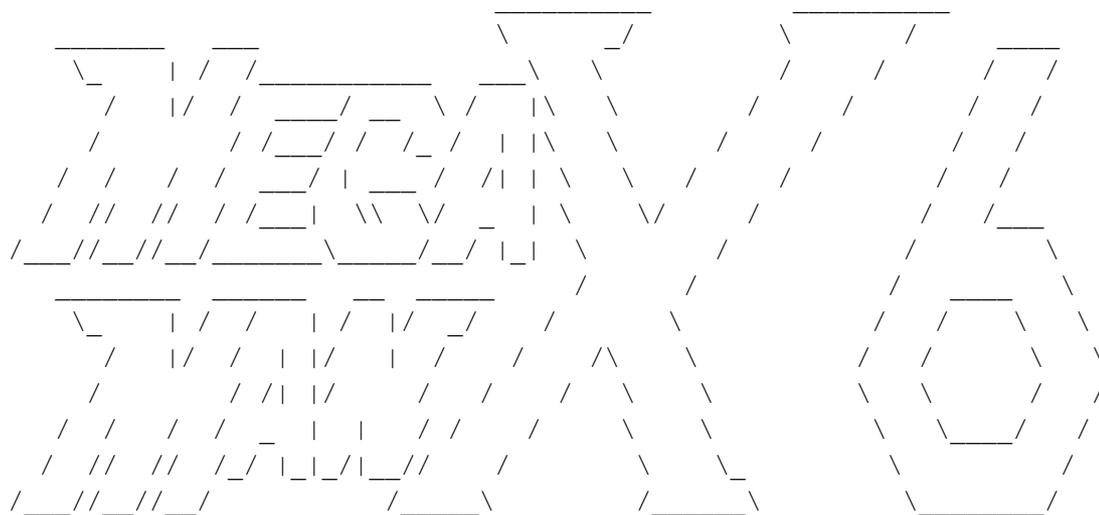


# Mega Man X6 FAQ/Walkthrough (Portuguese)

by Jonny00

Updated to v0.1 on Feb 17, 2012

\*=====\*



(Playstation)

VERSÃO 0.1 - 23/04/02

-----

Melhor visualizado em resolução 800x600

Por Jonny00

Este arquivo é Copyright(c) de Jonny00 - 2002 - Todos os direitos reservados.

\*=====\*

\*\*\*\*\*

\*=====\*

\* NOVIDADES: \*

\*=====\*

versão 0.1: No lançamento deste FAQ/Debulhação, estão iniciadas as seções (23/04/02) de introdução, História do jogo, Cronologia da Série, uma avaliação do jogo feita por mim, e uma pequena parte da DEBULHÇÃO.

\*\*\*\*\*

\*=====\*

\* EM BREVE... \*

\*=====\*

- Seção de Menus/Telas e Controles;
- DEBULACÃO de mais dois Estágios.

\*\*\*\*\*

\*=====\*

\* INTRODUÇÃO \*

\*=====\*

Lançado em 2001 pela Capcom para o Playstation, MEGAMAN X6 é o mais difícil da série "X". Não apenas pelo nível de dificuldade, mas também pelos controles que chegam a irritar o jogador (principalmente com Zero). Quem foi que teve a idéia para dar aquele comando de ativação para a técnica Sentsuizan?! É horrível controlar Zero neste jogo. Seus movimentos mudaram drasticamente do jogo anterior. Seus ataques de sabre estão menos eficazes, mas seu Z-Buster recebeu menos tempo de recuperação. Pro lado de X, as coisas são menos piores. Ele ganhou o Z-Saber de Zero, e pode utilizá-lo quando quiser. Seu ataque é lerdo, mas muito eficaz. O resto do jogo, segue o mesmo estilo de X5, como poder agachar, tiros não atravessarem paredes, etc. Algumas mudanças ocorreram, no entanto. Entre elas, pode-se destacar:

- Há vozes nos dialogos das cenas, porém eles estão todos em japonês;
- X começa o jogo com a Armadura Falcão, porém a opção de vôo não está ativada. ela foi substituída por um simples air-dash, que causa pequenos danos aos inimigos, mas jamais é invencível. Além disso, você também poderá carregar as armas especiais com esta armadura;
- Como em X5, não é necessário derrotar todos os Mavericks para chegar a segunda parte do jogo,
- Existe um novo inimigo, que substitui com grande superioridade os vírus do jogo anterior. Eles são os Pesadelos, inimigos negros cheios de tetáculos. Eles podem tanto atacar você, como os Reploids que pedem ajuda nos estágios, infectando-os, e os transformando em inimigos;
- O sistema de estágios não é gerado aleatoriamente, como diz na caixa, mas há fatores que mudam as fases com alguns efeitos;
- Pode-se perceber alguns erros de escrita e de gramática;
- Zero também é classificado como Rank D, de início, assim como X;
- Há alguns bugs notáveis, como a inversão de lado, quando você é atingido, ou quando você para para disparar uma arma especial, mas o personagem caba dando um air-dash, sem motivo aparente.

Esse jogo eu recomendo para jogadores avançados, pois é muito difícil para iniciantes. Se quiser começar a jogar este estilo, comece com MEGAMAN X5, que é bem mais simples e divertido.

\*\*\*\*\*

\*=====\*

\* NOTAS: \*

\*=====\*

Baseado nas minhas conclusões levando em conta outros jogos da série:

-Enredo: 6.0

É uma história muito vaga, sem pé nem cabeça. Parece não ter nada a ver com os jogos anteriores. Talvez fosse mesmo a impressão que devia ser causada, já que se trata de um "Fenômeno de Pesadelo", mesmo assim não justifica essa coisa fraca. A história confunde mais do que desenrola.

-Jogabilidade: 7.0

Irritante! Não terrível. Eles estão com o mesmo tempo de resposta de X5, mas os comandos de Zero estão totalmente desajeitados, principalmente da técnica Sentsuizan, que leva Zero num ataque diagonal com tempo de recuperação terrível, além de ser ativado da maneira mais imbecil que poderia existir. Experimente Destruir um inimigo, enquanto tenta segurar numa corda com o Wire Hook, para ver o que acontece...

-Diversão: 6.5

Não me diverti nada. Ele apenas me aborreceu muito, me deixou nervoso várias vezes, principalmente nos estágios de Blaze Phoenix e Blizzard Wolf. Se fosse menos irritante jogar com Zero, meu favorito, eu com certeza mudaria de opinião.

-Re-play: 7.0

Existem três modos diferentes de se chegar a fortaleza de Gate. Além disso, os power-ups estão bem espalhados e de difícil acesso neste jogo. Eu joguei apenas duas vezes, e só agora comecei a raciocinar em cima de estágios e chefes, coisa que costumava fazer logo na primeira vez.

-Gráficos e animação: 8.0

São basicamente no mesmo estilo de X5, sem muitas adições. As exceções vão para os golpes de sabre de Zero, que foram totalmente modificados.

-Música e sfx: 8.5

As músicas estão adequadas, assim como os efeitos sonoros. A adição legal, foram as falas dos chefes, com vozes super engraçadas. Espere só até você ouvir Ground Scarab sendo atingido pelo Yammar Option, é hilário!! Ele grita "PAPAPAPAPA...".

-Dificuldade geral: 9.0

O pessoal da Capcom exagerou dessa vez! A única coisa que salva, são os power-ups. Nem Zero ajuda dessa vez.

-Dificuldade das fases: 9.0

As fases não são difíceis, são simplesmente enfurecedoras! Não se comparam a nenhum jogo anterior, superando X3 de longe! Todas possuem seu nível efeito de dificuldade, seja um teto pronto a te esmagar a fase inteira, seja paredes congeladas impossíveis de serem escaladas, além do chão escorregadio, seja um Roda Infernal, que te segue a fase inteira, sendo quase impossível de destruir.

-Dificuldade dos chefes: 8.5

Os chefes estão mais fáceis que as fases, surpreendendo muita gente, já que os chefes da série X costumam ser mais difíceis que as fases, deixando parecido com jogos como MEGAMAN 1, 6 e 8.

\*\*\*\*\*

\*=====\*

\* CONTEÚDO DO ARQUIVO \*

\*=====\*

- 1- CRONOLOGIA E HISTÓRIA
- 2- PERSONAGENS
- 3- CONTROLES
- 4- MENUS E TELAS
- 5- RELAÇÃO DE ITENS, ARMAS E ARMADURAS
- 6- MECANISMOS DO JOGO
- 7- DEBULHAÇÃO:
- 7-0- DICAS GERAIS: AÇÃO/PLATAFORMA

- 7-1- ESTÁGIO DE INTRODUÇÃO: RUÍNAS DE EURASIA
- 7-2- ORDEM SUGERIDA
- 7-2-1- ESTÁGIO DO COMMANDER DRAGONFLY: ÁREA AMAZÔNICA
- 7-2-2- ESTÁGIO DO GROUND SCARAB: MUSEU CENTRAL
- 7-2-3- ESTÁGIO DO BLAZE PHOENIX: ÁREA DE MAGMA
- 7-2-4- ESTÁGIO DO BLIZZARD WOLF: ÁREA DO PÓLO NORTE
- 7-2-5- ESTÁGIO DO RAIN TURTLE: TEMPLO INAMI
- 7-2-6- ESTÁGIO DO METAL SHARK: RECICLADORA
- 7-2-7- ESTÁGIO DO SHIELD SHELLFISH: INSTITUTO DO LASER
- 7-2-8- ESTÁGIO DO INFINITE FLEA: CENTRO DE ARMAS
- 7-3- PORTAIS E SEUS DEFENSORES
- 7-4- FORTALEZA DE GATE
- 7-4-1- ESTÁGIO 1
- 7-4-2- ESTÁGIO 2
- 7-4-3- ESTÁGIO 3
- 7-4-4-ST- SISTEMA DE TELEPORT
- 7-4-5-§- SIGMA
- 7-5- FINAIS
- 8- TABELA DE DANOS
- 9- SEÇÃO DOS INIMIGOS
- 10- DICAS E SEGREDOS
- 11- PASSWORDS

\*\*\*\*\*

```
*=====*
```

\* 1- CRONOLOGIA E HISTÓRIA \*

```
*=====*
```

```
*-----*
```

\* Cronologia: \*

```
*-----*
```

A série MEGAMAN possui três histórias diferentes. A primeira, a PRINCIPAL, se compõe da série ORIGINAL, da série X, e da série ZERO(em breve). Essas três séries acontecem em tempos diferentes, mas se relacionam na mesma cronologia. A segunda história se compõe da série LEGENDS. Por último, a mais recente história, a série BATTLE NETWORK. Existem também diversos jogos sem cronologia. As três séries base, se distribuem, em ordem do primeiro para o último, em:

PRINCIPAL:

- ```
-----
```
- MegaMan (NES/Playstation)
  - MegaMan 2 (NES/Playstation)
  - MegaMan I (GameBOY)
  - MegaMan 3 (NES/Playstation)
  - MegaMan II (GameBOY)
  - MegaMan 4 (NES/Playstation)
  - MegaMan III (GameBOY)
  - MegaMan 5 (NES/Playstation)
  - MegaMan IV (GameBOY)
  - MegaMan V (GameBOY)
  - MegaMan 6 (NES/Playstation)
  - MegaMan 7 (SuperNES)
  - MegaMan - Power Battle (Arcade)
  - MegaMan 8 (Playstation/Saturn)
  - MegaMan - Power Fighters (Arcade)
  - Rockman & Forte (SuperNES)
  - MegaMan.....???

|                   |                               |
|-------------------|-------------------------------|
| MegaMan X         | (SuperNES)                    |
| MegaMan X2        | (SuperNES)                    |
| MegaMan XTREME    | (GameBOY Color)               |
| MegaMan X3        | (SuperNES/Playstation/Saturn) |
| MegaMan XTREME2   | (GameBOY Color)               |
| MegaMan X4        | (Playstation/Saturn)          |
| MegaMan X5        | (Playstation)                 |
| =>MegaMan X6<==   | (Playstation)                 |
| MegaMan X.....??? |                               |

MegaMan ZERO (GameBoy Advance, em Abril de 2002, Japão)

LEGENDS:

-----

|                   |               |
|-------------------|---------------|
| MegaMan Legends   | (Playstation) |
| MegaMan Legends 2 | (Playstation) |

BATTLE NETWORK:

-----

|                          |                                         |
|--------------------------|-----------------------------------------|
| MegaMan Battle Network   | (GameBOY Advance)                       |
| MegaMan Battle Network 2 | (GameBOY Advance, em Maio de 2002, EUA) |
| MegaMan Battle Network 3 | (GameBOY Advance, fim do ano, Japão)    |

Ista de jogos sem cronologia, que apenas possuem o personagem, mas que não altera em nada a cronologia original:

|                           |                 |
|---------------------------|-----------------|
| MegaMan's Soccer          | (SuperNES)      |
| Rockman & Forte           | (WonderSwan)    |
| MegaMan - The Wily Wars   | (Mega Drive)    |
| MegaMan (GG)              | (Game Gear)     |
| MegaMan - Battle & Chase  | (Playstation)   |
| Marvel Vs. Capcom         | (Arcade)        |
| Marvel Vs. Capcom 2       | (Arcade)        |
| Superadventure Rockman    | (Playstation)   |
| Rockman Battle & Fighters | (NeoGEO Pocket) |
| Rock Board                | (NES)           |
| Rockman COMPLETE WORKS    | (Playstation)   |

MAIS EM BREVE...

```
*-----*
* História: *
*-----*
```

AMEAÇA REPLOID!

Tempo futuro: 21XX

Três semanas atrás, os esquemas maléficos de Sigma levaram ao "incidente da queda da colônia". A morte de Zero protegeu a Terra de colidir com a descontrolada colônia, mas a Terra foi devastada ao invés de ser salva, devido aos severos efeitos do Vírus Sigma...

Fugindo do ataque, todos os humanos tiveram que recuar até os subterrâneos para escapar da poluição tóxica que espalhou pela superfície terrestre. Agora que a poluição baixou e dispersou o bastante, os Reploids começaram a retomar suas operações.

Mas hoje, X recebeu uma mensagem frenética de Alia:

"X! Um imenso Replid está fora de controle! Venha até aqui AGORA!"  
O perigos Replid, tido como desintegrado durante o ataque de Sigma, se reparou!  
X segue para o campo de batalha armado com o Z-Saber de Zero. Será que ele será capaz de destruir esse Replid de uma vez por todas? E o mais importante: como foi que esse Replid voltou a ação? Parece um PESADELO...

[Traduzido e adaptado do Manual do Jogo]

\*\*\*\*\*

\*=====\*

\* 2- PERSONAGENS \*

\*=====\*

EM BREVE...

\*\*\*\*\*

\*=====\*

\* 3- CONTROLES \*

\*=====\*

EM BREVE...

\*\*\*\*\*

\*=====\*

\* 4- MENUS E TELAS \*

\*=====\*

EM BREVE...

\*\*\*\*\*

\*=====\*

\* 5- RELAÇÃO DE ITENS, ARMAS E ARMADURAS \*

\*=====\*

EM BREVE...

\*\*\*\*\*

\*=====\*

\* 6- MECANISMOS DO JOGO \*

\*=====\*

EM BREVE...

\*\*\*\*\*

\*=====\*

\* 7- DEBULHAÇÃO \*

\*=====\*

ATENÇÃO!!! AS SEÇÕES A SEGUIR CONTÉM TODAS AS INFORMAÇÕES NECESSÁRIAS PARA VOCÊ CHEGAR AO FIM DO JOGO. SE VOCÊ NÃO TEM INTERESSE NESSAS INFORMAÇÕES, SUGIRO QUE NÃO CONTINUE A LER AS PRÓXIMAS SEÇÕES. ENTRETANTO, A SEÇÃO QUE SE LOCALIZA A SEGUIR, CONTÉM INFORMAÇÕES QUE PODEM AJUDAR VOCÊ A SE LIVRAR DE ALGUMA PARTE, SEM SABER EXATAMENTE O QUE FAZER.

\*-----\*  
\* 7-0- DICAS GERAIS: AÇÃO/PLATAFORMA \*  
\*-----\*

As dicas a seguir foram feitas por mim baseadas nas minhas experiências com este estilo de jogo. Elas podem ajudar você não só neste jogo, mas em qualquer outro jogo deste tipo que você venha a jogar:

1) CONHEÇA O QUE SEU PERSONAGEM PODE FAZER! Saiba tudo que ele é capaz de fazer, como pular, atirar, se agachar, escalar, etc. Isso permite que você domine seus controles.

2) CUIDADO ANTES DE PEGAR UM ITEM! Alguns itens não necessitam ser pegos, caso não seja necessário, ou façam algum efeito que pode te atrapalhar naquele momento. Por exemplo, uma cápsula de energia do outro lado de um penhasco, mas sua energia está cheia. Isso seria correr um risco desnecessário. Os Tênis Mágicos nos jogos do Sonic, por exemplo, aumentam sua velocidade, mas fazem o personagem mais difícil de ser controlado. Nem sempre é necessário utilizá-los. Há também os itens malignos, como comidas estragadas nos jogos de ToeJam & Earl, e os cogumelos venenosos de Super Mario Bros. The Lost Levels. Na verdade eles tiram sua energia, ao invés de recuperar.

3) ESCADAS PARA O INFERNO! Cuidado ao descer escadas, principalmente nos jogos do Mega Man. Você pode se soltar dela para descer mais rápido, mas no fundo, os criadores adoram colocar espinhos, que causam morte instantânea. Prefira perder tempo, até saber o que está embaixo dela.

4) BURACOS! Sempre que precisar saltar de buracos, tente perceber o limite que o personagem possui para ficar em cima de uma beirada antes de cair, podendo ser esse limite usado para aumentar a distância do salto. A maioria dos personagens pode ficar com até meio corpo fora da beirada. Alguns personagens também necessitam de impulso para alcançar certas distâncias, como é o caso do Sonic.

5) LUGARES INACESSÍVEIS! Existem lugares que parecem ser inalcançáveis, mas que podem ser acessados através de um item ou uma mola. Tente descobrir uma forma de chegar lá.

6) PASSAGENS SECRETAS! Esses jogos são recheados de passagens secretas através de paredes, que parecem sólidas mas não são. Se descobrir alguma, provavelmente existem outras durante o jogo.

7) ARMADILHAS E INIMIGOS! Perca um pouco de tempo observando como certas armadilhas ou inimigos se movimentam, para saber a hora exata de escapar ou atacar.

8) ACUMULE VIDAS! Algumas fases, permitem a você conseguir vidas grátis diversas vezes. Pare um tempo nestas fases, acumulando vidas, para estágios mais avançados.

\*-----\*  
\* 7-1- ESTÁGIO DE INTRODUÇÃO: \*  
\*-----\*

Gate visita o local onde a colônia espacial Eurasia bateu. Ele se pergunta se toda aquela destruição devia ser agradecida como forma de "salvar" a Terra. Então

ele encontra um pedaço de algum robô, remanescente da violenta batalha contra Sigma. Uma semana depois, Gate se mostra no seu laboratório, experimentando algo, que indica um senso de loucura e liberdade, traços do estado de um "Maverick". Ele resolve então querer submeter os Reploids de baixo nível, aos seus comandos, tentando então criar um mundo ideal SÓ para os Reploids. A seguir, X é mostrado descansando em sua cápsula, quando Zero dá forças a ele, dizendo que agora só resta ele para defender o mundo. Alia então surge, dizendo que um Maverick gigante apareceu, e que ela daria informações mais detalhadas depois.

Estágio de Introdução: Ruínas de Eurasia (Intro Stage: Eurasia Ruins)

=====

DIFICULDADES: -ESTÁGIO: 7.0

-CHEFE: 6.0

ITENS ENCONTRADOS: ---

PARTES ENCONTRADAS: ---

MECHANILOIDS: -

SUB-CHEFES: ---

ROBÔ MESTRE: -Giant Mechaniloid

Você começa o jogo no local da queda de Eurasia. Alia informa sobre a situação: muitos mechaniloids se tronaram mavericks. Depois ela informa sobre a Armadura Falcão, que teve de ser consertada depressa, deixando a função de vôo incompleta. Ela então manda X seguir até a entrada das ruínas. Siga em frente, tomando cuidado com os inimigos. Destrua-os com tiros carregados, ou golpes de sabre. Ao chegar dentro de um pedaço da Eurasia, você se deparará com um imenso bloco de metal. Um símbolo de "!" aparecerá no canto inferior direito da tela. Toda vez que isso ocorrer, Alia terá alguma dica importante para lhe dar. Pressione Select para aceitar a transmissão. Ela dirá para você destruir o bloco com o Z-Saber. Depois desça a escada, e siga em frente. Duas rodas grandes rolarão na sua direção. Passe por cima delas com um air-dash. Se conseguir alcançar a corda, segure para cima, para usar o Wire Hook, e poder deslizar na corda. Essas rodas podem ser destruídas com o Z-Saber. Continue em frente, destrua os blocos, e em seguida execute um air-dash por cima da roda. Siga até o canto e escale a parede. Quando estiver quase no topo, mude de lado, com um air-dash, espere a roda cair, então siga em frente, destruidno o bloco. Na próxima parte, haverá furadeiras enormes no teto, que descerão para atingí-lo. Espere elas subirem, para poder passar, pois são indestrutíveis. Fique atento com as que destróem o chão, para não cair no buraco. Após passar a primeira parte, suba a parede da direita, passando o mais rápido que puder para a esquerda com um air-dash, para escalá-la e fugir de uma furadeira no topo. Siga para a esquerda, e repita o mesmo, com as paredes inversas. No topo, siga em frente, esperando para passar nos momento certos pelas furadeiras, até chegar ao último bloco. Destrua-o, e entre na porta do chefe. No corredor, você encontrará dois Caçadores danificados. Eles informarão que o Mechaniloid gigante está logo a seguir, e que ele parece ter sido ativado por problemas nas ondas de rádio. Entre então na porta.

Câmara do Maverick: Um Mechaniloid Gigante aparecerá. Ele não faz nada, apenas recebe sinal da esfera, e segue na sua direção, despencando. Eventualmente, a esfera poderá disparar alguns tiros contra você, mas são fáceis de serem evitados. Ele está no Lv. 01. Para derrotá-lo, escale os muros, e tente acertar a esfera que transmite os sinais, com um tiro carregado, ou um ataque de sabre. O robô cairá e perderá parte da energia. Cuidado para não ficar debaixo dele! A esfera retornará, transmitirá seu sinal e continuará no mesmo esquema. Repita a operação até destruir a esfera. Após isso, uma estranha figura de Zero aparecerá, dando o ataque final, desaparecendo em seguida. O estágio ainda não acabou. Após isso, uma outra figura misterioza aparecerá, indagando sobre o Zero Pesadelo. Seu nome é High Max, e ele irá enfrentar você. Apesar de estar também no Lv. 01, é impossível vencê-lo. Ele desaparecerá, dizendo que eles iriam destruir o Zero Pesadelo.

Isoc faz um pronunciamento sobre o "PESADELO". O Pesadelo mostra aos Reploids, o que é como um sonho para os seres humanos, na verdade o mesmo que um pesadelo. Ele faz os Reploids ficarem confusos, entrando em mal-funcionamento, ou até mesmo se auto-deletando. Devido ao incidente da Colônia Espacial, pousocs Reploids ou seres humanos restaram na Terra. Para impedir mais sacrifícios, foram enviados 8 investigadores para as áreas suspeitas, para descobrirem o segredo do fenômeno do Pesadelo. Todos dizem que ele é causado por um fantasma de Zero. Para acabar com o Pesadelo, Isoc convoca todos que quiserem ajudar os investigadores a destruírem o Pesadelo, e deletar o fantasma de Zero. High Max lideraria a missão. X se mostra preocupado com o fantasma de Zero, que na verdade era um Pesadelo disfarçado. Alia diz que não poderia obter informações das áreas mencionadas como suspeitas, e X se oferece para investigar esse Pesadelo, revelando também ter suspeitas contra os investigadores. Signas diz estar de acordo, dizendo que os Mavericks Hunters precisam proteger os Reploids restantes, e para isso, deveriam ser capazes de descobrir sobre o Pesadelo. X era o único capaz de cumprir essa missão complicada. Alia então recebe informações das áreas suspeitas e dos investigadores a elas enviadas. Signas diz também que haverá Reploids que concordarão com Isoc, e seguirão para essas áreas. X deveria protegê-los, caso os encontrasse. Signas também quer descobrir quais as verdadeiras intenções de Isoc.

\*-----\*  
\* 7-2- ORDEM SUGERIDA \*  
\*-----\*

Na verdade, nem é necessário derrotar os chefes para alcançar a segunda parte do jogo, basta conseguir acumular um mínimo de 3000 Almas de Pesadelos, ou derrotar High Max, dentro de um dos portais. Mas dependendo do que acontecer, a história do jogo muda. Zero possui uma técnica efetiva para cada chefe, assim como X possui uma arma efetiva para cada chefe. Independente de quem você use para derrotar o chefe, você receberá uma arma especial para o X, e uma técnica especial para Zero. Como há um loop completo, não importa quem você derrote primeiro, já que é a história "use esta arma neste chefe, e aquela no outro...". A seguir está apenas uma ordem possível, mas você pode fazer qualquer outra. O primeiro nome, é a arma de X, depois da "/", é a técnica de Zero:

P.S.: OS NOMES INDICADOS PELO JOGO, SÃO OS JAPONESES! EU UTILIZEI NESTE GUIA, O NOME QUE PROVAVELMENTE SERIA USADO CASO FOSSE ADOTADO OS NOMES EM INGLÊS. CASO TENHA DÚVIDAS SOBRE QUEM É QUEM, DE UMA OLHADA NA SEÇÃO DE PERSONAGENS.

- 1° COMMANDER DRAGONFLY - Use o Sabre, ou Ray Arrow/Rekkoha mais tarde
- 2° GROUND SCARAB - Use Yammar Option (ambos)
- 3° BLAZE PHOENIX - Use Ground Dash/Sentsuizan e Saber
- 4° BLIZZARD WOLF - Use Magma Blade/Shoenzan
- 5° RAIN TURTLE - Use Ice Burst/Hydroga, e Saber
- 6° METAL SHARK - Use Meteor Rain/Ensuizan
- 7° SHIELD SHELLFISH - Use Metal Anchor/Rakukojin
- 8° INFINITE FLEA - Use Guard Shell (ambos)

7-2-1- ESTÁGIO DO COMMANDER DRAGONFLY: ÁREA AMAZÔNICA  
(COMMANDER DRAGONFLY STAGE: AMAZON AREA)

=====

DIFICULDADES: -ESTÁGIO: 6.5  
-CHEFE: 7.0

ITENS ENCONTRADOS: -Heart Tank #1  
-Sub-Tank #1

-B Leg Upgrade

PARTES ENCONTRADAS: -Life Up  
-Energy Up  
-Rapid 5  
-Super Recover  
-Life Recover

MECHANILLOIDS: -

SUB-CHEFES: ---

ROBÔ MESTRE: -Commander Dragonfly

Nesse estágio, utilize a Armadura Falcão. Siga em frente, e você verá tatus, que mesmo sendo mechaniloids, podem ser usados como plataformas. Siga em frente, resgate #1 -MAH 01404, o Replloid que pede ajuda. Depois continue até o final. Destrua o louva-deus com um tiro carregado, seguido de ataques de sabre. Escale a parede e resgate #2- SUKETORM, no alto do penhasco. Depois desça na parte inferior da tela. Destrua a borbleta no meio do caminho. Quando chegar em baixo, haverá dois caminhos a seguir. Vá para a direita, depois de destruir o louva-deus. Você encontrará o Replloid #3- SATTON, pedindo ajuda, logo ao lado da Cápsula do Dr. Light. Entre na cápsula para receber o programa com a parte das botas da Armadura Lâmina. Retorne para a esquerda, destrua o louva-deus novamente, e continue para a esquerda. Destrua as minhocas que saem do chão e do teto, e continue até achar um tatu. Junto a ele, está uma estranha figura, com tentáculos. Esse é o Pesadelo. Eles estão espalhados por quase todas as áreas. Fique atento quando um aparecer. Se você destruí-lo, ele deixará uma esfera azul. Pegue-a. Depois, Alia definirá ela como "Alma do Pesadelo". Quanto mais delas você pegar, mais seu Rank aumentará. Porém, caso demore muito, ela retornará na forma do Pesadelo, e não aparecerá mais. Fique atento para os Replloids que permanecem próximos a um Pesadelo, pois eles podem ser infectados por um deles, tornando-se inimigos. Isso impedirá você de resgatá-lo para sempre. Continue a fase, destrua o louva-deus, depois use o tatu e suba no penhasco no lado direito, para resgatar #4- YONOJI. Do lado oposto, pode ser encontrado um Sub-Tank, e o Replloid #5- ISO, porém, apenas Zero equipado com o item "Jumper", ou X com a Armadura Ultimate (utilizando o Nova Strike), poderão alcançá-los. Desça, destrua o louva-deus e resgate #6- RYO. Depois desça, destrua mais alguns Pesadelos e pegue suas Almas. Destrua um louva-deus, e siga para a direita. Você passará para uma parte numa espécie de caverna. Continue para a direita, até chegar ao final. Aqui haverá uma bifurcação: para cima (com Zero ou Armadura Lâmina), ou para baixo. Desça, através da corda, e siga para a direita. Resgate #9- ARAKI, antes de ser possuído pelo Pesadelo, depois desça, na parte central, destrua o Pesadelo, resgate #10- GOKEN e #11- YARS, e pegue o Heart Tank. Depois escale a parede da direita, e siga para a abertura da caverna. Use o tatu para alcançar o outro lado. Continue usando-os, até chegar a um local seguro, em terra firme. Siga para a direita, até sair da caverna. Deslize na beira do penhasco para encontrar plataformas no nível mais inferior. Siga saltando-as, destrua os louva-deuses, resgate #12- HANSE e #13- TOSHIJI, depois tente subir nas plataformas mais superiores, e siga para a esquerda. Destrua o louva-deus, e resgate #14- YOSHIMU. Retorne até o lado direito, por cima, e resgate #15- KUBORINA, no alto do lado direito. Depois deslize o muro direito e entre na porta do chefe. Pressione Select, e Alia lhe dirá que o investigador dessa área é o Commander Dragonfly. Depois entre na câmara do maverick.

Câmara do Maverick: Commander Dragonfly aparecerá, perguntando sobre Zero. Depois que a luta começar, ele se protegerá com três libélulas ao seu redor. Ele é fácil de ser derrotado, além de estar no Lv. 01. Ele fica num dos lados, e usa suas libélulas para dispararem tiros em padrões alternados. Ataque-o com o Z-Saber, que além de tirar mais energia, pode conter os tiros das libélulas. Após algum tempo, ele usará um ataque que faz as libélulas seguirem como mísseis, uma seguida da outra. Destrua-as com o Z-Saber. Sempre que conseguir, atinja-o

com um tiro carregado. Ele também pode atacar vindo na sua direção. Após destruí-lo, você receberá uma Alma de Pesadelo Verde. (Commander: Ele é o Replid criado para o projeto de preservação da natureza. Ele queimou a floresta por controle da disordem. Ele não foi acusado do acidente, mas alguém mudou os sistemas de vôo dele, então ele batou e foi destruído. Ele foi criado por Gate.)

#### ENCONTRANDO ZERO:

Escolha o estágio do Instituto Laser. Utilize a Armadura Falcão, para seguir por este estágio. Assim que começar, siga para a direita, até encontrar #1- KAZU, pedindo ajuda. Para resgatá-lo, use um dash, então pule os espinhos quando chegar próximo a eles. Além de ter atrevesado, você terá resgatado o Replid. Esse movimento será indicado como "dash>pulo" (dash, seguido de pulo). Continue para a direita, até ver um Met, que parece estar flutuando. Salte e o destrua com o sabre. Não se preocupe, há plataformas invisíveis. Resgate #2- TEMPOLE, destrua o Pesadelo, depois continue seguindo. Resgate #3- MIHOKEN, destrua os mets e o Pesadelo, e finalmente entre no instituto. Siga para a direita, até encontrar um disparador de laser. Junto dele, há uma espécie de refletor. Fique perto do refletor, e após o raio ser disparado, ele será refletido na porta, que se abrirá. Siga para a direita. Use um dash>pulo, para saltar os espinhos. Dica: o raio laser só pode atingir você, caso você toque na ponta dele, ou seja, passar pelo meio dele não acontece nada. Destrua o Shielder, e use um dsh>pulo, destrua outro shielder, depois espere o raio liberar a porta Caso ele seja disparado nos espinhos, você terá que ficar perto dos espinhos, para fazer o desiparador, atirar na diagonal. Siga para a direita. Repita com os próximos. Atire nos refletores de forma a formar um ângulo que permita ao raio, ao ser disparado, ser refletido por eles, em direção à porta, para liberá-la. Existem duas portas nessa parte: a da direita, leva para Shield Shellfish, e a do chão, leva para onde realmente queremos ir. Desça, e continue para a esquerda. Dispare nos refletores, usando o mesmo procedimento, até que a porta no lado extremo esquerdo seja liberada. Desça deslizando pela parede esquerda, e você verá uma abertura invisível na parede. Siga para a esquerda, resgate #4- SIROMARU, destrua o Pesadelo, depois use um dash>pulo para a esquerda e você alcançará a cápsula do Dr. Light, com o peito da armadura Lâmina. Use a cápsula para resgatar #5- MOCHI. Retorne para a direita com um dash>pulo. Continue para direita, saltando os espinhos. Depois destrua os shielders, e use um air-dash para resgatar #6- MARL, e uma plataforma invisível será mostrada. Resgate então #7- DAI, logo a seguir. Você também pode tentar o Heart Tank, sendo atingido de propósito por um Pesadelo, para ficar invencível por alguns segundos, e poder andar no espinho. Assim que pegar, suba em uma plataforma rapidamente. Siga para a direita, resgate #8- GHOSN, depois entre no Portal.

Portal: O portal te leva para uma parte desconhecida dessa área, fora do alcance de qualquer transmissão. Siga para a direita, destrua os Pesadelos, salte os espinhos, e resgate #9- JIN. Os Replids #10- MATUTMARU e #11- TAIJI, no topo, só podem ser alcançados com a Armadura Sombra. Seja atingido de propósito pelo shielder, para pegar o Weapon Sub-Tank, nos espinhos. Passe pelas partes seguintes, pendurando-se nas cordas com o Wire Hook (segure para cima). Você poderá resgatar os Replids #12- OMI 1213, #13- HIM, #14- KENZ, #15- SOI e #16- TACK, até chegar a porta desse Portal. Entre nela, depois entre na câmara do Portal.

Câmara do Portal: Aqui, você enfrentará Zero Pesadelo. Ele está no Lv. 01, e usa basicamente os mesmos ataques de Zero do MegaMan X5. Ele dispara dois tiros com o Z-Buster, depois um com o Z-Saber, que segue você. Ele usa dash, e seu Giga Ataque. Seu golpe novo, trata-se do arco gigante produzido pelo Z-Saber, para desviá-lo, apenas se agache. Use as paredes para escapar dos outros ataques. Ataque-o com o seu Z-Saber, para tirar mais energia de Zero Pesadelo. Repita até derrotá-lo. Após derrotá-lo, Zero surgirá, e se unirá a você, podendo ser escolhido antes de se iniciar um estágio, como personagem.

Treine com Zero no estágio da Área Amazônica (Amazon Area), para se familiarizar com seus novos movimentos. Vá até a área da bifurcação, e use o pulo duplo para seguir pelo caminho de cima. Resgate #7- YANTOMI, depois siga para a direita, destrua o louva-deus, continue seguindo. Destrua as minhocas e os louva-deuses pelo caminho. Resgate #xx- TAHEI, então salte para o alto do lado direito, com um pulo duplo. Destrua o pesadelo, e resgate #xx- WAHDA. Se quiser, pode descer e usar a corda, para alcançar o Portal dessa área, mas não é necessário. Use o Escape Unit, para sair do estágio.

Portal: Para quem quiser adentrar no portal da Amazon Area, aqui está como prosseguir lá. Siga para a direita, para sair da caverna. Vá saltando de plataforma em plataforma, destruindo os luva-deuses. Quando chegar numa área com muro na parte de cima, e buraco em baixo, deslize pelo muro até escapara dele, pressinonado para a direita. Quando estiver quase chegando ao buraco, use um air-dash, para alcançar a plataforma mais a direita. Continue prosseguindo, até chegar à Câmara do Portal, onde poderá tentar enfrentar High Max.

\*\*\*\*\*

\*=====\*

\* 8- TABELA DE DANOS \*

\*=====\*

Esse jogo utiliza as barras de energia no formato de barras contínuas, como nos jogos de luta da Capcom. Não há como saber quanto cada arma tira de cada chefe, e além disso, a cada Lv., os chefes ganham mais energia, deixando impossível compilar os dados.

\*\*\*\*\*

\*=====\*

\* 9- SEÇÃO DOS INIMIGOS \*

\*=====\*

EM BREVE...

\*\*\*\*\*

\*=====\*

\* 10- DICAS E SEGREDOS \*

\*=====\*

Nesta Seção, estarão coisas legais, interessantes e secretas deste jogo.

EM BREVE...

\*\*\*\*\*

\*=====\*

\* 11- PASSWORDS \*

\*=====\*

Esse jogo usa o sistema de salvamento no Memory Card. Desculpe.

\*\*\*\*\*

\*=====\*

\* COPYRIGHT \*

\*=====\*

Este FAQ/Debulhação é Copyright (c) de Fábio H. Attard - 2002.  
Este arquivo é apenas para USO PRIVADO E PESSOAL.  
Todos os direitos reservados.

Se deseja ter uma cópia deste arquivo no seu site, por favor  
me avise antes para que eu possa dar os créditos do seu site  
neste arquivo.

MAS JAMAIS PONHA ESTE OU QUALQUER OUTRO DOS MEUS ARQUIVOS  
NO SEU SITE SEM MINHA PERMISSÃO!!!!

COPYRIGHT(c): MegaMan X; Zero; Sigma; e todos os nomes relacionados  
com MEGAMAN e MEGAMAN X, são marcas registradas  
de seus criadores, e da Capcom Co.

NES; SuperNES; Game Boy/Color; e tudo relacionado a  
eles são trademarks registradas e de propriedade da  
NINTENDO OF AMERICA.

Game Gear; Mega Drive; Saturn; e tudo relacionado a  
eles são trademarks registradas e de propriedade da  
SEGA.

Playstation e tudo relacionado a ele são trademarks  
registradas e de propriedade da SONY.

Todos os direitos reservados.

\*\*\*\*\*

\*=====FIM DO ARQUIVO=====\*