei
can do! | capace di fare!

••• dopo aver sconfitto il boss
DRAGOON: ... You... are... strong... | DRAGOON: ... Tu... sei... davvero...
X... | forte... X...
|
X: Such a waste... Why Dragoon? | X: Che spreco... Perché, Dragoon?
|
DRAGOON: ... Always... wanted... | DRAGOON: ... Ho sempre... voluto...
to fight... you. ... Then... he... | misurarmi... con te. ... E allora...
appeared... and... | lui... è apparso... e...
|
X: He appeared? Who?! | X: Lui è apparso? Chi?!
|
DRAGOON: He told me to work for | DRAGOON: Mi ha detto di lavorare per
Repliforce. To goad you into fighting. | la Repliforce. Per spingerti a

lottare.
|
X: You did it just so you could fight me? | X: Hai fatto tutto questo solo per combattere contro di me?
|
DRAGOON: ... was worth it... for a final duel... | DRAGOON: ... ne è valsa la pena... per un duello finale...
|
X: Dragoon!!! | X: Dragoon!!!

LA RIVINCITA DEL COLONNELLO

[dopo aver sconfitto tutti gli otto Maverick]

••• presso la base dei Maverick Hunter

DOUBLE: The Repliforce has begun assembling! | DOUBLE: La Repliforce ha iniziato a radunarsi!
|
X: Where are they? | X: Dove si trovano?
|
DOUBLE: The space port! They plan to take off into space! | DOUBLE: Al porto spaziale! Intendono andare nello spazio!
|
X: Hurry! We have to stop the Colonel! | X: Andiamo! Dobbiamo fermare il Colonnello!

••• giunti nella zona del boss

X: Colonel, step back! | X: Colonnello, non si intrometta!
|
COLONNELLO: I'll stop anyone who tries to interfere with our independence! | COLONNELLO: Fermerò chiunque provi ad ostacolare la nostra indipendenza?
|
X: Enough of this! It's only an illusion! | X: Basta così! Tutto questo è solo un'illusione!
|
COLONNELLO: ... You Hunters will never be able to understand us! Get ready, X! | COLONNELLO: ... Voi Hunter non sarete mai in grado di comprenderci! Preparati, X!

••• dopo aver sconfitto il boss

COLONNELLO: ... Impressive... But... it's too late! | COLONNELLO: ... Impressionante... Ma... è troppo tardi!
|
X: What? | X: Cosa?
|
COLONNELLO: The Repliforce... already left for space! ... I'm beaten... but the Repliforce will never perish! ... The Reploids' nation will be born in the vastness of space! | COLONNELLO: La Repliforce... è già partita per lo spazio! ... Io sono stato sconfitto... ma la Repliforce non morirà mai! ... La nazione dei Reploid prenderà vita nella vastità dello spazio!
|
X: Colonel!!! | X: Colonnello!!!

••• tornati alla base dei Maverick Hunter

DOUBLE: Repliforce has flown off into space... | DOUBLE: La Repliforce si trova nello spazio...
|
X: ...Double, watch the ship for me. I'll go after them! | X: ...Double, controlla la loro nave per me. Io li inseguirò!
|
DOUBLE: Sir! Reconsider what you're doing, it's far too dangerous! | DOUBLE: Signore! Riconsideri cosa sta facendo, è troppo pericoloso!
|
X: We don't have any other option! I'm leaving you in charge here, Double! | X: Non abbiamo altra scelta! Ti lascio il comando, Double!

IL VERO VOLTO DI DOUBLE

[dopo aver sconfitto il Colonnello]

DOUBLE: Oh, not again... | DOUBLE: Oh, non di nuovo...
|
HUNTER: Hey, watch it! | HUNTER: Ehi, stai attento!
|
DOUBLE: I'm terribly sorry. | DOUBLE: Sono molto dispiaciuto.
|
????: It's me. Those Hunters must not be allowed in here. Terminate them! | ????: Sono io. Questi Hunter non devono stare qui. Eliminali!
|
DOUBLE: Roger... | DOUBLE: Ricevuto...
|
HUNTER: What a freak. Ha ha ha! Hey, Double. What's the matter? Aahhh! This is the Maverick Hunters, 17th Unit. Commander X, please respond! | HUNTER: Che stupido. Ha ha ha! Ehi, Double. Cosa sta succedendo? Aahhh! Questa è l'Unità 17 dei Maverick Hunter. Comandante X, risponda!
|
X: This is X! What happened? Report! | X: Sono X! Cosa succede? Rispondete!
|
DOUBLE: Nothing to worry about... | DOUBLE: Nulla di cui preoccuparsi...
|
X: No further transmissions unless necessary to carry out the operation! | X: Niente trasmissioni a meno che non siano necessarie per le operazioni!
|
DOUBLE: Understood... | DOUBLE: Ricevuto...
|
X: I'm breaking contact. | X: Passo e chiudo.
|
DOUBLE: And now, X will be my next target. Heh heh heh heh... | DOUBLE: Ed ora X sarà il mio prossimo bersaglio. Heh heh heh heh...

FINAL WEAPON 1

••• incontrando Double

X: Double! What... Why are you here!? | X: Double! Cosa... Perchè sei qui?
|
DOUBLE: ... Hee hee hee! Ha ha ha ha ha ha! The Mavericks, Hunters, and Repliforce... Idiots, all of them. They're making my job too easy! | DOUBLE: ... Hee hee hee! Ha ha ha ha ha ha! I Maverick, gli Hunter e la Repliforce... Tutti idioti. Hanno reso il mio lavoro troppo facile!

X: ... W... What are you talking about? Double, what are you saying?!		X: ... D... Di cosa stai parlando? Double, cosa stai dicendo?!
DOUBLE: Think it over in heaven! Die, X!		DOUBLE: Ci penserai all'altro mondo! Muori, X!
••• dopo aver sconfitto Double		
X: Double!		X: Double!
DOUBLE: ... Damn! How could I lose to a weakling like you...		DOUBLE: ... Dannazione! Come ho fatto a perdere contro un debole come te...
X: Double, tell me! Why did you do this?		X: Double, dimmelo! Perché hai fatto tutto questo?
DOUBLE: ... Hee hee hee. Ha ha ha! You're so naive, X! I was sent as a spy from the very beginning to keep an eye on you!		DOUBLE: ... Hee hee hee. Ha ha ha! Sei così ingenuo, X! Sono stato mandato per spiarti e per tenerti d'occhio sin dall'inizio!
X: ... Double! I... I trusted you!		X: ... Double! Io... mi fidavo di te!
DOUBLE: Ha ha ha ha! That naiveness may be your fatal flaw! Goodbye, X! See you in the afterlife!		DOUBLE: Ha ha ha ha! Questa ingenuità ti sarà fatale! Addio, X! Ci vedremo all'altro mondo!
X: Double!!		X: Double!!
••• giunti nella zona del boss		
X: General! What are you planning to do?		X: Generale! Cosa ha intenzione di fare?
GENERALE: ... We're going to build a nation for the Replods. That's our ultimate goal. We'll fight anyone who tries to interfere with our independence.		GENERALE: ... Noi costruiremo una nazione per i Replod. Questo è il nostro obiettivo. E combatteremo contro chiunque si opponga alla nostra indipendenza.
X: There must be alternatives to this mindless fighting!		X: Deve pur esserci un'alternativa a questa inutile lotta!
GENERALE: ... We were called Mavericks without justifiable reason. What other choice did we have than to fight?		GENERALE: ... Siamo stati chiamati Maverick senza alcun motivo. Quale altra scelta avevamo se non quella di combattere?
X: ... But...		X: ... Ma...
GENERALE: It's too late now! Get ready, X!		GENERALE: Ora è troppo tardi! Preparati, X!
••• dopo aver sconfitto il boss		
X: .. what? What happened!?		X: ..cosa? Cosa è successo?!
GENERALE: ... It can't be... This weapon must be malfunctioning...		GENERALE: ... Non può essere... L'arma non sta funzionando come dovrebbe...

X: General! What do you mean? | X: Generale! Cosa intende dire?
|
GENERALE: Someone else is controlling | GENERALE: Qualcun altro la sta
it! ... You must hurry X. The earth | controllando! ... Devi affrettarti,
is... in danger! | X. La Terra è... in pericolo!
|
X: Alright. I'll stop the weapon | X: D'accordo. Fermerò io stesso
myself! | l'arma!

IL RITORNO DI SIGMA

[dopo aver sconfitto il Generale]

••• incontrando Sigma

SIGMA: This is amusing... It really is | SIGMA: Tutto questo è fantastico...
X... | Dico sul serio, X...
|
X: You're... Sigma! | X: Tu sei... Sigma!
|
SIGMA: Hee hee hee. My plan to keep | SIGMA: Hee hee hee. Il mio piano di
Repliforce and the Maverick Hunters | far scontrare tra di loro i Maverick
at each other's throats worked | Hunter e la Repliforce ha funzionato
perfectly! ... Double did a good job | perfettamente!... Double ha fatto un
as a spy! | ottimo lavoro come spia!
|
X: Why you...! | X: Maledetto...!
|
SIGMA: Hee hee hee. Repliforce are the | SIGMA: Hee hee hee. La colpa è solo
fools this time! Now all that's left | della Repliforce! Ora tutto quello
is to destroy Earth with the very | che rimane da fare è distruggere la
weapon they made. | Terra con l'arma che hanno costruito!
|
X: No! I'll never let you do that! | X: No! Non te lo permetterò mai!
|
SIGMA: Try hard X. Your life depends | SIGMA: Provaci, X. La tua vita dipende
on it! | da questo!

••• dopo aver sconfitto la prima forma di Sigma

SIGMA: Hee hee hee. You are very good, | SIGMA: Hee hee hee. Sei davvero bravo,
X! But not for long. You won't be | X! Ma non per molto. Non riuscirai ad
able to evade this attack! | evitare questo attacco!

••• dopo aver sconfitto la seconda forma di Sigma

SIGMA: Ha ha ha ha ha! Feel my | SIGMA: Ha ha ha ha ha! Ammira il mio
incredible power! Drown in the empty | incredibile potere! Ti farò affogare
vastness of space! | nell'immensità del vuoto spaziale!

FINALE

[dopo aver sconfitto la terza forma di Sigma]

SIGMA: ... Hee hee hee. | SIGMA: ... Hee hee hee.
|

X: What's so funny?	X: Che hai da ridere?
SIGMA: This weapon is aimed straight at Earth already... No one can stop it now!	SIGMA: Questa arma è già puntata verso la Terra... Adesso nessuno può più fermarla!
X: Damn!	X: Dannazione!
SIGMA: Ha ha ha ha ha! Good bye, X!	SIGMA: Ha ha ha ha ha! Addio, X!
••• dopo aver raggiunto l'arma	
X: General!	X: Generale!
GENERALE: ... The weapon can be stopped with my body.	GENERALE: ... Fermerò l'arma con il mio corpo.
X: But then you'll...	X: Ma così poi tu...
GENERALE: Many of my men have died. As their leader, I must leave with them... X, please forgive our foolishness...	GENERALE: Molti dei miei uomini sono morti. Come loro capo, anche io devo seguirli... X, ti prego di perdonare la nostra follia...
X: General!	X: Generale!
••• durante il ritorno sulla Terra	
ZERO: This is Maverick Hunter Headquarters.	ZERO: Questo è il quartier generale dei Maverick Hunter.
X: Zero!	X: Zero!
ZERO: It's good to see you're safe, X. I was really worried about you.	ZERO: Sono lieto di vederti in salvo, X. Ero molto preoccupato per te.
X: Sorry about that.	X: Scusami.
ZERO: Don't worry. It's all over. Go home and rest. You've earned it.	ZERO: Non preoccuparti. Ora è tutto finito. Torna alla base e riposati. Te lo sei meritato.
X: But Zero... What... What if I become one of the Mavericks?	X: Ma Zero... E... E se anche io diventassi un Maverick?
ZERO: Don't ask such silly questions! I'm breaking contact now.	ZERO: Non fare domande stupide! Passo e chiudo.
X: Wait, Zero! I-I'm serious! Zero... if... if I become a Maverick, you have to take care of me.	X: Aspetta, Zero! P-parlo sul serio! Zero... se... se io dovessi diventare un Maverick, dovrai occuparti di me.
ZERO: Don't be ridiculous. Now hurry on back.	ZERO: Non essere ridicolo. Ora sbrigati a tornare alla base.
X: Promise me, Zero.	X: Promettimelo, Zero.
••• epilogo	
... The battle has ended. Yet somehow,	... La battaglia è finita. Ma X non

X doesn't feel quite right...		si sente sereno nonostante tutto...
"...What caused all those robots to turn into Mavericks?"		"...Cosa ha provocato il mutamento in Maverick in tutti quei robot?"
"... Will it happen to me someday?"		"... Accadrà anche a me un giorno?"
Has X just realized his tragic destiny? It appears that X will have to solve this mystery one day...		X ha forse compreso il suo tragico destino? Sembra che X dovrà risolvere questo mistero un giorno...
Soon...		Molto presto...

=====

ZERO

=====

[@08ZR]

IL SOGNO DI ZERO

[durante il prologo]

DR WILY: Zero...		DR WILY: Zero...
ZERO: Who are you?		ZERO: Chi sei?
DR WILY: My masterpiece...		DR WILY: Sei il mio capolavoro...
ZERO: But... who are you?		ZERO: Ma... tu chi sei?
DR WILY: After him! He is my nemesis. Our rivalry is what gives me motivation in life. Now go! Destroy him! That's an order!		DR WILY: Devi eliminare la mia nemesi. La nostra rivalità è ciò che mi spinge a vivere. Ora v! Distruggilo! Questo è un ordine!
ZERO: Huh...? Wait!		ZERO: Huh...? Aspetta!
OPERATORE: Emergency! Emergency! All Maverick Hunters on call should assemble immediately!		OPERATORE: Emergenza! Emergenza! Tutti i Maverick Hunter contattati devono subito presentarsi a rapporto!
ZERO: The same dream... again...		ZERO: Lo stesso sogno... di nuovo...

LA SKY LAGOON

[durante il prologo]

OPERATORE: Mavericks emerged at the point 5567. They've occupied the Sky Lagoon! This looks like Repliforce's doing!		OPERATORE: Alcuni Maverick sono comparsi nell'area 5567. Hanno preso possesso della Sky Lagoon! Sembra essere opera della Repliforce!
ZERO: Repliforce? ... OK, I'm on my way.		ZERO: La Repliforce? ... OK, mi reco subito là.

••• al termine dell'Area 1

ZERO: Dragoon!? You're in the 14th unit. Why...?		ZERO: Dragoon?! Tu sei dell'unità 14. Perchè...?
DRAGOON: This doesn't look good, Zero! That Maverick took out the power!		DRAGOON: Le cose non vanno bene, Zero! Quel Maverick ha tolto l'energia!
ZERO: What! Then the Sky Lagoon will... come crashing into the ground!		ZERO: Cosa? Allora la Sky Lagoon... precipiterà al suolo!
DRAGOON: Yes... And destroy the entire city.		DRAGOON: Sì... distruggendo l'intera città.
ZERO: We have to do something!		ZERO: Dobbiamo fare qualcosa!
DRAGOON: It's too late. I must escape now. You'd best do the same Zero...		DRAGOON: È troppo tardi. Adesso devo fuggire. E anche tu dovresti, Zero...
ZERO: Damn! If the Sky Lagoon falls... it will be disastrous! There's no time... I'm going down!		ZERO: Dannazione! Se la Sky Lagoon precipitasse... sarebbe un disastro! Non c'è tempo... scenderò anche io!

••• all'inizio dell'Area 2

ZERO: The carnage... It's... horrible. Those Mavericks will pay for this!		ZERO: Questa strage ... È... orribile. I Maverick pagheranno per questo!
--	--	---

••• giunti nella zona del boss

ZERO: Iris! What are you doing here? Are you OK!?		ZERO: Iris! Cosa ci fai tu qua? Stai bene?!
IRIS: Zero... Did you come to save me?		IRIS: Zero... Sei venuto a salvarmi?
ZERO: Yes. Hang on!		ZERO: Sì. Tieni duro!
IRIS: A huge Maverick appeared and...		IRIS: Un grosso Maverick è apparso...
ZERO: Stay here Iris. I'll handle it! Is this really one of the Repliforce's? I don't have a moment to spare! I have to defeat him or else...		ZERO: Rimani qui, Iris. Me ne occuperò io! È davvero opera di un membro della Repliforce? Non c'è un minuto da perdere! Devo sconfiggerlo, altrimenti...

••• dopo aver sconfitto il boss

COLONNELLO: Zero! Long time no see!		COLONNELLO: Zero! È passato del tempo!
ZERO: Colonel... What are you doing here?		ZERO: Colonnello... Cosa ci fai tu qui?
COLONNELLO: I've come to save my sister Iris. I only hope she's okay...		COLONNELLO: Sono venuto per salvare mia sorella, Iris. Spero stia bene...
ZERO: She's fine! I just rescued her.		ZERO: Sta bene! L'ho salvata io.
COLONNELLO: Oh? Thanks Zero! I owe you one...		COLONNELLO: Oh? Grazie, Zero! Ti devo un favore...
ZERO: ... Colonel. I have a question for you. ...Did your unit attack this		ZERO: ... Colonnello. Ho una domanda per te. ...La tua unità ha attaccato

place?		questo posto?
COLONNELLO: What are you talking about? Repliforce came here for help. We weren't involved in the attack!		COLONNELLO: Di cosa stai parlando? La Repliforce era qui per aiutare. Non siamo noi ad aver attaccato!
ZERO: They suspect you've become a Maverick.		ZERO: Si sospetta che voi siate diventati dei Maverick.
COLONNELLO: What!?		COLONNELLO: Cosa?!
ZERO: Disarm and come with me to the H.Q.		ZERO: Deponete le armi e venite con me al quartier generale.
COLONNELLO: I'm afraid I can't. Soldiers never drop their weapons! I won't do it, not even for you Zero!		COLONNELLO: Mi spiace ma non posso. I miei soldati non si arrendono mai e neanche io, neppure per te, Zero!
ZERO: Then they'll think you're a Maverick!		ZERO: Allora penseranno che voi siate davvero dei Maverick!
COLONNELLO: So be it! The Repliforce prefers war over dishonor and shame! Good bye, Zero!		COLONNELLO: E così sia! La Repliforce preferisce la guerra all'infamia ed al disonore. Addio, Zero!
ZERO: Wait! Colonel! Listen to me! Damn! This isn't good Colonel! They may decide the entire Repliforce is a group of Mavericks!		ZERO: Aspetta! Colonnello! Ascoltami! Dannazione! Non va bene, Colonnello! Potrebbero dichiarare l'intera Repliforce come gruppo di Maverick.

IL DISCORSO DEL GENERALE

[dopo aver completato il prologo]

GENERALE: Brave soldiers of Repliforce, we have all been wrongfully judged as Mavericks by the humans. We cannot suffer this indignity and live in disgrace. We will build our own nation of Reploids. But, remember, this is neither about insurrection, nor rebellion against our human creators. This is about our liberty and security. We must battle for our own individual rights, and our own survival. Together we will build our nation, a sanctuary for all Reploids, our own Utopia. Let us forge onward towards a new golden era for the Repliforce.		GENERALE: Valorosi soldati della Repliforce, siamo stati ingiustamente giudicati Maverick dagli umani. Non possiamo sopportare questo oltraggio e vivere nell'infamia. Costruiremo la nostra nazione per i Reploid. Ricordate, questa non è una ribellione o un'insurrezione contro i nostri creatori umani: si tratta solo della nostra libertà e sicurezza. Dobbiamo lottare per i nostri diritti e per la nostra sopravvivenza. Assieme fonderemo la nostra nazione, un santuario per tutti i Reploid, la nostra Utopia. Costruiamo assieme una nuova era per la Repliforce.
COLONNELLO: I, too, share the General's sentiment. Take heed, we have no other choice. Let us fight vehemently, with courage and pride, without fear, for we are the Repliforce. The most powerful army in history!		COLONNELLO: Anche io condivido il pensiero del Generale. Badate bene, non abbiamo altra scelta. Dobbiamo lottare valorosamente, con coraggio ed orgoglio, perchè noi siamo la Repliforce. La più potente armata della storia!

????: Ha ha ha ha ha ha ha! | ????: Ha ha ha ha ha ha ha!
The General has finally taken action! | Il Generale ha finalmente fatto la
And now, my Maverick Hunters, | sua mossa! Ed ora, miei cari Maverick
what will you do? I'll be watching | Hunter, cosa farete? Vi osserverò da
closely from here on out. Ha ha ha ha! | vicino da ora in poi. Ha ha ha ha!

INIZIO DELLE OPERAZIONI

[dopo aver completato il prologo]

ZERO: Iris! ... What are you doing | ZERO: Iris! ... Che cosa ci fai tu
here? | qui?

IRIS: My brother Colonel started the | IRIS: Mio fratello, il Colonnello,
coup! | ha iniziato il colpo di stato!

ZERO: I know... | ZERO: Lo so...

IRIS: Please don't fight against him! | IRIS: Ti prego, non combattere contro
This must be some kind of mistake! | di lui! Deve esserci un errore!

ZERO: They've occupied several cities | ZERO: Hanno già occupato diverse
already. As a hunter, I must stop | città. In quanto Hunter, è mio dovere
them! | fermarli!

IRIS: Zero... | IRIS: Zero...

ZERO: I must go now! | ZERO: Ora devo andare!

OPERATORE: | OPERATORE:
Jungle. Infiltrate enemy-occupied | Jungle. Infiltrati nella giungla
jungle and destroy the weapon under | occupata dai nemici e distruggi
construction. | l'arma in costruzione.

Cyber Space. A bug has corrupted the | Cyber Space. Un virus ha infestato la
network. Dive into cyberspace and | rete. Tuffati nel cyberspazio ed
exterminate it. | eliminalo.

Air Force. The Repliforce ship has | Air Force. Il velivolo della
taken off. Pursue and blast it out of | Repliforce è decollato. Inseguilo ed
the air. | abbattilo.

Volcano. Dragoon of the 14th unit is | Volcano. Dragoon dell'Unità 14 è un
a traitor. Locate and bring him back | traditore. Localizzalo e riportalo
to hunter H.Q. | alla base degli Hunter.

Marine Base. Repliforce decimated the | Marine Base. La Repliforce ha
city and left. Pursue them aboard a | distrutto la città ed è fuggita.
Land Chaser. | Inseguila a bordo del Land Chaser.

Bio Lab. The abandoned lab is now | Bio Lab. Il laboratorio abbandonato è
operational. Investigate and destroy | operativo adesso. Indaga sulla
the lab. | vicenda e distruggi il laboratorio.

Military Train. A military train is | Military Train. Un treno militare sta
moving supplies. Cut off Repliforce's | trasportando rifornimenti. Taglia i
supply route. | rifornimenti della Repliforce.

Snow Base. We've discovered a hidden snow base. Halt production of their new weapon. | Snow Base. Abbiamo scoperto una base segreta tra le nevi. Interrompi la produzione della loro nuova arma.

MISSIONE: MILITARY TRAIN

••• giunti nella zona del boss

BEAST: You dared to attack my unit?! I'm gonna enjoy fighting you! | BEAST: Hai osato attaccare la mia unità? Sarà divertente sfidarti!

MISSIONE: JUNGLE

••• giunti nella zona del boss

SPIDER: Ah... Zero. I've been expecting you. | SPIDER: Ah... Zero. Mi aspettavo che avremmo mandato te.

ZERO: Spider! You work for Repliforce?! | ZERO: Spider! Sei della Repliforce?!

SPIDER: Yes... I lead a renegade unit now. | SPIDER: Sì... Ora comando un'unità ribelle.

ZERO: There's still time, call off the coup! | ZERO: C'è ancora tempo, interrompi la rivolta!

SPIDER: No. I know where my loyalties lie. | SPIDER: No. Io so a chi va la mia fedeltà.

MISSIONE: VOLCANO

••• giunti nella zona del boss

DRAGOON: Zero... It's really you! | DRAGOON: Zero... Sei proprio tu!

ZERO: Why did you betray us?! | ZERO: Perché ci hai traditi?!

DRAGOON: | DRAGOON:

ZERO: Answer me, Dragoon! | ZERO: Rispondimi, Dragoon!

DRAGOON: I have no answer for you my friend. | DRAGOON: Non ho risposte da darti, amico mio.

ZERO: Dragoon! | ZERO: Dragoon!

••• dopo aver sconfitto il boss

DRAGOON: ... I... wanted... to... defeat... you... Then .. he... appeared... | DRAGOON: ... Io... volevo... sconfiggerti... E allora... lui... è apparso...

ZERO: He? Who!? | ZERO: Lui? Chi?!

DRAGOON: ... He... told me... he'd give me power. ... only if I worked... for Repliforce.		DRAGOON: ... Lui... mi ha detto... che mi avrebbe donato potere. ... se solo mi fossi unito... alla Repliforce.
ZERO: ...What!?		ZERO: ...Cosa?!
DRAGOON: I couldn't... refuse the offer... Sorry Zero...		DRAGOON: Non ho potuto... rifiutare la sua offerta... Perdonami, Zero...
ZERO: ...Dragoon!!!		ZERO: ...Dragoon!!!

MISSIONE: SNOW BASE

••• giunti nella zona del boss

WALRUS: What's that blonde kid up to?! I don't have time for you junior!		WALRUS: Che ci fa qui il bimbo biondo? Non ho tempo per te, ragazzino!
ZERO: Hey! Shut up and fight already!		ZERO: Ehi! Zitto e combatti adesso!
WALRUS: Oh... That does it, you're goin' down!		WALRUS: Oh... Allora questo vuole dire che ti eliminerò!

LA SFIDA DEL COLONNELLO

[dopo aver sconfitto i primi quattro Maverick]

••• presso la base dei Maverick Hunter

IRIS: I've got a message from Repliforce...		IRIS: Ho ricevuto un messaggio dalla Repliforce...
COLONNELLO: Zero! I'll be at the Memorial Hall! Be there!		COLONNELLO: Zero! Mi sto recando al Memorial Hall! Fatti trovare là!
IRIS: Don't go Zero! Don't fight him!		IRIS: Non andare, Zero! Non sfidarlo!
ZERO: This is a matter of personal pride now. There's no avoiding this... I must go.		ZERO: È una questione di orgoglio personale adesso. Non c'è modo di evitarlo... Devo andare.

••• presso la Memorial Hall

ZERO: Colonel!		ZERO: Colonnello!
COLONNELLO: What!?		COLONNELLO: Cosa?!
ZERO: I'm disappointed in you, Colonel!		ZERO: Mi hai deluso, Colonnello!
COLONNELLO: What is it you're doing?		COLONNELLO: Cosa stai facendo?
ZERO: It's not too late. Stop the coup now!		ZERO: Non è troppo tardi. Ferma la ribellione adesso!
COLONNELLO: ... Never.		COLONNELLO: ... Mai.

ZERO: If that's your decision... | ZERO: Se questa è la tua decisione...
prepare yourself! | allora preparati!

••• al termine dello scontro

IRIS: Stop, please! Brother, please, | IRIS: Fermatevi, vi prego! Fratello,
don't you remember? Zero saved my | ti prego, non ricordi? Zero mi ha
life! | salvato la vita!

COLONNELLO: Hmm... Very well, then. | COLONNELLO: Hmm... D'accordo allora.
I'll spare your life for now... | Ti risparmierò la vita per ora...
but next time there will be no mercy. | ma la prossima volta non avrò pietà.

IRIS: Zero, please! Don't fight with | IRIS: Zero, ti prego! Non combattere
my brother! If you do I'm afraid that | contro mio fratello! Se lo faceste,
one of you may end up... | uno di voi due potrebbe...

ZERO: Someone... must stop Repliforce! | ZERO: Bisogna.. fermare la Repliforce!

IRIS: Zero! | IRIS: Zero!

MISSIONE: BIO LABORATORY

••• giunti nella zona del boss

MUSHROOM: You made it this far. | MUSHROOM: Sei arrivato fin qua.
I'm impressed! You interested in a | Davvero notevole! Sei interessato ad
real challenge? | una vera sfida?

ZERO: Who's your commanding officer? | ZERO: Da chi prendi gli ordini?

MUSHROOM: Never mind that, it's time | MUSHROOM: Lascia perdere, è tempo di
to fight! | combattere!

MISSIONE: CYBER SPACE

••• giunti nella zona del boss

PEACOCK: I'm impressed you made it | PEACOCK: Mi sorprende che tu sia
this far! But you can't beat me! | giunto fin qui! Ma non puoi battermi!
Get ready! | Preparati!

MISSIONE: AIR FORCE

••• giunti nella zona del boss

OWL: Why did you judge us as | OWL: Perché ci avete giudicati come
Mavericks!? | Maverick?!

ZERO: Wait! Stop the coup! | ZERO: Aspetta! Ferma la rivolta!

OWL: No. We're justified in doing this! | OWL: No. Abbiamo il diritto di farla!

MISSIONE: MARINE BASE

••• giunti nella zona del boss

STINGRAY: Argh! He's still after me! | STINGRAY: Argh! Mi sta ancora
Enough already. We settle this now! | inseguendo! Basta così.
| Risolveremo adesso la questione!

LA RIVINCITA DEL COLONNELLO

[dopo aver sconfitto tutti gli otto Maverick]

••• presso la base dei Maverick Hunter

IRIS: Repliforce is at the space | IRIS: La Repliforce si trova al porto
harbor... | spaziale...
|
ZERO: I have to go. | ZERO: Devo andare.
|
IRIS: No! ...Please wait, Zero! | IRIS: No! ...Aspetta, ti prego, Zero!
I don't want to see you two fight... | Non voglio vedervi combattere...
|
ZERO: Someone has to stop your brother. | ZERO: Qualcuno deve fermare tuo
I'm leaving... | fratello. Sto andando...

••• giunti nella zona del boss

ZERO: I don't want to fight. Step back. | ZERO: Non voglio lottare. Arrenditi.
|
COLONNELLO: I'm sorry. I can't let you | COLONNELLO: Mi spiace. Non posso farti
through... | andare oltre...
|
ZERO: Iris will be sad if she loses | ZERO: Iris sarebbe triste se dovesse
you... | perderti...
|
COLONNELLO: Don't be so presumptuous | COLONNELLO: Non essere presuntuoso,
Zero! Save it until after you've | Zero! Risparmiatelo per quando mi
defeated me! | avrai sconfitto!

••• dopo aver sconfitto il boss

COLONNELLO: ...Impressive, Zero! | COLONNELLO: ...Notevole, Zero! Ma è
But it's too late! | troppo tardi ormai!
|
ZERO: What!?! | ZERO: Cosa?!
|
COLONNELLO: Repliforce has left for | COLONNELLO: La Repliforce è già
the space! Even if I perish, | partita per lo spazio! Anche se io
Repliforce lives. | dovessi morire, la Repliforce vivrà!
|
ZERO: ... Colonel. | ZERO: ... Colonnello.
|
COLONNELLO: ... Zero. Tell Iris that | COLONNELLO: ... Zero, dì ad Iris che
her brother died happily! | suo fratello è morto felicemente!
...Good bye, Zero! | ...Addio, Zero!
|
ZERO: Colonel!!! | ZERO: Colonnello!!!

••• tornati alla base dei Maverick Hunter

OPERATORE: They've left for outer space! Scramble all Maverick Hunters!		OPERATORE: Sono partiti per lo spazio! Tutti i Maverick Hunter a rapporto!
ZERO: Iris? Where are you? Iris! She left with them? No!!		ZERO: Iris? Dove sei? Iris! È andata con loro? No!!
OPERATORE: Maverick Hunters! Scramble!		OPERATORE: Maverick Hunter! Adunata!
ZERO: I'm on my way! Don't do this to me, Iris...		ZERO: Sto arrivando! Non farmi questo, Iris...

LA VENDETTA DI IRIS

[dopo aver sconfitto il Colonnello]

••• giunti nella zona del boss

ZERO: Iris!		ZERO: Iris!
IRIS: So you fought with my brother...		IRIS: Hai lottato con mio fratello...
ZERO: I'm sorry...		ZERO: Mi dispiace...
IRIS: Then it's over. Everything...		IRIS: Allora è tutto finito...
ZERO: Wait Iris! Listen to me!		ZERO: Aspetta, Iris! Ascoltami!
IRIS: Good bye Zero...		IRIS: Addio, Zero...
ZERO: Iris!		ZERO: Iris!

••• dopo aver sconfitto il boss

ZERO: Iris! Iris...		ZERO: Iris! Iris...
IRIS: Zero...		IRIS: Zero...
ZERO: Hang in there, Iris.		ZERO: Tieni duro, Iris.
IRIS: Please, stay away from Repliforce. Let's live together in a world where only Reploids exist.		IRIS: Ti prego, stai lontano dalla Repliforce. Viviamo tutti assieme in un mondo solo per i Reploid.
ZERO: Iris, there's no world just for Reploids. It's only a fantasy.		ZERO: Iris, non c'è alcun mondo solo per i Reploid. È solo un sogno.
IRIS: Yes, I know. But I wanted to believe it! I wanted to live in a world where only Reploids exist... with you.		IRIS: Sì, lo so. Ma ci ho voluto credere! Volevo vivere in un mondo dove esistono solo i Reploid... con te.
ZERO: Iris... Iris! Iris! Iris! Iris! ...Iris! Iris... Aaaaaah! No! This isn't happening!! There's no reason for me to go on! What... What am I fighting fooooooor?!		ZERO: Iris... Iris! Iris! Iris! Iris! ...Iris! Iris... Aaaaaah! No! Non sta succedendo davvero!! Non c'è motivo per me di continuare! Per cosa... Per cosa sto lottando alloraaaaaa?!

FINAL WEAPON 1

••• giunti nella zona del boss

ZERO: General! Many died because of you! Those lives are on your conscience!	ZERO: Generale! Molti sono morti per colpa tua! Quelle vite le rimarranno sulla coscienza!
GENERALE: Independence always has a high price...	GENERALE: L'indipendenza richiede sempre un prezzo molto alto...
ZERO: What about Iris?! Did you forget her?	ZERO: E cosa mi dici di Iris?! Ti sei dimenticato di lei?
GENERALE: I have no regrets. Come on, Zero!	GENERALE: Non ho rimpianti. Fatti sotto, Zero!

••• dopo aver sconfitto il boss

ZERO: What is this!? What happened!?	ZERO: Cos'è questo?! Cosa è successo?!
GENERALE: No! This weapon can't be working...	GENERALE: No! L'arma non può essere operativa...
ZERO: General! What's wrong?	ZERO: Generale! Cosa sta succedendo?
GENERALE: Someone else is controlling it!	GENERALE: Qualcun altro la sta controllando!
ZERO: Then... Earth's in grave danger! It must be stopped! I'll handle this.	ZERO: Allora... la Terra è in grave pericolo! Mi occuperò io di fermarla!

IL RITORNO DI SIGMA

[dopo aver sconfitto il Generale]

••• incontrando Sigma, prima parte

SIGMA: Hee hee hee. Good work, Zero!	SIGMA: Hee hee hee. Bel lavoro, Zero!
ZERO: You're... Sigma! ... So it was you!	ZERO: Tu sei... Sigma! ... Allora eri tu!
SIGMA: Hee hee hee. Yes! Simply brilliant! You even defeated Colonel and Iris!	SIGMA: Hee hee hee. Sì! Semplicemente brillante! Hai addirittura sconfitto il Colonnello ed Iris!
ZERO: ... You made me do it!	ZERO: ... Tu mi hai costretto a farlo!
SIGMA: No. You wanted to destroy them. Allow me to remind you that I was once the leader of the Maverick Hunters...	SIGMA: No. Tu hai voluto distruggerli. Permettimi di ricordarti che un tempo io ero il leader dei Maverick Hunter...

••• (flashback) il passato di Zero

SIGMA: What's our current situation?	SIGMA: Com'è la situazione attuale?
--------------------------------------	-------------------------------------

HUNTER 1: Huh? ...Commander!	HUNTER 1: Huh? ...Comandante!
SIGMA: Where's that red Maverick that wiped out Gamma's unit?	SIGMA: Dov'è quel Maverick rosso che che ha distrutto l'unità Gamma?
HUNTER 2: In-inside. He's inside that door!	HUNTER 2: L-là dentro. Si trova dietro quella porta!
SIGMA: You may leave now. I'll take care of this personally.	SIGMA: Potete andare ora. Me ne occuperò io personalmente.
HUNTER 2: By yourself, Commander?	HUNTER 2: Da solo, Comandante?
SIGMA: I don't want any more of my people being sacrificed...	SIGMA: Non voglio che altri miei uomini rimangano coinvolti...
••• (flashback) la fine dello scontro	
HUNTER 1: Look! It's Commander Sigma!	HUNTER 1: Guarda! Il Comandante Sigma!
HUNTER 2: Incredible. Now I'm certain there's no one who's a match for the Commander.	HUNTER 2: Incredibile. Ora sono sicuro che non esiste nessuno all'altezza del Comandante.
HUNTER 2: What?!	HUNTER 2: Cosa?!
SIGMA: Get that red Maverick... to the repair center... an-and call Dr Cain. I wish to have that Maverick studied!	SIGMA: Portate quel Maverick rosso... alla base... e chiamate il Dr Cain. Bisogna esaminare quel Maverick!
HUNTER 2: Commander, are you okay?	HUNTER 2: Comandante, state bene?
SIGMA: Silence!	SIGMA: Silenzio!
••• incontrando Sigma, seconda parte	
SIGMA: Zero! You were a Maverick?!	SIGMA: Zero! Tu eri un Maverick?!
ZERO: What's your point?! Are you that surprised?	ZERO: Cosa intendi dire?! La cosa ti sorprende?
SIGMA: Ah... Zero! You're most impressive!	SIGMA: Ah... Zero! Sei davvero incredibile!
ZERO: Sigma... I will defeat you!	ZERO: Sigma... Io ti sconfiggerò!
••• dopo aver sconfitto la prima forma di Sigma	
SIGMA: I've been waiting for you Zero! It's time for us to settle this!	SIGMA: Ti stavo aspettando, Zero! È tempo di regolare i conti!
••• dopo aver sconfitto la seconda forma di Sigma	
SIGMA: Ha ha ha! You're finished Zero! Iris is waiting for you!	SIGMA: Ha ha ha! Sei finito, Zero! Iris ti sta aspettando!

[dopo aver sconfitto la terza forma di Sigma]

SIGMA: ...Hee hee hee.	SIGMA: ...Hee hee hee.
ZERO: What's so funny?	ZERO: Che hai da ridere?
SIGMA: This weapon is aimed at Earth... No one can stop it...	SIGMA: Questa arma è puntata verso la Terra... Nessuno può più fermarla!
ZERO: No!	ZERO: No!
SIGMA: Ha ha ha ha ha!! Goodbye, Zero!	SIGMA: Ha ha ha ha ha! Addio, Zero!

••• dopo aver raggiunto l'arma

ZERO: General!	ZERO: Generale!
GENERALE: ... Zero... I was... wrong. Sigma... He blinded me to the truth...	GENERALE: ... Zero... Mi... sbagliavo. Sigma... ha accecato la mia mente...
ZERO: It's okay... Rest.	ZERO: Va tutto bene... Ora si riposi.
GENERALE: ... With my body I can stop the weapon.	GENERALE: ... Fermerò l'arma con il mio corpo.
ZERO: But then you'll...	ZERO: Ma così poi tu...
GENERALE: It's over for this soldier. Farewell!	GENERALE: Per questo soldato è finita. Addio!
ZERO: General!!!	ZERO: Generale!!!

••• durante il ritorno sulla Terra

ZERO: So... this is what happened to me. This is my fate! I couldn't save anyone after all! Iris!!	ZERO: E così... questo è ciò che mi è successo. È il mio destino! Alla fine non ho salvato proprio nessuno! Iris!
IRIS: Please stop, brother! Zero...	IRIS: Fratello, fermati! Zero...
ZERO: Iris... Did we Reploids all turn out to be... Mavericks, after all?	ZERO: Iris... Noi Replloid siamo destinati a diventare... Maverick?

••• epilogo

... The battle has ended. But for some reason, Zero's memories of the past continue to haunt his mind.	... La battaglia è terminata. Ma per qualche motivo, i ricordi di Zero continuano ad affollare la sua mente.
... As a hunter, it is his duty to go after those Mavericks...	... In quanto Hunter, è suo compito dare la caccia ai Maverick...
... And at the same time, he knows that it is his destiny to defeat his friend one day.	... Allo stesso tempo, sa che è nel suo destino affrontare un giorno il suo amico.
Two different people.	Due persone diverse.
Two different fates.	Due destini diversi.


```

+-----+ +-----+ +-----+ +-----+
| Web Spider | | Cyber Peacock | | Storm Owl | | Magma Dragoon |
| | | | | | | |
|.. ..| |.. ..| |.. ..| |.. ..|
| Jungle | | Cyber Space | | Air Force | | Volcano |
+-----+ +-----+ +-----+ +-----+

```

```

+-----+ +-----+ +-----+ +-----+
| Jet Stingray | | Split Mushroom | | Slash Beast | | Frost Walrus |
| | | | | | | |
|.. ..| |.. ..| |.. ..| |.. ..|
| Marine Base | | Bio Laboratory | | Military Train | | Snow Base |
+-----+ +-----+ +-----+ +-----+

```

I vari Livelli saranno analizzati in questo ordine:

PROLOGO

Sky Lagoon

LE LOCALITÀ DEI MAVERICK

Air Force
 Bio Laboratory
 Cyber Space
 Jungle
 Marine Base
 Military Train
 Snow Base
 Volcano

INTERVALLO

Memorial Hall

L'ASSALTO FINALE

Space Port
 Final Weapon 1
 Final Weapon 2

Le schede delle varie località presentano la seguente struttura:

- a) il boss che la presiede
- b) i nemici e gli oggetti presenti, assieme all'Area dove trovarli
- c) una mappa complessiva della località, divisa in Aree, dove viene mostrata la posizione di eventuali Potenziameti presenti
- d) l'analisi di ogni singola Area.

=====

SKY LAGOON

[@09SL]

=====

Boss: Eregion

--- NEMICI ---

Knot Beret B [A1]
 Knot Beret G [A1]
 Kyunnbyunn [A2]
 Mad Bull 97 [A1]
 Spike Marl [A1]

--- OGGETTI ---

Globo Arancione grande [A2]
 Globo Arancione medio [A2]
 Vita Bonus [A2]

Tonboroid S [A1]
Trap Blast [A2]

AREA 1 ===| _____ | _____
| _____ | _____|

AREA 2 ===| _____ | _____
| |
|_ |

Una volta completata questa località, non sarà più possibile rivisitarla.

_____ [AREA 1]

NEMICI

Eregion (boss)
Knot Beret B x8
Knot Beret G x1
Mad Bull 97 x2
Spike Marl x3
Tonboroid S x2

OGGETTI

nessuno

In questa area sono presenti i portali da demolire mentre si schivano gli assalti di Eregion.

_____ [AREA 2]

NEMICI

Eregion (boss)
Kyunnbyunn x13
Trap Blast x10

OGGETTI

Globo Arancione grande x1
Globo Arancione medio x1
Vita Bonus x1

In questa area sono presenti i mattoni di roccia che cadono ed un pozzo le cui pareti si restringono.

=====
AIR FORCE

[@09AF]
=====

Boss: Storm Owl

--- NEMICI ---

Beam Cannon [A2]
Generaid Core [A2]
Giga Death [A1]
Metal Hawk [A1]
Plasma Cannon [A1]

--- OGGETTI ---

@ Cuore [A1]
Double Cyclone [A2]
Eagle Ride Armor [A1]
Globo Arancione grande [A2]
Globo Arancione medio [A1]

Walk Shooter	[A1]	% Super Cannone - Accumulo	[A2]
		% Super Cannone - Plasma	[A2]
		Tenkuuha	[A2]

```

          | |
          | |
AREA 1 ===|-----|
          | @
          |
  
```

```

          | % % | |
          | |
AREA 2 ===|-----|
  
```

----- [AREA 1]

NEMICI

Giga Death	x3
Metal Hawk	x4
Plasma Cannon	x6
Walk Shooter	x11

OGGETTI

Globo Arancione medio	x1
Cuore	
Eagle Ride Armor	

In questa area sono presenti i precipizi e le astronavi che emettono raggi laser in verticale.

----- [AREA 2]

NEMICI

Storm Owl	(boss)
Generaid Core	(mini boss)
Beam Cannon	xInf

OGGETTI

Globo Arancione grande	x1
Double Cyclone	(solo 'X')
Super Cannone - Accumulo	(solo 'X')
Super Cannone - Plasma	(solo 'X')
Tenkuuha	(solo Zero)

In questa area sono presenti un precipizio, le spine sul pavimento e sulle pareti ed una pedana mobile. Per raccogliere il Super Cannone è necessario possedere il Lightning Web ('X').

=====

BIO LABORATORY

[@09BL]

=====

Boss: Split Mushroom

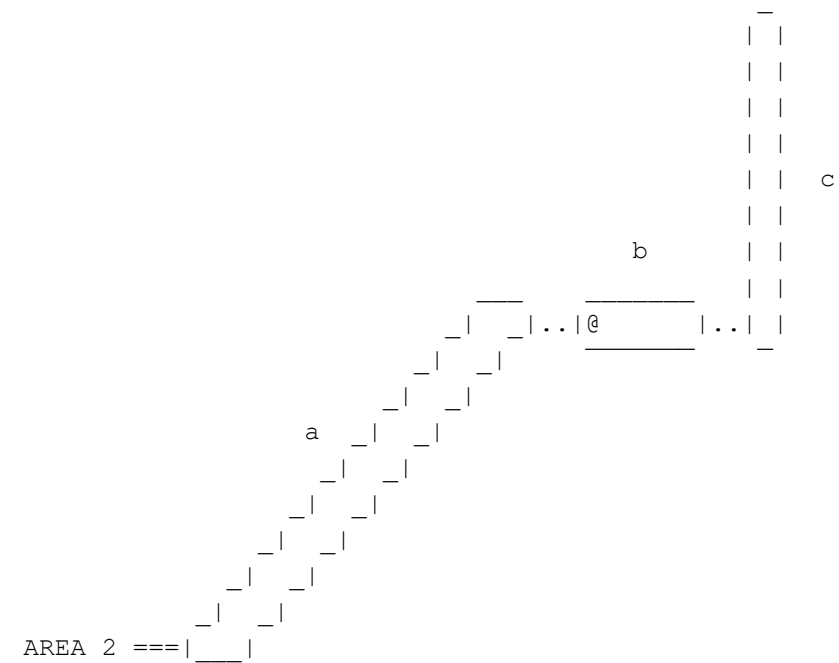
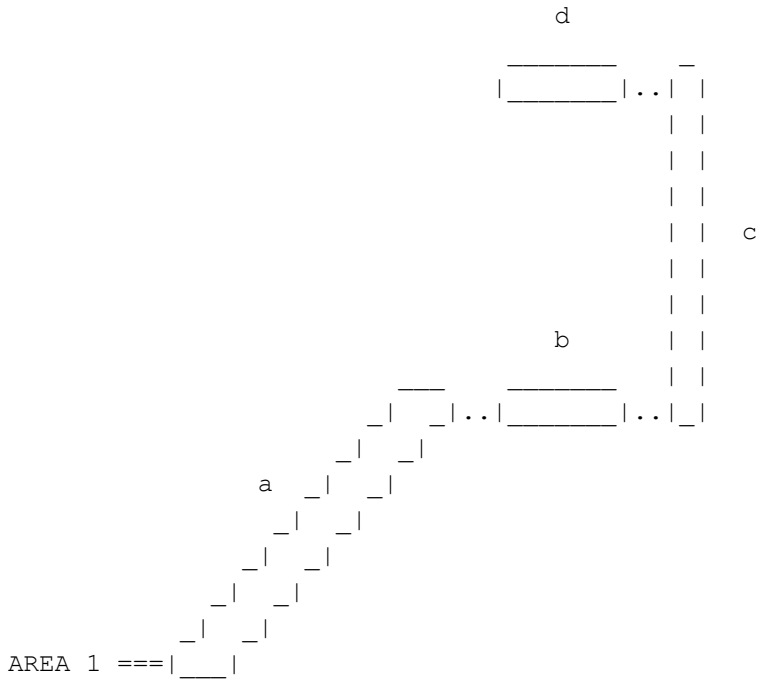
--- NEMICI ---

Batton Bone B81	[1a]
Blast Raster	[1b]
Death Guardian	[2a]
Dejira	[1a, 1b]

--- OGGETTI ---

@ Cuore	[2b]
Globo Arancione medio	[2c]
Kuuenbu & Kuuenzan	[2c]
Sfera Azzurra grande	[2c]

Guardian	[1a]	Soul Body	[2c]
Hover Gunner	[2a, 2c]		
Spiky MK-II	[2a]		
Tentoroid	[1d]		
Tentoroid BS	[1c, 2b]		
Tentoroid RS	[1c]		
Togerics blu	[2c]		
Togerics giallo	[1c]		



[AREA 1a]

NEMICI

- Batton Bone B81 x3
- Dejira x2
- Guardian x4

OGGETTI

nessuno

Questa sezione è composta da una lunga scalinata.

[AREA 1b]

NEMICI

Blast Raster x3

Dejira x4

OGGETTI

nessuno

In questa sezione sono presenti i precipizi.

[AREA 1c]

NEMICI

Tentoroid BS x6

Tentoroid RS x10

Togerics giallo x7

OGGETTI

nessuno

In questa sezione sono presenti le spine lungo le pareti ed i vari settori vengono chiusi dai cancelli.

[AREA 1d]

NEMICI

Tentoroid (mini boss)

OGGETTI

nessuno

In questa sezione sono situati i precipizi e le spine sul pavimento.

[AREA 2a]

NEMICI

Death Guardian x1

Hover Gunner x4

Spiky MK-II x16

OGGETTI

nessuno

Questa sezione è composta da una lunga scalinata.

[AREA 2b]

NEMICI

Tentoroid BS x12

OGGETTI

Cuore

In questa sezione sono situati i precipizi inoltre i Tentoroid BS faranno crollare gradualmente i vari segmenti che la compongono.

NEMICI

Split Mushroom (boss)
 Hover Gunner x1
 Togerics blu x9

OGGETTI

Globo Arancione medio x1
 Sfera Azzurra grande x1
 Kuuenbu & Kuuenzan (solo Zero)
 Soul Body (solo 'X')

In questa sezione è presente un ascensore.

=====

CYBER SPACE

=====

[@09CS]

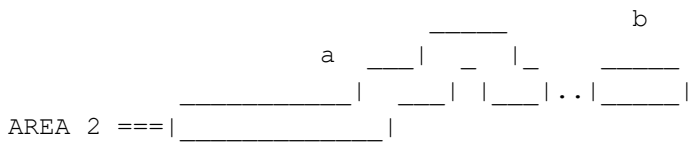
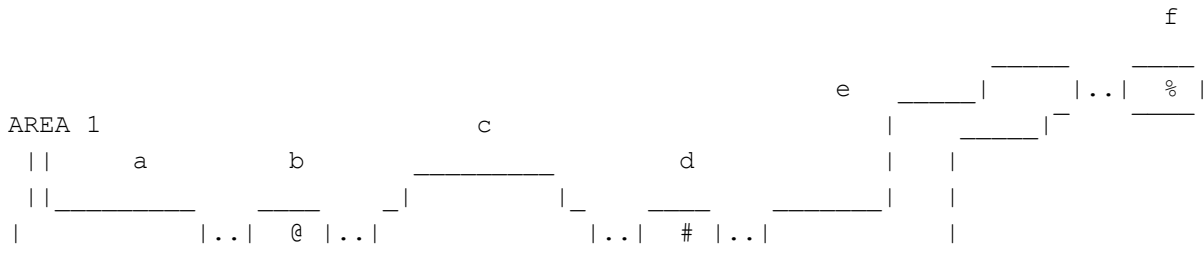
Boss: Cyber Peacock

--- NEMICI ---

Hover Gunner [2a]
 Miru Toraeru [1a, 1c, 1e]
 Protecton [2a]
 Spike Marl [1c, 1e, 2a]
 TriScan [1a, 1e, 2a]

--- OGGETTI ---

Aiming Laser [2b]
 @ Cuore [1b, 1d]
 Rakuhouha [2b]
 # Sub Tank [1d, 1f]
 % Super Elmo [1f]
 Vita Bonus [1b]



NEMICI

Miru Toraeru x10
 TriScan x4

OGGETTI

nessuno

In questa sezione si verrà inquadrati da un mirino e bisognerà raggiungere l'uscita nel minor tempo possibile. A seconda del tempo impiegato si riceverà una valutazione:

- . S --> meno di 15 secondi --> si potrà accedere nella sezione 1b
- . A --> tra 15 e 30 secondi --> si accederà direttamente nella sezione 1c
- . B --> più di 30 secondi --> si dovrà rifare il percorso

[AREA 1b]

NEMICI

nessuno

OGGETTI

Cuore (solo 'X')
Vita Bonus x1 (solo Zero)

Per accedere in questa sezione bisogna aver ottenuto la valutazione S nella sezione 1a. In caso contrario si entrerà direttamente nella sezione 1c.

[AREA 1c]

NEMICI

Miru Toraeru x11
Spike Marl x3

OGGETTI

nessuno

In questa sezione si verrà inquadrati da un mirino e bisognerà raggiungere l'uscita nel minor tempo possibile. A seconda del tempo impiegato si riceverà una valutazione:

- . S --> meno di 15 secondi --> si potrà accedere nella sezione 1d
- . A --> tra 15 e 30 secondi --> si accederà direttamente nella sezione 1e
- . B --> più di 30 secondi --> si dovrà rifare il percorso

[AREA 1d]

NEMICI

nessuno

OGGETTI

Cuore (solo Zero)
Sub Tank (solo 'X')

Per accedere in questa sezione bisogna aver ottenuto la valutazione S nella sezione 1c. In caso contrario si entrerà direttamente nella sezione 1e.

[AREA 1e]

NEMICI

Miru Toraeru x17
Spike Marl x5
TriScan x12

OGGETTI

nessuno

In questa sezione si verrà inquadrati da un mirino e bisognerà raggiungere l'uscita nel minor tempo possibile. A seconda del tempo impiegato si riceverà una valutazione:

- . S --> meno di 15 secondi --> si potrà accedere nella sezione 1f
- . A --> tra 15 e 30 secondi --> si accederà direttamente nella sezione 2a
- . B --> più di 30 secondi --> si dovrà rifare il percorso

[AREA 1f]

NEMICI

nessuno

OGGETTI

Sub Tank (solo Zero)

Super Elmo (solo 'X')

Per accedere in questa sezione bisogna aver ottenuto la valutazione S nella sezione 1f. In caso contrario si entrerà direttamente nella sezione 2a.

[AREA 2a]

NEMICI

Hover Gunner x3

Protecton xInf

Spike Marl x3

TriScan x5

In questa area sono presenti i pulsanti per invertire il pavimento con il soffitto.

[AREA 2b]

NEMICI

Cyber Peacock (boss)

OGGETTI

Aiming Laser (solo 'X')

Rakuhouha (solo Zero)

JUNGLE

[@09JN]

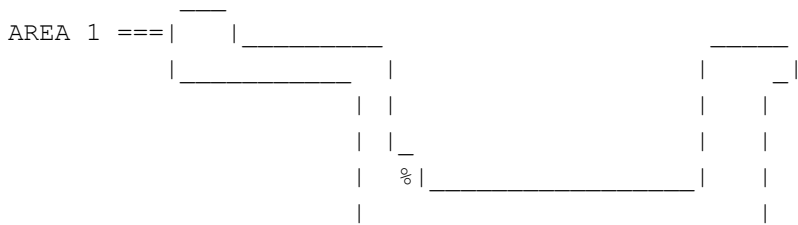
Boss: Web Spider

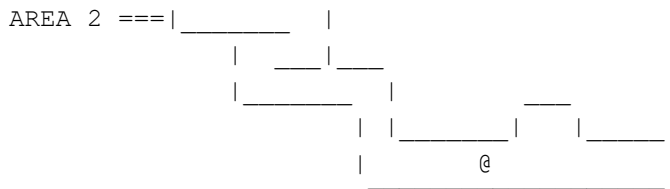
--- NEMICI ---

- Blast Raster [A1, A2]
- Kill Fisher [A1]
- King Poseidon verde [A1]
- King Poseidon viola [A1]
- Kyunbyunn [A2]
- Mega Nest [A2]
- Metal Gabyoall [A1]
- Obiiru [A2]
- Spider Core [A2]

--- OGGETTI ---

- % Armatura Suprema [A1]
- @ Cuore [A2]
- Globo Arancione grande [A2]
- Globo Arancione medio [A2]
- Lightning Web [A2]
- Raijingeiki [A2]
- % Super Stivali [A1]





[AREA 1]

NEMICI

Blast Raster x10
 Kill Fisher xInf
 King Poseidon verde x4
 King Poseidon viola x7
 Metal Gabyoall x2

OGGETTI

Armatura Suprema (solo 'X')
 Super Stivali (solo 'X')

In questa area sono presenti i precipizi ed i tronchi che scendono lungo la cascata. La capsula dei Super Stivali verrà sostituita da quella dell'Armatura Suprema, nel caso in cui all'inizio del gioco sia stato inserito il codice per ottenere quest'ultima.

[AREA 2]

NEMICI

Web Spider (boss)
 Blast Raster x8
 Kyunnbyunn xInf
 Mega Nest x5
 Obiiru x12
 Spider Core x11

OGGETTI

Globo Arancione grande x1
 Globo Arancione medio x1
 Cuore
 Lightning Web (solo 'X')
 Raijingeiki (solo Zero)

In questa area sono presenti un precipizio ed i segmenti di albero da bruciare con il Rising Fire ('X') e con il Ryuenjin (Zero). Bisogna possedere quelle abilità per raccogliere il Cuore.

=====

MARINE BASE

[@09MB]

=====

Boss: Jet Stingray

--- NEMICI ---

Hornet [A1, A2]
 Hover Gunner [A1, A2]

--- OGGETTI ---

@ Cuore [A1]
 Globo Arancione grande [A2]
 Ground Hunter [A2]
 Hienkyaku [A2]
 # Sub Tank [A2]

```

AREA 1 ===|_____|...
                :
                .....:
                :
                ...| @ _____|

```

```

AREA 2 ===|_____|...
                :
                .....:
                :
                ...| _____|
                    #

```

_____ [AREA 1]

NEMICI

Hornet x14
 Hover Gunner x17

OGGETTI

Cuore

Questa area si attraverserà a bordo dell'Adion Ride Chaser. Qui sono presenti i precipizi, gli esplosivi, gli sbarramenti ed i ponti che crollano.

_____ [AREA 2]

NEMICI

Jet Stingray (boss)
 Hornet x6
 Hover Gunner x15

OGGETTI

Globo Arancione grande x1
 Ground Hunter (solo 'X')
 Hienkyaku (solo Zero)
 Sub Tank

Questa area si attraverserà a bordo dell'Adion Ride Chaser. Qui sono presenti gli esplosivi, le boe acuminate, le casse ed una zona sottomarina. Durante il percorso si verrà attaccati dal boss.

```

=====
MILITARY TRAIN [ @09MT ]
=====

```

Boss: Slash Beast

--- NEMICI ---

Batton Bone B81 [A1, A2]
 DG-42L [A1]
 Knot Beret B [A1, A2]
 Knot Beret G [A2]
 Metall D2 [A1, A2]

--- OGGETTI ---

@ Cuore [A2]
 Globo Arancione grande [A2]
 Raiden Ride Armor [A2]
 Shippuuga [A2]
 Twin Slasher [A2]

Plasma Cannon [A1, A2]
Raider [A2]

AREA 1 ===| _____ |

AREA 2 ===| _____ @ _____ |

_____ [AREA 1]

NEMICI

DG-42L (mini boss)
Batton Bone B81 x8
Knot Beret B x5
Metall D2 x18
Plasma Cannon x4

OGGETTI

nessuno

In questa area sono presenti le casse ed i vagoni che vengono separati dagli esplosivi dei Knot Beret B.

_____ [AREA 2]

NEMICI

Slash Beast (boss)
Batton Bone B81 x15
Knot Beret B x13
Knot Beret G x16
Metall D2 x14
Plasma Cannon x2
Raider x6

OGGETTI

Globo Arancione grande x1
Cuore
Raider Ride Armor
Shippuuga (solo Zero)
Twin Slasher (solo 'X')

In questa area sono presenti le casse, i vagoni che vengono separati dagli esplosivi dei Knot Beret B ed i precipizi.

=====

SNOW BASE

[@09SB]

=====

Boss: Frost Walrus

--- NEMICI ---

Eyeball [A1]
E-AT [A1]
Fly Gunner [A2]
Ice Wing [A2]
Knot Beret S [A1]

--- OGGETTI ---

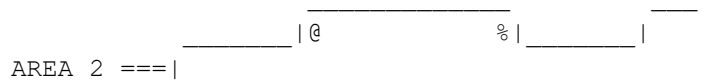
@ Cuore [A1]
x EX Item [A1]
Frost Tower [A2]
Globo Arancione grande [A1]
Globo Arancione medio [A1]

In questa area sono presenti i blocchi di ghiaccio fragili, gli esplosivi ed i precipizi.

=====
VOLCANO [09VL]
=====

Boss: Magma Dragoon

--- NEMICI ---	---	OGGETTI ---
Batton Bone B81 [A1]	@	Cuore [A2]
Giga Death [A1, A2]		Globo Arancione medio [A1, A2]
Metall D2 [A1]		Raiden Ride Armor [A2]
Prominence [A1, A2]		Rising Fire [A2]
Raiden [A2]		Ryuenjin [A2]
Spiky MK-II [A1]	%	Super Corazza [A2]



----- [AREA 1]

NEMICI

- Batton Bone B81 x5
- Giga Death x1
- Metall D2 x3
- Prominence x4
- Spiky MK-II x1

OGGETTI

- Globo Arancione medio x2

In questa area sono presenti le rocce infiammate ed i precipizi.

----- [AREA 2]

NEMICI

- Magma Dragoon (boss)
- Giga Death x3
- Prominence x4
- Raiden x5

OGGETTI

- Globo Arancione medio x1
- Cuore
- Raiden Ride Armor
- Rising Fire (solo 'X')
- Ryuenjin (solo Zero)
- Super Corazza (solo 'X')

In questa area sono presenti le rocce infiammate, i precipizi, i mattoni di roccia fragili e la lava. Per raccogliere la Super Corazza bisogna possedere

Boss: Sigma

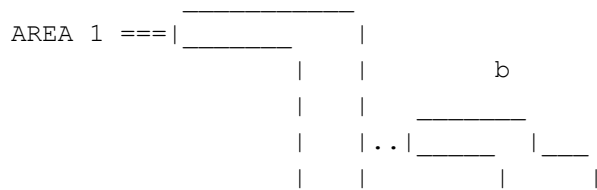
--- NEMICI ---

Cyber Peacock [1a]
Frost Walrus [1a]
Jet Stingray [1a]
Magma Dragoon [1a]
Slash Beast [1a]
Split Mushroom [1a]
Storm Owl [1a]
Web Spider [1a]

--- OGGETTI ---

Globo Arancione grande [1b]
Globo Arancione medio [1a, 1b]
Sfera Azzurra grande [1a, 1b]

a



[AREA 1a]

NEMICI

Cyber Peacock
Frost Walrus
Jet Stingray
Magma Dragoon
Slash Beast
Split Mushroom
Storm Owl
Web Spider

OGGETTI

Globo Arancione medio x9
Sfera Azzurra grande x9

In questa sezione sono presenti le spine sul pavimento e nove teletrasporti: quelli porpora conducono ognuno allo scontro con un boss mentre quello giallo si attiva solo dopo aver sconfitto tutti i Maverick e conduce alla sezione 2b. Nella zona con i teletrasporti gli oggetti compaiono a coppie, dopo aver sconfitto ogni nemico.

[AREA 1b]

NEMICI

Sigma: 1a forma (boss)
Sigma: 2a forma (boss)
Sigma: 3a forma - Drone (boss)
Sigma: 3a forma - Robot (boss)
Sigma: 3a forma - Testa (boss)

OGGETTI

Globo Arancione grande x1
Globo Arancione medio x1
Sfera Azzurra grande x1

* CODICI GAME SHARK *

Per utilizzare i seguenti codici è necessario possedere il Game Shark,
una speciale cartuccia che permette di inserire codici per sbloccare oppure
utilizzare cose che nel gioco non sempre sono ottenibili.

ID del gioco: SLUS-00561

=====
CODICE EFFETTO
=====

ENTRAMBI I PERSONAGGI

80141924 2020 Si ottiene una quantità infinità di PV

80172204 0002 Si ottengono vite infinite

30141981 00FF Si ottengono tutte le Armi di 'X' e le Tecniche di Zero

50000502 0000 Le Armi di 'X' ed il Rakuhouha di Zero possiedono munizioni
80141970 3030 infinite

8014194C 0001 Lo Scatto sarà attivo sino a quando si terrà premuto il
 pulsante Cerchio

30173D56 0000 Si ottiene sempre la valutazione S nei tre percorsi del
 Cyber Space

D0166C08 0100 Premere Select per suicidarsi: sblocca il gioco quando si
301418CC 0003 cade in un precipizio, con il codice dei PV infiniti attivo

8017221A F000
D0166C08 0001
8017221C 2020 Si ottengono tutti i Tank. Premere il tasto L2 per riempirli
D0166C08 0001
8017221E 0020

SOLO 'X'

3014196F 00FF Si ottengono tutti i Potenziamenti fisici di 'X'

30141963 0002 'X' utilizza sempre il Super Colpo delle varie Armi

30141964 0002 Premere il pulsante Triangolo per sparare sempre la sfera di
 smeraldo dell'X-Buster

8014199C 9D00 I razzi dei Super Stivali rimarranno attivi all'infinito.
 Premere il pulsante X per spegnerli.

30141980 0001 'X' equipaggia il Super Cannone (Accumulo), il quale spara
3014196E 0004 sempre i grossi proiettili azzurri

30141980 0002 'X' equipaggia il Super Cannone (Plasma). Premere il pulsante

+-----+

| CURIOSITÀ |

[@10CS]

+-----+

=== MAVERICK CONGELATI ===

All'interno della Snow Base è possibile incontrare due Maverick congelati, provenienti dagli episodi precedenti della saga:

- Blizzard Buffalo (Mega Man X3) è presente sullo sfondo, nella zona dove si inizia l'esplorazione dell'Area 1.
- Chill Penguin (Mega Man X) è situato invece nella stanza dove si affronta il mini boss Eyezard.

=== IL PASSATO DI ZERO ===

Nei due flashback del Robot rosso, visualizzabili durante il prologo e prima dello scontro con Sigma, si scopre che:

- il suo inventore è il Dr Wily, la nemesi storica del Dr Light, lo scienziato che costruì il primo Mega Man ed in seguito 'X'.
- la sua missione era quella di distruggere il Dr Light ed ogni sua invenzione ed al suo risveglio, Zero era un automa violentissimo ed incontrollabile.
- fu proprio Zero a causare le due cicatrici che Sigma porta sul volto, durante la lotta in cui l'ex capo dei Maverick Hunter riuscì infine a domare il Robot rosso.

=== ALLINEAMENTI ===

Osservando le barre di vita dei boss è possibile notare che l'icona posta sotto di esse cambia a seconda se il nemico appartiene alla Repliforce (icona R) o se è stato plagiato dal Virus Sigma (icona Sigma). Eregion ed i mini boss invece possiedono una propria icona.

Repliforce

Colonnello, Frost Walrus, Generale, Iris, Jet Stingray, Slash Beast, Web Spider

Virus Sigma

Cyber Peacock, Double, Magma Dragoon, Sigma, Split Mushroom, Storm Owl

=== LE TECNICHE DI MAGMA DRAGOON ===

Magma Dragoon è in grado di utilizzare attacchi di alcuni personaggi della saga di Street Fighter:

- .Hadouken (Ryu)
- .Shoryuken (Ken)
- .Tenmakujinkyaku (Akuma)

Inoltre le decorazioni verdi attorno al collo del Maverick ricordano molto la collana indossata da Akuma.

=== ASTRONAVI ALIENE ===

