

Mega Man X6 FAQ/Walkthrough (Italian)

by Spanettone

Updated on Apr 4, 2017

GUIDA A MEGA MAN X6
versione 1.0

gioco : MEGA MAN X6
sistema : Play Station
tipo : Azione
prodotto: CAPCOM

09/01/2017 ---> inizio stesura del documento
04/04/2017 ---> fine stesura del documento

123456789 123456789 123456789 123456789 123456789 123456789 123456789 123456789

```
+-----+
| PDPWriter |
| Copyright 2017 Spanettone Inc |
| |
| http://spanettone.altervista.org |
| spanettone@yahoo.it |
| |
| ALL RIGHTS RESERVED |
+-----+
```

Contenuto del documento GUIDA A MEGA MAN X6

=====	1) IL GIOCO.	[@01IG]
=====	2) LA STORIA	[@02ST]
=====	3) PERSONAGGI	[@03PG]
=====	4) NOZIONI DI BASE	
Comandi	[@04CM]	
Azioni	[@04ZN]	
Schermate	[@04SC]	
Oggetti	[@04GG]	
Fenomeno Nightmare	[@04FN]	
Nightmare Soul.	[@04NS]	
Bonus Parametri & Accessori	[@04BC]	
Consigli vari	[@04CV]	
=====	5) ROBOT 'X'	
Introduzione	[@05RX]	
Armi	[@05RM]	
Tabella potenza offensiva	[@05TP]	
=====	6) ZERO	
Introduzione	[@06ZR]	
Tecniche.	[@06TC]	
Tabella potenza offensiva	[@06TP]	
=====	7) POTENZIAMENTI	
Introduzione	[@07PT]	
Cuori.	[@07CR]	
Tank	[@07TN]	
Armature.	[@07RM]	
Ordine di raccolta	[@07RD]	

===== 8) SOLUZIONE

Introduzione [08SL]

>>>> ROBOT 'X'

Prologo: Eurasia Ruins [8X00]
Intermezzo [8XMZ]
Amazon Area ----- Commander Yammark [8X01]
Central Museum --- Ground Scaravich. [8X02]
Inami Temple ----- Rainy Turtloid [8X03]
Recycle Lab ----- Metal Shark Player [8X04]
Magma Area ----- Blaze Heatnix. [8X05]
North Pole Area -- Blizzard Wolfgang. [8X06]
Laser Institute -- Shield Sheldon [8X07]
Weapon Center ---- Infinity Mijinion [8X08]
Aree Segrete & Recupero Oggetti [8XRC]
Secret Lab 1 [8X09]
Secret Lab 2 [8X10]
Secret Lab 3 [8X11]

>>>> ZERO

Premessa. [8Z00]
Amazon Area ----- Commander Yammark [8Z01]
Central Museum --- Ground Scaravich. [8Z02]
Inami Temple ----- Rainy Turtloid [8Z03]
Recycle Lab ----- Metal Shark Player [8Z04]
Laser Institute -- Shield Sheldon [8Z05]
Weapon Center ---- Infinity Mijinion [8Z06]
Magma Area ----- Blaze Heatnix. [8Z07]
North Pole Area -- Blizzard Wolfgang. [8Z08]
Aree Segrete & Recupero Oggetti [8ZRC]
Secret Lab 1 [8Z09]
Secret Lab 2 [8Z10]
Secret Lab 3 [8Z11]

===== 9) REPLOID DA SALVARE

Introduzione [09RP]
Amazon Area. [09AA]
Central Museum. [09CM]
Inami Temple [09IT]
Laser Institute [09LI]
Magma Area [09MA]
North Pole Area [09NP]
Recycle Lab. [09RL]
Weapon Center [09WP]

===== 10) NEMICI

Nemici [10NM]
Altri pericoli. [10PR]
Debolezze [10DB]

===== 11) DIALOGHI

Robot 'X' [11RX]
Zero [11ZR]

===== 12) MAPPA

Introduzione [12MP]
Eurasia Ruins [12ER]
Amazon Area. [12AA]
Central Museum. [12CM]
Inami Temple [12IT]

Laser Institute [012LI]
Magma Area [012MA]
North Pole Area [012NP]
Recycle Lab. [012RL]
Weapon Center [012WP]
Secret Lab 1 [012L1]
Secret Lab 2 [012L2]
Secret Lab 3 [012L3]

===== 13) TRUCCHI & CURIOSITÀ

Trucchi [013TR]
Curiosità [013CS]

CREDITS

--- TUTTI I RIFERIMENTI GEOGRAFICI DEL GIOCO SI BASANO SULLA SEZIONE 12 ---

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

[001IG]

MEGA MAN X6 è il terzo ed ultimo capitolo di questa saga realizzato per Play Station. In questo episodio la minaccia del Nightmare metterà a rischio l'esistenza dei Replloid sul pianeta.

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

[002ST]

-- LA NASCITA DI ZERO --

Il Dr Wily era uno dei più grandi esperti in robotica del ventunesimo secolo, ma era anche ambizioso e malvagio. Il folle scienziato provò più volte a conquistare il mondo con il suo esercito di automi ma venne sempre sconfitto da Mega Man, il robot realizzato dal suo ex collega e rivale, il Dr Light. Stanco dei numerosi fallimenti, il Dr Wily iniziò a realizzare sia un automa che sarebbe stato di gran lunga migliore dei suoi predecessori sia un potente virus informatico. Zero, questo il nome del robot, avrebbe distrutto tutti i suoi nemici, e soprattutto l'odiato Mega Man. Durante i primi test, il Dr Wily si accorse però di un difetto di programmazione che rendeva il suo robot ribelle, violento e del tutto incontrollabile. Impossibilitato ad usarlo per questo motivo, lo scienziato decise di sigillare Zero in una capsula, e di lui si persero le tracce.

-- I REPLOID --

I tempi passarono e dopo quasi cento anni, durante una spedizione archeologica, il Dr Cain rinvenne le macerie del laboratorio del 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 quotidiane.

Dopo alcune settimane dalla loro comparsa, avvennero però i primi incidenti,

causati da alcuni Reploid 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 Reploid avanzati tecnologicamente, i "Maverick Hunter", che avrebbe dovuto distruggere i robot ribelli prima che potessero causare danni.

-- IL RISVEGLIO DI ZERO --

Durante una missione di controllo, un gruppo di Reploid ritrovò la capsula di Zero, risvegliandolo. L'automa del Dr Wily, a causa del difetto nella sua programmazione, iniziò a distruggere qualsiasi cosa nei dintorni. L'unico in grado di contrastarlo fu Sigma, il più potente dei Maverick Hunter. La lotta fra i due automi fu molto violenta ed entrambi vennero a contatto con la capsula del Dr Wily, subendo l'influenza del potente virus informatico. Alla fine Sigma riuscì a far perdere i sensi a Zero, colpendo la gemma sulla sua fronte. Risvegliandosi, il robot del Dr Wily non mostrava più alcun segno di aggressività e successivamente entrò nel gruppo dei Maverick Hunter.

-- MEGA MAN X --

Lo scontro tra le due fazioni fu molto violento: a capo dei robot ribelli c'erano Sigma, ormai completamente plagiato dal virus, ed il suo braccio destro, Vile, mentre a loro si opponeva l'armata guidata da Zero e da '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 ed 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 poco tempo: lo stesso Dr Doppler, a capo dei Maverick considerati guariti, iniziò una violenta rivolta. 'X' e Zero fecero irruzione nella base dello scienziato, lo catturarono ma scoprirono una terribile verità. Il Dr Doppler, plagiato da Sigma, aveva realizzato una potente corazza da guerra che venne subito controllata dall'ex capo dei Maverick Hunter, ora sotto forma di virus informatico. Nonostante questo, 'X' e Zero vinsero lo scontro e debellarono il Virus Sigma.

-- MEGA MAN X4 --

La Repliforce è un esercito composto da Reploid, che si occupa di affiancare i Maverick Hunter nella caccia agli automi ribelli. Tramando nell'ombra Sigma causò la caduta della colonia volante Sky Lagoon, facendone ricadere la colpa sulla Repliforce, la quale venne giudicata responsabile dell'incidente e dichiarata appartenente ai Maverick. Il Generale, leader della Repliforce, non accettando questa accusa infamante, diede vita ad un colpo di stato. I Maverick Hunter, presi alla sprovvista, si ritrovarono così coinvolti in una guerra fratricida tra Reploid. 'X' e Zero, infiltratisi nella base spaziale della Repliforce, sconfissero il Generale e svelarono il complotto di Sigma,

Tasti direzionali --: Muovere il personaggio
Sinistra / Destra --: Muovere sinistra / destra
Su / Giù -----: Salire / Scendere le scale

Tasto Quadrato ---: Attacco 1
Tasto Triangolo --: Attacco 2
Tasto R2 -----: Attacco 3
Tasto X -----: Salto
Tasto Cerchio ----: Scatto
Tasto R1 -----: Arma precedente
Tasto L1 -----: Arma successiva
Tasto L2 -----: (nessuna funzione)

Start ---: mette il gioco in pausa e mostra la Schermata Armi
Select --: parlare con Aila / uscire dal gioco mentre si è nella Schermata Armi

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

AZIONI

[@04ZN]

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.

ACCOVACCIARSI

[direzione Giù]

Per schivare gli attacchi nemici o le trappole, i personaggi sono in grado di accovacciarsi sul pavimento. Una volta in ginocchio non è consentito spostarsi ma è sempre possibile attaccare. 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, ed in questo modo possono raggiungere 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. Se si vuole 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 attraverso 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 rimbalsa su una parete, premendo assieme i pulsanti X e Cerchio, il Salto raggiungerà una distanza maggiore del normale e la tecnica prenderà il nome di Super Rimbanzo. 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 rimbalsare sul bordo della sporgenza per salirci su oppure per oltrepassarla. Questa abilità prende il nome di Super Rimbanzo 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.

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

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.

AGGRAPPARSI

[Su, in corrispondenza di una fune]

I personaggi possono appendersi a particolari funi disposte all'interno delle località, premendo la direzione Su in loro corrispondenza. Una volta aggrappati è possibile muoversi tramite i tasti direzionali, ma non è consentito muoversi ed attaccare contemporaneamente. Premendo il pulsante X mentre si è su una fune i personaggi eseguiranno un salto, sganciandosi dalla struttura. Spingendo i tasti Giù + X, i Robot lasceranno direttamente la presa e scenderanno in verticale. Nel caso in cui si subiscano danni mentre si è aggrappati, è possibile rimanere appesi alla fune tenendo subito premuta la direzione Su. Spingendo il pulsante Cerchio è consentito anche scattare mentre si è aggrappati.

PROBE RIDE ARMOR

La Probe Ride Armor è un grande esoscheletro porpora utile per muoversi nella lava. I comandi per usare questo veicolo sono:

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

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

I personaggi non subiranno danni dagli attacchi nemici, sino a quando saranno a bordo del veicolo; la Probe 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'exoscheletro potrà ricevere una decina di colpi prima di venire distrutto.

La Probe Ride Armor si trova nella Recycle Lab - Primo compattatore [H1] e Zona Demolizione [H6].

CONTATTARE AILA

Esplorando alcune zone delle località appare un punto esclamativo nell'angolo di sud est. Premendo il pulsante Select, è possibile contattare Aila e ricevere maggiori informazioni su come procedere.

<> SUPERFICI <>

- Normale • Su una piattaforma standard, i personaggi non subiscono alcun impedimento, perciò possono muoversi e saltare liberamente.
- 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 Robot non possono scivolare lungo le pareti ghiacciate, nè scalarle.

SCHERMATE

[@04SC]

SCHERMATA ARMI #
#####

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

(Esempio: 'X')

```

                EX | _____ |
+ X-BUSTER      4 |         |
|               |   'X'   |
+ YAMMAR OPTION |         |
| >>>>>>>>>>>> |         |
+ ICE BURST     | (C) 8   |
| >>>>>>>>>> | >>>>>>>> |
+ MAGMA BLADE   |         |
| >>>>>>>      | (R) 51  (N) 2870 |
+ METAL ANCHOR |         |
| >>>>>>>>>>>> |         |
+ GROUND DASH   |         |
| >>>          +----+----+      Rank -> GA
+ METEOR RAIN   | 1 | 3 | _____ |
| >>>>>>>>>>>> +---+---+ | E | | E | | W |
+ GUARD SHELL  | 2 | 4 | |___| |___| |___|
| >>>>>>>>    +---+---+ >>>>> >> >>>>>
+ RAY ARROW     |         |
| >>>>>>>>>>>> |         |
+ GIGA ATTACK   |         |
| >>>>>>>>>>>>>> | Puoi sparare un |
+---- POWERDRIVE | Super Colpo.   |
                +-----+
                | G | C | S | U | | 00 '18 "43 |

```

In alto a destra sono indicati:

- (EX) le vite rimanenti del Robot
- un ritratto di 'X'
- (C) il numero di Cuori & Bonus Life Up raccolti
- tramite un grafico orizzontale, i punti vita [PV] a disposizione del Robot
- (R) il numero dei Replodid salvati
- (N) la quantità di Nightmare Soul raccolte

Più in basso sono presenti il Grado del personaggio (Rank), gli eventuali Accessori equipaggiati [1, 2, e 4] ed 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 del Robot, spostare il cursore su un Tank e premere il pulsante X.

Nella parte sinistra 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, e premere il pulsante X. Al di sotto delle Armi è presente invece l'eventuale Accessorio Speciale che si è equipaggiato: per utilizzarlo, selezionarlo con il cursore e spingere il tasto X.

In basso a sinistra invece sono quattro voci:

- [G] --> consente di tornare al gioco
- [C] --> permette di accedere alla schermata per modificare i comandi
- [S] --> permette di accedere alla videata per modificare lo schermo
- [U] --> serve per uscire da una località già completata in passato

Infine, in basso a destra, è presente la descrizione della voce indicata dal cursore, assieme al timer che indica il tempo trascorso dall'inizio della esplorazione della località.

Premendo il pulsante SELECT verrà chiesto se continuare o meno l'avventura. Decidendo di interrompere, verrà chiesto se tornare davvero alla schermata del titolo.

Per tornare al gioco premere nuovamente il pulsante START.

(Esempio: Zero)

```

-----
                                EX | _____ |
+ Z-SABER                        4 |         | |
|                                | Zero  | |
+ YAMMAR OPTION                   |         | |
| >>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>> |         | |
+ HYDROGA                         | (C) 8  | |
| >>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>> | >>>>>>>> | |
+ SHOENZAN                       |         | |
|                                (R) 51  (N) 170 |         | |
+ RAKUKOJIN                       |         | |
| >>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>> |         | |
+ SENTSUIZAN   +----+----+      Rank -> GA
|               | 1 | 3 |      _____  _____  _____
+ ENSUIZAN      +----+----+ | E | | E | | W |
|               | 2 | 4 | |___| |___| |___|
+ GUARD SHELL  +----+----+ >>>>> >>  >>>>>
| >>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>
+ REKKOHA
| >>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>> | Si attacca al |
+--- LIFE RECOVER | soffitto. |
|               |         | | | | |
| _____ |         |
| G | C | S | U | | 00 '18 "43 |
| _____ |         |
-----

```

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

```

#####
# SCHERMATA PARTS #
#####

```

Alla schermata di selezione della località, premendo L1 si accederà alla Schermata Parts, dove è possibile visualizzare le componenti recuperate delle varie Armature ed equipaggiare gli Accessori ottenuti.

(Esempio)

```

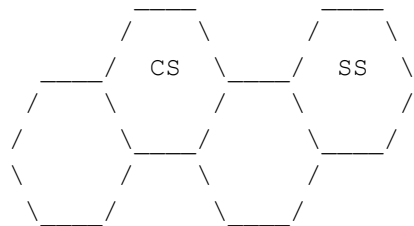
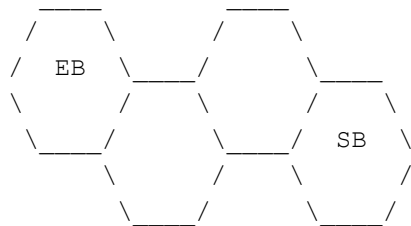
-----
< L1 Rescue                PART SELECT                Stage R1 >
| _____ | _____ | _____ | _____ |
/ spe \_____/ 'X' PARTS  quc \_____/ 'X'  spe      . \
\      sur \_____.      / . \_____.      pod      /
/ .      . \      . \      . \ \      ulb _____ . \
\_____.  bup _____/ ulb _____/ pod _____/ \_____/ \_____/
/NRML    /      \_____/LMTD    /
-----

```

```

\_____ . \_____/ sap \_____ wer \_____
/ hyd . \_____ sae \_____ / hyd \_____/ . \
\_____ . \_____/ . \_____ / / _____ wer \_____ /
/ . \_____/ . \_____/ _____ sap . \_____
\_____ / \_____ \ ZERO PARTS / \_____ \ ZERO /

```



Nella parte alta dello schermo sono presenti, nella zona sinistra e nella zona centrale, i vari Accessori ottenuti, divisi per tipo:

- [la grande 'E' gialla indica quelli attualmente equipaggiati]
- Accessori Standard (verdi, "Normal")
- Accessori Speciali (viola, "Limited")
- Esclusivi di 'X' (blu , "X Parts")
- Esclusivi di Zero (rossi, "Zero Parts")

Sulla destra invece vengono indicati gli Accessori attualmente equipaggiati dai due personaggi. In basso invece sono indicate le Armature disponibili e le loro componenti recuperate.

Per equipaggiare gli Accessori bisogna:

- selezionare il personaggio con le direzioni Su e Giù e premere X
- selezionare gli Accessori con i tasti direzionali e premere X
- premere Triangolo per tornare alla scelta del personaggio
- premere R1 per tornare alla schermata di selezione della località

NOTE

- a seconda del Grado del Robot, cambierà il numero di Accessori che questi potrà equipaggiare
- lo stesso Accessorio può essere equipaggiato contemporaneamente da entrambi i personaggi

Dalla Schermata Parts, premere il pulsante R1 per tornare alla schermata di selezione della località oppure il pulsante L1 per accedere alla Schermata Reploid.

```

#####
#  SCHERMATA REPLOID  #
#####

```

Alla schermata di selezione della località, premendo R1 si accederà alla Schermata Reploid, dove è possibile visualizzare l'elenco dei Reploid salvati all'interno delle varie località.

(Esempio)

v Next

01	Mah 01404	RESCUED	Life Up			
02	Suketorm	RESCUED	.	+-----+		
03	Satton	RESCUED	Energy Up		TOTAL	
04	Yonoji	RESCUED	.		Rescue	028
05	.	NO DATA	.			
06	.	NO DATA	.		Death	004
07	Yantomi	MISSING	.			
08	.	NO DATA	.		Missing	003
09	.	NO DATA	.	+-----+		
10	Goken	DEATH	.		Reploids	
11	.	NO DATA	.		Rescued	08
12	.	NO DATA	.	+-----+		
13	Toshiji	RESCUED	.		Amazon	
14	Yoshimu	RESCUED	.		Area	
15	Kuborina	RESCUED	Rapid 5	+-----+		
16	Wahda	RESCUED	.			

Sul lato sinistro dello schermo sono elencati i nomi dei Replloid salvati nella località indicata in basso a destra, il loro status e l'eventuale oggetto in loro possesso. Gli status possono essere:

No Data --> il Replloid non è stato ancora salvato
Rescued --> il Replloid è stato salvato
Missing --> il Replloid è stato infettato e non è stato eliminato
Death --> il Replloid è stato infettato ed è stato eliminato

Nella parte destra invece sono presenti varie statistiche:

.numero complessivo di Replloid salvati [Rescue]
.numero complessivo di Replloid eliminati [Death]
.numero complessivo di Replloid infettati [Missing]
.numero di Replloid salvati in quella località [Reploids Rescued]
.località analizzata [Amazon Area]

Premendo le direzioni Su o Giù è possibile scorrere gli elenchi delle varie località.

Dalla Schermata Replloid, premere il pulsante L1 per tornare alla schermata di selezione della località oppure il pulsante R1 per accedere alla Schermata Parts.

OGGETTI

[@04GG]

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

GLOBO ARANCIONE GRANDE (ripristina 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, alcuni PV verranno accumulati anche nel contenitore per poi essere usati in seguito: una volta riempito un Sub Tank

si passerà a quello successivo.

Dove si trovano

Central Museum - C1 - Area Principale	.medio	x2
Inami Temple --- D3 - Canale	.medio	x2
Inami Temple --- D3 - Canale	.piccolo	x5
Inami Temple --- D5 - Radici verdi	.medio	x2
Secret Lab 2 --- M2 - Doppio percorso	.grande	x1
Secret Lab 3 --- N2 - Zona Maverick	.medio	x18

SFERA AZZURRA GRANDE (ripristina 1/3 del caricatore)

SFERA AZZURRA PICCOLA (ripristina 1/12 del caricatore)

Questi tre oggetti hanno la funzione di ricaricare le munizioni delle Armi di 'X' e di alcune Tecniche di Zero. Dopo aver ottenuto il Weapon Tank, raccogliendo una Sfera Azzurra, alcune munizioni verranno accumulati anche nel contenitore per poi essere usate in seguito.

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. Si può ottenere una Vita Bonus anche salvando un Replid.

FENOMENO NIGHTMARE

[@04FN]

Le varie località presenti nel gioco possono essere influenzate o meno dal Fenomeno Nightmare: esso si manifesta facendo comparire nuovi ostacoli lungo il percorso e viene provocato dalla sconfitta dei Maverick. A seconda dell'ultima località esplorata, cambieranno quelle che subito dopo verranno colpite da un nuovo Fenomeno Nightmare, le quali verranno indicate in rosso sulla schermata di selezione. I diversi Fenomeni Nightmare presenti nel gioco sono:

(tra parentesi è indicato il Maverick sconfitto che ne causa la comparsa)

CUBI NIGHTMARE (Ground Scaravich)

Questo Fenomeno può comparire nel Laser Institute e nel Recycle Lab.

All'interno del percorso saranno presenti alcune casse di diverso colore, marrone, rosso, viola e nero, che possono essere distrutte o spinte solo con l'arma Ground Dash oppure con la tecnica Sentsuizan:

- .i cubi marroni possono venire distrutti senza correre rischi
- .i cubi rossi detonano se vengono distrutti e possono ferire il personaggio
- .i cubi viola possono essere solo spinti
- .i cubi neri possono essere solo spinti, ma meno di quelli viola

FERRO NIGHTMARE (Metal Shark Player)

Questo Fenomeno può comparire nel Central Museum, nella Magma Area e nel Weapon Center. All'interno della località saranno presenti alcuni blocchi di metallo che si muoveranno periodicamente in verticale. Essi possono ferire il personaggio schiacciandolo contro il soffitto oppure contro il pavimento ma è anche possibile sfruttarli come pedane, posizionandosi sopra di essi.

Per distruggere questi ostacoli è necessario usare l'arma Metal Anchor oppure la tecnica Rakukojin.

GHIACCIO NIGHTMARE (Blizzard Wolfgang)

Questo Fenomeno può comparire solo nel Recycle Lab. Alcuni tratti del suolo saranno ricoperti di ghiaccio e quindi il personaggio scivolerà lievemente camminando su di esso. Per distruggere il Ghiaccio Nightmare bisogna usare il Super Colpo dell'arma Ice Burst oppure la tecnica Hyoroga.

METEORE NIGHTMARE (Blaze Heatnix)

Questo Fenomeno può comparire nella North Pole Area e nel Weapon Center. In alcune zone della località cadranno continuamente dall'alto una serie di meteore infuocate, in grado di danneggiare il personaggio al contatto e di demolire alcuni ostacoli presenti sullo schermo. Per distruggere le Meteore Nightmare bisogna usare necessariamente l'arma Magma Blade oppure la tecnica Shoenzan.

OSCURITÀ NIGHTMARE (Infinity Mijinion)

Questo Fenomeno può comparire nell'Amazon Area e nell'Inami Temple. In alcune zone della località la visuale verrà quasi completamente oscurata, tranne in alcuni punti, in genere nelle immediate vicinanze del personaggio. Non c'è modo di rimuovere l'Oscurità Nightmare perciò bisognerà necessariamente superare con cautela le zone dove apparirà.

PIOGGIA NIGHTMARE (Rainy Turtloid)

Questo Fenomeno può comparire nell'Amazon Area e nel Central Museum. In alcune zone della località inizierà una pioggia direzionata verso sud ovest. Essa non causa danni al personaggio ma rallenterà lievemente la sua avanzata verso destra. Non c'è modo di rimuovere la Pioggia Nightmare perciò bisognerà necessariamente superare con cautela le zone dove apparirà.

SAGOME NIGHTMARE (Shield Sheldon)

Questo Fenomeno può comparire nell'Inami Temple e nella North Pole Area. All'interno della località verranno generate dal nulla alcune sagome colorate (a forma di Zero, se si comanda il Robot blu; a forma di 'X', se si comanda il Robot Rosso) che si lanceranno contro il personaggio, attraversando i muri e gli ostacoli. Le Sagome Nightmare possono essere distrutte solo facendole venire a contatto con lo scudo del Guard Shell.

ZANZARE NIGHTMARE (Commander Yammark)

Questo Fenomeno può comparire nel Laser Institute e nella Magma Area. All'interno della località giungeranno alcuni piccoli insetti che rimarranno sempre ad una distanza fissa dal personaggio, anche se può capitare che vengano a contatto con il Robot. Colpendoli ripetutamente è possibile allontanarli da sé tuttavia, dopo pochi istanti, gli insetti torneranno alla carica. Per distruggerli definitivamente, entrambi i personaggi devono usare lo Yammar Option.

=== NOTE IMPORTANTI ===

- Ogni località può essere colpita da due Fenomeni Nightmare distinti ma potrà essere attivo solamente quello relativo alla precedente località esplorata.
- In rosso vengono indicate esclusivamente le località in cui si attiva un nuovo Fenomeno Nightmare. Le altre invece rimarranno invariate, con i rispettivi Fenomeni Nightmare già attivi.
- Il Fenomeno Nightmare si attiva anche completando l'Area Segreta della località oppure uscendone dopo aver perso tutte le vite, senza aver sconfitto

il Maverick che la presiede.

+-----+
| ESEMPIO DI FUNZIONAMENTO |
+-----+

- a. si esplora la Magma Area, il cui boss, Blaze Heatnix, causa poi il fenomeno delle Meteore Nightmare, e si esce dalla località.
- b. le Meteore Nightmare possono comparire solo nella North Pole Area e nel Weapon Center: sulla schermata delle località, solo esse risulteranno colorate di rosso.
- c. la North Pole Area, in generale, può essere influenzata dalle Meteore Nightmare oppure dalle Sagome Nightmare: esplorando la North Pole Area subito dopo essere usciti dalla Magma Area, si incontrerà nella località solo il fenomeno delle Meteore Nightmare.
- d. il boss della North Pole Area, Blizzard Wolfang, causa poi il fenomeno del Ghiaccio Nightmare, il quale può comparire solo nel Recycle Lab.
- e. sulla schermata delle località, solo il Recycle Lab ora verrà indicato in rosso ed al suo interno si incontrerà il Ghiaccio Nightmare. Il Weapon Center intanto, pur non essendo indicato in rosso, possiederà ancora il fenomeno delle Meteore Nightmare.

NIGHTMARE SOUL

[@04NS]

Nel gioco sono presenti i Nightmare Virus, nemici fluttuanti neri, i cui arti sono composti da filamenti di dna. Una volta eliminati, essi rilasciano un globo, chiamato 'Nightmare Soul'. Esistono vari tipi di globi, il cui colore ne indica il valore:

Blu normale [8 unità]

questa è la Nightmare Soul più frequente da trovare ed appare subito dopo aver eliminato un Nightmare Virus.

Blu piccola [4 unità]

se una Nightmare Soul Blu normale non viene raccolta entro 3 secondi, essa si restringe, dimezzando così anche il suo valore. Dopo altri 5 secondi invece, dal piccolo globo viene rigenerato il Nightmare Virus. Distruggendo di nuovo il nemico, stavolta esso non rilascerà alcuna Nightmare Soul. Il globo piccolo compare anche eliminando un Reploid Maverick.

Verde [200 unità]

questo tipo di Nightmare Soul discende dall'alto e si ottiene automaticamente una volta sconfitto uno degli otto Maverick all'interno della rispettiva località. È possibile ottenere le Nightmare Soul Verdi anche colpendo il boss segreto Dynamo due volte con l'Arma (Meteor Rain) o con la Tecnica (Ensuizan) alla quale risulta debole. In questo caso è consentito recuperare sino ad un massimo di tre Nightmare Soul Verdi ogni volta che si affronta Dynamo.

Rossa [100 unità]

questo tipo di Nightmare Soul sostituisce quella Verde e si ottiene solo nel caso in cui si impieghi troppo tempo per sconfiggere il Maverick.

Nel caso in cui un personaggio abbia ottenuto tutte le Nightmare Soul presenti in una località, non sarà possibile raccoglierne altre nonostante si eliminino di nuovo i vari Nightmare Virus presenti. In questo caso è necessario attivare in essa un Fenomeno Nightmare per far sì che i nemici neri fluttuanti rilascino di nuovo i globi colorati. A seconda della quantità di Nightmare Soul che si sono raccolte, aumenterà il numero di Accessori equipaggiabili. Ogni Robot possiede la propria quantità di globi colorati.

BONUS PARAMETRI & ACCESSORI

[@04BC]

All'interno di ognuna delle otto località dei Maverick è possibile incontrare alcuni Replid che chiedono aiuto ("Help!"). Venendo a contatto con loro sarà possibile salvarli ("Thanks!"), facendoli teletrasportare così alla Base degli Hunter, si potranno recuperare sino a 16 PV ed una Vita Bonus, al termine della missione, si riceverà l'eventuale Premio in loro possesso, che può essere un Bonus Parametro, oppure un Accessorio.

BONUS PARAMETRO

Questo Premio permette al personaggio di incrementare in maniera permanente la quantità massima di PV (bonus Life Up) oppure di munizioni (bonus Energy Up) a propria disposizione.

Un singolo bonus Life Up aumenta la quantità massima di PV di 2 unità mentre un bonus Energy Up incrementa le munizioni di 1/24 del valore di base delle Armi o delle Tecniche.

In ogni località dei Maverick è possibile ottenere un bonus Life Up ed un bonus Energy Up. I Replid che li possiedono sono i seguenti:

LOCALITÀ	LIFE UP	ENERGY UP
AMAZON AREA	1. Mah 01404	3. Satton
CENTRAL MUSEUM	5. PL 98	13. Home
INAMI TEMPLE	10. Etsu	7. Mao
LASER INSTITUTE	1. Kazu	7. Dai
MAGMA AREA	10. Hatori	13. Higurai
NORTH POLE AREA	11. Chun	5. Ken
RECYCLE LAB	14. Kikuturk	6. Wright
WEAPON CENTER	10. Gital	13. Grantsu

Bisogna ricordarsi che solo il Robot che salverà il Replid potrà usufruire del Bonus in suo possesso, indipendentemente da chi abbia sconfitto il boss di quella località o da altri fattori.

Esempio:

- si sconfigge Commander Yammark nell'Amazon Area con 'X'
- si esplora nuovamente la località con Zero e si salva il replid Mah 01404, il quale dona il bonus Life Up
- in questo caso solo Zero godrà di tale Bonus e quindi solo la sua quantità massima di vita verrà incrementata di 2 unità, mentre quella di 'X' non verrà modificata

Per questo motivo è necessario scegliere bene il Robot al quale far salvare i Replid che donano il bonus Life Up ed il bonus Energy Up, in modo tale da non

ritrovarsi in seguito un personaggio molto meglio preparato dell'altro.

ACCESSORI

Gli Accessori sono particolari componenti che i personaggi possono equipaggiare per migliorare alcune loro caratteristiche. Essi si ottengono salvando i vari Replid sparsi per le diverse località dei Maverick e, ad eccezione di alcuni esemplari, sono utilizzabili da entrambi i Robot.

La quantità di Nightmare Soul posseduta dal personaggio determina il suo Grado, il quale stabilisce il numero massimo di Accessori che può equipaggiare. Sia il Grado che le Nightmare Soul possedute sono visibili sulla Schermata Armi del Robot:

Grado UH •	9.999 unità	-->	4 Accessori + 1 Accessorio Speciale
Grado PA •	5.000 ~ 9.998 unità	-->	3 Accessori + 1 Accessorio Speciale
Grado GA •	1.200 ~ 4.999 unità	-->	2 Accessori + 1 Accessorio Speciale
Grado SA •	900 ~ 1.199 unità	-->	2 Accessori
Grado A •	500 ~ 899 unità	-->	1 Accessorio
Grado B •	300 ~ 499 unità	-->	nessun Accessorio
Grado C •	200 ~ 299 unità	-->	nessun Accessorio
Grado D •	0 ~ 199 unità	-->	nessun Accessorio

Il Grado del personaggio andrà a modificare anche il Livello del boss. Questo valore è indicato sotto la barra di vita del nemico: più il Livello è elevato, più aumentano i PV del boss. I danni inflitti dal nemico ed il suo comportamento durante lo scontro invece rimangono sempre gli stessi, indipendentemente dal suo Livello.

Grado UH •	Livello 4
Grado PA •	Livello 4
Grado GA •	Livello 3
Grado SA •	Livello 2
Grado A •	Livello 1
Grado B •	Livello 1
Grado C •	Livello 1
Grado D •	Livello 1

Gli Accessori si dividono in:

- .Accessori Standard, che possono essere utilizzati da entrambi i personaggi
- .Esclusivi di 'X' , che possono essere equipaggiati solo dal Robot blu
- .Esclusivi di Zero , che possono essere equipaggiati solo dal Robot rosso
- .Accessori Speciali, che funzionano in maniera diversa dagli altri

Gli Accessori Speciali possono essere equipaggiati da entrambi i personaggi ma il loro effetto non è attivo sin dall'inizio. Per usare un Accessorio Speciale, bisogna accedere alla Schermata Armi e selezionarlo manualmente: la sua icona è posizionata al termine dell'elenco di Armi o di Tecniche in possesso del Robot. È possibile utilizzare un Accessorio Speciale solo una volta all'interno della località: una volta fatto, bisognerà uscire e rientrare da essa oppure esplorarne un'altra prima di poterlo attivare di nuovo.

Gli Accessori sono:

- | | |
|--------------------|----------------|
| - Buster Plus | - Rapid 5 |
| - Damage Converter | - Saber Extend |
| - Double Barrier | - Saber Plus |
| - Energy Saver | - Shock Buffer |
| - Hyper Dash | - Shot Eraser |
| - Hyper Drive | - Speed Shot |

- Jumper
- Life Recover
- Master Saber
- Overdrive
- Power Drive
- Quick Charge
- Speedster
- Super Recover
- Ultimate Buster
- Weapon Drive
- Weapon Plus
- Weapon Recover

Per ogni Accessorio viene elencato:

- .il tipo di Accessorio
- .dove si trova il Reploid che lo possiede
- .l'effetto dell'Accessorio

BUSTER PLUS

Tipo • Standard
 Reploid • Magma Area - 2. Chibon

Questo Accessorio aumenta la potenza offensiva dei vari attacchi dell'X-Buster e dello Z-Buster di circa il 20%. I boss invece subiranno 1 PV di danno in più rispetto al normale. Equipaggiando il Buster Plus, i proiettili semplici dell'X-Buster saranno di colore rosa e non più giallo; i Super Colpi ed i proiettili dello Z-Buster invece rimarranno graficamente identici. Gli effetti di questo Accessorio non si estendono alle altre Armi o alle altre Tecniche.

DAMAGE CONVERTER

Tipo • Standard
 Reploid • Weapon Center - 4. Paralla

Questo Accessorio converte i danni subiti dal personaggio in munizioni per le sue Armi o per le sue Tecniche, così come accade di norma per i Giga Attack.

DOUBLE BARRIER

Tipo • Standard
 Reploid • Laser Institute - 14. Kenz

In genere, subendo dei danni, il personaggio diventerà invincibile per alcuni istanti. Il potere di questo Accessorio aumenta la durata del periodo di invincibilità.

ENERGY SAVER

Tipo • Standard
 Reploid • Laser Institute - 11. Taiji

Questo Accessorio raddoppia la quantità di munizioni a disposizione delle varie Armi e delle varie Tecniche dei personaggi. Tale incremento andrà a sostituire quello già presente nell'Armatura equipaggiata. L'effetto dell'Energy Saver però non si applica ai Giga Attack dei personaggi.

HYPER DASH

Tipo • Standard
 Reploid • Inami Temple - 14. Nori

Questo Accessorio aumenta la velocità con la quale viene eseguito lo Scatto, la gittata del Salto con Scatto e del Mach Dash. Tuttavia l'Hyper Dash riduce la distanza coperta dallo Scatto e dallo Scatto Aereo.

HYPER DRIVE

Tipo • Speciale
Replid • Recycle Lab - 12. Inaria

Attivando questo Accessorio, il personaggio diventerà immune ai proiettili nemici per circa 5 secondi. L'Hyper Drive tuttavia non protegge dal contatto con i nemici o dalle trappole. La durata di questo Accessorio è indicata dalla comparsa della relativa icona nella parte bassa dello schermo, la quale poi lampeggerà sino a scomparire.

JUMPER

Tipo • Standard
Replid • North Pole Area - 14. Dante

Questo Accessorio aumenta circa del 20% l'altezza massima raggiunta dal salto del personaggio. Il bonus si estende anche al secondo balzo del Doppio Salto di Zero mentre non modifica il grande balzo della Shadow Armor di 'X' e quello per eseguire poi lo Hyoroga di Zero.

LIFE RECOVER

Tipo • Speciale
Replid • Amazon Area - 5. Iso

Attivando questo Accessorio, i PV del personaggio verranno completamente ripristinati. In pratica il Life Recover funziona come se fosse un Sub Tank.

MASTER SABER

Tipo • Esclusivo di Zero
Replid • Weapon Center - 11. Metal

Questo Accessorio aumenta la potenza offensiva delle varie Tecniche di Zero. I boss invece subiranno 1 PV di danno in più rispetto al normale. Gli attacchi semplici della Z-Saber invece non otterranno alcun bonus.

OVERDRIVE

Tipo • Speciale
Replid • Central Museum - 16. Mars

Attivando questo Accessorio, per circa 7 secondi 'X' potrà sparare direttamente la grande sfera di smeraldo dell'X-Buster, indipendentemente dall'Armatura che si sta indossando, compresa la Shadow Armor, senza dover accumulare ogni volta energia per il proiettile. Zero invece potrà sparare una raffica di cinque proiettili dello Z-Buster contemporaneamente. La durata dell'Overdrive è indicata dalla comparsa della relativa icona nella parte bassa dello schermo, la quale poi lampeggerà sino a scomparire.

POWER DRIVE

Tipo • Speciale
Replid • Magma Area - 14. Hal

Attivando questo Accessorio, per circa 5 secondi qualsiasi attacco in possesso del personaggio causerà danni superiori al normale. La durata del Power Drive è indicata dalla comparsa della relativa icona nella parte bassa dello schermo, la quale poi lampeggerà sino a scomparire. Questo bonus non è cumulabile con quello di altri Accessori che aumentano la potenza offensiva degli attacchi dei personaggi.

QUICK CHARGE

Tipo • Esclusivo di 'X'
Replid • Central Museum - 9. Bad

Questo Accessorio dimezza il tempo necessario per preparare il Super Colpo delle diverse Armi. Il Quick Charge tuttavia non produrrà alcun effetto se equipaggiato assieme all'Ultimate Buster.

RAPID 5

Tipo • Esclusivo di 'X'
Replid • Amazon Area - 15. Kuborina

In genere 'X' è in grado di eseguire raffiche di massimo tre colpi con i proiettili semplici dell'X-Buster. Il potere del Rapid 5 consente al Robot blu di eseguire raffiche di massimo cinque colpi. In questo caso i proiettili dell'X-Buster saranno di colore verde e non più giallo. Gli effetti di questo Accessorio però non si estendono alle altre Armi di 'X'.

SABER EXTEND

Tipo • Esclusivo di Zero
Replid • Recycle Lab - 15. Dajango

Questo Accessorio aumenta lievemente il raggio d'azione degli attacchi semplici della Z-Saber, ad eccezione del Fendente in Capriola. L'incremento è mostrato sullo schermo da una lama arancione che appare durante ogni fendente eseguito da Zero. Le diverse Tecniche del Robot rosso invece non otterranno alcun bonus.

SABER PLUS

Tipo • Esclusivo di Zero
Replid • Inami Temple - 15. Rena

Questo Accessorio aumenta la potenza offensiva degli attacchi semplici della Z-Saber. I boss invece subiranno 1 PV di danno in più rispetto al normale. In questo caso la spada di Zero sarà di colore celeste e non più verde. Le diverse Tecniche del Robot rosso invece non otterranno alcun bonus. La Black Armor di Zero possiede già tutti i poteri di questo Accessorio perciò non si otterranno effetti aggiuntivi equipaggiandolo assieme a quell'Armatura.

SHOCK BUFFER

Tipo • Standard
Replid • Recycle Lab - 11. Toshi

In genere, subendo dei danni, il personaggio rimarrà stordito per alcuni istanti, prima di potersi muovere di nuovo. Il potere di questo Accessorio riduce il periodo di stordimento inoltre dimezza tutti i danni subiti. Lo Shock Buffer tuttavia non riduce la distanza coperta dal Robot, nel caso in cui questi venga scagliato lontano a causa dell'attacco nemico. La capacità di dimezzare i danni subiti invece non si attiverà se si equipaggia una qualsiasi Armatura.

SHOT ERASER

Tipo • Esclusivo di Zero
Replid • North Pole Area - 3. Ryu

Questo Accessorio dona al Sentsuizan ed a tutti gli attacchi semplici della Z-Saber la capacità di distruggere i proiettili nemici. In questo caso la spada di Zero sarà di colore viola e non più verde. Non tutti gli attacchi degli avversari possono essere distrutti. La Black Armor di Zero possiede già tutti i poteri di questo Accessorio perciò non si otterranno effetti aggiuntivi equipaggiandolo assieme a quell'Armatura.

SPEED SHOT

Tipo • Standard
Replid • Weapon Center - 7. Tekk

Questo Accessorio aumenta la velocità con la quale si muovono i vari attacchi dell'X-Buster e dello Z-Buster. Equipaggiando lo Speed Shot, i proiettili semplici dell'X-Buster saranno di colore azzurro e non più giallo; i Super Colpi ed i proiettili dello Z-Buster invece rimarranno graficamente identici. Gli effetti di questo Accessorio però non si estendono alle altre Armi o alle altre Tecniche dei personaggi.

SPEEDSTER

Tipo • Standard
Replid • Central Museum - 7. Tsuki

Questo Accessorio aumenta circa del 50% la velocità con cui il personaggio cammina. Lo Speedster però non modifica la rapidità di esecuzione o la distanza coperta dallo Scatto, dallo Scatto Aereo o dal Mach Dash, nè la velocità con la quale il personaggio si muove lungo le scale e le funi.

SUPER RECOVER

Tipo • Standard
Replid • Amazon Area - 10. Goken

Questo Accessorio aumenta la quantità di PV e di munizioni ripristinate dagli oggetti curativi, velocizzando in questo modo sia la cura dei personaggi che il riempimento dei Tank. Il Super Recover però non aumenta la quantità di PV

ripristinati dal salvataggio dei Replloid.

	normale	Super Recover	
Globo Arancione piccolo	4 PV	5 PV	(+ 25%)
Globo Arancione medio	16 PV	20 PV	(+ 25%)
Sfera Azzurra piccola	1/12 car.	1/8 car.	(+ 50%)
Sfera Azzurra media	1/3 car.	~1/2 car.	(+ 37,5%)

ULTIMATE BUSTER

Tipo • Esclusivo di 'X'
Replloid • Magma Area - 15. Keiji

Questo Accessorio permette ad 'X' di sparare direttamente il Super Colpo dell'Arma equipaggiata, compreso l'X-Buster delle diverse Armature, premendo semplicemente il pulsante d'attacco, senza la necessità di accumulare ogni volta energia. Tra un Super Colpo ed il successivo però è necessario attendere alcuni istanti. Bisogna fare attenzione ad equipaggiare l'Ultimate Buster poichè esso consumerà piuttosto rapidamente le munizioni del Robot blu inoltre questo Accessorio annulla gli effetti del Quick Charge. Usando la Shadow Armor oppure la versione semplice di 'X', gli effetti dell'Ultimate Buster saranno attivi solo per la rispettiva Arma di base del Robot blu.

WEAPON DRIVE

Tipo • Speciale
Replloid • North Pole Area - 6. Nina

Attivando questo Accessorio, il personaggio potrà usare per circa 5 secondi qualsiasi Arma o Tecnica senza consumare le rispettive munizioni. Questo bonus tuttavia non sarà valido per i vari Giga Attack. La durata del Weapon Drive è indicata dalla comparsa della relativa icona nella parte bassa dello schermo, la quale poi lampeggerà sino a scomparire.

WEAPON PLUS

Tipo • Esclusivo di 'X'
Replloid • Laser Institute - 15. SO 1

Questo Accessorio aumenta la potenza offensiva delle varie Armi di 'X' di circa il 20%. I boss invece subiranno 1 PV di danno in più rispetto al normale. L'effetto del Weapon Plus però non si estende all'X-Buster nè ai proiettili delle varie Armature.

WEAPON RECOVER

Tipo • Speciale
Replloid • Inami Temple - 12. Yui

Attivando questo Accessorio le munizioni del personaggio verranno completamente ripristinate. In pratica il Weapon Recover funziona come se fosse un Weapon Tank.

Nella Schermata Parts, i vari Accessori sono disposti in questo modo:

STANDARD			'X'	SPECIALI		
Speedster			Quick Charge			
	Super Recover		Rapid 5		Hyper Drive	
Jumper		Double Barrier		Weapon Plus		Weapon Recover
	Buster Plus	//////////	Ultimate Buster	//////////	Power Drive	
		//////////		//////////		
	Speed Shot	//////////	Saber Plus	//////////	Weapon Drive	
Hyper Dash		Damage Converter		Shot Eraser		Overdrive
	Shock Buffer		Saber Extend		Life Recover	
Energy Saver			Master Saber			

+-----+

ZERO

.....

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

[@04CV]

- 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 proseguire nel gioco.
- All'interno di una località, quasi tutti i nemici si rigenerano continuamente tornando due volte nelle zone già esplorate. Fate attenzione perciò a quando vi spostate e sfruttate questa caratteristica per ottenere da loro oggetti per ripristinare PV e munizioni.
- I personaggi muoiono istantaneamente cadendo in un burrone, venendo a contatto con le spine, con la lava oppure schiacciati tra due elementi, perciò calibrate bene i salti tra una piattaforma ed un'altra.
- Al termine di ogni missione viene mostrato un riepilogo con vari dati:
 - .il tempo impiegato per completarla [Clear time]
 - .il nemici eliminati [Mavericks defeated]
 - .i PV di danno subiti [Damage received]
 - .le Nightmare Soul recuperate [Soul obtained]
 - .il Grado attuale del personaggio [Hunter Rank]

Nella parte alta dello schermo è indicato anche il miglior tempo impiegato per il completamento della località. Tutti questi valori non influiscono nè sullo svolgimento dell'avventura, nè modificano il Grado del personaggio.

In seguito sarà possibile:

.salvare i progressi	[Ok to Save]
.tornare alla schermata dei Maverick	[Stage select screen]
.tornare alla schermata del titolo	[Quit game]

- Perdendo tutte le vite sarà possibile:

.riprendere subito l'avventura	[Continue the game?]
.tornare alla schermata dei Maverick	[Return to the stage selection?]
.tornare alla schermata del titolo	[Quit game]
- Comandando 'X', tenete sempre pronto il Super Colpo, in modo tale da usarlo subito contro il primo nemico che incontrate. Prima di entrare nella stanza di un boss o di un mini boss, possibilmente fate in modo che sia già pronto il Super Colpo dell'Arma a cui risultano deboli.
- Comandando Zero, sfruttate l'intera lunghezza della Z-Saber. Gli attacchi del Robot rosso in genere possiedono un raggio d'azione piuttosto ridotto perciò fate in modo di colpire i nemici con l'estremità della spada, in modo tale da non rischiare di subire danni dal contatto con l'avversario.
- Attirate su di voi l'attenzione dei Nightmare Virus, affinché essi ignorino la presenza dei Reploid nelle vicinanze e si muovano verso il personaggio. Per riuscirci, avanzate lentamente, in modo tale da far apparire solo il Nightmare Virus dai bordi dello schermo, ed attaccate ripetutamente a vuoto, sino a quando il nemico non inizierà a muoversi verso di voi.
- Nella parte inferiore della Schermata Armi è presente la voce che permette di uscire da una località già completato in passato, tornando così alla schermata per scegliere quale visitare. Usate questa abilità per uscire dalla località una volta che avrete raccolto l'oggetto ricercato. Al termine di ogni Area o località, oppure uscendo da essa, verranno ricaricati in automatico i PV e le munizioni del personaggio.
- Se non rappresentano una minaccia immediata, evitate i nemici al posto di eliminarli. I personaggi non ottengono punti o esperienza nè si potenziano quando sconfiggono un avversario. Affrontate i nemici solo quando vi sono di ostacolo oppure quando avete bisogno di ripristinare PV oppure munizioni.
- Prima di entrare nella sala finale, eliminate i vari nemici per recuperare PV e munizioni. Contro i boss delle località non lanciatevi allo sbaraglio: esaminate prima i loro metodi di attacco ed i loro punti deboli, poi passate all'azione.
- Dopo aver subito un danno, i personaggi saranno invincibili per alcuni istanti. Sfruttate questo breve lasso di tempo per superare ostacoli pericolosi oppure per infliggere danni ai nemici.
- Così come i personaggi, anche i boss godranno di alcuni istanti di invincibilità dopo essere stati colpiti. Per questo motivo attendete qualche secondo prima di attaccare nuovamente un boss, in modo tale da non sprecare inutilmente tempo e munizioni.
- Poichè i Bonus Parametro vengono assegnati solo al Robot che salva il Reploid che li possiede, è consigliato scegliere fin da subito quale personaggio comandare durante tutta l'avventura, trascurando l'altro. Se invece si vuole potenziare entrambi i Robot, allora sarà necessario distribuire equamente i Bonus Parametro tra di loro.

Triangolo mentre per poter ripristinare le munizioni bisognerà raccogliere le Sfere Azzurre.

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 & Z-Saber

Yammar Option

Ice Burst

Magma Blade

Metal Anchor

Ground Dash

Meteor Rain

Guard Shell

Ray Arrow

..

<-- 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 indossare la Falcon Armor, la Blade Armor o l'Ultimate Armor per poter usare questa abilità. Le Armi speciali possiedono un solo grado di caricamento, corrispondente alla sfera lampeggiante, che può consumare da 2 a 6 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

.Z-Saber

.Ground Dash

.Guard Shell

.Ice Burst

.Magma Blade

.Metal Anchor

.Meteor Rain

.Ray Arrow

.Yammar Option

Per ognuna di esse viene indicato:

.il boss da cui si riceve

.il numero iniziale 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 <>
D-1000
Nightmare Pressure

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.

Z-SABER \

Boss -----: nessuno, 'X' inizierà il gioco equipaggiando questa Arma
Munizioni ---: infinite
Super Colpo -: nessuno
Colore -----: Blu

<> Boss vulnerabili <>
Nightmare Zero

'X' può utilizzare anche la spada laser 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 ma l'Arma non possiede un Super Colpo.

FENDENTE VERTICALE

Questo attacco si esegue premendo il pulsante Triangolo quando ci si trova sul pavimento. 'X' compie un rapido fendente verticale, dall'alto verso il basso, che colpisce più volte il bersaglio.

FENDENTE AEREO

Premendo il pulsante Triangolo mentre si è in volo, 'X' esegue un fendente orizzontale molto rapido, che colpisce più volte il bersaglio. Il Robot blu usa questo attacco anche mentre si trova aggrappato ad una fune oppure ad una scala. In questo caso però, 'X' lascerà la presa per usare la Z-Saber perciò bisogna ricordarsi di agganciarsi nuovamente alla struttura al termine dell'assalto.

FENDENTE SUL MURO

'X' utilizza questo attacco mentre scivola lungo la parete ed esso consiste in un fendente verticale, eseguito dall'alto verso il basso, che colpisce più volte il bersaglio.

GROUND DASH \

Boss -----: Ground Scaravich, presso il Central Museum
Munizioni ---: 12 massi
Super Colpo -: 2 unità
Colore -----: Marrone

<> Boss vulnerabili <>
Blaze Heatnix
Nightmare Pressure
Nightmare Snake
Sigma: 2a forma

'X' genera un masso che si muove lungo una traiettoria parabolica. L'attacco è piuttosto lento e possiede un ridotto raggio d'azione. Non si può scagliare un secondo masso se il primo è ancora presente sullo schermo inoltre il Robot blu si fermerà necessariamente per aprire il fuoco con quest'Arma, anche quando si trova in volo.

La funzione principale del Ground Dash è quella di poter interagire con i Cubi Nightmare: l'Arma è in grado di distruggere quelli rossi e quelli marroni mentre può solo spingere i cubi viola e quelli neri. In quest'ultimo caso, posizionarsi a contatto con l'ostacolo, tenere premuta la direzione verso cui spingere il cubo e premere il pulsante Triangolo. Lo spostamento dei cubi non consuma le munizioni del Ground Dash, tuttavia bisogna possederne almeno una unità per poterlo fare. Provando a spingere i cubi rossi o quelli marroni, essi andranno in frantumi.

Usando il Super Colpo del Ground Dash, 'X' genererà un masso di dimensioni maggiori per poi scagliarlo lungo una traiettoria parabolica. L'attacco è piuttosto rapido, copre una vasta area, è in grado di attraversare i muri e gli ostacoli inoltre il tempo si ferma mentre il Robot blu rilascia il grande masso. A differenza del proiettile semplice, il Super Colpo non può interagire con i Cubi Nightmare.

Riassumendo, il Ground Dash è un'Arma poco utile: il proiettile semplice non è molto adatto in fase offensiva e serve più che altro come strumento contro i Cubi Nightmare mentre il Super Colpo, seppur copra una vasta area, non causa danni elevati ai nemici.

GUARD SHELL \

Boss -----: Shield Sheldon, presso il Laser Institute
Munizioni ---: 24 scudi
Super Colpo -: 3 unità
Colore -----: Rosa

<> Boss vulnerabili <>
High Max
Infinity Mijinion

'X' genera davanti a sé un piccolo scudo di energia, il quale segue sempre i movimenti del personaggio, rimanendo ad una distanza fissa da lui. Il Guard Shell non causa danni ai nemici ma è in grado di respingere i loro proiettili: quando uno di essi colpisce lo scudo, quest'ultimo lo assorbe, brilla per qualche istante per poi scagliare in orizzontale una piccola sfera di energia in grado di danneggiare un bersaglio. L'attacco non è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Premere nuovamente il pulsante Triangolo per disattivare lo scudo. Facendole venire a contatto con lo scudo, il Guard Shell è l'unica Arma che può distruggere le Sagome Nightmare.

Il Guard Shell tuttavia non è in grado di respingere qualsiasi proiettile e, quando ciò accade, l'attacco nemico attraversa lo scudo e può danneggiare il Robot blu. 'X' non consuma munizioni attivando il Guard Shell bensì ogni volta che lo scudo respinge i proiettili nemici. Di norma lo scudo compare davanti al personaggio ma, tenendo premuta la direzione Su o Giù mentre si attiva il

Guard Shell, esso verrà generato rispettivamente sulla testa o sotto i piedi del Robot blu: in questo caso la piccola sfera di energia verrà scagliata in verticale. Mentre lo scudo è attivo, il personaggio può muoversi liberamente ed attaccare con l'X-Buster.

Usando il Super Colpo del Guard Shell, 'X' genererà quattro conchiglie che si posizioneranno agli angoli dello schermo, seguendo costantemente i movimenti del Robot blu. Esse non causano danni ai nemici ma, premendo il pulsante Triangolo, ogni conchiglia rilascia un proiettile che si muove verso il centro dello schermo. L'attacco non è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per far svanire manualmente le conchiglie bisogna cambiare Arma dalla Schermata Armi oppure esse scompariranno in automatico dopo che avranno aperto il fuoco per otto volte. Mentre le conchiglie sono visibili, il personaggio può muoversi liberamente ed attaccare con l'X-Buster.

In sintesi, il Guard Shell è un'Arma da usare con saggezza: lo scudo può risultare davvero molto efficace se si imparano quali proiettili può respingere e quali no, mentre il Super Colpo invece è piuttosto scomodo e poco adatto da utilizzare per danneggiare i nemici.

ICE BURST \

Boss -----: Blizzard Wolfgang, presso la North Pole Area
Munizioni ---: 6 blocchi di ghiaccio
Super Colpo -: 1 unità
Colore -----: Celeste

<> Boss vulnerabili <>
Nightmare Snake
Rainy Turtloid

'X' rilascia frontalmente un blocco di ghiaccio, assieme a tre frammenti più piccoli che si muovono assieme in direzioni diverse: in orizzontale e nelle due direzioni diagonali. L'attacco non è molto rapido, possiede un discreto raggio d'azione e non può essere utilizzato mentre si è accovacciati.

Se il blocco di ghiaccio atterra sul pavimento, esso può essere utilizzato poi come pedana dal personaggio, permettendogli così di raggiungere facilmente zone altrimenti inaccessibili. L'Ice Burst può essere posizionato sulle spine senza che vada in frantumi perciò può essere sfruttato per oltrepassare questi ostacoli. Non si può scagliare un secondo blocco di ghiaccio se il primo è ancora presente sullo schermo inoltre esso scomparirà automaticamente dopo diversi secondi oppure è possibile rimuoverlo manualmente cambiando Arma dalla Schermata Armi.

Usando il Super Colpo dell'Ice Burst, 'X' inizierà a brillare di verde per circa sei secondi. Durante questo lasso di tempo, ogni volta che il Robot blu eseguirà uno Scatto, rilascerà verticalmente una serie di coppie di aculei di ghiaccio in entrambe le direzioni. L'attacco è piuttosto rapido, possiede un notevole raggio d'azione ed è in grado di demolire il Ghiaccio Nightmare. Più è lungo lo Scatto eseguito, più coppie di aculei verranno rilasciati, sino ad un massimo di quattro. Esse verranno prodotte anche usando lo Scatto Aereo della Falcon Armor oppure il Mach Dash della Blade Armor. In quest'ultimo caso, eseguendo il Mach Dash in verticale, le coppie di aculei di ghiaccio verranno rilasciate in orizzontale.

Riassumendo, l'Ice Burst è un'Arma davvero poco efficace in fase offensiva: il proiettile semplice possiede un raggio d'azione molto ridotto ed è utile solamente per produrre una pedana per raccogliere alcuni Potenziamanti;

il Super Colpo invece è scomodo da utilizzare per colpire i nemici posizionati sulla verticale del personaggio poichè esistono Armi migliori per farlo.

MAGMA BLADE \

Boss -----: Blaze Heatnix, presso la Magma Area
Munizioni ---: 24 coppie di fiammate
Super Colpo -: 2 unità
Colore -----: Arancione

<> Boss vulnerabili <>
Blizzard Wolfang
Illumina

Ogni volta che 'X' attacca con la Z-Saber, la lama fiammeggiante rilascia in orizzontale due fiammate. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Il Robot blu si fermerà necessariamente per usare questa Arma, anche quando si trova in volo, inoltre 'X' si rimetterà automaticamente in piedi se si prova ad attaccare con la Magma Blade mentre si è accovacciati. Non si può scagliare una seconda coppia di fiammate se la prima è ancora presente sullo schermo. Il Magma Blade è l'unica Arma in grado di distruggere le Meteore Nightmare. I fendenti del Magma Blade causano danni maggiori rispetto agli analoghi della Z-Saber.

Usando il Super Colpo del Magma Blade, 'X' rilascia frontalmente una grande fiammata, seguita poi da altre sette ad angolazioni casuali, che compaiono dal bordo dello schermo. L'attacco è piuttosto rapido, copre una vasta area ed è in grado di attraversare le pareti e gli ostacoli. Durante l'esecuzione del Super Colpo, il Robot blu rimane immobile ed indifeso, anche utilizzandolo in volo. Esso verrà interrotto all'istante nel caso in cui 'X' venga ferito prima di aver rilasciato la prima fiammata.

In sintesi, la Magma Blade è un'ottima Arma: il proiettile semplice è veloce, possiede una buona potenza offensiva ed utile in ogni circostanza mentre il Super Colpo, seppur non controllabile, è in grado di distruggere facilmente tutti i bersagli presenti sullo schermo.

METAL ANCHOR \

Boss -----: Metal Shark Player, presso il Recycle Lab
Munizioni ---: 12 ancore
Super Colpo -: 2 unità
Colore -----: Viola

<> Boss vulnerabili <>
Nightmare Mother
Nightmare Snake
Shield Sheldon
Sigma: la forma

'X' rilascia un'ancora che avanza rimbalzando continuamente lungo il pavimento. L'attacco non è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. L'ancora è in grado di rimbalzare anche contro le pareti e svanisce dopo aver colpito due bersagli o comunque all'ottavo rimbalzo. È possibile eseguire raffiche di massimo due ancore per volta. Il Metal Anchor è l'unica Arma in grado di distruggere il Ferro Nightmare.

Usando il Super Colpo del Metal Anchor, 'X' richiama dal cielo una serie di

aquile metalliche che, dalle sue spalle, si lanciano in picchiata. L'attacco è piuttosto rapido, copre una vasta area ed è in grado di attraversare le pareti e gli ostacoli. Durante l'esecuzione del Super Colpo, il Robot blu rimane immobile ed indifeso, anche utilizzandolo in volo, e l'attacco verrà interrotto all'istante nel caso in cui 'X' venga ferito.

Riassumendo, il Metal Anchor è un'Arma a due volti: il proiettile semplice è impreciso, lento e scomodo da utilizzare mentre il Super Colpo risulta molto utile specialmente contro i mini boss. L'unico difetto di quest'ultimo attacco è che bisogna eseguirlo solo quando si è certi di non subire danni, in modo tale da non sprecare munizioni.

METEOR RAIN \

Boss -----: Rainy Turtloid, presso l'Inami Temple
Munizioni ---: 24 sfere
Super Colpo -: 4 unità
Colore -----: Nero

<> Boss vulnerabili <>
Dynamo
Metal Shark Player

'X' rilascia una sfera d'acqua che si muove in verticale, rimbalza contro il soffitto e poi ricade sul pavimento. L'attacco è discretamente rapido e possiede un ridotto raggio d'azione. In mancanza di ostacoli, il Meteor Rain rimbalzerà sempre contro il bordo superiore dello schermo, anche se non è presente un soffitto. È possibile eseguire raffiche di massimo due sfere per volta.

Usando il Super Colpo del Meteor Rain, 'X' scaglierà una sfera d'acqua verso l'alto, la quale uscirà sempre dallo schermo. Dopo qualche istante, una serie di sfere d'acqua attraverserà in diagonale tutta la schermata, danneggiando i vari nemici presenti. L'attacco è piuttosto rapido e copre una vasta area.

In sintesi, il Meteor Rain è un'Arma da utilizzare esclusivamente per colpire bersagli che si trovano più in alto rispetto al personaggio. Il Super Colpo può risultare efficace per distruggere facilmente i nemici ma la sua attivazione non è immediata e l'attacco non è molto preciso.

RAY ARROW \

Boss -----: Infinity Mijinion, presso il Weapon Center
Munizioni ---: 16 fasci luminosi
Super Colpo -: 2 unità
Colore -----: Porpora

<> Boss vulnerabili <>
Commander Yammark

'X' spara in orizzontale un fascio luminoso che, a contatto con un ostacolo, rimbalza per poi muoversi in verticale verso l'alto. L'attacco è piuttosto rapido, possiede un notevole raggio d'azione ed è in grado di attraversare i nemici. Non si può scagliare un secondo fascio luminoso se il primo è ancora presente sullo schermo.

Di norma il Ray Arrow rimbalza verso l'alto ma, tenendo premuta la direzione Giù mentre colpisce un ostacolo, il fascio luminoso rimbalzerà verso il basso.

Il Ray Arrow possiede anche la caratteristica di rimanere alla stessa altezza del personaggio: se 'X' apre il fuoco mentre salta, il fascio luminoso avanzerà anche verso l'alto; se invece il Robot blu usa quest'Arma mentre sta cadendo, l'attacco scenderà anche esso di quota.

Usando il Super Colpo del Ray Arrow, 'X' farà comparire dal basso cinque colonne di energia in sua corrispondenza, che attraverseranno verticalmente tutto lo schermo. L'attacco è molto rapido, copre un'area discreta ed è in grado di oltrepassare le pareti e gli ostacoli.

Riassumendo, il Ray Arrow è un'ottima Arma: il proiettile semplice è utile poichè è in grado di attraversare i nemici mentre il Super Colpo è molto efficace per distruggere i bersagli nelle immediate vicinanze.

YAMMAR OPTION \

Boss -----: Commander Yammark, presso l'Amazon Area
Munizioni ---: 24 libellule
Super Colpo -: 1 unità
Colore -----: Verde

<> Boss vulnerabili <>
Ground Scaravich

'X' evoca tre libellule meccaniche che ruotano costantemente attorno al personaggio, seguendone i movimenti. Esse causano danni ai nemici con il solo contatto oppure, premendo il pulsante Triangolo, ognuna delle libellule spara in orizzontale un proiettile verde. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Mentre le libellule sono attive, il personaggio può muoversi liberamente ed attaccare con l'X-Buster. Questa Arma è l'unica in grado di distruggere le Zanzare Nightmare.

Attivando lo Yammar Option, 'X' consuma 3 unità di munizioni inoltre ogni libellula può venire distrutta nel caso in cui venga colpita più volte oppure venga a contatto ripetutamente con un nemico. Premendo nuovamente il pulsante Triangolo è possibile ripristinare le libellule distrutte, al costo di 1 unità di munizioni ciascuna. Per disattivare lo Yammar Option bisogna cambiare Arma dalla Schermata Armi.

Usando il Super Colpo dello Yammar Option, ogni libellula inizierà a brillare, diventando temporaneamente invincibile, e sparerà un proiettile arancione in direzione casuale per 24 volte. L'attacco è piuttosto rapido, possiede un notevole raggio d'azione ed è in grado di attraversare i muri e gli ostacoli. Al termine del Super Colpo, 'X' avrà attorno a sè sempre tre libellule, indipendentemente da quante ne fossero attive prima dell'esecuzione di questo attacco.

In sintesi, lo Yammar Option è un'ottima Arma: le libellule sono molto efficaci sia in fase offensiva, perchè possono danneggiare i bersagli dalla lunga e dalla breve distanza, sia in fase difensiva, perchè possono proteggere 'X' dagli attacchi nemici. Il Super Colpo può sembrare meno utile, perchè i vari proiettili vengono scagliati in direzioni casuali, tuttavia risulta molto efficace sulla breve distanza perchè le libellule diventano invincibili e possono colpire ripetutamente un bersaglio senza venire distrutte.

.....

+-----+

| TABELLA POTENZA OFFENSIVA |

[@05TP]

+-----+

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 44 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
Ray Arrow	§	100	35
Blade Giga Attack		96,64	39
Nova Strike		90,75	41
Shadow Giga Attack		88,82	39
Guard Shell		87,94	25
Cometa Falcon		60,06	25
Shadow Armor	§ punta	54,72	40
Falcon Armor	§ laser	54,53	40
X-Buster	§	53,72	39
Metal Anchor	§	47,02	37
Meteor Rain	§	45,02	36
Magma Blade	§	43,77	35
Ground Dash	§	40,46	38
Magma Blade	fiammate	40,43	35
Blade Armor	§ punta	39,91	39
Ice Burst	§	39,18	37
Metal Anchor		38,87	37
Meteor Rain		37,82	36
Yammar Option	§ proiettile	37,37	37
Z-Saber	fendente	35,98	39
Shadow Armor	§ fendente	35,81	40
Z-Saber	muro	35,55	37
Magma Blade	fendente	35,40	39
Ice Burst	blocco	35,29	37
Blade Armor	§ fendente	34,92	39
Guard Shell	§	34,76	36
Ground Dash		34,65	38
Ray Arrow		34,64	35
Yammar Option	proiettile	32,54	37
Yammar Option	libellula	32,25	37
Z-Saber	aereo	31,48	41
Blade Armor	§ proiettile	28,09	38
Mach Dash		26,62	40
Falcon Giga Attack		22,21	38
Ice Burst	frammento	20,16	35
Yammar Option	§ libellula	18,42	36
X-Buster	verde	17,09	38
Shadow Armor	shuriken	16,07	37
X-Buster	giallo	15,89	38

```
# 'X' è un personaggio adatto ai giocatori alle prime armi. Grazie al suo      #
# arsenale variegato, il Robot blu è in grado di affrontare agevolmente      #
# qualsiasi nemico, dalla lunga e dalla breve distanza. Le varie Armature      #
# inoltre gli donano diverse abilità, rendendo così più semplici gli          #
# scontri con i boss.                                                         #
#                                                                              #
#####
```

```
-----
|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|
```

```
|\\\\\\\\\\\\
|6) ZERO:|                                     [06ZR]
|////////
```

In questo episodio, Zero diventerà disponibile solo dopo aver sconfitto Nightmare Zero in una qualsiasi Area Segreta.

* COMANDI *

- Attacco --: pulsante Quadrato
- Z-Buster -: pulsante Triangolo
- Saltare --: pulsante X
- Scattare -: pulsante Cerchio
- Rekkoha --: pulsante R2

DOPPIO SALTO [pulsante X mentre si è in aria]

Premendo il pulsante X durante un salto o comunque mentre ci si trova già in volo, Zero esegue un balzo a mezz'aria. Il Doppio Salto consente quindi di recarsi in zone altrimenti fuori dalla portata del personaggio. Dopo il primo balzo è possibile attaccare con il Fendente Aereo mentre, una volta eseguito il secondo, si potrà utilizzare il Fendente in Capriola. Le diverse Tecniche aree invece (Ensuizan, Rakukojin e Sentsuizan) possono essere eseguite sia dopo il primo che dopo il secondo balzo. Non è consentito utilizzare il Doppio Salto durante un Salto con Scatto, un Super Rimbalzo o uno Scatto Aereo.

SCATTO AEREO [pulsante Cerchio mentre si è in aria]

Premendo il pulsante Cerchio mentre si è in volo, 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 abilità. Si può eseguire un solo Scatto Aereo per ogni salto, mentre non è consentito compiere questa abilità durante un Salto con Scatto, un Super Rimbalzo oppure un Doppio Salto. Provando ad attaccare mentre si è in volo, questa abilità verrà interrotta.

```
=====
TECNICHE                                     [06TC]
=====
```

CARATTERISTICHE GENERALI

Ogni volta che si eliminerà un boss, Zero riceverà in dono la Tecnica del nemico appena sconfitto. Nel caso in cui si elimini un Maverick quando non si è ancora trovato il Robot rosso, Zero avrà comunque a disposizione la rispettiva Tecnica una volta che il personaggio diverrà utilizzabile. A differenza di 'X', in generale il Robot rosso potrà eseguire questi attacchi senza consumare munizioni.

Le tecniche a disposizione di Zero sono:

- .Z-Saber
- .Z-Buster
- .Ensuizan
- .Guard Shell
- .Hyoroga
- .Rakukojin
- .Rekkoha
- .Sentsuizan
- .Shoenzan
- .Yammar Option

Per ognuna di esse viene indicato:

- .il boss da cui si riceve
- .l'eventuale numero iniziale di colpi a disposizione con il caricatore pieno
- .i boss ed i mini boss vulnerabili ad essa

Z-SABER \

Boss -----: nessuno, Zero possiederà questa arma sin dall'inizio
Munizioni -: no

<> Boss vulnerabili <>
nessuno

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, Zero rimane fermo sul posto per eseguire le sue tecniche offensive.

Bisogna ricordarsi che, al termine degli attacchi compiuti mentre ci si trova sul pavimento, il Robot rosso perderà una frazione di secondo per riporre la Z-Saber dietro la sua schiena. Durante questo breve periodo di tempo, Zero non può nè camminare, nè eseguire altri attacchi, rimanendo così immobile ed indifeso. È possibile cancellare questa animazione, riprendendo subito il controllo del personaggio, saltando oppure utilizzando lo Scatto.

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 orizzontale verso l'interno dello schermo.

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 verticale dall'alto verso il basso. Il Secondo Fendente possiede un raggio d'azione 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, dal basso verso l'alto. Il Terzo Fendente copre un'area superiore rispetto agli altri due e colpisce più volte il bersaglio.

FENDENTE ROTANTE

Durante il Primo o il Secondo Fendente, premendo la direzione opposta a quella verso cui è rivolta il personaggio e senza spingere il pulsante Quadrato, Zero eseguirà un rapido fendente verticale alle sue spalle. Questo attacco serve per colpire i nemici che si avvicinano al Robot rosso da dietro. Il Fendente Rotante è graficamente identico al Secondo Fendente.

FENDENTE BASSO

Attaccando mentre si è accovacciati, Zero esegue un fendente orizzontale molto rapido.

FENDENTE SUL MURO

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

FENDENTE AEREO

Attaccando mentre si è in volo o comunque dopo un semplice salto, Zero esegue un fendente verticale molto rapido, che colpisce più volte il bersaglio. Durante la discesa, a seconda dell'altezza, è possibile attaccare più volte con il Fendente Aereo.

FENDENTE IN CAPRIOLA

Attaccando dopo il secondo balzo del Doppio Salto, Zero esegue una capriola colpendo più volte il nemico con la sua spada laser. Durante la discesa, a seconda dell'altezza, è possibile attaccare più volte con il Fendente in Capriola.

Z-BUSTER \

Boss -----: nessuno, Zero possiederà questa arma sin dall'inizio
Munizioni -: no

<> Boss vulnerabili <>
High Max
Rainy Turtloid

Premendo il pulsante Triangolo quando il personaggio si trova sul pavimento, Zero scaglia orizzontalmente un proiettile azzurro. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un discreto raggio d'azione. Lo Z-Buster causa danni maggiori nel caso in cui il bersaglio sia molto vicino al personaggio. Non si può sparare un secondo proiettile se il primo è ancora presente sullo schermo. Eseguendo questo attacco mentre si è accovacciati, Zero si rimetterà in piedi automaticamente per aprire il fuoco.

ENSUIZAN \

Boss -----: Rainy Turtloid, presso l'Inami Temple
Munizioni -: no

<> Boss vulnerabili <>
Dynamo

Metal Shark Player

Premendo la direzione Giù + Triangolo, Zero compie una velocissima capriola attaccando più volte il nemico con la sua spada laser. La Tecnica è molto rapida, colpisce ripetutamente i bersagli e risulta utile contro i nemici resistenti. L'Ensuizan può essere eseguito ripetutamente quando ci si trova sul pavimento; si può usare solo una volta invece mentre si è in aria, mentre si scivola lungo una parete oppure ci si muove lungo una fune o una scala, inoltre si può usare solo al termine di uno Scatto Aereo.

Questa Tecnica però possiede due difetti perciò bisogna usarla con cautela. Il primo difetto provoca la perdita istantanea dell'invincibilità: se si esegue l'Ensuizan quando Zero si trova nel periodo di invincibilità causato da un danno subito, il Robot rosso perderà questo bonus e tornerà immediatamente vulnerabile. Il secondo difetto riguarda la perdita dell'inerzia: se si usa questa Tecnica durante un Salto con Scatto oppure un Super Rimbazzo, Zero perderà lo slancio e, dopo aver eseguito l'Ensuizan, cadrà in verticale.

GUARD SHELL \

Boss -----: Shield Sheldon, presso il Laser Institute
Munizioni -: 24 scudi

<> Boss vulnerabili <>
Illumina
Infinity Mijinion

Selezionando la Tecnica dalla Schermata Armi, Zero genera davanti a sé un piccolo scudo di energia, il quale segue sempre i movimenti del Robot rosso, rimanendo ad una distanza fissa da lui. Il Guard Shell non causa danni ai nemici ma è in grado di respingere i loro proiettili: quando uno di essi colpisce lo scudo, quest'ultimo lo assorbe, brilla per qualche istante per poi scagliare in orizzontale una piccola sfera di energia in grado di danneggiare un bersaglio. L'attacco non è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per far scomparire lo scudo bisogna necessariamente attivare lo Yammur Option. Facendole venire a contatto con lo scudo, il Guard Shell è l'unica Tecnica che può distruggere le Sagome Nightmare.

Il Guard Shell tuttavia non è in grado di respingere qualsiasi proiettile e, quando ciò accade, l'attacco nemico attraversa lo scudo e può danneggiare il Robot rosso. Mentre lo scudo è attivo, il personaggio può muoversi liberamente ed eseguire qualsiasi Tecnica, tranne lo Yammur Option. A differenza di quanto succede con 'X', Zero può far comparire lo scudo solamente davanti a sé.

Per via di un errore di programmazione, il Guard Shell possiede una proprietà offensiva molto utile: sino a quando un bersaglio rimane a contatto con lo scudo, tutti gli attacchi di Zero gli infliggeranno numerosi danni multipli, anche se tali Tecniche di norma colpiscono una volta sola. Questo errore di programmazione, unito alla Tripla Combinazione oppure all'Ensuizan, rende molto rapido eliminare anche i nemici più resistenti.

HYOROGA \

Boss -----: Blizzard Wolfgang, presso la North Pole Area
Munizioni -: 24 serie di dardi

<> Boss vulnerabili <>
nessuno

Premendo la direzione Su + X quando ci si trova sul pavimento, Zero esegue un rapido salto sul posto, che raggiunge un'altezza massima superiore al normale, per poi appendersi automaticamente al soffitto. Premendo il pulsante Quadrato da questa posizione, Zero esegue un fendente, dal quale vengono scagliati verso il basso tre dardi di ghiaccio contemporaneamente, ad angolazioni diverse. La Tecnica è piuttosto rapida, copre un'area discreta ed è in grado di demolire il Ghiaccio Nightmare.

Una volta appesi al soffitto è possibile anche eseguire uno Scatto lungo di esso, premendo il pulsante Cerchio, oppure tornare sul pavimento, spingendo la direzione Giù. Il personaggio perderà automaticamente la presa subendo dei danni oppure dopo qualche secondo oppure al termine dello Scatto. Nel caso in cui il soffitto si trovi troppo distante dal Robot rosso, questi si limiterà solamente a compiere il grande balzo.

Le munizioni dello Hyoroga si consumano solamente scagliando i dardi perciò, anche nel caso in cui il suo caricatore risulti vuoto, è sempre possibile eseguire il grande balzo, appendersi al soffitto ed usare lo Scatto lungo di esso. Poichè i dardi possono essere scagliati solo quando si è aggrappati, paradossalmente lo Hyoroga non si può utilizzare contro Rainy Turtloid, che in teoria sarebbe il Maverick debole a questa Tecnica, poichè nella sua stanza il soffitto è situato troppo in alto.

RAKUKOJIN \

Boss -----: Metal Shark Player, presso il Recycle Lab
Munizioni -: 24 ancore

<> Boss vulnerabili <>
Nightmare Mother
Nightmare Pressure
Shield Sheldon
Sigma: la forma

Premendo la direzione Giù + Quadrato mentre si è in aria, Zero esegue un attacco in picchiata lungo la verticale, trasformando la sua spada in una lama di metallo. Al momento dell'impatto con il pavimento, il Robot rosso genera una ancora che avanza rimbalzando continuamente lungo il pavimento. La Tecnica è piuttosto rapida ed è utile contro i nemici che possiedono un gran numero di PV.

È possibile modificare la sua traiettoria premendo le direzioni Destra o Sinistra durante l'attacco in picchiata. L'ancora è in grado di rimbalzare anche contro le pareti e svanisce dopo aver colpito due bersagli o comunque al terzo rimbalzo. Il Rakukojin può essere interrotto in qualunque momento eseguendo il Doppio Salto. Questa Tecnica è in grado di distruggere il Ferro Nightmare sia con l'attacco in picchiata che tramite l'ancora.

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 questa Tecnica contro i boss ed i mini boss. L'esplosione che avviene al momento dell'impatto è solo un effetto visivo e non causa danni ulteriori al bersaglio.

Le munizioni del Rakukojin si consumano solamente generando le ancore perciò, anche nel caso in cui il suo caricatore risulti vuoto, è sempre possibile eseguire l'attacco in picchiata.

REKKOHA \

Boss -----: Infinity Mijinion, presso il Weapon Center
Munizioni -: 4 serie di comete

<> Boss vulnerabili <>
Commander Yammark
Nightmare Pressure
Nightmare Snake

Premendo il pulsante R2 mentre si è sul pavimento, Zero colpisce il suolo con un pugno, facendo cadere dall'alto una serie di comete. La Tecnica è piuttosto rapida, copre tutto lo schermo ed i proiettili sono in grado di attraversare sia i nemici che gli ostacoli. La barra delle munizioni del Rekkoha può essere riempita sia raccogliendo le Sfere Azzurre, sia subendo danni dai nemici. Il Rekkoha risulta estremamente utile per liberare lo schermo da tutti gli avversari presenti ed in pratica è il Giga Attack a disposizione di Zero.

SENTSUIZAN \

Boss -----: Ground Scaravich, presso il Central Museum
Munizioni -: no

<> Boss vulnerabili <>
Blaze Heatnix
Nightmare Pressure
Sigma: 2a forma

Premendo la direzione Su + Quadrato quando ci si trova in volo, Zero si lancia in picchiata sul pavimento, sfoderando la spada laser per poi eseguire un fendente orizzontale. La Tecnica è piuttosto rapida, possiede un discreto raggio d'azione e colpisce ripetutamente il bersaglio.

Sino a quando non tocca terra, il personaggio è invincibile mentre esegue il Sentsuizan perciò questa Tecnica è molto utile per distruggere o superare facilmente i nemici volanti. La scossa di terremoto che avviene quando Zero atterra invece è solo scenica e non provoca alcun effetto.

Questa Tecnica ha la capacità di distruggere i Cubi Nightmare rossi e marroni e di spostare quelli viola e neri. In tutti i casi, per interagire con questi ostacoli, è necessario urtarli con il corpo di Zero, mentre si trova ancora in volo.

L'attacco in picchiata del Sentsuizan non può essere interrotto in alcun modo perciò bisogna fare molta attenzione quando bisogna superare ampi precipizi, oltrepassare lunghe file di spine oppure agganciarsi in volo alle funi: eseguendo inavvertitamente questa Tecnica, Zero si lancerà verso il basso, senza la possibilità di interrompere il suo movimento ed andando incontro a morte certa.

SHOENZAN \

Boss -----: Blaze Heatnix, presso la Magma Area
Munizioni -: no

<> Boss vulnerabili <>
Blizzard Wolfgang

Premendo la direzione Su + Quadrato quando ci si trova sul pavimento, il Robot rosso esegue un fendente verticale, dal basso verso l'alto, rilasciando anche una fiammata. La Tecnica è molto rapida, possiede un ridotto raggio d'azione e colpisce ripetutamente il bersaglio. Il Shoengan è l'unica Tecnica in grado di distruggere le Meteore Nightmare.

Nonostante il raggio d'azione non elevato, il Shoengan può essere utile anche per colpire i nemici volanti, sfruttando la fiammata generata dal fendente verticale. Eseguita con il giusto tempismo, questa Tecnica può sostituire il Terzo Fendente quando si utilizza la Tripla Combinazione.

YAMMAR OPTION \

Boss -----: Commander Yammark, presso l'Amazon Area
Munizioni -: 24 libellule

<> Boss vulnerabili <>
Ground Scaravich

Premendo la direzione Su + Triangolo quando ci si trova sul pavimento, il Robot rosso evoca tre libellule meccaniche che ruotano costantemente attorno al personaggio, seguendone i movimenti. Esse causano danni ai nemici con il solo contatto oppure ognuna delle libellule spara in orizzontale un proiettile verde ogni volta che Zero esegue un qualunque attacco. La Tecnica è piuttosto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Mentre le libellule sono attive, il personaggio può muoversi liberamente ed attaccare con qualsiasi Tecnica, tranne il Guard Shell. Questa Tecnica è l'unica in grado di distruggere le Zanzare Nightmare.

Attivando lo Yammar Option, Zero consuma 3 unità di munizioni inoltre ogni libellula può venire distrutta nel caso in cui venga colpita più volte oppure venga a contatto ripetutamente con un nemico. Premendo nuovamente la direzione Su + Triangolo è possibile ripristinare le libellule distrutte, al costo di 1 unità di munizioni ciascuna. Per disattivare lo Yammar Option bisogna necessariamente attivare il Guard Shell dalla Schermata Armi.

.....

+-----+
| TABELLA POTENZA OFFENSIVA | [06TP]
+-----+

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 42 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
Rekkoha	100	26
Guard Shell	59,72	25
Hyoroga fendente	43,76	23

totale quindi di 16 PV aggiuntivi.

Bisogna ricordarsi però che esclusivamente il personaggio che raccoglie il Cuore avrà la propria quantità massima di vita incrementata, mentre l'altro non godrà di alcun bonus. Per questo motivo è necessario scegliere bene il Robot al quale far ottenere l'incremento di PV, in modo tale da non ritrovarsi in seguito un personaggio molto meglio preparato dell'altro.

AMAZON AREA

Il Cuore si trova nelle Caverne [B2]. Dopo essere entrati in questa sezione, procedere lungo il percorso inferiore e scendere nell'apertura nel pavimento. Una volta atterrati, recarsi nell'angolo di sud ovest per raccogliere così l'oggetto.

CENTRAL MUSEUM

Il Cuore è situato nella Salita Spaziale [C5]. Poichè il gioco decide casualmente quali stanze di questa località si possono visitare durante ogni visita, potrà essere necessario diverso tempo prima di riuscire ad accedere in questa camera. Una volta entrati, procedere lungo il percorso per trovare poi l'oggetto ai piedi dell'ultimo gradino.

INAMI TEMPLE

Il Cuore si trova nelle Radici Marroni [D4] e per raggiungerlo 'X' deve usare una qualsiasi Armatura mentre Zero non necessita di abilità particolari. Una volta giunti in questa sezione, recarsi sul pavimento più basso della camera e da qui salire sulla prima pedana in alto a sinistra, raggiungendo poi la sua estremità occidentale.

/ 'X' /

Usare con precisione lo Scatto Aereo oppure il Mach Dash per attraversare lo stretto passaggio con le spine, oppure camminarci semplicemente dentro, sfruttando l'immunità alle spine della Shadow Armor, e raccogliere l'oggetto situato dall'altra parte.

/ Zero /

Usare con precisione lo Scatto Aereo per attraversare lo stretto passaggio con le spine e raccogliere l'oggetto situato dall'altra parte. In alternativa è consigliato attirare un Batton Bone B81 nei pressi dello stretto passaggio, farsi colpire da lui e sfruttare il breve periodo di invulnerabilità per attraversare gli ostacoli. Per rendere la procedura ancora più semplice, è consigliato equipaggiare l'accessorio Double Barrier.

LASER INSTITUTE

Il Cuore è situato nel Percorso sotterraneo [E3]. Una volta giunti in questa sezione, bisogna prima procedere verso sinistra, ruotando i vari specchi, in modo tale che l'ultimo laser colpisca il cancello situato a sud ovest. Dopo essere scesi nella zona inferiore, avanzare verso destra, sino ad arrivare sul gradino più alto. Nella zona accanto, dove sono situate le spine lungo il pavimento, è nascosta una pedana fantasma, la quale è materialmente presente ma comparirà solo atterrandovi sopra. Per stimare la sua posizione, lasciarsi scivolare lungo il bordo destro del gradino ed aprire il fuoco a varie altezze usando l'X-Buster ('X') oppure lo Yammar Option (Zero): l'impatto dei proiettili mostrerà il punto in cui si trova.

Usare il Super Rimbalzo per salirvi sopra e da qui lasciarsi cadere verso destra per raccogliere l'oggetto, perdendo però la vita a causa delle spine.

È possibile evitare questa sorte facendosi colpire da un Nightmare Virus nelle vicinanze e sfruttando il periodo di invulnerabilità per raccogliere l'oggetto. In alternativa 'X' può facilitare la procedura, equipaggiando la Shadow Armor: in questo caso è sufficiente scendere sul pavimento di spine ed attraversarlo per raccogliere infine il Cuore.

MAGMA AREA

Il Cuore si trova nella Grotta Bivio [F3] e per raggiungerla 'X' deve possedere la Blade Armor, mentre Zero non necessita di particolari abilità. Dopo aver sconfitto il secondo Nightmare Snake, entrare nella sezione accanto e procedere verso nord, sino a trovare due pedane allineate.

/ 'X' con Blade Armor /

Per potervi salire sopra, scalare la parete orientale e, giunti ad una certa distanza da esse, saltare verso l'interno della stanza. Arrivati in corrispondenza dell'apertura tra le pedane, eseguire subito il Mach Dash verso l'alto, in modo tale da poter poi rimbalzare sui suoi bordi e salirvi sopra. Da qui, raggiungere la pedana sinistra per raccogliere l'oggetto. Per rendere più semplice tutta la procedura, è possibile attivare il fenomeno del Ferro Nightmare nella località e sfruttare l'oscillazione del blocco di metallo, che comparirà nei pressi della parete orientale, per salire più facilmente sulle due pedane allineate.

/ Zero /

Per potervi salire sopra, scalare la parete orientale e, giunti ad una certa distanza da esse, saltare verso l'interno della stanza. Arrivati nei pressi dell'apertura tra le pedane, eseguire subito il Doppio Salto per rimbalzare poi sui suoi bordi e salirvi sopra. Da qui, raggiungere la pedana sinistra per raccogliere l'oggetto. Per rendere più facile tutta la procedura, è possibile attivare il fenomeno del Ferro Nightmare nella località e sfruttare l'oscillazione del blocco di metallo, il quale comparirà nei pressi della parete orientale, per salire più facilmente sulle due pedane allineate.

NORTH POLE AREA

Il Cuore è situato nella Caverna nascosta [G4] e per raggiungerlo bisogna attivare nella località il fenomeno delle Meteore Nightmare inoltre 'X' deve possedere la Blade Armor, mentre Zero non necessita di particolari abilità. Partendo dalla sommità delle Rampe di ghiaccio [G3] scendere lungo seconda di esse e, grazie alle Meteore Nightmare, la parete di ghiaccio orientale verrà demolita, permettendo così di accedere alla Caverna nascosta. Una volta qui, si noteranno due piccole sporgenze in alto: usare il Mach Dash ('X') oppure il Doppio Salto (Zero) per salirvi sopra e raccogliere l'oggetto sulla sporgenza di destra.

RECYCLE LAB

Il Cuore si trova nell'Area B - Compattatore acuminato [H4]. Una volta giunti in questa sezione, procedere verso destra sino a raccogliere l'oggetto sul pavimento, poco prima di accedere alla zona del mini boss.

WEAPON CENTER

Il Cuore si trova nell'Abisso [I4]. Per accedere in questa sezione bisogna sconfiggere per la seconda volta Illumina e poi entrare nella colonna di luce che apparirà subito dopo. Una volta qui, procedere verso sinistra per trovare l'oggetto.

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, oppure salvando un Replod, i PV ripristinati verranno accumulati anche 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 X per riversarla nella barra di vita del personaggio.

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

Assieme ai Sub Tank è presente anche un Weapon Tank che funziona in maniera simile: ripristina contemporaneamente le munizioni di tutte le Armi o di tutte le Tecniche che lo necessitano e si riempie raccogliendo le Sfere Azzurre.

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 ai Robot di riprendere l'esplorazione di una località possedendo 4 vite anziché 2, continuando l'avventura dopo averle esaurite tutte.

Sia i Sub Tank che il Weapon Tank risulteranno vuoti quando si carica una avventura salvata in precedenza, indipendentemente dal loro contenuto al momento del salvataggio dei dati. A differenza dei Cuori, tutti i Tank sono a disposizione di entrambi i Robot, indipendentemente da chi li raccolga, e si trovano in:

a. AMAZON AREA (Sub Tank)

Il Sub Tank si trova nei Pendii [B1] e per raggiungerlo i personaggi devono indossare necessariamente alcuni Accessori. Le combinazioni possibili sono:

- 'X' con Blade Armor + Speedster, oppure Jumper, oppure Hyper Dash
- 'X' con Falcon Armor + Speedster
- Zero + Speedster

Una volta iniziata l'esplorazione della località, procedere verso destra sino ad entrare nella montagna. Dopo essere atterrati, avanzare in direzione ovest, salire sul Caterpiride situato sul gradino più alto e sfruttare il nemico come pedana per raggiungere la sporgenza in alto a destra. Una volta qui, saltare verso sinistra e, mentre si è in volo, quando ci si trova nel punto più occidentale possibile, eseguire lo Scatto Aereo oppure il Mach Dash. Se fatto correttamente, sarà poi possibile rimbalzare sul bordo di una sporgenza situata lungo la parete sinistra. Salirvi sopra per raccogliere l'oggetto.

b. MAGMA AREA (Sub Tank)

Il contenitore è situato nella Salita Lanciafiamme [F8]. Dopo essere giunti in questa sezione, seguire il percorso verso nord per trovare il Sub Tank su una pedana lungo la parete orientale. Per entrare in quest'Area Segreta, 'X' necessita della Blade Armor mentre Zero non ha bisogno di alcuna abilità particolare. Per entrambi i personaggi è possibile rendere più facile il raggiungimento della colonna di luce, che conduce alla Salita Lanciafiamme, attivando nella località il fenomeno del Ferro Nightmare.

c. LASER INSTITUTE (Weapon Tank)

Il Weapon Tank è posizionato nel Sentiero acuminato [E4]. Una volta arrivati in questa sezione, procedere verso destra sino a trovare il contenitore sul pavimento di spine, subito alla destra del Guardian. Per raccogliarlo, farsi colpire da un nemico nelle vicinanze e sfruttare il breve periodo di invulnerabilità per scendere sulle spine e poi tornare subito sul pavimento. Il Robot blu può raggiungere molto facilmente sia la colonna di luce che conduce all'Area Segreta sia il Weapon Tank indossando la Shadow Armor.

d. NORTH POLE AREA (EX Item)

Il contenitore si trova nella Caverna nascosta [G4] e per raggiungerlo bisogna attivare nella località il fenomeno delle Meteore Nightmare inoltre 'X' deve possedere la Blade Armor oppure la Shadow Armor, mentre Zero non necessita di particolari abilità. Partendo dalla sommità delle Rampe di ghiaccio [G3] scendere lungo la seconda di esse e, grazie alle Meteore Nightmare, la parete di ghiaccio orientale verrà demolita, permettendo così di accedere alla Caverna nascosta. Una volta qui, procedere verso destra sino a trovare uno stretto pozzo dove sono presenti le spine lungo entrambe le pareti.

/ 'X' /

Lasciarsi cadere con precisione al suo interno e, appena il passaggio si allarga, eseguire subito il Mach Dash verso destra per atterrare sulla pedana. Da qui saltare sulle spine per raccogliere l'EX Item e, prima di cadervi sopra, usare di nuovo il Mach Dash verso destra. In alternativa, indossare la Shadow Armor e sfruttare l'immunità alle spine di questa Armatura per scendere nel pozzo ed ottenere facilmente l'oggetto.

/ Zero /

Lasciarsi cadere con precisione al suo interno e, appena il passaggio si allarga, eseguire subito lo Scatto Aereo verso destra per atterrare sulla pedana. Da qui saltare sulle spine per raccogliere l'EX Item e, prima di cadervi sopra, usare il Doppio Salto verso destra.

=====
ARMATURE [07RM]
=====

Le Armature migliorano le caratteristiche dei personaggi in maniera costante, senza alcun costo in termini di PV o munizioni. Per poterne utilizzare una, bisogna prima raccogliere tutte le varie parti di cui è composta, entrando in speciali capsule blu situate in zone segrete, e poi selezionare l'Armatura completa prima di esplorare una località.

Le Armature presenti nel gioco sono:

- Falcon Armor ['X']
• Blade Armor ['X']
• Shadow Armor ['X']
• Ultimate Armor ['X']
• Black Armor [Zero]

Nonostante le Armature siano quasi esclusivamente di 'X', anche Zero può raccogliere le varie parti di cui sono composte.

+-----+
| 'X' |
+-----+

Armi speciali ----: si
Super Colpo Armi -: no
Numero munizioni -: normale
Danni subiti -----: normali
Giga Attack -----: no
Abilità speciali -: nessuna

La versione semplice di 'X' non possiede alcuna particolare proprietà perciò non è consigliato utilizzarla.

```
+-----+  
|  FALCON ARMOR  |  
+-----+  
Armi speciali ----: si  
Super Colpo Armi -: si  
Numero munizioni -: 50% in più  
Danni subiti -----: 50% in meno  
Giga Attack -----: si  
Abilità speciali -: Laser penetrante, Scatto Aereo
```

Questa Armatura, ereditata dal quinto capitolo della saga, è disponibile sin dall'inizio dell'avventura e migliora la capacità di movimento del personaggio, sacrificando però la sua potenza offensiva.

LASER

Usando il Super Colpo dell'X-Buster, 'X' scaglia frontalmente un sottile proiettile blu. Esso è più piccolo rispetto alla grande sfera di smeraldo ma possiede la stessa potenza offensiva.

SCATTO AEREO

La Falcon Armor permette al Robot blu di eseguire un breve scatto orizzontale in avanti, premendo il pulsante Cerchio oppure X mentre si trova in aria. Durante questo breve periodo di tempo, il personaggio sarà invulnerabile al contatto con i nemici ma subirà ugualmente danni dai loro proiettili e non potrà aprire il fuoco con le sue Armi, nè potrà eseguire il Falcon Giga Attack. Grazie a questa abilità è possibile superare facilmente alcuni ostacoli ed aumentare la distanza massima raggiungibile con un salto. Lo Scatto Aereo eseguito tramite il pulsante Cerchio copre una distanza maggiore rispetto a quello compiuto con il tasto X. Si può eseguire un solo Scatto Aereo per ogni salto, mentre non è consentito usare questa abilità durante un Salto con Scatto o un Super Rimbalzo.

GIGA ATTACK

Il Falcon Giga Attack, così come le varie Armi, possiede una propria barra delle munizioni ed essa potrà essere colmata dalle Sfere Azzurre e dal Weapon Tank, ma anche dai Globi Arancioni ed infine subendo danni dai nemici. Una volta che si è riempita del tutto, premendo il pulsante R2, 'X' genererà un gran numero di Laser che attraverseranno verticalmente lo schermo in entrambe le direzioni, danneggiando tutti i nemici presenti. L'attacco è abbastanza rapido, copre l'intero schermo ed il singolo utilizzo svuota completamente la sua barra delle munizioni. Il Robot blu è completamente invulnerabile mentre esegue il Falcon Giga Attack.

```
+-----+  
|  BLADE ARMOR  |  
+-----+  
Armi speciali ----: si
```

Super Colpo Armi -: si
Numero munizioni -: 50% in più
Danni subiti -----: 50% in meno
Giga Attack -----: si
Abilità speciali -: Super Saber, Mach Dash

La Blade Armor è un'Armatura molto versatile che permette anche di sfruttare al massimo la Z-Saber. Grazie alla Blade Armor è possibile raggiungere facilmente le varie zone presenti nelle diverse località ed abbattere qualsiasi nemico.

ELMO BLADE

Questo potenziamento aumenta del 50% le munizioni di tutte le varie Armi a disposizione di 'X'.

••• La capsula si trova nel Central Museum - Salone Fossili [C7]. Poiché il gioco decide casualmente quali stanze di questa località si possono visitare durante ogni visita, potrà essere necessario diverso tempo prima di riuscire ad accedere in questa camera. Una volta entrati, la capsula sarà ben visibile in alto a destra: saltare sulla pedana più vicina per raggiungerla.

CANNONE BLADE

Questa componente permette ad 'X' di sparare la Cometa Plasma e di utilizzare la Super Saber.

Cometa Plasma: usando il Super Colpo dell'X-Buster, 'X' scaglia un proiettile azzurro che, colpendo il bersaglio, rimane immobile in sua corrispondenza e gli infligge danni gradualmente. L'attacco è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione.

Super Saber: tenendo premuta la direzione Su mentre si rilascia il Super Colpo dell'X-Buster, 'X' esegue un fendente verticale con la Z-Saber. L'attacco è molto rapido e possiede un ridotto raggio d'azione. Il Robot blu si fermerà necessariamente per usare la Super Saber, anche quando si trova in volo, inoltre 'X' si rimetterà automaticamente in piedi se si prova ad eseguire questo attacco mentre si è accovacciati. In genere, eseguendo la Super Saber, la croce generata alla punta della spada laser causa danni maggiori rispetto al resto del fendente.

••• La capsula si trova nel Weapon Center - Abisso [I4]. Per accedere in questa sezione bisogna sconfiggere per la seconda volta Illumina e poi entrare nella colonna di luce che apparirà subito dopo. Una volta giunti nell'Abisso, procedere verso sinistra per trovare il potenziamento.

CORAZZA BLADE

Questa miglioria incrementa la capacità difensiva di 'X', dimezzando tutti i danni subiti dal Robot e riducendo il periodo di stordimento che avviene dopo essere stati feriti. La Corazza Blade dona al personaggio anche la capacità di eseguire il Blade Giga Attack, l'attacco più potente a disposizione di questa Armatura.

Il Blade Giga Attack, così come le varie Armi, possiede una propria barra delle munizioni ed essa potrà essere colmata dalle Sfere Azzurre e dal Weapon Tank, ma anche dai Globi Arancioni ed infine subendo danni dai nemici. Una volta che si è riempita del tutto, premendo il pulsante R2, 'X' scaglierà orizzontalmente

due lame di energia, la cui potenza offensiva aumenterà man mano che esse avanzeranno. L'attacco è molto rapido, possiede un notevole raggio d'azione, è in grado di attraversare i muri e gli ostacoli ed il singolo utilizzo svuota completamente la sua barra delle munizioni. Il Blade Giga Attack non si può eseguire durante il Mach Dash ed il Robot blu è completamente invulnerabile mentre lo esegue.

••• La capsula si trova nel Laser Institute - Percorso sotterraneo [E3]. Una volta giunti in questa sezione, bisogna prima procedere verso sinistra, ruotando i vari specchi, in modo tale che l'ultimo laser colpisca il cancello situato a sud ovest. Dopo essere scesi nella zona inferiore, posizionarsi sulla pedana sospesa a sud ovest e da qui saltare verso la parete occidentale, tenendo premuta la direzione Sinistra. Il muro in realtà è solo illusorio perciò sarà possibile attraversarlo come se non esistesse. Al suo interno sono presenti due gradini invisibili che impediscono di cadere rispettivamente sulle spine e nel precipizio. Salire su quello di sinistra e da qui eseguire un Salto con Scatto verso ovest per atterrare sulla piattaforma dove è situata la capsula.

STIVALI BLADE

Questo Potenziamento dona al Robot la possibilità di eseguire un particolare Scatto Aereo, chiamato Mach Dash.

Mentre si è in aria, premendo una qualsiasi delle quattro direzioni e tenendo premuto il pulsante X oppure Cerchio, il personaggio si fermerà in volo. Una volta rilasciato il pulsante, il Robot blu eseguirà un rapido scatto nella direzione indicata. Solo durante la fase iniziale del movimento, 'X' risulta invincibile e può anche ferire i nemici con la sua testa. Si può eseguire un solo Mach Dash per ogni salto, mentre non è consentito usare questa abilità durante un Salto con Scatto o un Super Rimbalzo. Durante lo scatto in volo non si può aprire il fuoco con le Armi, nè utilizzare il Blade Giga Attack. Nel caso in cui il pulsante X oppure Cerchio non venga rilasciato entro due secondi, il Robot blu eseguirà ugualmente il Mach Dash.

••• La capsula si trova nell'Amazon Area - Pendii [B1]. Una volta iniziata l'esplorazione della località, procedere verso est sino ad entrare nella montagna. Dopo essere atterrati, superare il Nightmare Insect sulla destra ed avanzare nella stessa direzione per accedere così in una camera segreta, dove è presente il Potenziamento.

```
+-----+
| SHADOW ARMOR |
+-----+
```

```
Armi speciali ----: no
Super Colpo Armi -: no
Numero munizioni -: no
Danni subiti -----: 50% in meno
Giga Attack -----: si
Abilità speciali -: Shuriken, Super Balzo, Immunità alle spine
```

La Shadow Armor è un'Armatura che migliora la capacità difensiva del Robot blu, sacrificando però la sua varietà d'attacco, poichè impedisce l'uso delle varie Armi.

ELMO SHADOW

Questa componente dell'Armatura aumenta la velocità con la quale 'X' sferra i diversi fendenti della Z-Saber.

••• La capsula si trova nel Recycle Lab - Sotterraneo [H3] e per raggiungerlo i personaggi devono indossare necessariamente alcuni Accessori. Le diverse combinazioni possibili sono:

. 'X' con Blade Armor + Speedster, oppure Jumper, oppure Hyper Dash

. 'X' con Falcon Armor + Speedster

. Zero + Speedster

Partendo dal Secondo Compattatore [H2] procedere verso sinistra sino a raggiungere l'estremità occidentale di questa sezione. Per superare l'ultimo tratto del percorso bisogna essere piuttosto rapidi: non appena la pressa inizia a rialzarsi, avanzare subito in direzione ovest tramite un Salto con Scatto ed eseguire poi altri Scatti consecutivi per raggiungere la fine della pavimentazione, prima di rimanere schiacciati dal compacttatore. Se fatto in maniera corretta, si raggiungerà una zona più ampia dove è presente la scala che conduce al Sotterraneo. Una volta qui, andare verso destra ed eliminare i vari Nightmare Virus presenti. In seguito saltare in direzione est e, mentre si è in volo, quando ci si trova nel punto più orientale possibile, eseguire lo Scatto Aereo oppure il Mach Dash. Se fatto in maniera corretta, sarà poi possibile rimbalzare sul bordo di una pedana situata nella zona orientale. Salirvi sopra per raggiungere la capsula.

__ CANNONE SHADOW __

Questo Potenziamento impedisce ad 'X' di usare le varie Armi ed i relativi Super Colpi e li sostituisce con un attacco diverso. Il Robot blu può continuare ad usare normalmente la Z-Saber, i cui attacchi rimangono invariati ma vengono eseguiti a velocità maggiore.

Premendo il pulsante Quadrato, 'X' scaglierà una shuriken ad un'angolazione casuale. L'attacco è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Il proiettile può essere scagliato in orizzontale, in diagonale verso l'alto oppure in diagonale verso il basso. È possibile eseguire raffiche di massimo tre shuriken per volta. Usando il Super Colpo del Cannone Shadow, che prende il nome di Enzukirin, il personaggio eseguirà un potente fendente verticale con la Z-Saber. Questo attacco è molto rapido, possiede un ridotto raggio d'azione e colpisce ripetutamente il nemico. In genere, eseguendo l'Enzukirin, la mezza luna generata alla punta della spada laser causa danni maggiori rispetto al resto del fendente.

In aggiunta, il Cannone Shadow dona ad 'X' la capacità di rimanere ancorato ad una parete. Tenendo premuta la direzione del muro, il Robot blu non scivolerà più lungo di esso ma rimarrà immobile, aggrappato alla parete. Da questa posizione è sempre possibile aprire il fuoco, lasciare la presa oppure rimbalzare nello stesso modo in cui si eseguono queste abilità mentre si scivola lungo un muro.

••• La capsula si trova nella Magma Area - Grotta Bivio [F3] e per raggiungerla 'X' deve possedere la Blade Armor, mentre Zero non necessita di particolari abilità. Dopo aver sconfitto il secondo Nightmare Snake, entrare nella sezione accanto e procedere verso nord, sino a trovare due pedane allineate.

/ 'X' con Blade Armor /

Per potervi salire sopra, scalare la parete orientale e, giunti ad una certa distanza da esse, saltare verso l'interno della stanza. Arrivati in corrispondenza dell'apertura tra le pedane, eseguire subito il Mach Dash verso l'alto, in modo tale da poter poi rimbalzare sui suoi bordi e salirvi sopra. Successivamente seguire il percorso verso nord, sino a trovare la

capsula sulla pedana in cima. Per rendere più semplice tutta la procedura, è possibile attivare il fenomeno del Ferro Nightmare nella località e sfruttare l'oscillazione del blocco di metallo, che comparirà nei pressi della parete orientale, per salire più facilmente sulle due pedane allineate.

/ Zero /

Per potervi salire sopra, scalare la parete orientale e, giunti ad una certa distanza da esse, saltare verso l'interno della stanza. Arrivati nei pressi dell'apertura tra le pedane, eseguire subito il Doppio Salto per rimbalzare poi sui suoi bordi e salirvi sopra. Successivamente seguire il percorso verso nord, sino a trovare la capsula sulla pedana in cima. Per rendere più facile tutta la procedura, è possibile attivare il fenomeno del Ferro Nightmare nella località e sfruttare l'oscillazione del blocco di metallo, il quale comparirà nei pressi della parete orientale, per salire più facilmente sulle due pedane allineate.

___ CORAZZA SHADOW ___

Questa miglioria incrementa la capacità difensiva di 'X', dimezzando tutti i danni subiti dal Robot e riducendo il periodo di stordimento che avviene dopo essere stati feriti. La Corazza Shadow dona al personaggio anche la capacità di eseguire lo Shadow Giga Attack, l'attacco più potente a disposizione di questa Armatura.

Lo Shadow Giga Attack, così come le varie Armi, possiede una propria barra delle munizioni ed essa potrà essere colmata dalle Sfere Azzurre e dal Weapon Tank, ma anche dai Globi Arancioni ed infine subendo danni dai nemici. Una volta che si è riempita del tutto, premendo il pulsante R2, 'X' genererà due lame di energia che ruoteranno tre volte attorno al personaggio, danneggiando più volte tutti i nemici nelle immediate vicinanze. L'attacco è abbastanza rapido ma copre un'area ridotta ed il singolo utilizzo svuota completamente la sua barra delle munizioni. Il Robot blu è completamente invulnerabile durante l'esecuzione dello Shadow Giga Attack.

••• La capsula si trova nell'Inami Temple - Radici Marroni [D4] e per poterla raggiungere 'X' deve indossare la Blade Armor mentre Zero deve equipaggiare l'accessorio Double Barrier. Una volta giunti nella sezione recarsi nell'angolo di nord est, dove è presente uno stretto passaggio che possiede le spine sia lungo il soffitto che lungo il pavimento.

/ 'X' con Blade Armor /

Per superarlo indenni bisogna eseguire il Mach Dash ad un'altezza piuttosto precisa per passare così tra le spine. Dopo averlo fatto, sarà necessario ripetere questa procedura per attraversare anche il passaggio successivo. Oltre questo secondo ostacolo sarà poi possibile entrare nella capsula.

/ Zero con Double Barrier /

Attirare un Batton Bone B81 nei pressi dello stretto passaggio, farsi colpire da lui e sfruttare il periodo di invulnerabilità, aumentato grazie al Double Barrier, assieme agli Scatti per attraversare gli ostacoli e raggiungere la capsula. Tuttavia si perderà necessariamente una vita per tornare indietro.

___ STIVALI SHADOW ___

Questo Potenziamento dona ad 'X' la totale immunità dal contatto con le spine tuttavia essi non proteggono il Robot blu dalle altre trappole.

In aggiunta, il Potenziamento permette al personaggio la possibilità di usare

il Super Balzo. Premendo la direzione Su + X quando ci si trova sul pavimento, il Robot blu eseguirà un rapido salto sul posto, che raggiunge un'altezza massima superiore al normale, per poi appendersi automaticamente al soffitto. Premendo il pulsante Quadrato da questa posizione, 'X' scaglierà tre shuriken contemporaneamente verso il basso ad angolazioni diverse. L'attacco è piuttosto rapido e copre un'area discreta.

Una volta appesi al soffitto è possibile anche eseguire uno Scatto lungo di esso, premendo il pulsante Cerchio, oppure tornare sul pavimento, spingendo la direzione Giù. Il personaggio perderà automaticamente la presa subendo dei danni oppure dopo qualche secondo oppure al termine dello Scatto. Nel caso in cui il soffitto si trovi troppo distante dal Robot blu, questi si limiterà solamente a compiere il Super Balzo. Questa abilità cancella il caricamento dell'Enzukirin.

••• La capsula si trova nella North Pole Area - Rampe di ghiaccio [G3] ed 'X' può raggiungerla tramite la Blade Armor mentre Zero non necessita di alcuna particolare abilità.

/ 'X' con Blade Armor /

Una volta giunti in questa sezione, scendere lungo la prima rampa e, prima di raggiungere la scala, saltare verso destra. Mentre si è in aria, eseguire un Mach Dash verso l'alto, in modo tale da aggirare la sporgenza a nord est e salirvi sopra. Una volta fatto, proseguire verso destra, facendo attenzione alla frana, per entrare infine nella capsula.

/ Zero /

Una volta giunti in questa sezione, scendere lungo la prima rampa e, quando ci si trova circa alla metà di essa, eseguire un Doppio Salto verso nord est. Se fatto correttamente, sarà possibile salire sulla sporgenza. Proseguire poi verso destra, facendo attenzione alla frana, per entrare infine nella capsula. In caso di difficoltà, è possibile equipaggiare l'accessorio Jumper.

```
+-----+
|  ULTIMATE ARMOR  |
+-----+
```

```
Armi speciali ----: si
Super Colpo Armi -: si
Numero munizioni -: 50% in più
Danni subiti -----: 50% in meno
Giga Attack -----: si
Abilità speciali -: Cannone al Plasma, Planata, Scatto Aereo, Nova Strike
```

Questa Armatura, ereditata dal quarto e dal quinto capitolo della saga, consente di eseguire il rispettivo Giga Attack senza dover ricaricare ogni volta la barra delle munizioni.

Per ottenere questa Armatura bisogna inserire un codice speciale. Presso il menù iniziale, prima di iniziare una nuova avventura:

- evidenziare la scritta "Game Start"
- premere 3 volte la direzione Sinistra
- premere 1 volta la direzione Destra

Se fatto correttamente, si sentirà un effetto sonoro e poi si potrà premere il tasto X per cominciare la partita. 'X' equipaggerà l'Ultimate Armor sin dall'inizio del Prologo, la quale si andrà ad aggiungere alla Falcon Armor per tutta la durata dell'avventura. Non si potrà utilizzare questa Armatura se si deciderà di iniziare un'avventura a livello di difficoltà Extreme.

CANNONE AL PLASMA

Usando il Super Colpo dell'X-Buster, 'X' scaglia un enorme globo azzurro in grado di attraversare i nemici che distrugge. In corrispondenza di ogni bersaglio colpito dal Cannone al 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.

SCATTO AEREO

L'Ultimate Armor 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 usare questa abilità durante un Salto con Scatto o un Super Rimbalzo. Lo Scatto Aereo verrà interrotto nel caso in cui si apra il fuoco con una qualsiasi Arma.

PLANATA

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. La Planata durerà più a lungo rimanendo fermi sul posto. Non è possibile usare questa tecnica durante un Salto con Scatto, un Super Rimbalzo oppure uno Scatto Aereo.

NOVA STRIKE

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 e può essere sempre eseguito, non avendo bisogno di riempire ogni volta la propria 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.

+-----+

| ZERO |

+-----+

Numero munizioni -: normale

Abilità speciali -: nessuna

La versione semplice di Zero non possiede alcuna particolare proprietà.

+-----+

| BLACK ARMOR |

+-----+

Numero munizioni -: 50% in più

Abilità speciali -: Accessori integrati

Questa Armatura, di colore nero, dona a Zero in maniera permanente i poteri di

alcuni Accessori. Per questo motivo non si otterranno effetti aggiuntivi equipaggiandoli assieme alla Black Armor. Gli Accessori già integrati in questa Armatura sono:

Saber Plus

- aumenta la potenza offensiva degli attacchi semplici della Z-Saber

Shock Buffer

- riduce il periodo di stordimento e dimezza tutti i danni subiti

Shot Eraser

- dona alla Z-Saber la capacità di distruggere i proiettili nemici

Per ottenere questa Armatura bisogna inserire un codice speciale. Presso il menù iniziale, prima di iniziare una nuova avventura:

- evidenziare la scritta "Game Start"
- premere 3 volte il pulsante L1
- premere 1 volta il pulsante R2

Se fatto correttamente, si sentirà un effetto sonoro e poi si potrà premere il tasto X per cominciare la partita. In questo caso bisognerà accedere nell'Area Segreta di una qualsiasi località e sconfiggere Nightmare Zero per poter usare poi il Robot rosso. Zero utilizzerà la Black Armor per tutta la durata dell'avventura.

.....

+-----+

| ORDINE DI RACCOLTA |

[@07RD]

+-----+

Per raccogliere alcuni Potenzamenti per i personaggi è necessario possedere già determinate abilità. Qui viene elencato l'ordine di raccolta:

'X'

NESSUN POTENZIAMENTO NECESSARIO

- .tutte le Armi
- .Cannone Blade -- Weapon Center
- .Corazza Blade -- Laser Institute
- .Cuore ----- Amazon Area
- .Cuore ----- Central Museum
- .Cuore ----- Laser Institute (metodo complicato)
- .Cuore ----- Recycle Lab
- .Cuore ----- Weapon Center
- .Elmo Blade ----- Central Museum
- .Stivali Blade -- Amazon Area
- .Weapon Tank ---- Laser Institute

METEORE NIGHTMARE

- .EX Item ----- North Pole Area

QUALSIASI ARMATURA

- .Cuore ----- Inami Temple

BLADE ARMOR

- .Cannone Shadow - Magma Area
- .Corazza Shadow - Inami Temple

.Cuore ----- Magma Area
.EX Item ----- North Pole Area (metodo complicato)
.Stivali Shadow - North Pole Area
.Sub Tank ----- Magma Area

BLADE ARMOR + ACCESSORI

.Elmo Shadow ---- Recycle Lab
.Sub Tank ----- Amazon Area

BLADE ARMOR + METEORE NIGHTMARE

.Cuore ----- North Pole Area

SHADOW ARMOR

.Cuore ----- Laser Institute (metodo semplice)
.EX Item ----- North Pole Area (metodo semplice)

CODICE SPECIALE

.Ultimate Armor

ZERO

NESSUN POTENZIAMENTO NECESSARIO

.tutte le Tecniche
.Cannone Blade -- Weapon Center
.Cannone Shadow - Magma Area
.Corazza Blade -- Laser Institute
.Cuore ----- Amazon Area
.Cuore ----- Central Museum
.Cuore ----- Inami Temple
.Cuore ----- Laser Institute
.Cuore ----- Magma Area
.Cuore ----- Recycle Lab
.Cuore ----- Weapon Center
.Elmo Blade ---- Central Museum
.Stivali Blade -- Amazon Area
.Stivali Shadow - North Pole Area
.Sub Tank ----- Magma Area
.Weapon Tank ---- Laser Institute

DOUBLE BARRIER

.Corazza Shadow - Inami Temple

SPEEDSTER

.Elmo Shadow ---- Recycle Lab
.Sub Tank ----- Amazon Area

METEORE NIGHTMARE

.Cuore ----- North Pole Area
.EX Item ----- North Pole Area

CODICE SPECIALE

.Black Armor



\\
|8) SOLUZIONE:|
|\\

[@08SL]

Premendo START alla schermata del titolo comparirà il menù iniziale:
(i tasti direzionali spostano il cursore; tasto X conferma; tasto O annulla)

GAME START

si comincerà una nuova avventura dall'inizio.

CONTINUE

si continuerà una avventura precedentemente salvata. Il gioco permette di salvare sino ad otto avventure diverse.

OPTION

qui è possibile

.scegliere la difficoltà del gioco [Game Level: Easy, Normal, Xtreme]

.scegliere la velocità del gioco [Game Speed: Slow, Normal]

.configurare i pulsanti [Button Configuration]

- per cambiare i comandi, evidenziare con il cursore l'azione da modificare e poi premere il pulsante al quale assegnarla

X-Buster/Z-Saber	[X-Buster, Z-Saber]
Salto	[Jump]
Scatto	[Dash]
Arma/Z-Buster	[Special Weapons, Z-Buster]
Arma successiva	[Weapon Select L]
Arma precedente	[Weapon Select R]
Giga Attack	[Giga Attack]
Caricamento automatico	[Auto Charge]
Fuoco rapido	[Rapid Fire]
Vibrazione Controller	[Vibration]
Voci durante i filmati	[Demo Voice]
Tornare alla schermata Option	[Option Screen]

.impostare l'audio del gioco [Sound Mode: Stereo, Monaural]

.ascoltare le musiche del gioco [Sound Test: 24 tracce]

.tornare al menù iniziale [Mode Select Screen]

Le seguenti soluzioni si riferiscono ad un'avventura di difficoltà Normal. Aumentando la difficoltà, compariranno un maggior numero di nemici ed essi causeranno danni maggiori ai personaggi.

Per ogni località vengono indicati:

- i Reploid da salvare, con l'eventuale premio in loro possesso
- i nemici presenti
- i Potenziamenti da recuperare, con la sezione in cui trovarli
- la posizione del boss della località con '##'

Per i boss vengono indicati la quantità di PV minima e massima che possono possedere. Più è alto il loro Livello, più PV avranno a loro disposizione.

```
#####  
##      ##  
##    '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.

```

=====
PROLOGO: Eurasia Ruins                                     [@8X00]
===== 'X' =====
||
||                 "Tre settimane fa...
||                 La Colonia Spaziale "Eurasia" cadde nelle mani di Sigma.
||                 Sigma aveva ingaggiato un misterioso Reploid, "Dynamo".
||                 Dynamo condusse Eurasia in rotta di collisione con la Terra...
||                 Ciò diede l'inizio alla tragica Crisi Terrestre.
||
||
||                 Il Maverick Hunter Zero prese nelle sue mani il destino della Terra...
||                 Il Reploid si lanciò con un attacco suicida contro la Colonia Spaziale...
||                 L'operazione fu un successo e la Colonia Spaziale venne distrutta.
||                 Anche se la Terra fu salva, l'esplosione danneggiò seriamente il pianeta.
||
||
||                 Per quanto riguarda la battaglia con Sigma...
||                 'X' e Zero riuscirono ad eliminarlo rischiando le loro vite...
||                 ma solo uno di loro tornò vivo dallo scontro.
||                 Una luce blu... 'X' portò con sé la spada del suo compagno.
||
||
||                 Oggi, tre settimane dopo...
||                 C'è così tanto inquinamento sul pianeta ferito a causa dell'esplosione
||                 che i Reploid a stento riescono a funzionare.
||                 E... c'è qualcuno che..."
||
||
||                 Passeggiando tra i resti di Eurasia, lo scienziato Gate nota uno strano
||                 detrito che attira la sua attenzione. Tempo dopo, nel suo laboratorio,
||                 Gate compie diversi esperimenti su questo detrito, mostrandosi entusiasta
||                 per via dei risultati ottenuti.
||
||                 Intanto, presso la Base degli Hunter, 'X' riceve una nuova missione:
||                 un enorme Maverick è comparso tra i resti di Eurasia e sta seminando
||                 distruzione nella località.

```

NEMICI	OGGETTI
Hover Gunner [2 pg]	(nessuno)
Junkroid [4 pg]	
Meta Dridler [no]	
Meta Wheel F [no]	
• boss • D-1000	

```

|                                     |
|                                     | ## |
|                                     |   |
|                                     | 3 |
|                                     |   |
|                                     |   |
|                                     |   |
|                                     |   |
|                                     |   |
| 1 :                               2 |
| :                                   |
|                                     |

```

comandi del gioco e con la Falcon Armor. Procedete verso destra per incontrare un automa danneggiato, il Junkroid: il nemico scaglierà pezzi di metallo periodicamente perciò avvicinatevi con cautela ed eliminatelo usando la Z-Saber. Seguite il percorso, facendovi strada tra gli automi, sino a quando alle vostre spalle apparirà un drone volante, l'Hover Gunner: questo nemico aprirà il fuoco verso di voi tuttavia potrete distruggere i suoi proiettili con l'X-Buster ed eliminarlo facilmente. Avanzate poi in direzione est sino ad entrare nell'edificio.

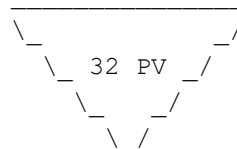
A2 Al suo interno troverete subito una coppia di Junkroid. Dopo aver eliminato i nemici, incontrerete un cubo di metallo: questo ostacolo può essere distrutto solo con la Z-Saber perciò colpitelo più volte con la spada laser. Scendete le scale e successivamente vi verranno incontro una coppia di ruote metalliche, le Meta Wheel F. Così come il cubo, anche esse potranno essere demolite solo con la spada laser quindi attaccatele con la Z-Saber oppure oltrepassatele con uno Scatto Aereo. Per superare questi nemici potete anche aggrapparvi alla fune arancione e procedere lungo di essa. Fatevi strada tra i cubi e le ruote metalliche sino a raggiungere la parete verticale. Scalatela e scivolote lungo di essa, per evitare il contatto con la Meta Wheel F. Una volta in cima, demolite il cubo metallico per accedere nella sezione successiva.

A3 Lungo il corridoio saranno presenti diversi Meta Dridler: essi sono trivelle indistruttibili che si lanceranno verso il basso non appena vi avvicinerete a loro. Per superarli potete usare lo Scatto oppure sfruttare il periodo di tempo in cui essi tornano sul soffitto. I Meta Dridler sono in grado anche di demolire le pedane metalliche perciò dovrete essere piuttosto rapidi nel procedere lungo il pavimento. Arrivati alla parete destra, non salitevi sopra bensì scalate rapidamente la sporgenza a nord ovest, in modo tale da schivare la trivella che calerà dall'alto.

Fate lo stesso anche dalla parete opposta e, giunti al piano superiore, state attenti all'Hover Gunner ed ai tre Meta Dridler successivi. Demolite il cubo metallico con il giusto tempismo e procedete verso destra per entrare nella stanza successiva. Al suo interno troverete una coppia di Replid feriti, i quali poi verranno teletrasportati alla Base degli Hunter. Superate il cancello di destra per incontrare il boss di questa località.

*** D-1000 ***

X-BUSTER		Z-SABER di 'X'		ARMI DI 'X'	nor	sup
giallo	.	Fendente	1	Ground Dash	.	.
verde	.	Aereo	1	Guard Shell	.	.
sfera	.	Muro	1	Ice Burst	.	.
				Magma Blade	.	.
FALCON ARMOR		SHADOW ARMOR		Metal Anchor	.	.
Laser	4	Shuriken	.	Meteor Rain	.	.
Scatto	1	Enzukirin	.	Ray Arrow	.	.
Giga	1	Giga	.	Yammar Option	.	.
					.	.
BLADE ARMOR		ULTIMATE ARMOR				
Celeste	.	Plasma	4			
S-Saber	.	Nova	8			
Mach	.					
Giga	.					



ATTACCHI

1. Sfera celeste [3 PV]

+ Colonna [3 PV]

il D-1000 scaglia un globo di energia sul pavimento, in corrispondenza del personaggio. Dal punto di impatto viene poi generata una colonna celeste. L'attacco è piuttosto rapido e copre un'area discreta. Per evitarlo è necessario utilizzare lo Scatto in qualsiasi direzione, non appena la Sfera viene scagliata.

2. Carica [3 PV]

+ Caduta [3 PV]

il D-1000 si lancia prima orizzontalmente contro il Robot. Se al termine di questo assalto il personaggio si trova sotto il nemico, il D-1000 poi si lascia cadere sul pavimento. L'attacco è piuttosto rapido e copre un'area discreta. Per evitare i due assalti è necessario prima scalare una parete e lasciarsi cadere e poi usare subito lo Scatto per raggiungere il muro opposto.

3. Raffica [2 PV]

il drone del D-1000 scaglia quattro globi di energia in direzione del personaggio. L'attacco non è molto rapido e possiede un discreto raggio d'azione. Per evitarlo è necessario allontanarsi dal nemico.

.. Contatto [3 PV]

Il D-1000 è un gigantesco automa verde danneggiato, controllato da un drone volante sferico. Il boss si sposta volando ed è piuttosto aggressivo. La stanza dove si svolge lo scontro è di grandi dimensioni perciò potrete evitare con facilità gli assalti del boss. Per poter danneggiare il D-1000 dovrete colpire il suo corpo con il Super Colpo dell'X-Buster oppure con la Z-Saber. In alternativa, riuscendo a danneggiare il drone sferico, il boss cadrà sul pavimento e subirà 8 PV di danno.

Durante lo scontro, il D-1000 rimarrà quasi sempre alla vostra stessa altezza, per colpirvi poi con la Carica: rimanete sempre su una parete e lasciatevi cadere da essa per evitare l'assalto del boss. Una volta atterrati, usate lo Scatto per raggiungere il muro opposto, scalatelo e colpite il drone sferico. Questi svanirà per qualche istante per poi ricomparire alle spalle del boss: sfruttate il periodo di tempo in cui il D-1000 viene risollevato dal pavimento per passargli da sotto con lo Scatto ed attaccare nuovamente il drone.

|| Il D-1000 viene sconfitto ed i suoi resti giacciono al suolo. Tra lo stupore || generale, improvvisamente compare una sorta di copia viola di Zero che || attacca i resti del boss per poi svanire subito. Dopo qualche secondo giunge || High Max, un automa che sta indagando su queste apparizioni improvvise di || Zero. High Max, ritenendo ci sia un legame tra questi fenomeni ed 'X', || decide di attaccare il Robot blu.

Durante questo scontro non avrete modo di ferire High Max perciò lasciatevi sconfiggere da lui per proseguire l'avventura.

|| High Max rimane deluso dalle capacità del Maverick Hunter perciò si || allontana annunciando che sarà lui a distruggere Zero. 'X', sconfitto e || turbato dall'accaduto, decide di tornare alla Base degli Hunter.

=====

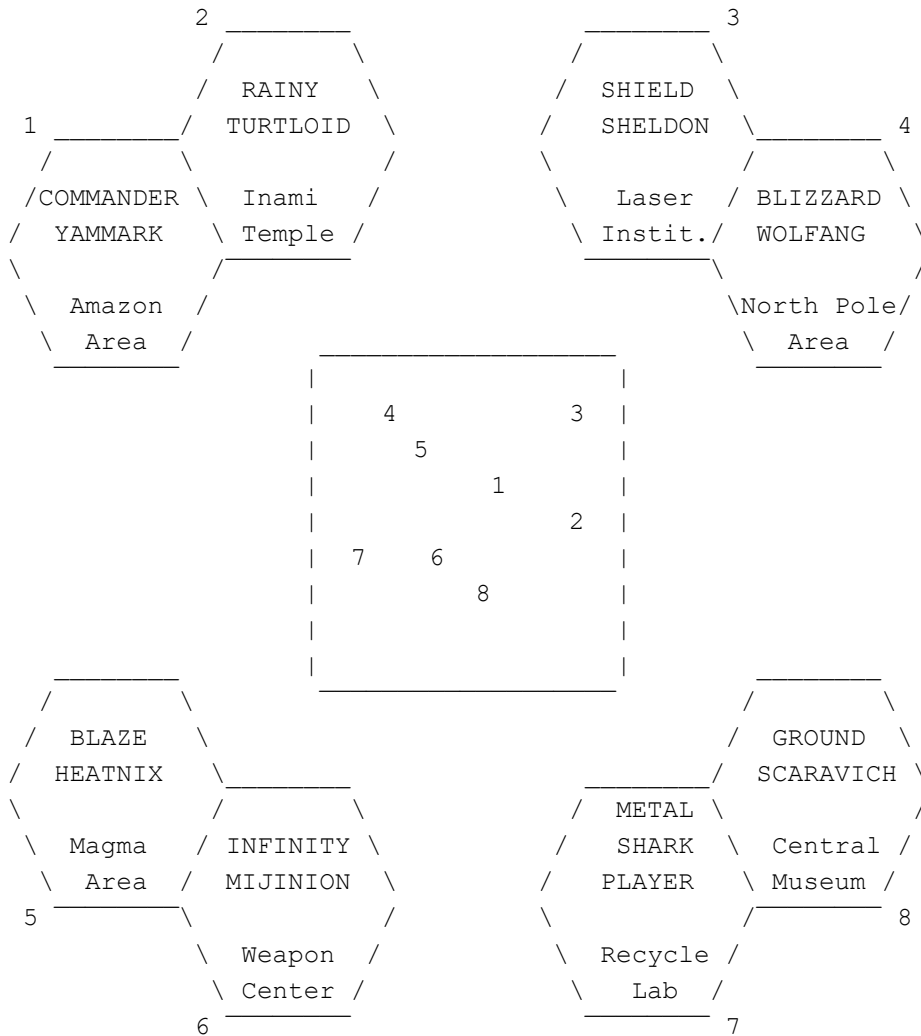
INTERMEZZO

[@8XMZ]

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

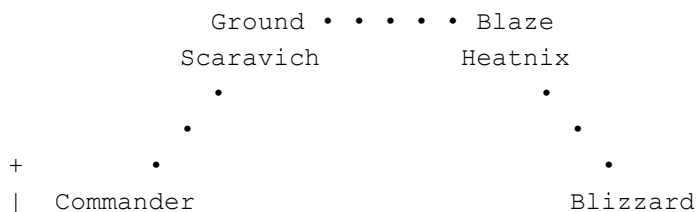
|| Qualche giorno dopo, Izoc, un repleid scienziato, tiene un comizio in
 || pubblico durante il quale accusa queste misteriosi apparizioni di Zero di
 || essere la causa scatenante del fenomeno noto come "Nightmare". Esso causa il
 || malfunzionamento dei repleid, se non la loro autodistruzione. Per indagare a
 || fondo sul Nightmare, Izoc ha formato una squadra di investigatori, con a
 || capo High Max, la quale controllerà le località dove il fenomeno è più
 || attivo, invitando altri repleid ad unirsi alla sua causa. I Maverick Hunter
 || tuttavia sono dubbiosi riguardo le vere intenzioni di Izoc e decidono di
 || indagare sul fenomeno Nightmare in maniera autonoma.

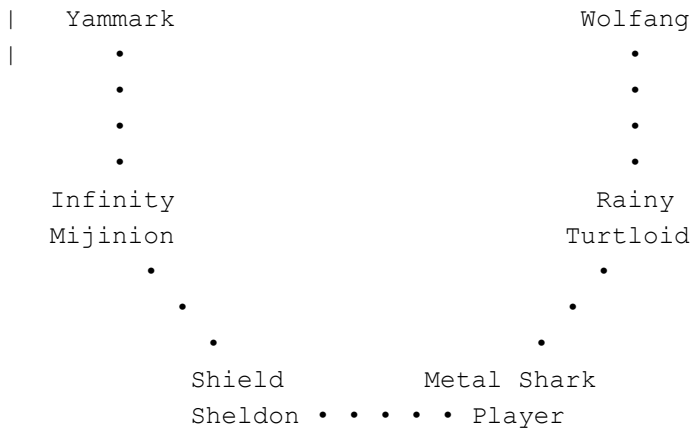
Ora apparirà la schermata generale delle località:



Dopo aver selezionato un Maverick potrete scegliere l'Armatura da indossare durante l'esplorazione della rispettiva località. Una volta sconfitto un boss, il suo ritratto in questa schermata si oscurerà ma potrete sempre tornare nella sua località. Se il volto del boss è colorato di rosso, vuol dire che nella rispettiva località è presente un nuovo Fenomeno Nightmare.

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





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. Ground Scaravich è vulnerabile allo Yammar Option, ricevuto dopo aver eliminato Commander Yammark; Blaze Heatnix è vulnerabile al Ground Dash, che si ottiene una volta sconfitto Ground Scaravich e così via)

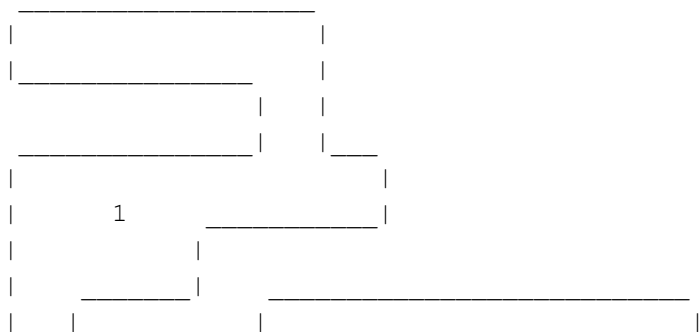
La soluzione seguente inizia il percorso da Commander Yammark tuttavia, dopo la località di Ground Scaravich, si è scelto di esplorare direttamente quelle di Rainy Turtloid e di Metal Shark Player. Questa deviazione dal percorso standard renderà molto più semplice il completamento della località di Blaze Heatnix, la quale presenta diversi mini boss ostici da affrontare.

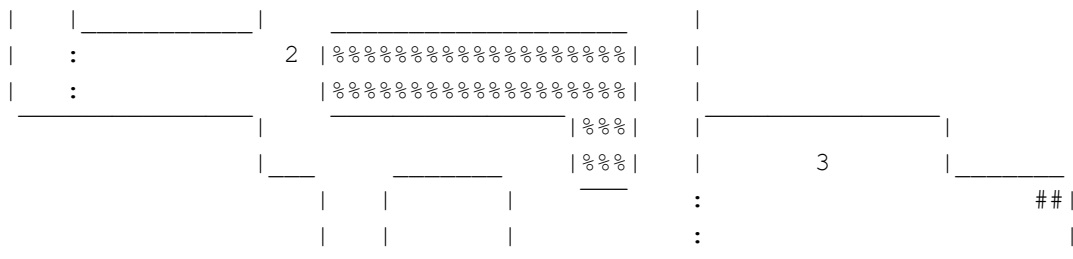
Se non viene specificato diversamente, esplorate le località equipaggiando sempre la Falcon Armor. In questa sezione si terrà conto dell'esplorazione delle località, senza però accedere nelle rispettive Aree Segrete, le quali verranno analizzate a parte, dopo le otto località dei Maverick.

```

=====
AMAZON AREA - Commander Yammark                                [@8X01]
===== 'X' =====
REPLOID                                                         NEMICI
Araki      (...)          Caterpiride          [ 4 pg]
Goken     (Super Recover) Killer Moth          [ 3 pg]
Hanse     (...)          Nightmare Insect [11 pg]
Kuborina  (Kuborina)     Nightmare Virus [ 4 pg]
Mah 01404 (Life Up)      Worm Sniper          [ 6 pg]
Ryo       (...)
Satton    (Energy Up)
Suketorm  (...)
Toshiji   (...)
Yars      (...)
Yonoji    (...)
Yoshimu   (...)
OGGETTI
[B2] Cuore
[B1] Stivali Blade

```





B1 Una volta iniziata l'esplorazione di questa località, procedete verso destra sino ad incontrare un lombrico grigio corazzato, il Caterpiride. Questo nemico possiede sul suo dorso una pedana sulla quale potrete stazionare senza subire danni. Ignorate perciò i Caterpiride e seguite il percorso per trovare il reloid MAH 01404. Successivamente incontrerete il Nightmare Insect, una sorta di grossa mantide in grado di scagliare lame boomerang e di rigenerarsi. Eliminatelo rapidamente con il Super Colpo dell'X-Buster e superatelo prima che possa rigenerarsi. Non entrate subito nella zona inferiore bensì scalate il gradino in alto a destra per salvare il reloid SUKETORM.

Scendete poi nel condotto e troverete subito sulla destra una Killer Moth. La farfalla cercherà di rimanere sempre sopra di voi per colpirvi con la sua Polvere: non datele l'opportunità di attaccare ed eliminatela subito con la Z-Saber. Giunti sul pavimento, distruggete il Nightmare Insect sulla destra e procedete verso est per accedere in una caverna dove sono situati il reloid SATTON e la capsula degli STIVALI BLADE. Tornate indietro e questa volta avanzate in direzione ovest e dal pavimento comparirà un Worm Sniper. Il nemico aprirà il fuoco dalla sua estremità perciò colpitelo non appena emerge, per non dargli l'opportunità di attaccare.

Più avanti affronterete un Nightmare Virus. Questo nemico fluttuante è molto particolare: è in grado di attraversare i muri e gli ostacoli, può infettare i Reloid in maniera irreversibile, trasformandoli in Reloid Maverick, e dopo essere stato distrutto rilascia la Nightmare Soul, una sfera azzurra che può aumentare il vostro Grado. Per questo motivo siate sempre molto rapidi nell'eliminare un Nightmare Virus, attaccandolo dalla distanza con il Super Colpo dell'X-Buster.

Procedete verso sinistra, superando il Nightmare Insect, e posizionatevi sul Caterpiride successivo. Da qui saltate verso nord est e scalate il gradino per salvare poi il reloid YONOJI. Tornate giù ed eliminate il Nightmare Insect sulla sinistra: mentre il nemico si sta ancora rigenerando, saltate sulla sua sporgenza e recuperate il reloid RYO. Proseguite la discesa, facendovi strada tra i Nightmare Virus, per entrare nella sezione successiva.

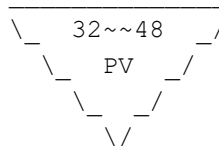
B2 Dopo essere giunti nelle caverne, procedete verso destra sino ad arrivare ad un bivio. Per ora non potrete esplorare il percorso superiore perciò scendete in quello inferiore. Seguite il sentiero e caricate il Super Colpo dell'X-Buster per eliminare subito il Nightmare Virus: una volta fatto, superate l'apertura nel pavimento e salvate il reloid YOSHIMU. In seguito scendete nel condotto e sconfiggete rapidamente l'altro Nightmare Virus: qui troverete i reloid ARAKI a destra, KUBORINA a sinistra, ed il CUORE.

Tornate in superficie ed ora troverete diverse spine lungo il pavimento. Per poterle attraversare incolumi, salite sui Caterpiride e fatevi trasportare da loro. Eliminate le Killer Moth per rendere più semplice il cammino e procedete con cautela sui dorsi dei vari lombrichi, soprattutto quando dovrete scendere lungo i gradoni. Infine raggiungete l'ultima sezione della località.

B3 Una volta tornati all'aperto, troverete un grande precipizio con una serie di pedane sospese. Dovrete saltare con cautela da una all'altra, stando attenti ai vari Nightmare Insect presenti. Procedete prima verso destra e da qui recatevi nella zona più a nord ovest per salvare il reloid GOKEN. Tornate indietro e stavolta, sul lato orientale di questa sezione, troverete il reloid HANSE e TOSHIJI. Successivamente raggiungete l'angolo di nord est per salvare il reloid YARS ed infine entrate nel cancello per accedere alla stanza del boss.

*** COMMANDER YAMMARK ***

X-BUSTER		Z-SABER di 'X'		ARMI DI 'X'	nor	sup
giallo	1	Fendente	2	Ground Dash	2	2
verde	1	Aereo	2	Guard Shell	.	2
sfera	4	Muro	2	Ice Burst	2	1
				Magma Blade	2	2
FALCON ARMOR		SHADOW ARMOR		Metal Anchor	2	2
Laser	4	Shuriken	1	Meteor Rain	2	2
Scatto	.	Enzukirin	2	< Ray Arrow	5	8
Giga	1	Giga	8	Yammar Option	.	.
					.	.
BLADE ARMOR		ULTIMATE ARMOR				
Celeste	2	Plasma	4			
S-Saber	2	3	Nova	8		
Mach	2					
Giga	8					



ATTACCHI

1. Assalto verticale [2 PV]

Commander Yammark si posiziona accanto ad una parete laterale e lascia oscillare verticalmente le sue Libellule. Ognuna di esse è in grado di scagliare un proiettile che attraversa tutto lo schermo in orizzontale. L'attacco è piuttosto rapido e copre una vasta area. Per evitarlo bisogna accovacciarsi e distruggere i proiettili usando le Armi.

2. Bombardamento [2 PV]

Commander Yammark posiziona le Libellule in fila indiana dietro di lui ed inizia ad inseguire il personaggio. Nel caso in cui il Robot si trovi al di sotto della fila di Libellule, esse rilasciano verticalmente una bomba che esplose al contatto. L'attacco non è molto rapido ma copre una vasta area. Per non subire danni è consigliato scalare la parete più vicina ed eseguire il Super Rimbalzo per oltrepassare ogni volta il boss.

3. Carica frontale [2 PV]

Commander Yammark attraversa orizzontalmente lo schermo mentre le sue Libellule aprono ripetutamente il fuoco. L'attacco è piuttosto rapido e copre una vasta area. Per evitarlo bisogna scalare la parete più vicina ed oltrepassare il boss con il Super Rimbalzo.

4. Libellule [2 PV]

Commander Yammark richiama attorno a sé una serie di libellule che utilizza poi per attaccare. Il boss può generare dalle tre alle sei libellule, a seconda dei PV in suo possesso: più danni Commander Yammark subisce, più libellule è in grado di produrre. Esse possono venire distrutte dalle Armi ma il boss è sempre in grado di rigenerarle.

.. Contatto [4 PV]

Commander Yammark è una grossa libellula umanoide. Il nemico si sposta volando e non è molto aggressivo. La stanza dove si svolge lo scontro è di grandi dimensioni perciò potrete evitare con facilità gli assalti del boss. Il nemico utilizza le sue Libellule per attaccare, le quali possono venire distrutte, tuttavia Commander Yammark è in grado di rigenerarle in pochi secondi.

Rimanete lontani dal boss, accovacciatevi ed aprite ripetutamente il fuoco con l'X-Buster: in questo modo potrete sia danneggiare Commander Yammark, sia distruggere i proiettili delle sue Libellule. Interrompete l'assalto non appena il boss vi viene incontro, oltrepassatelo con un Super Rimbalzo e poi riprendete ad attaccarlo, sempre rimanendo accovacciati.

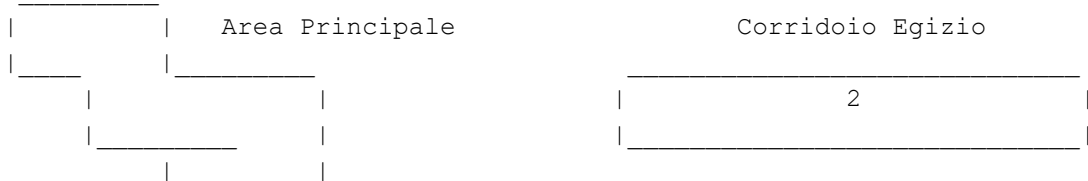
Usando il Ray Arrow, il boss subirà un danno pari a 5 PV per ogni colpo subito inoltre rimarrà temporaneamente stordito. In alcuni casi, l'Arma sarà in grado anche di interrompere gli attacchi di Commander Yammark.

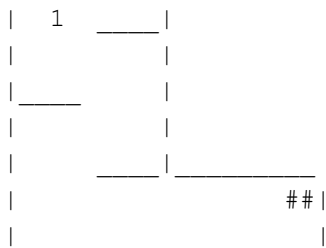
```
#####
#
#   Dopo aver sconfitto il boss riceverete l'arma YAMMAR OPTION, #
#   alla quale risulta debole Ground Scaravich.                 #
#                                                                    #
#####
```

```
|| Izoc comunica a Gate la sconfitta di un investigatore ad opera di 'X'.
|| Il capo ricercatore è incuriosito dalle capacità del Robot blu ed ordina ad
|| Izoc di tenere d'occhio il Maverick Hunter. I due discutono dei risultati di
|| alcuni esperimenti che riguardano High Max e la possibilità di controllare
|| tutti i Reploid del pianeta. In aggiunta, Izoc pare essere molto interessato
|| a ritrovare il corpo di Zero.
```

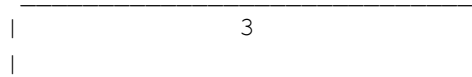
```
=====
CENTRAL MUSEUM - Ground Scaravich [08X02]
===== 'X' =====
```

REPLOID		NEMICI	
Bad	(Quick Charge)	Nightmare Virus	[4 pg]
Chop	(...)	Totem Exit	[11 pg]
Dungar	(...)	Totem Gate	[30 pg]
Gold	(...)		
Haven 7	(...)	OGGETTI	
Home	(Energy Up)	[C5] Cuore	
Koi	(...)	[C7] Elmo Blade	
May	(...)		
Megami	(...)		
Phantom	(...)		
PL 98	(Life Up)		
Reyher	(...)		
Ryno	(...)		
Tsuki	(Speedster)		
Ulta	(...)		

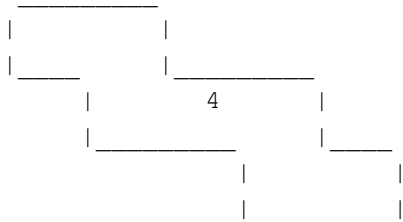




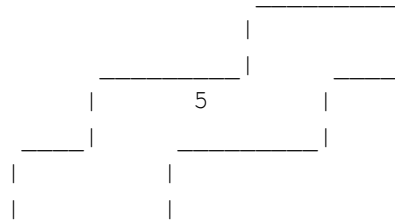
Strettoie Egizie



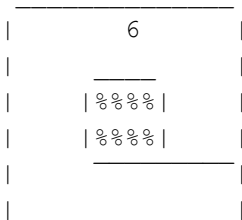
Discesa Spaziale



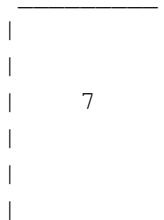
Salita Spaziale



Anello Fossili



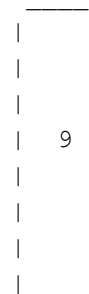
Salone Fossili



Acquario
Rampe



Acquario
Pedane



Il Central Museum è formato da una serie di stanze, tutte collegate all'Area Principale. In quest'ultima incontrerete quattro sagome celesti, i Totem Gate: attraversandone una, verrete teletrasportati automaticamente in una stanza casuale. Per tornare nell'Area Principale dovrete distruggere un cilindro arancione, il Totem Exit, situato al termine del percorso della stanza casuale che starete esplorando. All'interno delle varie camere compariranno alcuni frammenti di roccia, a forma di sfere o di cubi, che si lanceranno contro di voi e che potrete distruggere usando le Armi. Può capitare che le stanze del Central Museum subiscano qualche variazione: un muro più alto del solito, oppure una colonna mancante e così via.

C1 [AREA PRINCIPALE] Scendete lungo la gradinata e proseguite verso destra sino ad incontrare la prima sagoma celeste. Dopo essere tornati dalla prima sala, ora dovrete affrontare il Totem Gate vero e proprio. All'inizio eliminate le teste fisse inferiori con lo Yammar Option. Una volta fatto, allontanatevi subito dal Totem Gate per evitare l'assalto della testa d'aquila. Distruggere quest'ultima con il Super Colpo dell'X-Buster e poi usate nuovamente questa Arma per demolire le teste rimanenti con il giusto tempismo.

In seguito scendete al piano inferiore ed attraversate la sagoma successiva. Una volta rientrati in questa camera, eliminate il Totem Gate, raccogliete il Globo Arancione medio e procedete sino alla prossima sagoma. Dopo essere tornati dalla terza stanza, sconfiggete il Totem Gate successivo ed entrate nell'ultima sagoma. In seguito, prima di accedere alla sala del boss, dovrete eliminare il Totem Gate, rimanendo appesi alle funi: state molto attenti alle spine situate sul suolo e distruggete subito le teste superiori. Per eliminare quelle inferiori, attivate lo Yammar Option e raggiungete il nemico con il giusto tempismo, aprendo anche il fuoco con l'X-Buster.

C2 [CORRIDOIO EGIZIO] Procedete verso destra, eliminando il Nightmare Virus, e fate attenzione alle spine sul pavimento. Seguite il percorso e successivamente utilizzate il Super Colpo dell'X-Buster per demolire il blocco fragile e salvare il reloid GOLD, prima che venga infettato dal Nightmare Virus presente nelle immediate vicinanze. Fatevi strada tra i nemici, schivando i frammenti di roccia, ed infine distruggete il Totem Exit per tornare nell'Area Principale.

C3 [STRETTOIE EGIZIE] Distruggete il primo blocco fragile ed oltrepassate le spine. Seguite il percorso e, dopo aver demolito il secondo blocco fragile, caricate il Super Colpo dell'X-Buster ed eliminate subito il prossimo Nightmare Virus, prima che possa infettare il reloid ULTA. Dopo averlo fatto, recuperate l'automa. Procedete verso destra sino ad arrivare in una zona con diverse colonne: scivolate lungo quella che sporge dal soffitto e, non appena perdetevi la presa, eseguite subito uno Scatto Aereo in direzione est per oltrepassare il precipizio e poi scalare la colonna successiva. Usate lo stesso procedimento per superare gli ostacoli successivi e, lungo il percorso, salverete anche il reloid KOI. Infine distruggete il Totem Exit per tornare nell'Area Principale.

C4 [DISCESA SPAZIALE] Iniziate a percorrere la prima rampa e, giunti al precipizio, lasciatevi scivolare lungo la parete sinistra. Da qui saltate in direzione est per salvare il reloid MEGAMI. Una volta arrivati al precipizio successivo, ripetete la stessa procedura e recupererete così il reloid PL 98. Successivamente fatevi strada tra i Nightmare Virus e demolite il Totem Exit per tornare nell'Area Principale.

C5 [SALITA SPAZIALE] Procedete lungo il percorso e, dopo aver demolito il primo blocco fragile, recuperate il reloid HAVEN 7. Fatevi strada tra i Nightmare Virus, sino ad arrivare all'ultimo precipizio. Una volta qui, scivolate lungo il suo lato sinistro ed eseguite il Super Rimbalzo per salvare il reloid TSUKI. Tornate in superficie e, poco prima di raggiungere la fine del percorso, raccogliete il CUORE. Infine distruggete il Totem Exit per rientrare nell'Area Principale.

C6 [ANELLO FOSSILI] Salite sulla scaletta e procedete verso sinistra, facendovi strada tra i Nightmare Virus e stando attenti alle spine. Seguite il percorso, scendendo lungo il sentiero occidentale ed intanto caricate il Super Colpo dell'X-Buster. Una volta arrivati al piano più basso, eliminate subito il Nightmare Virus situato sulla destra e recuperate la Nightmare Soul. In seguito scivolate lungo il bordo occidentale del condotto ed eseguite un piccolo salto per salvare il reloid MAY. Successivamente procedete attraverso il percorso e, per superare il precipizio, scivolate lungo il bordo destro, saltate ed usate lo Scatto Aereo: in questo modo riuscirete a salvare anche il reloid BAD. Infine raggiungete l'angolo di sud ovest e distruggete il Totem Exit per tornare nell'Area Principale.

C7 [SALONE FOSSILI] Una volta entrati in questa sala, noterete in alto a destra la capsula dell'ELMO BLADE: saltate sulla pedana più vicina per raggiungerla e salvare nel frattempo anche il reloid DUNGAR. Dopo averlo fatto procedete verso l'alto, lungo il percorso accanto alla parete occidentale, ed eliminate i due Nightmare Virus. In seguito raggiungete l'angolo di nord ovest e recuperate il reloid RYNO. Successivamente avanzate verso sinistra,

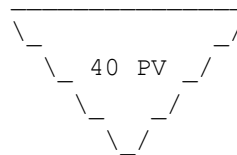
facendovi strada tra i Nightmare Virus e distruggete il Totem Exit per tornare nell'Area Principale.

C8 [ACQUARIO RAMPE] In questa stanza dovrete procedere verso sud, facendovi strada tra i Nightmare Virus presenti. Tenete sempre pronto il Super Colpo dell'X-Buster per eliminare rapidamente i nemici e per demolire anche i blocchi fragili che ostruiscono il cammino. In cima alla seconda discesa troverete il reloid CHOP, proprio accanto alla parete occidentale. Proseguite la discesa e, superata la quarta rampa, noterete sulla destra il reloid HOME fluttuare accanto al muro. Prima di salvarlo però eliminate i vari Nightmare Virus che potrebbero infettarlo. Infine distruggete il Totem Exit per tornare nell'Area Principale.

C9 [ACQUARIO PEDANE] Iniziate la salita, saltando da una piattaforma all'altra e, lungo il percorso, troverete subito il reloid PHANTOM sulla sinistra. Procedete verso nord, facendovi strada tra i Nightmare Virus e, giunti alla sommità della stanza, recatevi nell'angolo di nord est per salvare il reloid REYHER, prima che venga infettato da un Nightmare Virus. Dopo averlo fatto, demolite il Totem Exit per tornare nell'Area Principale.

*** GROUND SCARAVICH ***

X-BUSTER		Z-SABER di 'X'		ARMI DI 'X'	nor	sup		
giallo	1	Fendente	2	Ground Dash	.	.		
verde	1	Aereo	2	Guard Shell	.	2		
sfera	4	Muro	.	Ice Burst	2	1	2	
				Magma Blade	2	2	2	
FALCON ARMOR		SHADOW ARMOR		Metal Anchor	2		2	
Laser	4	Shuriken	1	Meteor Rain	2		2	
Scatto	.	Enzukirin	2	Ray Arrow	2		8	
Giga	1	Giga	8	< Yammar Option	5	5	5	8
BLADE ARMOR		ULTIMATE ARMOR						
Celeste	2	Plasma	4					
S-Saber	2	Nova	8					
Mach	2							
Giga	8							



ATTACCHI

1. Masso enorme [16 PV]

Ground Scaravich attraversa tutto il pavimento facendo rotolare un masso di dimensioni enormi. L'attacco è discretamente rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario oltrepassare il boss sfruttando le funi. Usando le Armi è possibile demolire il Masso. Nel caso in cui la roccia sia di colore viola, non sarà consentito distruggerla.

2. Masso grande [8 PV]

Ground Scaravich attraversa tutto il pavimento facendo rotolare un masso di grandi dimensioni. L'attacco è discretamente rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario oltrepassare il boss sfruttando le funi. Usando le Armi è possibile demolire il Masso. Nel caso in cui la roccia sia di colore viola, non sarà consentito distruggerla.

3. Masso medio [6 PV]

Ground Scaravich attraversa tutto il pavimento facendo rotolare un masso di

medie dimensioni. L'attacco è discretamente rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario oltrepassare il boss saltando oppure aggrapparsi alle funi. Usando le Armi è possibile demolire il Masso. Nel caso in cui la roccia sia di colore viola, non sarà consentito distruggerla.

4. Masso piccolo [4 PV]

Ground Scaravich attraversa tutto il pavimento facendo rotolare un masso di piccole dimensioni. L'attacco è discretamente rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario oltrepassare il boss saltando. Usando le Armi è possibile demolire il Masso. Nel caso in cui la roccia sia di colore viola, non sarà consentito distruggerla.

5. Proiettile [4 PV]

mentre spinge un Masso qualsiasi, Ground Scaravich può fermarsi e scagliare in orizzontale un proiettile viola. L'attacco non è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitare è necessario oltrepassare il proiettile saltando.

6. Calcio [variabile]

mentre spinge un Masso qualsiasi, Ground Scaravich può fermarsi e colpirlo con un calcio, scagliandolo in avanti. Il Masso può muoversi lungo una traiettoria parabolica oppure rimbalzare più volte sul pavimento. L'attacco è piuttosto rapido e copre una vasta area. Per non subire danni, nel primo caso bisogna allontanarsi il più possibile dal nemico ed accovacciarsi; nel secondo caso invece bisogna eseguire lo Scatto per oltrepassare il Masso, quando questi si trova in aria. I danni causati dal Calcio sono gli stessi provocati dal contatto con i Massi.

.. Contatto [4 PV]

Ground Scaravich è uno scarabeo umanoide. Il boss si sposta camminando sulle mani ed è discretamente aggressivo. La stanza dove si svolge lo scontro è di grandi dimensione, priva di pareti laterali e possiede due coppie di funi orizzontali nella zona superiore dello schermo. Ad ogni turno Ground Scaravich attraversa il pavimento, spingendo o calciando un Masso dalle dimensioni variabili.

Posizionatevi al centro della stanza, caricate il Super Colpo dell'X-Buster ed attendete che il boss compaia sullo schermo. Oltrepassatelo con un salto oppure sfruttate le funi ed in seguito attaccatelo alle spalle.

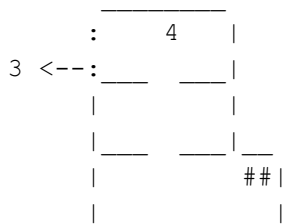
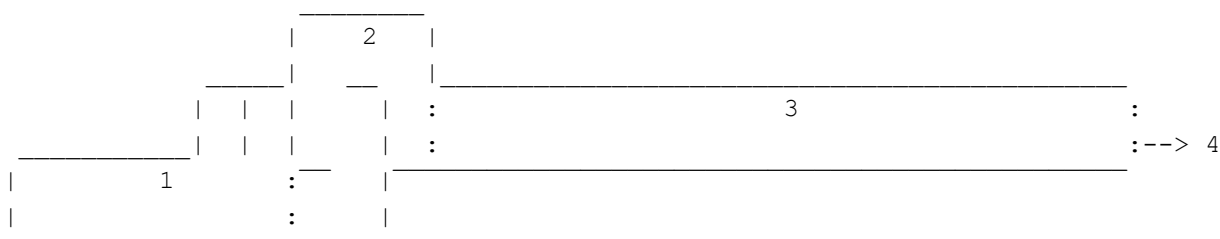
Usando lo Yamar Option, il boss subirà un danno pari a 5 PV per ogni colpo subito dalle libellule o dai proiettili. Ground Scaravich inoltre rimarrà temporaneamente stordito ed in seguito si posizionerà dall'altro lato del Masso spinto.

```
#####  
#                                                                 #  
#   Dopo aver sconfitto il boss riceverete l'arma GROUND DASH,  #  
#   alla quale risulta debole Blaze Heatnix.                    #  
#                                                                 #  
#####
```

Il percorso delle debolezze dei Maverick ora prevedrebbe di esplorare la località di Blaze Heatnix. Tuttavia essa contiene diversi mini boss che adesso sarebbero piuttosto complicati da eliminare. Per questo motivo per ora si salterà sia la località di Blaze Heatnix che quella di Blizzard Wolfgang e si

esplorerà direttamente quella di Rainy Turtloid.

```
=====
INAMI TEMPLE - Rainy Turtloid                                     [@8X03]
===== 'X' =====
REPLOID                                                           NEMICI
Akemi (...)              Batton Bone B81           [ 1 pg]
Mayu (...)               Monbando                   [11 pg]
Meeka (...)             Nightmare Virus            [ 4 pg]
Miho (...)              Sea Attacker ST           [ 2 pg]
Nassy (...)            Weather Analyze         [11 pg]
Natsue (...)          Weather Analyze Core    [ 6 pg]
Obin (...)
Omy (...)
Sakura (...)
```



D1 Una volta iniziata l'esplorazione della località, procedete verso est e sarete assaliti subito da un Sea Attacker ST. Questi nemici emergono dall'acqua e si lanciano in orizzontale contro di voi: usate il Super Colpo dell'X-Buster per eliminarli oppure oltrepassateli saltando. Superate i diversi precipizi sino ad entrare in un edificio.

Al suo ingresso troverete un dispositivo sul pavimento: ogni volta che vi salirete sopra, i vostri PV verranno completamente ripristinati. Da ora in poi, in ogni sezione si attiverà la pioggia acida, la quale vi causerà gradualmente danni. Per poterla interrompere dovrete distruggere il Weather Analyze, quella sorta di missile grigio posizionato sul pavimento. Tuttavia il dispositivo è protetto da una barriera che verrà disattivata solo dopo aver demolito i quattro nuclei disposti all'interno della sezione, i Weather Analyze Core.

Distruggete il primo nucleo, posizionato accanto alle scale, poi percorretele per trovarne un altro in cima ad esse. Raggiungete la parte più alta della sezione e salvate il reloid NASSY, sulla sinistra, ed il reloid NATSUE, sulla destra. Scendendo le scale di destra troverete poi il terzo nucleo da eliminare. Infine tornate sul pavimento, distruggete il quarto nucleo e demolite il Weather Analyze per interrompere la pioggia acida. In seguito procedete verso est per accedere nella sezione successiva.

D2 Salite la rampa ed in cima ad essa troverete un grosso automa viola,

_____ il Monbando, il quale è in grado di proteggersi dai vostri attacchi. Per eliminarlo rapidamente usate la Z-Saber quando il nemico sta per colpirvi e, dopo averlo sconfitto, demolite il primo nucleo, posizionato alle sue spalle. Salite le scale e saltate da una pedana all'altra, sino a raggiungere la parete occidentale. Come già fatto in precedenza, affrontate il Monbando e poi distruggete il secondo nucleo.

In seguito recatevi nella zona superiore di questa sezione e scalate il muro di sinistra per salvare il reloid AKEMI. Percorrete la rampa, eliminando il Monbando ed il terzo nucleo, e poi saltate nel passaggio verticale successivo. Durante la discesa, avrete la possibilità di salvare in volo il reloid MAYU: nel caso in cui non vi riusciate, potrete sempre recuperarlo eseguendo un Super Rimbando dalla parete. Aprite il fuoco con l'X-Buster per colpire il quarto nucleo, mentre scivolote lungo il muro di sinistra, e poi demolite il Weather Analyze per interrompere la pioggia acida. In seguito procedete verso est per accedere nella sezione successiva.

_____ D3 _____ Ora dovrete percorrere un lungo sentiero dove sono presenti diversi precipizi. Durante il cammino state attenti ai Sea Attacker ST, i quali adesso potranno anche aprire il fuoco contro di voi, ed ai Battone Bone B81. Questi ultimi sono pipistrelli meccanici che lasceranno cadere una bomba su di voi: saltate ed usate l'X-Buster per eliminarli facilmente. Avanzate con cautela da una pedana all'altra e distruggete il primo nucleo.

Più avanti troverete una zona con diverse colonne mobili: posizionatevi sulla prima e poi lasciatevi trasportare dalla seconda, la quale andrà ad allinearsi con la successiva ed in seguito tornerà indietro. Per poter proseguire, attendete che le due colonne siano allineate ed eseguite un salto verso destra, premendo subito dopo la direzione Sinistra, in modo tale da scivolare poi lungo la colonna più alta. Giunti all'allineamento successivo, posizionatevi nella parte più bassa della colonna seguente ed in questo modo riuscirete a salvare il reloid OBIN.

Superata anche l'ultima colonna, atterrate sulla pedana e distruggete il secondo nucleo. Seguite il percorso, curandovi con i vari Globi Arancioni incontrati, e demolite anche il terzo nucleo. Saltate da una pedana all'altra e più avanti troverete il reloid MEEKA in acqua: per poterlo recuperare, lasciatevi scivolare lungo il lato sinistro della pedana posizionata sopra di lui. Fatevi strada tra i nemici, demolite il quarto nucleo ed infine demolite il Weather Analyze per interrompere la pioggia acida. Entrate poi nell'ultima sezione.

_____ D4 _____ All'interno di questa caverna troverete le funi verticali per spostarvi facilmente tra i vari piani. Partendo dal basso, i quattro nuclei sono situati:

- piano terra, lato sinistro (accanto al reloid OMY)
- piano terra, lato destro
- primo piano, lato sinistro (accanto al reloid SAKURA)
- secondo piano, lato destro (accanto al reloid MIHO)

Infine distruggete il Weather Analyze, situato al primo piano, sul lato destro, ed entrate nella stanza del boss.

*** RAINY TURTLOID ***

X-BUSTER	Z-SABER di 'X'	ARMI DI 'X'	nor	sup
giallo 1	Fendente 2	Ground Dash	2	2

verde	1	Aereo	2	Guard Shell	.		2	
sfera	4	Muro	2	< Ice Burst	5	3	8	
				Magma Blade	2	2	2	
FALCON ARMOR		SHADOW ARMOR		Metal Anchor	2		2	
Laser	4	Shuriken	1	Meteor Rain	.		.	
Scatto	.	Enzukirin	2	4	Ray Arrow	2	8	
Giga	1	Giga	8	Yammar Option	2	2	1 2	
BLADE ARMOR		ULTIMATE ARMOR						
Celeste	2	Plasma	4					
S-Saber	3	3	Nova					8
Mach	2							
Giga	8							

ATTACCHI

1. Carica impetuosa [6 PV]

+ Bolle d'acqua [4 PV]

Rainy Turtloid si chiude nel suo guscio e si lancia per quattro volte contro le pareti laterali, in maniera alternata. Contemporaneamente il boss scaglia in aria una serie di sfere d'acqua che poi ricadono sul pavimento. L'attacco è piuttosto rapido e copre una vasta area. La Carica non solo può causare danni al contatto ma è in grado anche di far perdere la presa al Robot, nel caso in cui questi si trovi sulla parete. Per evitare questo attacco bisogna scalare ogni volta il muro più lontano e superare Rainy Turtloid con il Super Rimbalzo, facendo attenzione a passare negli spazi vuoti tra una Bolla e l'altra.

2. Carica rotante [6 PV]

Rainy Turtloid si chiude nel suo guscio e rotola per quattro volte contro il personaggio. Il boss può muoversi in orizzontale, in verticale oppure lasciarsi cadere. L'attacco è piuttosto rapido e copre una vasta area. Per evitarlo bisogna scalare ogni volta la parete più lontana e superare Rainy Turtloid con il Super Rimbalzo, non appena questi inizia a muoversi.

3. Missili [4 PV]

Rainy Turtloid scaglia dal dorso una raffica di missili che si muove gradualmente in direzione del personaggio. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario scalare la parete più lontana inoltre è possibile distruggere i Missili con le Armi.

.. Contatto [6 PV]

Rainy Turtloid è un'enorme tartaruga umanoide. Il boss si sposta rotolando ed è piuttosto aggressivo. Per poter danneggiare Rainy Turtloid è necessario prima demolire le due gemme verdi presenti sul suo guscio e ciò è possibile solo quando il boss è immobile sul pavimento. Tuttavia, dopo diversi secondi, Rainy Turtloid le rigenererà. La stanza dove si svolge lo scontro è di grandi dimensioni tuttavia dovrete essere ugualmente precisi nello schivare gli attacchi nemici.

Nella fase iniziale dello scontro, quando Rainy Turtloid è immobile sul pavimento usate il Fendente Aereo della Z-Saber per distruggere i Missili e contemporaneamente danneggiare le due gemme sul guscio. Qualche istante dopo la fine della raffica, allontanatevi subito dal nemico e preparatevi a fuggire più volte da lui, scalando le pareti ed eseguendo il Super Rimbalzo. Una volta che il boss si sarà fermato, riprendete subito ad attaccarlo con il Fendente Aereo della Z-Saber. Per ferire Rainy Turtloid, colpitelo più volte con il Fendente verticale, prima di evitare nuovamente la sua Carica rotante.

Dopo aver perso diversi PV, il boss smetterà di inseguirvi tuttavia inizierà a generare Bolle d'acqua dal suo guscio, mentre si lancia più volte contro le pareti laterali. La strategia per attaccarlo rimane la stessa ma ora dovrete essere molto più precisi nell'eseguire il Super Rimbalzo per passare negli spazi vuoti tra una Bolla e l'altra.

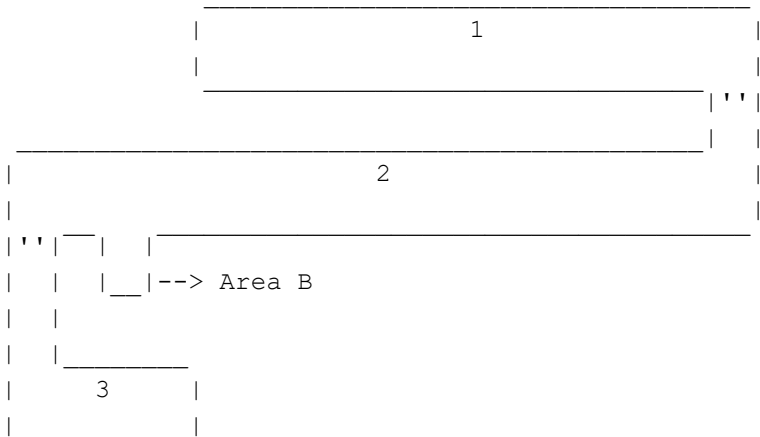
Usando l'Ice Burst, il boss subirà un danno pari a 5 PV per ogni colpo subito inoltre rimarrà temporaneamente stordito. Tuttavia è sconsigliato usare questa Arma per via del basso numero di munizioni presenti.

```
#####
#
#   Dopo aver sconfitto il boss riceverete l'arma METEOR RAIN, #
#   alla quale risulta debole Metal Shark Player.           #
#
#####
```

```
=====
RECYCLE LAB - Metal Shark Player                                     [08X04]
===== 'X' =====
```

REPLOID	NEMICI
Dajango (Saber Extend)	Junkroid [4 pg]
Dalihi (...)	Metall T [1 pg]
Devilish (...)	Nightmare Virus [4 pg]
Eiji (...)	• mini boss • Nightmare Pressure
Heizer (...)	
Kikuturk (Life Up)	OGGETTI
Leino (...)	[H4] Cuore
Malon (...)	
Miecha (...)	
Nakadai (...)	
Quappi (...)	
Wright (Energy Up)	
Zigzag (...)	

AREA A



H1 All'interno di tutta la località è presente lungo il soffitto un enorme compattatore che periodicamente si abbasserà di quota, perciò dovrete stare attenti a non rimanere schiacciati, accovacciandovi quando lo spazio disponibile sarà molto ridotto. Procedete verso destra e troverete una Probe Ride Armor. I comandi per usare questo veicolo sono:

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

Sino a quando rimarrete a bordo del veicolo, potrete ripristinare i vostri PV, raccogliendo oggetti curativi, non subirete danni dagli attacchi nemici tuttavia potrete ugualmente rimanere schiacciati dal compattatore. La Probe Ride Armor invece potrà ricevere circa 10 colpi prima di venire distrutta.

Eliminate il Junkroid e subito alle sue spalle potrete salvare il repleid HEIZER. Seguite il percorso, facendovi strada tra i nemici, e più avanti troverete un piccolo nemico dal casco arancione, il Metall T. Questo automa è in grado di proteggersi dai vostri attacchi mentre rimane immobile sotto il suo casco perciò colpitelo quando cammina. Alla destra del Metall T è presente il repleid QUAPPI. Nel caso in cui siate ancora a bordo della Probe Ride Armor, ora dovrete necessariamente scendere da essa per superare la pila di rottami.

Avanzate con cautela, eliminando i Junkroid e demolendo i rottami fragili. Dopo aver sconfitto il secondo Metall T, arriverete in una zona dove il compattatore scende sino a toccare il pavimento: in questo caso dovrete rifugiarvi in alcune buche presenti nel suolo. All'interno della prima di esse troverete il repleid ZIGZAG. Spostatevi solo mentre il compattatore si rialza e nella buca successiva sarà presente il repleid DALIHI mentre in quella accanto il repleid MALON. Ora caricate il Super Colpo dell'X-Buster e scattate verso l'ultima buca: rilasciate il proiettile per eliminare il Junkroid il prima possibile, senza dargli la possibilità di aprire il fuoco. Infine scendete le scale per raggiungere la sezione successiva.

H2 Avanzate in direzione ovest, facendovi strada tra i nemici e demolendo i rottami fragili. Più avanti noterete un blocco di metallo sporgere dal compattatore: esso potrà schiacciare voi oppure i nemici ma non potrà danneggiare i Repleid. Per questo motivo muovetevi con il giusto tempismo e salvate il repleid WRIGHT, eliminando prima il Nightmare Virus presente accanto a lui. Fate lo stesso per recuperare anche il repleid LEINO, situato sotto il blocco di metallo successivo.

In seguito eliminate i vari Metall T e, all'interno di una buca nel pavimento, troverete il repleid NAKADAI. Procedete verso sinistra per salvare il repleid MIECHA ed ora saranno presenti diversi blocchi di metallo consecutivi lungo il compattatore, perciò dovrete avanzare con maggiore cautela. Dopo aver superato i due cumuli di rottami situati sul pavimento, eliminate subito il Nightmare Virus e recuperate il repleid EIJI. Fatevi strada tra i nemici e più avanti troverete la scaletta nel pavimento. Ignorate per adesso la rimanente zona occidentale e scendete in quella inferiore, entrando poi nella colonna di luce azzurra.

AREA B

	4	:	5	##
		:		

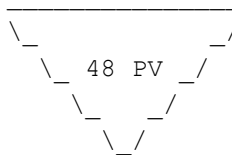
H4 Anche in tutta questa Area è situato un lungo compattatore, con la differenza che ora sul pavimento è presente un nastro trasportatore che si muoverà costantemente verso sinistra, perciò avanzate con la dovuta cautela.

Procedete in direzione est, facendovi strada tra i Metall T, e, dopo aver superato i cumuli di rottami, demolite i cubi fragili che vi verranno incontro oppure saltatevi sopra. Recuperate il reloid DEVILISH ed ora noterete che i blocchi metallici che sporgono dal compattatore possiedono anche le spine alla loro estremità inferiore, perciò dovrete stare attenti a non venirvi a contatto.

Seguite il percorso e, per superare il muretto acuminato, sfruttate il blocco metallico del compattatore: scalate il suo lato destro, attendete che si sollevi ed eseguite il Super Rimbalzo. In seguito accovacciatevi per non farvi schiacciare, superate le spine e recuperate il reloid KIKUTURK. Avanzate con cautela, evitando di rimanere schiacciati dal compattatore, e più avanti troverete altre spine sul pavimento. Per superarle, scalate il lato sinistro del blocco di metallo, attendete che si rialzi e, quando ciò avviene, lasciatevi cadere ed eseguite subito lo Scatto Aereo verso est. Poco più avanti troverete in una buca sia il CUORE che il reloid DAJANGO. Infine entrate nella zona successiva.

H5 Avanzate lungo il percorso e qui dovrete affrontare un mini boss.

mini boss: NIGHTMARE PRESSURE \			
X-BUSTER		Z-SABER di 'X'	FALCON ARMOR
giallo	3	Fendente	Laser
verde	7	Aereo	Scatto
sfera	6	Muro	Giga
BLADE ARMOR		SHADOW ARMOR	ULTIMATE ARMOR
Celeste	5	Shuriken	Plasma
S-Saber	4 3	Enzukirin	Nova
Mach	3	Giga	8
Giga	8		
ARMI DI 'X'	nor	sup	
Ground Dash	6	8	
Guard Shell	.	8	
Ice Burst	4 .	6	
Magma Blade	4 6	6	
Metal Anchor	6	6	
Meteor Rain	5	6	
Ray Arrow	4	8	
Yammar Option	5 6	4 6	



1. Pressa verticale [morte]

il Nightmare Pressure ritira i bracci ed abbassa verticalmente il proprio corpo. L'attacco è discretamente rapido e copre tutto lo schermo. Per non subire danni è necessario rimanere accovacciati sino a quando il nemico non si solleverà di nuovo.

2. Pressa orizzontale [8 PV]

il Nightmare Pressure cala la colonna di cubi ad un'estremità dello schermo e la fa muovere verso l'estremità opposta. Dal cubo interno più basso compare una spina, la quale, grazie allo spostamento della colonna, andrà a toccare la spina montata sul braccio più lontano del Nightmare Pressure. L'attacco non è molto rapido e copre una vasta area. Per non subire danni è necessario scalare il braccio più lontano.

3. Laser [6 PV]

da un cubo viola del Nightmare Pressure viene emesso in orizzontale un fascio di luce. L'attacco è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo bisogna scalare una parete laterale, se il Laser viene emesso dal cubo basso, oppure accovacciarsi, se esso viene scagliato da quello medio o alto.

4. Globo celeste [4 PV]

da un cubo azzurro del Nightmare Pressure viene scagliata una sfera di energia in direzione del personaggio. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per non subire danni è necessario superare il Globo saltando. Il Guard Shell non è in grado di respingere questo attacco.

5. Bomba sferica [2 PV]

il Nightmare Pressure rilascia sul pavimento una o più serie di quattro esplosivi che detonano al contatto. L'attacco non è molto rapido e possiede un discreto raggio d'azione. Per evitarlo bisogna oltrepassare saltando ogni esplosivo oppure scalare il braccio sinistro del nemico.

.. Contatto [8 PV]

si subiscono danni solo venendo a contatto con le spine montate alle estremità delle braccia del Nightmare Pressure oppure venendo schiacciati dalla colonna di cubi.

Il Nightmare Pressure è un nemico composto da un corpo rettangolare, che occupa la parte superiore dello schermo, da due braccia verticali munite di spine, posizionate alle estremità della stanza, e da una colonna formata da sei cubi, che il nemico cala periodicamente sul pavimento. Gli unici punti vulnerabili del Nightmare Pressure sono i tre cubi viola presenti all'interno della colonna. Nella stanza dove si svolge lo scontro è presente un nastro trasportatore sul pavimento perciò bisognerà rimanere sempre in movimento per non venire a contatto con la spina montata sul braccio di sinistra.

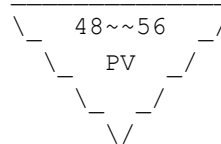
All'inizio dello scontro scalate continuamente il braccio sinistro in modo tale da evitare le Bombe sferiche ed attendete che il Nightmare Pressure faccia comparire la colonna. Non appena ciò accade saltate incontro ad essa e, prima che il nemico attacchi, usate il Fendente Aereo per danneggiare i cubi viola, seguito subito dopo dal Super Colpo dell'X-Buster. Può capitare che il Nightmare Pressure cali la colonna su di voi, per poi eseguire la Pressa orizzontale, anziché al centro della stanza: per non farvi sorprendere dal nemico, dopo che questi ha rilasciato la quarta Bomba sferica, eseguite subito il Super Rimbalzo per raggiungere il centro della sala.

Una volta distrutto i due cubi del lato sinistro, riprendete a scalare il braccio occidentale, in attesa della quarta Bomba sferica. In questo caso, dopo aver eseguito lo Scatto Aereo, atterrate e scattate verso est: se fatto con il giusto tempismo, vi ritroverete alla destra della colonna e da qui potrete colpire il cubo viola posizionato su questo lato.

Dopo aver sconfitto il Nightmare Pressure potrete accedere nella stanza del boss.

*** METAL SHARK PLAYER ***

X-BUSTER		Z-SABER di 'X'		ARMI DI 'X'	nor	sup		
giallo	1	Fendente	2	Ground Dash	2		2	
verde	1	Aereo	2	Guard Shell	.		2	
sfera	4	Muro	2	Ice Burst	2	1	2	
				Magma Blade	2	2	2	
FALCON ARMOR		SHADOW ARMOR		Metal Anchor	.		.	
Laser	4	Shuriken	1	< Meteor Rain	5		8	
Scatto	.	Enzukirin	2	Ray Arrow	2		8	
Giga	1	Giga	8	Yammar Option	2	2	1	2
BLADE ARMOR		ULTIMATE ARMOR						
Celeste	2	Plasma	4					
S-Saber	2	Nova	8					
Mach	2							
Giga	8							



ATTACCHI

1. Tuffo martello [8 PV]
Metal Shark Player salta in direzione del personaggio e poi si tuffa in verticale su di lui, sollevando rottami dal pavimento. L'attacco è molto rapido e possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarlo è necessario rimanere sempre in movimento; i rottami sono innocui invece.
2. Ancora rimbalzante [4 PV]
Metal Shark Player salta e conficca un'ancora in una parete laterale. Successivamente essa inizierà ad attraversare il pavimento, rimbalzando su di esso, per poi svanire automaticamente dopo qualche secondo. L'attacco non è molto rapido ma copre una vasta area. Per evitarlo è necessario oltrepassare l'ancora saltando oppure passandovi da sotto.
3. Evocazione Magna Centipede [4 PV]
+ Shuriken [4 PV]
Metal Shark Player evoca un millepiedi che si posiziona sul soffitto e da qui scaglia tre serie di Shuriken verso il pavimento ad angolazioni diverse. L'attacco è piuttosto rapido e copre un'area discreta. Per non subire danni bisogna allontanarsi il più possibile dal millepiedi ed usare lo Scatto per posizionarsi negli spazi vuoti tra uno Shuriken e l'altro.
4. Nuoto profondo [4 PV]
Metal Shark Player si immerge nel pavimento e si muove lungo di esso colpendo con la sua pinna dorsale e sollevando rottami. L'attacco è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo bisogna oltrepassare la pinna saltando oppure scalare le pareti; i rottami sono innocui invece.
5. Nuoto superficiale [4 PV]
Metal Shark Player si sposta strisciando e sollevando rottami. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo bisogna oltrepassare la pinna saltando oppure scalare le pareti; i rottami sono innocui invece.
- .. Contatto [4 PV]

Metal Shark Player è uno squalo umanoide armato con un'ancora. Il boss si sposta saltando oppure strisciando lungo il pavimento ed è molto aggressivo. La stanza dove si svolge lo scontro è di grandi dimensioni perciò avrete tutto lo spazio necessario per schivare agevolmente gli attacchi nemici.

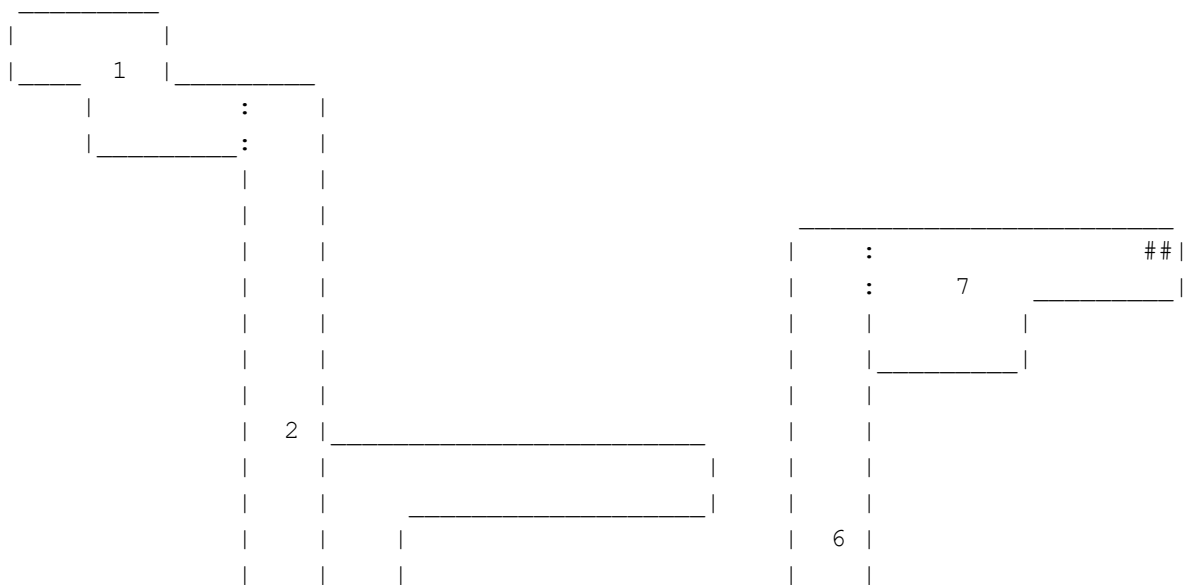
Durante la battaglia dovrete sempre tenere pronto il Super Colpo dell'X-Buster ed oltrepassare il boss, saltando oppure eseguendo lo Scatto, quando questi vi verrà incontro. Attaccate Metal Shark Player soprattutto dopo che il nemico ha utilizzato il Tuffo martello, oppure al termine del Nuoto superficiale. Una volta che il boss inizia a scagliare le Ancore, interrompete subito l'offensiva ed occupatevi di evitare queste ultime, prima di riprendere l'attacco. Se invece Metal Shark Player inizia ad evocare altri automi, sfruttate il periodo di tempo in cui lo squalo rimane immobile per ferirlo.

Usando il Meteor Rain, il boss subirà un danno pari a 5 PV per ogni colpo subito inoltre rimarrà temporaneamente stordito. In alcuni casi, l'Arma sarà in grado anche di interrompere gli attacchi di Metal Shark Player.

```
#####
#
# Dopo aver sconfitto il boss riceverete l'arma METAL ANCHOR, #
# alla quale risulta debole Shield Sheldon. #
# #
#####
```

Il percorso delle debolezze dei Maverick ora prevedrebbe di esplorare la località di Shield Sheldon. Tuttavia adesso possedete l'Arma alla quale risultano deboli i mini boss presenti nella località di Blaze Heatnix. Prima di entrarvi però, recatevi in quella di Commander Yammark ed uscitevi subito: in questo modo attiverete nella località di Blaze Heatnix il fenomeno delle Zanzare Nightmare, che potrete contrastare facilmente con lo Yammar Option.

```
=====
MAGMA AREA - Blaze Heatnix [08X05]
===== 'X' =====
REPLOID NEMICI
Bando (...) Nightmare Virus [4 pg]
Clarmon (...) • mini boss • Nightmare Snake
Kassy (...)
Keiji (...)
Tatsuya (...)
Yuki (...)
```



```

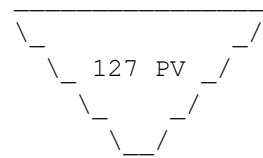
| | 3 | | : | |
|_| | | 4 | : |
| | : | %%%%%%%%%% | |
| | : | %%%%%%%%%% | |
| | : | %%%%%%%%%% | |
| | : | 5 | %%%%%%%%%% | |
|_| | | : |
|_| | | : |

```

F1 Una volta iniziata l'esplorazione di questa località, scendete dal muretto ed affronterete il primo dei cinque mini boss presenti.

mini boss: NIGHTMARE SNAKE \

X-BUSTER		Z-SABER di 'X'		FALCON ARMOR	
giallo	1	Fendente	3	Laser	4
verde	1	Aereo	3	Scatto	.
sfera	4	Muro	3	Giga	4
BLADE ARMOR		SHADOW ARMOR		ULTIMATE ARMOR	
Celeste	2	Shuriken	1	Plasma	4
S-Saber	3 3	Enzukirin	3 4	Nova	8
Mach	2	Giga	8		
Giga	8				
ARMI DI 'X'		nor	sup		
Ground Dash	5		8		
Guard Shell	.		2		
Ice Burst	5 2		8		
Magma Blade	3 .		.		
Metal Anchor	5		8		
Meteor Rain	4		8		
Ray Arrow	2		8		
Yammar Option	2 4		1 4		



1. Proiettili [4 PV]
ogni nucleo del Nightmare Snake scaglia periodicamente un proiettile in direzione del personaggio. L'attacco è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario allontanarsi dal nemico oppure oltrepassare i Proiettili saltando. Il Guard Shell non è in grado di respingere questo attacco mentre è possibile demolire i Proiettili con le Armi.

.. Contatto [8 PV]

Il Nightmare Snake è un grosso serpente ricurvo dal dorso rosso. Il nemico si sposta volando o strisciando ed è piuttosto aggressivo. Gli unici punti deboli del serpente sono i nuclei verdi situati ai quattro angoli del suo corpo. Esistono sei tipi di Nightmare Snake nella località: i nemici possiedono tutti quanti lo stesso attacco ma si spostano in modo diverso.

In generale, il modo migliore per distruggere un Nightmare Snake, o comunque per infliggergli danni molto gravi, è quello di attaccarlo con il giusto tempismo tramite il Super Colpo del Metal Anchor. Tuttavia ricordatevi che tale abilità verrà interrotta istantaneamente nel caso in cui veniate colpiti. Inoltre in questa località è molto difficile ripristinare le munizioni, perciò non sprecate i colpi del Metal Anchor.

Il mini boss si trova all'interno di una stanza dove sono situate tre buche lungo il pavimento ed il serpente si muove strisciando su di esso, avanti e indietro. Posizionandovi nelle buche, nella seconda delle quali troverete il repleid CLARMON, e rimanendo accovacciati, non subirete danni al contatto con il Nightmare Snake tuttavia non potrete evitare i Proiettili. Mentre il mini boss si allontana da voi, aprite il fuoco per colpire i due nuclei bassi; per danneggiare i due più in alto invece dovrete scalare la parete. Superate il Nightmare Snake eseguendo il Super Rimbalzo dalle pareti e fate molta attenzione ai suoi Proiettili. Dopo aver sconfitto il nemico, superate il cancello.

F2 Adesso dovrete attraversare un percorso lungo il quale incontrerete diversi lanciafiamme che si attiveranno periodicamente. Procedete con cautela, facendo attenzione anche ai vari Nightmare Virus presenti. Lungo la discesa, su una pedana sulla destra troverete il repleid KASSY. Seguite il percorso e, poco prima di raggiungere la zona del secondo Nightmare Snake, potrete salvare il repleid BANDO, anche lui situato su una piattaforma lungo la parete orientale. Prima di farlo però, eliminate il Nightmare Snake presente nelle immediate vicinanze. Infine scendete nel condotto e preparatevi alla battaglia.

Il serpente è situato in una grande stanza quadrata e ruota costantemente attorno alla pedana centrale, in senso antiorario. Durante questo scontro, i momenti migliori per attaccare il Nightmare Snake sono quando si sposta in verticale, perciò posizionatevi sulla pedana centrale, dove troverete il repleid YUKI: mentre il nemico sale, colpite i nuclei di sinistra; quando il serpente scende, danneggiate quelli di destra. Dopo aver sconfitto questo mini boss, superate il cancello.

F3 In questa camera verticale potrete decidere se proseguire attraverso il portale superiore, che vi condurrà nella stanza F4, oppure superare quello inferiore, che vi porterà nella camera F5. In entrambi i casi dovrete affrontare un terzo Nightmare Snake. Visitando per la prima volta la località, è consigliato entrare nella stanza F5, in modo tale da avere poi più tempo per affrontare il quarto Nightmare Snake.

F5 Il serpente è situato in una discesa dove troverete anche i Nightmare Virus e tre funi che pendono dal soffitto. Il Nightmare Snake si muove strisciando lungo il suolo, avanti e indietro, e dovrete necessariamente sfruttare le funi sia per evitare di venire travolti da lui, sia per attaccare i nuclei di destra. Sfruttate la pendenza del pavimento per colpire quelli di sinistra mentre il mini boss scende. Al termine della rampa troverete il repleid KEIJI.

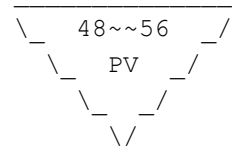
F6 Il mini boss si trova all'interno di un lungo condotto verticale dove dal pavimento si innalzeranno continuamente fiamme viola che causano morte immediata al contatto. Durante questo scontro il Nightmare Snake emergerà dal basso, scaglierà i suoi proiettili e poi si ritufferà nelle fiamme. Lungo il percorso dovrete saltare da una pedana all'altra e potrete salvare il repleid TATSUYA, facendo attenzione ai vari Nightmare Virus presenti. Il mini boss comparirà sempre in vostra corrispondenza perciò attiratelo ai lati del condotto e distruggete subito i nuclei inferiori poichè successivamente non sarà più possibile. Una volta arrivati alla sommità del condotto, le fiamme

smetteranno di salire ma rimarranno presenti sullo schermo. Una volta eliminato il mini boss, esse svaniranno. Infine uscite dal cancello.

F7 Il serpente è situato in una grossa caverna dove le fiamme viola ricoprono l'intera area inferiore e nella quale sono presenti tre piccole pedane. Il mini boss si sposterà all'interno delle fiamme per poi emergere in vostra corrispondenza. Saltando con precisione da una pedana all'altra, attirare il Nightmare Snake ai lati della stanza ed attaccatelo mentre si sposta in verticale con il Super Colpo dell'X-Buster. Una volta sconfitto il mini boss, le fiamme non svaniranno perciò attraversate con cautela il cancello a nord est per affrontare poi il boss di questa località.

 *** BLAZE HEATNIX ***

X-BUSTER		Z-SABER di 'X'		ARMI DI 'X'	nor	sup
giallo	1	Fendente	2	< Ground Dash	5	8
verde	1	Aereo	2	Guard Shell	.	2
sfera	4	Muro	2	Ice Burst	2	1 2
				Magma Blade	2	.
FALCON ARMOR		SHADOW ARMOR		Metal Anchor	2	2
Laser	4	Shuriken	1	Meteor Rain	2	2
Scatto	.	Enzukirin	2	Ray Arrow	2	8
Giga	1	Giga	8	Yammar Option	2	2 1 2
BLADE ARMOR		ULTIMATE ARMOR				
Celeste	2	Plasma	4			
S-Saber	2	Nova	8			
Mach	2					
Giga	8					



ATTACCHI

1. Fiamme viola [16 PV]
 Blaze Heatnix è in grado di evocare un muro di fiamme che si solleva dal pavimento oppure scende dal soffitto, rimanendo sullo schermo per diversi secondi. L'attacco è molto rapido e copre una vasta area. Per evitare le Fiamme inferiori è necessario spostarsi sulle tre piccole pedane mentre per schivare quelle superiori bisogna rimanere sul pavimento.
2. Fenice fiammeggiante [8 PV]
 quando le Fiamme viola non sono presenti sullo schermo, Blaze Heatnix si ricopre di energia ed attraversa lo schermo orizzontalmente più volte ad altezze diverse. L'attacco è molto rapido e copre una vasta area. Per non subire danni è consigliato scalare ripetutamente il bordo della pedana centrale: se Blaze Heatnix attraversa la parte superiore della stanza, bisogna lasciarsi cadere sul pavimento; se invece il boss attraversa la zona inferiore della camera, bisogna salire sulla pedana centrale.
3. Lama rovente [6 PV]
 quando le Fiamme viola coprono la parte superiore dello schermo, Blaze Heatnix emette orizzontalmente una lama di energia ad altezze diverse. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitare la Lama alta è necessario accovacciarsi; per non subire danni da quella bassa bisogna essere precisi nell'oltrepassarla saltando, facendo attenzione a non venire a contatto con le Fiamme viola.
4. Roccia infuocata [4 PV]
 + Frammento [4 PV]

quando le Fiamme viola coprono la parte inferiore dello schermo, Blaze Heatnix rilascia verso il basso una grossa roccia dal suo becco la quale, a contatto con le Fiamme viola, si scinde in tre frammenti che si muovono verso l'alto in direzioni casuali. L'attacco non è molto rapido ma copre una vasta area. Per evitare la Roccia è necessario rimanere lontani dal nemico mentre per non subire danni dai Frammenti bisogna allontanarsi dal punto in cui la Roccia colpisce le Fiamme viola. Sia la Roccia che i Frammenti possono essere distrutti con le Armi.

.. Contatto [4 PV]

Blaze Heatnix è una fenice umanoide arancione. Il boss si sposta volando ed è molto aggressivo. La stanza dove si svolge lo scontro è di grandi dimensioni e possiede tre piccole pedane sospese ed allineate. Durante lo scontro Blaze Heatnix evocherà un muro di fiamme dal suolo o dal soffitto, in grado di causare danni notevoli, costringendovi a muovervi rispettivamente sulle piccole pedane o sul pavimento.

Mentre le Fiamme viola emergono dal suolo, il boss attaccherà con le Rocce infuocate inoltre sarà in grado di muoversi nella parte inferiore della camera. Quando ciò accade, Blaze Heatnix emergerà in vostra corrispondenza perciò rimanete sempre in movimento.

Se invece le Fiamme viola scendono dal soffitto, il boss userà la Lama rovente per attaccare e vi verrà incontro volando. In entrambi i casi dovrete essere molto precisi nell'oltrepassare il pericolo saltando ed evitare di venire a contatto con le Fiamme viola. Infine, dopo aver perso diversi PV, Blaze Heatnix inizierà ad attaccare anche con la Fenice fiammeggiante.

Quando le Fiamme viola emergono dal pavimento, rimanete il più possibile lontani dal boss ed usate il Super Colpo dell'X-Buster per distruggere le Rocce infuocate, prima che si scindano in Frammenti. Quando invece le Fiamme viola scendono dal soffitto impegnatevi soprattutto ad evitare il contatto con il boss. I momenti migliori per danneggiare Blaze Heatnix sono quando rimane immobile per evocare le Fiamme viola e quando emette le Lame roventi alte.

Usando il Ground Dash, il boss subirà un danno pari a 5 PV per ogni colpo subito inoltre rimarrà temporaneamente stordito. In alcuni casi, l'Arma sarà in grado anche di interrompere gli attacchi di Blaze Heatnix.

```
#####  
#                                                                 #  
#   Dopo aver sconfitto il boss riceverete l'arma MAGMA BLADE,   #  
#   alla quale risulta debole Blizzard Wolfang.                   #  
#                                                                 #  
#####
```

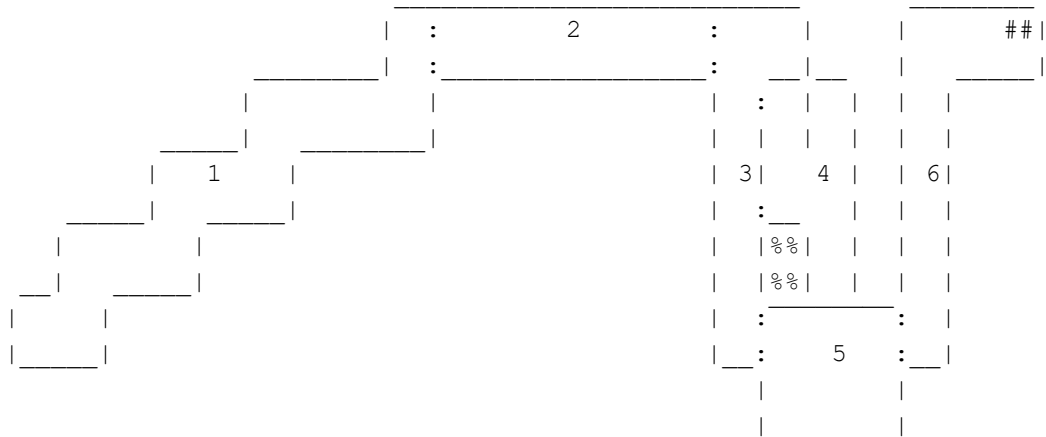
```
=====
```

NORTH POLE AREA - Blizzard Wolfang	[@8X06]
------------------------------------	---------

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

REPLOID	NEMICI
Arthur (...)	Nightmare Virus [4 pg]
Batsu (...)	Wolfloid [4 pg]
Chun (Life Up)	
Cody (...)	
Data (...)	
Gomez (...)	

Leon (...)
 Moringa (...)
 Naruho (...)
 Regina (...)
 Sam (...)



G1 Giunti in questa località, dovrete subito aggrapparvi ad una fune per superare un muro: ricordatevi che non potete nè scalare, nè scivolare lungo le pareti congelate perciò durante l'esplorazione dosate bene i vostri salti. Procedete lungo la salita ed ora dovrete evitare di essere travolti dalle valanghe, rifugiandovi nelle buche presenti nel pavimento. All'interno della prima di esse troverete il reloid MORINGA mentre nella seconda è presente il reloid CODY.

Attraversando il percorso dovrete eliminare alcuni lupi meccanici, i Wolfloid: essi cercheranno di colpirvi con le loro Bombe perciò attaccateli dalla distanza con l'X-Buster. Oltrepassate le spine, aiutandovi con le scale e le funi per evitare le valanghe, ed infine raggiungete la cima della salita.

G2 Procedete verso destra ed adesso dovrete saltare da una colonna di ghiaccio all'altra, facendo molta attenzione sia alle frane che ai Wolfloid. Ricordatevi che il personaggio scivola leggermente sulle superfici congelate e che le colonne sono di piccole dimensioni perciò state attenti al punto in cui atterrate dopo un salto. Tenete sempre pronto il Super Colpo dell'X-Buster per eliminare i Wolfloid, senza dare loro la possibilità di attaccare per primi. Seguite il percorso sino ad arrivare all'inizio di una discesa.

G3 Ora dovrete muovervi lungo alcune rampe, mentre dall'alto cadranno grossi blocchi di ghiaccio. Scendete lungo la prima e, se nella località avrete attivato il fenomeno delle Meteore Nightmare, adesso potrete accedere anche nella sezione G4.

G4 Al suo interno, recuperate subito il reloid NARUHO sulla destra, prima che venga infettato dal Nightmare Virus. In seguito scendete nel condotto e da qui saltate rapidamente sul gradino ad est per salvare il reloid GOMEZ da un altro Nightmare Virus. Infine tornate nella zona occidentale, recuperate il reloid ARTHUR e procedete verso sinistra per rientrare nella sezione con le rampe.

G3 Dopo essere tornati in questa sezione, procedete con cautela lungo le

rampe, facendo molta attenzione soprattutto alle spine situate sul pavimento e sulle pareti. Infine scendete dalle scale a sinistra per accedere nella sezione successiva.

G5 Una volta qui, procedete verso destra e, scesi nella zona inferiore, recuperate il repleid BATSU. Adesso dall'alto cadranno in maniera casuale una serie di cubi di ghiaccio, i quali andranno ad impilarsi per permettervi poi di superare la parete sinistra. I cubi potranno causarvi danni solamente cadendovi addosso inoltre non potrete distruggerli con le Armi. Fate attenzione ai Wolfloid che compariranno assieme a loro e procedete gradualmente verso l'alto, sino ad oltrepassare il muro orientale.

Nella zona accanto accadrà la stessa cosa solo che ora saranno presenti le spine sia sul pavimento, sia sulle pareti. Salvate il repleid DATA sulla destra e poi sfruttate nuovamente i cubi per procedere verso nord est, accedendo così nell'ultima sezione.

G6 Adesso avrete di nuovo a che fare con i cubi che cadranno dall'alto, solamente che la situazione sarà molto diversa. Essi cadranno allineati a gruppi di quattro, lasciando solo uno spazio vuoto tra di loro, e, una volta atterrati, tale spazio verrà riempito automaticamente da un altro cubo. Se una riga di cubi vi atterrerà addosso, subirete gravi danni; se invece vi ritroverete in corrispondenza dello spazio vuoto quando una riga atterra, perderete automaticamente la vita. Per questo motivo è estremamente importante posizionarvi bene per saltare e salire con il giusto tempismo sulle varie righe che cadranno dall'alto.

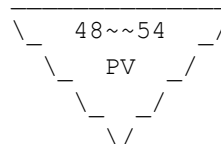
Durante la risalita dovrete essere molto rapidi nello spostarvi da un lato all'altro del condotto ed in questo modo potrete recuperare quattro Repleid, posizionati all'interno delle pareti laterali: (in ordine di apparizione)

- REGINA, muro occidentale
- LEON , muro orientale
- CHUN , muro occidentale
- SAM , muro orientale

Una volta arrivati al termine del percorso, proseguite verso destra per entrare nella stanza del boss.

*** BLIZZARD WOLFANG ***

X-BUSTER		Z-SABER di 'X'		ARMI DI 'X'	nor	sup		
giallo	1	Fendente	2	Ground Dash	2		2	
verde	1	Aereo	2	Guard Shell	2		2	
sfera	4	Muro	2	Ice Burst	.	.	.	
				< Magma Blade	2	5	8	
FALCON ARMOR		SHADOW ARMOR		Metal Anchor	2		2	
Laser	4	Shuriken	1	Meteor Rain	2		2	
Scatto	.	Enzukirin	2	Ray Arrow	2		8	
Giga	1	Giga	8	Yammar Option	2	2	1	2
BLADE ARMOR		ULTIMATE ARMOR						
Celeste	2	Plasma	4					
S-Saber	2	3	Nova	8				
Mach	2							
Giga	8							



ATTACCHI

1. Dardi fissi [4 PV]

Blizzard Wolfgang esegue uno scatto lungo il pavimento, generando su di esso una serie di aculei di ghiaccio, i quali rimarranno immobili. L'attacco è piuttosto rapido e copre una vasta area. Per evitare lo scatto è necessario oltrepassare il boss saltando oppure scalare le pareti. Usando le Armi è possibile distruggere i Dardi, i quali svaniranno in automatico dopo diversi secondi.

2. Dardi cadenti [4 PV]

Blizzard Wolfgang esegue uno scatto lungo il soffitto, generando su di esso una serie di aculei di ghiaccio che poi ricadono sul pavimento. L'attacco è piuttosto rapido e copre una vasta area. Per evitarlo bisogna posizionarsi negli spazi vuoti tra un aculeo e l'altro. Usando le Armi è possibile distruggere i Dardi.

3. Masso gelido [4 PV]

Blizzard Wolfgang emette dalla bocca un blocco di ghiaccio che ricade sul pavimento, in direzione del personaggio, scindendosi poi in frammenti. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario rimanere sempre in movimento oppure è possibile distruggere il Masso con le Armi; i frammenti invece sono innocui.

4. Raffica gelida [4 PV]

Blizzard Wolfgang si aggrappa al soffitto oppure alle pareti e scaglia contro il personaggio una raffica di massi gelidi. L'attacco è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario rimanere sempre in movimento oppure è possibile distruggere la Raffica con le Armi.

.. Contatto [4 PV]

Blizzard Wolfgang è un lupo antropomorfo. Il boss si sposta correndo oppure compiendo balzi ed è piuttosto aggressivo. La stanza dove si svolge lo scontro è di grandi dimensioni inoltre ora potrete anche scalare le pareti. Nella fase iniziale dello scontro Blizzard Wolfgang vi verrà incontro più volte correndo, poi si aggrapperà ad una parete ed infine da essa si lancerà contro di voi. Per questo motivo oltrepassatelo saltando oppure eseguendo il Super Rimbalzo. Successivamente il boss inizierà ad assalirvi con i Massi gelidi ed i Dardi.

Il momento migliore per attaccare Blizzard Wolfgang è quando sta per scagliare i Massi gelidi. Allontanatevi da lui, caricate il Super Colpo dell'X-Buster e, non appena il boss scaglia il suo attacco, andategli incontro e rilasciate il proiettile. Ripetete questa procedura per ogni Masso gelido e riuscirete ad infliggergli notevoli danni in pochissimo tempo.

Usando il Magma Blade, il boss subirà un danno pari a 5 PV per ogni colpo subito inoltre rimarrà temporaneamente stordito. In alcuni casi, l'Arma sarà in grado anche di interrompere gli attacchi di Blizzard Wolfgang.

```
#####  
# #  
# Dopo aver sconfitto il boss riceverete l'arma ICE BURST, #  
# alla quale risulta debole Rainy Turtloid. #  
# #  
#####
```

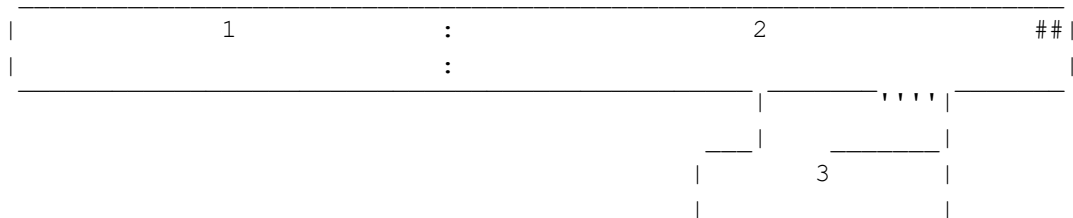
Poichè sia Rainy Turtloid che Metal Shark Player sono già stati sconfitti, seguendo il percorso delle debolezze, ora si esplorerà la località di Shield

Sheldon.

=====

LASER INSTITUTE - Shield Sheldon	[@8X07]
===== 'X' =====	

REPLOID	NEMICI	
Kazu (Life Up)	Death Guardian	[2 pg]
Mihoken (...)	Guardian	[2 pg]
Tempole (...)	Metall T	[1 pg]
	Nightmare Virus	[4 pg]



E1 Una volta entrati in questa località, procedete verso est ed eseguite un Salto con Scatto per salvare il reloid KAZU ed oltrepassare le spine. Più avanti noterete alcuni Metall T che cammineranno nel vuoto: in realtà essi si muovono su alcune pedane che diventeranno visibili solo nel momento in cui vi atterrerete sopra. Eliminate il Nightmare Virus prima che possa infettare il reloid TEMPOLE ed avanzate, stando attenti a non cadere nel precipizio. Lungo il percorso recuperate il reloid MIHOKEN ed infine entrate nell'edificio.

E2 Al suo interno troverete i cannoni laser e gli specchi riflettenti: per poter proseguire dovrete fare in modo che il raggio luminoso colpisca il cancello. Attaccando gli specchi potrete farli ruotare e guidare così il laser nella direzione desiderata. Subirete danni solamente venendo colpiti dalla punta del raggio luminoso, quando viene emesso.

Il primo cancello verrà aperto automaticamente, senza che voi dobbiate fare nulla. Procedete nella zona accanto e qui troverete i Guardian, droni volanti muniti di scudo: attendete che sollevino la loro protezione ed eliminateli aprendo il fuoco da accovacciati. In seguito anche il secondo cancello verrà sollevato in automatico.

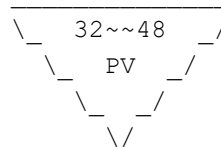
Più avanti invece distruggete subito i due Guardian e colpite lo specchio di sinistra sino a quando il laser non colpirà il terzo cancello. Nella zona successiva, ruotate il primo specchio, direzionando così il raggio luminoso verso sud est, poi girate il secondo, per far muovere il laser verso nord est, ed infine ruotate il terzo, in modo tale che il raggio luminoso apra il cancello sulla destra. Ignorate per adesso quello sul pavimento, che vi condurrebbe nella sezione E3, e procedete in direzione est per affrontare il boss di questa località.

*** SHIELD SHELDON ***

X-BUSTER	Z-SABER di 'X'	ARMI DI 'X'	nor	sup
giallo 1	Fendente 2	Ground Dash 2		
verde 1	Aereo 2	Guard Shell .		
sfera 4	Muro 2	Ice Burst 2	1	2

				Magma Blade	2	2	2
FALCON ARMOR		SHADOW ARMOR		< Metal Anchor	5		8
Laser	4	Shuriken	1	Meteor Rain	2		2
Scatto	.	Enzukirin	2	Ray Arrow	2		8
Giga	1	Giga	8	Yammar Option	2	2	1 2

BLADE ARMOR		ULTIMATE ARMOR	
Celeste	2	Plasma	4
S-Saber	2 3	Nova	8
Mach	2		
Giga	8		



ATTACCHI

1. Clone scudiero [10 PV]
+ Lancio [10 PV]

Shield Sheldon si posiziona nella zona superiore o inferiore dello schermo e genera un clone di sè stesso. I due nemici scagliano assieme i loro scudi i quali si muovono per la stanza in maniera speculare, rimbalzando tra le pareti, prima di tornare nelle loro mani. Al termine dell'assalto, il clone svanirà automaticamente. L'attacco è piuttosto rapido e copre una vasta area. Per evitarlo è necessario calcolare bene la traiettoria degli scudi e spostarsi di conseguenza.

2. Scudi angolari [10 PV]
+ Scatto angolare [10 PV]
+ Contrattacco [8 PV]

Shield Sheldon genera quattro scudi che si posizionano agli angoli dello schermo. In seguito il boss si sposterà da un qualsiasi scudo all'altro. Provando a colpire in qualunque modo uno scudo, esso assorbirà l'assalto e contrattaccherà scagliando una sfera di energia; il boss invece sarà vulnerabile mentre si sposta. L'attacco non è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitare di subire danni bisogna interrompere l'offensiva, sino a quando Shield Sheldon non farà svanire gli Scudi.

3. Scudo energetico [10 PV]
+ Contrattacco [4 PV]

Shield Sheldon si circonda con quattro scudi di energia ed inizia ad inseguire il personaggio. Provando a colpire il boss in qualunque modo, gli Scudi assorbiranno l'assalto e contrattaccheranno scagliando una sfera di energia. L'attacco non è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitare di subire danni bisogna interrompere l'offensiva e fuggire costantemente dal boss sino a quando non farà svanire gli Scudi energetici.

4. Rimbalzo folle [10 PV]

Shield Sheldon si chiude nella sua conchiglia e si muove per la stanza, rimbalzando tra le pareti. L'attacco è piuttosto rapido e copre una vasta area. Per evitarlo è necessario calcolare bene la traiettoria del nemico e spostarsi di conseguenza.

5. Doppio lancio [8 PV]

Shield Sheldon lancia uno scudo in diagonale, il quale rimane fermo in volo, e l'altro in orizzontale, che si muove come un boomerang. Poco prima che quest'ultimo torni dal boss, Shield Sheldon si teletrasporta nella zona dove è posizionato l'altro scudo. L'attacco non è molto rapido e copre una vasta area. Per evitare lo scudo lanciato in diagonale bisogna allontanarsi dal nemico mentre, per non subire danni da quello scagliato in orizzontale, è necessario accovacciarsi.

Shield Sheldon è un automa rosa armato con due grossi scudi. Il boss si sposta volando oppure teletrasportandosi. La stanza dove si svolge lo scontro è di piccole dimensioni, perciò dovrete essere precisi nello schivare gli assalti del nemico. Gli scudi di Shield Sheldon sono indistruttibili quindi dovrete passare all'offensiva solamente quando ne è sprovvisto.

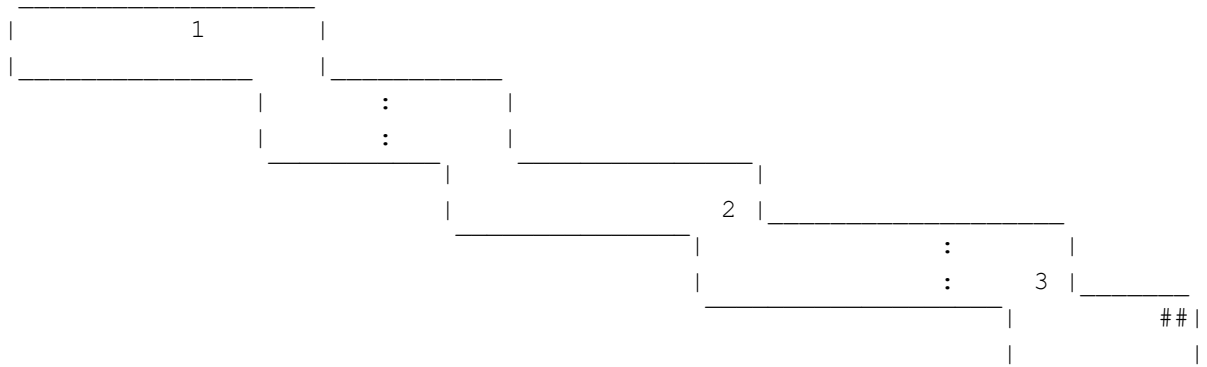
Il momento migliore per attaccare il boss è quando esegue il Doppio lancio. Caricate il Super Colpo dell'X-Buster ed attendete che Shield Sheldon ricompaia nella parte inferiore dello schermo. Quando ciò accade, avvicinatevi a lui ed accovacciatevi: non appena lo scudo orizzontale vi supera, rialzatevi, rilasciate il proiettile e poi continuate ad attaccare il boss con la Z-Saber, sino al ritorno dello scudo.

Usando il Metal Anchor, il boss subirà un danno pari a 5 PV per ogni colpo subito, rimarrà temporaneamente stordito ed i suoi scudi svaniranno. Tuttavia l'Arma avrà effetto solamente colpendo Shield Sheldon quando le sue difese saranno abbassate.

```
#####
#
# Dopo aver sconfitto il boss riceverete l'arma GUARD SHELL, #
# alla quale risulta debole Infinity Mijinion. #
# #
#####
```

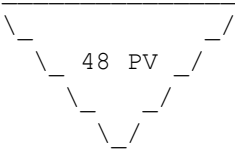
=====
WEAPON CENTER - Infinity Mijinion [8X08]
===== 'X' =====

Table with 2 columns: REPLOID and NEMICI. Rows include Doragoh, FFF, Marion, Tekk, Virtuf, Zerdan, Group Jet, Nightmare Virus, and mini boss Illumina.



Il Durante l'esplorazione di questa località sarete costantemente attaccati da Illumina, un gigantesco automa presente sullo sfondo. Esso scaglierà ripetutamente le Sfere dorate contro di voi perciò evitatele mentre fate attenzione anche agli altri nemici presenti in zona. Per eliminare Illumina dovrete demolire due grossi cavi che incontrerete lungo il percorso.

In questa sezione saranno presenti i Nightmare Virus ed i Group Jet, una flotta di velivoli che vi attaccherà con i suoi Proiettili: usando il Meteor Rain con il giusto tempismo riuscirete ad eliminarli tutti quanti con un solo colpo. Procedete verso destra e, giunti al termine della prima pavimentazione, eseguite un Salto con Scatto per proseguire e salvare il reloid ZERDAN. Seguite il percorso e, nei pressi del primo cavo di Illumina, troverete il reloid FFF.

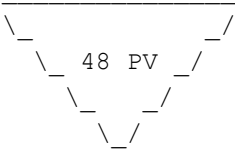
mini boss: ILLUMINA (1° cavo) \			
X-BUSTER		Z-SABER di 'X'	FALCON ARMOR
giallo	1	Fendente .	Laser 5
verde	1	Aereo 4	Scatto .
sfera	5	Muro .	Giga .
BLADE ARMOR		SHADOW ARMOR	ULTIMATE ARMOR
Celeste	2	Shuriken 1	Plasma 5
S-Saber	4 3	Enzukirin 4 4	Nova 8
Mach	2	Giga 8	
Giga	8		
ARMI DI 'X'	nor	sup	
Ground Dash	3	8	
Guard Shell	8	.	
Ice Burst	2 2	6	
Magma Blade	4 3	6	
Metal Anchor	3	6	
Meteor Rain	3	6	
Ray Arrow	.	.	
Yanmar Option	2 2	1 6	
<div style="text-align: center;">  <p>48 PV</p> </div>			
1. Sfera dorata [4 PV]			
Illumina scaglia un grosso globo di energia in corrispondenza del personaggio. L'attacco è piuttosto rapido e copre una discreta area. Per evitarlo è necessario rimanere sempre in movimento.			
.. Contatto [4 PV]			
Usate il Fendente Aereo della Z-Saber oppure quello del Magma Blade per colpire il nucleo e, se possibile, proteggetevi dai proiettili dei Group Jet tramite il Guard Shell. Dovrete scattare ripetutamente avanti e indietro lungo il pavimento, in modo tale da evitare le Sfere dorate scagliate dall'automa e colpire il nucleo rosso del cavo.			

Dopo aver distrutto il primo cavo di Illumina potrete accedere alla sezione successiva.

I2 Adesso Illumina inizierà ad attaccarvi con il Triplo laser, tramite i tre droni da lui generati: rimanete sempre in movimento, per non farvi inguadrare dal fascio di luce rossa, e, se possibile, demolite al massimo due droni, tra quelli prodotti dall'automa, in modo tale che poi non li possa rigenerare.

Procedete verso destra, superando i primi due precipizi. Una volta giunti al terzo, scivolote lungo il suo bordo sinistro e da qui potrete salvare il reloid DORAGOH. Attraversate il percorso ed ignorate il Replid in alto perchè per ora non potrete raggiungerlo: in ogni caso eliminate i Nightmare Virus presenti nelle immediate vicinanze, per evitare che possano infettarlo.

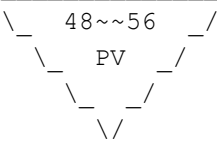
Prima di raggiungere il secondo cavo di Illumina, recuperate i reloid MARION e VIRTUF.

mini boss: ILLUMINA (2° cavo) \									
X-BUSTER			Z-SABER di 'X'				FALCON ARMOR		
giallo	1		Fendente	.		Laser	5		
verde	1		Aereo	4		Scatto	.		
sfera	5		Muro	.		Giga	.		
BLADE ARMOR			SHADOW ARMOR				ULTIMATE ARMOR		
Celeste	2		Shuriken	1		Plasma	5		
S-Saber	4	3	Enzukirin	4	4	Nova	8		
Mach	2		Giga	8					
Giga	8								
ARMI DI 'X' nor sup									
Ground Dash	3			8					
Guard Shell	8			.					
Ice Burst	2	2		6					
Magma Blade	4	3		6					
Metal Anchor	3			6					
Meteor Rain	3			6					
Ray Arrow	.			.					
Yammar Option	2	2		1	6				
<div style="text-align: center;">  <p>48 PV</p> </div>									
1. Sfera dorata [4 PV]									
Illumina scaglia un grosso globo di energia in corrispondenza del personaggio. L'attacco è piuttosto rapido e copre una discreta area. Per evitarlo è necessario rimanere sempre in movimento.									
2. Laser orizzontali [4 PV]									
durante il secondo scontro, dalle due pareti rilasciate dal boss vengono emessi una serie di fasci di luce orizzontali ad altezze diverse. L'attacco è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario saltare oppure accovacciarsi, a seconda dei casi.									
.. Contatto [4 PV]									
Una volta arrivati al secondo cavo, i droni svaniranno ed Illumina farà comparire due pareti ai lati dello schermo, dalle quali verranno emessi periodicamente i Laser orizzontali. In questo caso dovrete evitare sia loro che le Sfere dorate che l'automa riprenderà a scagliare mentre attaccate il nucleo rosso. Adesso dovrete essere molto più precisi con i salti poichè i Laser orizzontali verranno emessi ad altezze diverse. Usate sempre il Magma Blade per danneggiare Illumina, in modo tale che sia il fendente o le fiammate a colpire il bersaglio.									

Dopo aver demolito anche il secondo cavo, Illumina verrà distrutto e non comparirà più. Ignorate per ora la colonna di luce azzurra, poichè vi farebbe accedere nell'Area Segreta, ed avanzate verso destra per entrare nell'ultima sezione di questa località.

*** INFINITY MIJINION ***

X-BUSTER		Z-SABER di 'X'		ARMI DI 'X'	nor		sup
giallo	1	Fendente	2	Ground Dash	2		2
verde	1	Aereo	2	< Guard Shell	8		2
sfera	4	Muro	2	Ice Burst	2	1	2
				Magma Blade	2	2	2
FALCON ARMOR		SHADOW ARMOR		Metal Anchor	2		2
Laser	4	Shuriken	1	Meteor Rain	2		2
Scatto	.	Enzukirin	2	Ray Arrow	.		.
Giga	.	Giga	8	Yammar Option	2	2	1 2
BLADE ARMOR		ULTIMATE ARMOR					
Celeste	2	Plasma	4				
S-Saber	2	Nova	8				
Mach	2						
Giga	8						



ATTACCHI

1. Globi del suolo [6 PV]
+ Pioggia di dardi [8 PV]

Infinity Mijinion si posiziona sul pavimento e rilascia una coppia di sfere luminose che si muovono lungo il pavimento, seguiti da una serie di dardi dorati che cadono dall'alto. L'attacco è molto rapido e copre una vasta area. Per evitare i Globi è necessario oltrepassarli saltando mentre per schivare i Dardi bisogna posizionarsi negli spazi vuoti tra uno e l'altro.

2. Clone d'attacco [6 PV]

quando si colpisce il boss con un Fendente o con il Guard Shell oppure ogni volta che Infinity Mijinion perde un quarto dei suoi PV, questi viene scaraventato contro il muro ed in seguito produce un clone di sè stesso. La copia del boss rimane immobile nella stanza e rilascia di continuo le Bolle verdi. Il clone può essere distrutto con le Armi.

3. Proiettile espanso [6 PV]

Infinity Mijinion rilascia contemporaneamente otto proiettili che si muovono a raggiera. L'attacco è molto rapido e copre una vasta area. Per evitarlo è necessario allontanarsi il più possibile dal boss e posizionarsi negli spazi vuoti tra un proiettile e l'altro. Durante questo assalto, Infinity Mijinion recupererà gradualmente i suoi PV.

4. Bolle verdi [4 PV]

Infinity Mijinion rilascia dalle tre alle otto bolle verdi. Esse si muovono lentamente verso il personaggio e possono essere distrutte con le Armi.

5. Laser viola [4 PV]

Infinity Mijinion emette orizzontalmente un sottile proiettile viola. Giunto in corrispondenza del personaggio, il Laser si muove in verticale, verso l'alto o verso il basso, per colpire il Robot. L'attacco non è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario oltrepassare il Laser usando lo Scatto oppure il Super Rimbalzo.

- .. Contatto [6 PV]

Infinity Mijinion è un automa viola fluttuante. Il boss si sposta volando e non è molto aggressivo. La stanza dove si svolge lo scontro è piuttosto estesa in verticale e dovrete sfruttare tutta la sua lunghezza per schivare gli assalti nemici.

La battaglia risulta abbastanza complessa perchè Infinity Mijinion può produrre un gran numero di Cloni, i quali a loro volta possono rilasciare moltissime Bolle verdi, rendendo così molto difficile muoversi all'interno della stanza senza subire danni.

Caricate il Super Colpo dell'X-Buster ed attirare il boss nella parte più alta della camera. Non appena vi raggiunge, rilasciate il proiettile e tornate sul pavimento. Attendete che Infinity Mijinion vi raggiunga prima di attaccarlo di nuovo con il Super Colpo dell'X-Buster. Muovendovi in maniera alternata tra il soffitto ed il pavimento della stanza avrete sia la possibilità di ferire il boss, sia il tempo necessario per distruggere il maggior numero possibile di Bolle verdi. Il modo migliore per demolirle consiste nell'aprire il fuoco con i proiettili dello Yammar Option, assieme a quelli dell'X-Buster. In alternativa potrete distruggerle abbastanza rapidamente anche con i Fendenti della Z-Saber.

Respingendo il Laser viola con il Guard Shell, il boss subirà 8 PV di danno. Tuttavia è sconsigliato utilizzare questa strategia perchè Infinity Mijinion genererà un Clone ogni volta che verrà danneggiato in questo modo.

```
#####  
#                                                                 #  
#   Dopo aver sconfitto il boss riceverete l'arma RAY ARROW,   #  
#   alla quale risulta debole Commander Yammark.              #  
#                                                                 #  
#####
```

```
=====  
AREE SEGRETE & RECUPERO OGGETTI                                     [@8XRC]  
===== 'X' =====  
Eliminando tutti e gli otto i Maverick partirà un breve dialogo.
```

|| Gate invia un messaggio alla Base degli Hunter, nel quale ammette di essere
|| stato lui a realizzare il Nightmare: lo scopo dello scienziato è quello di
|| creare una nazione solo per i Replid, eliminando tramite il Nightmare
|| quelli reputati da lui inutili. Riconoscendo le capacità di 'X', Gate invita
|| il Robot blu nel suo laboratorio.

Ora nella schermata generale delle località apparirà al centro il riquadro del Secret Lab 1. Prima di accedervi però è consigliato esplorare nuovamente le varie località dei Maverick per raccogliere i vari Potenzamenti rimasti e salvare i rimanenti Replid. Per tornare indietro, selezionate l'icona della porta in basso a sinistra, dalla Schermata Armi oppure raggiungete la rispettiva stanza del boss. In questo capitolo verranno analizzate anche le Aree Segrete di ogni località.

I BOSS SEGRETI

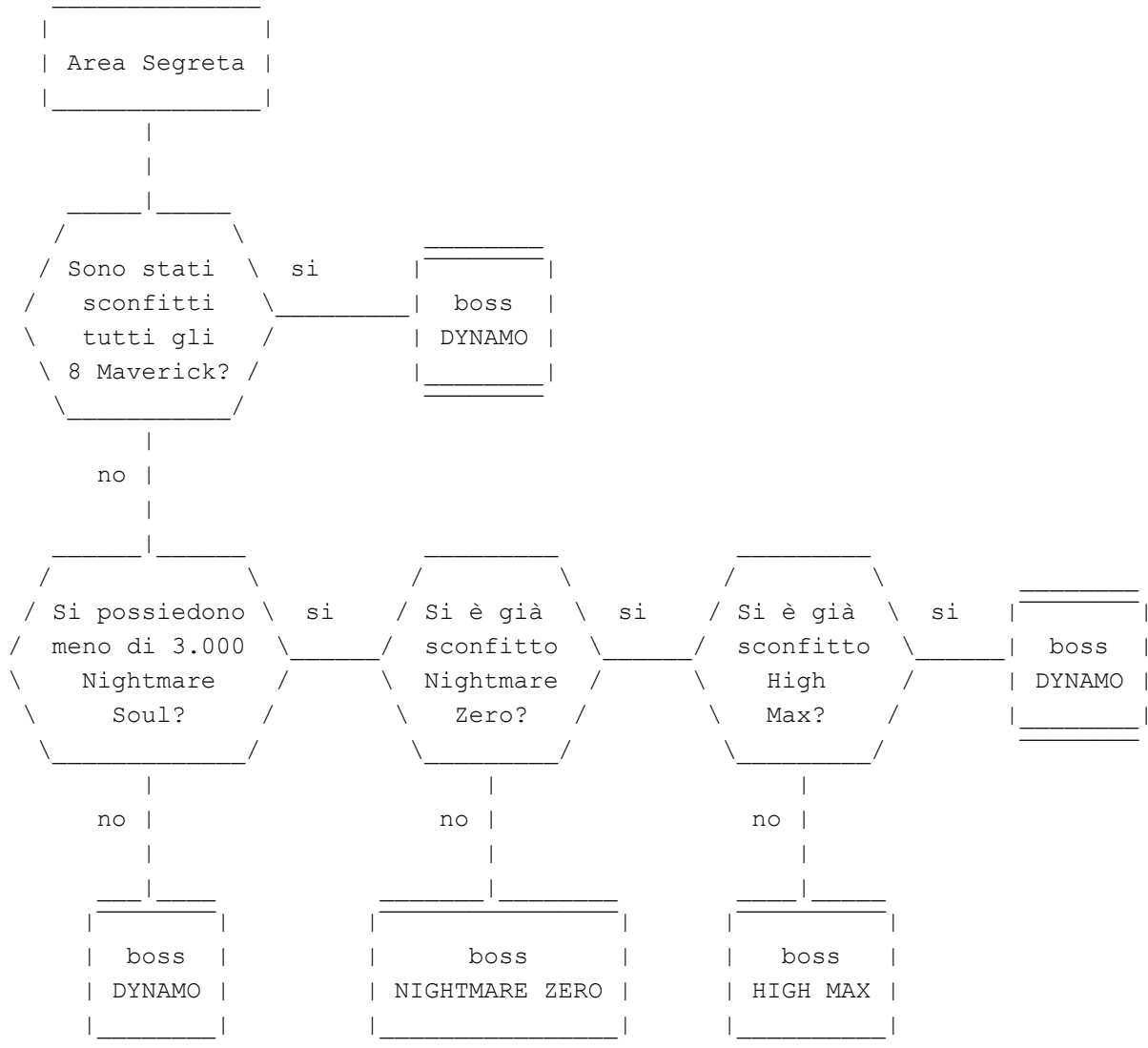
In genere ogni località dei Maverick è composta da un'Area Principale e da un'Area Segreta: per accedere in quest'ultima bisogna entrare in una colonna di luce azzurra fluttuante, situata da qualche parte all'interno dell'Area Principale. Nella stanza finale di un'Area Segreta si affronterà sempre uno dei tre boss segreti:

- se non si sono sconfitti tutti gli otto Maverick e se si possiedono meno di 3.000 Nightmare Soul, entrando in un'Area Segreta qualsiasi si affronterà NIGHTMARE ZERO. Dopo averlo sconfitto, questo boss non comparirà più e si

potrà comandare anche Zero durante l'avventura.

- se si è sconfitto Nightmare Zero, se non si sono eliminati tutti gli otto Maverick e se si possiedono meno di 3.000 Nightmare Soul, entrando in un'Area Segreta qualsiasi si affronterà sempre HIGH MAX. Una volta sconfitto, questo boss non comparirà più nelle Aree Segrete inoltre sarà già possibile accedere al Secret Lab 1 di Gate. Le località dei Maverick non ancora sconfitti rimarranno comunque esplorabili.
- dopo aver eliminato tutti gli otto Maverick oppure possedendo almeno 3.000 Nightmare Soul oppure avendo già sconfitto High Max, entrando in un'Area Segreta si affronterà sempre DYNAMO. Una volta battuto, questo boss apparirà nuovamente al termine della successiva Area Segreta che si esplorerà.

SCHEMA DEI BOSS SEGRETI



NIGHTMARE ZERO

non sono stati sconfitti tutti gli otto Maverick
& si possiedono meno di 3.000 Nightmare Soul

HIGH MAX

non sono stati sconfitti tutti gli otto Maverick
& si possiedono meno di 3.000 Nightmare Soul
& si è già sconfitto Nightmare Zero

DYNAMO

a. sono stati sconfitti tutti gli otto Maverick, oppure

- b. si possiedono più di 3.000 Nightmare Souls, oppure
- c. si è già sconfitto High Max

*** NIGHTMARE ZERO ***

X-BUSTER		Z-SABER di 'X'		ARMI DI 'X'		nor	sup
giallo	1	Fendente	5	Ground Dash	2		2
verde	1	Aereo	5	Guard Shell	2		2
sfera	4	Muro	5	Ice Burst	2	1	2
				Magma Blade	5	2	2
FALCON ARMOR		SHADOW ARMOR		Metal Anchor	2		2
Laser	4	Shuriken	1	Meteor Rain	2		2
Scatto	.	Enzukirin	5	Ray Arrow	2		8
Giga	1	Giga	8	Yammar Option	2	2	1 2
BLADE ARMOR		ULTIMATE ARMOR					
Celeste	2	Plasma	4				
S-Saber	5	Nova	8				
Mach	2						
Giga	8						

ATTACCHI

1. Doppio Z-Buster [4 PV]
 + Denharei [16 PV]
 Nightmare Zero scaglia orizzontalmente due grossi proiettili, seguiti da una lama di energia che si muove in direzione del personaggio. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per non subire danni è necessario scalare la parete per evitare i proiettili e lasciarsi cadere per schivare la lama di energia.
2. Fendente verticale [10 PV]
 Nightmare Zero trattiene la spada laser per qualche istante e poi esegue un potente verticale. L'attacco è discretamente rapido e possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarlo è necessario allontanarsi dal nemico.
3. Genmurei Kai [10 PV]
 Nightmare Zero scaglia orizzontalmente diverse grandi lame di energia a velocità diverse. L'attacco è discretamente rapido e copre una vasta area. Per evitarlo è necessario accovacciarsi.
4. Shin Messenkou [8 PV]
 Nightmare Zero colpisce il suolo con un pugno, generando una serie di proiettili che si innalza dal pavimento, partendo dal punto d'impatto verso i lati dello schermo. L'attacco è molto rapido e copre una vasta area. Per evitarlo è necessario posizionarsi con precisione in uno spazio vuoto compreso tra due proiettili.
5. Raffica Z-Buster [4 PV]
 Nightmare Zero scaglia frontalmente un gran numero di proiettili. L'attacco è piuttosto rapido e copre una vasta area. Per evitarlo è necessario scalare la parete più vicina.
- .. Contatto [10 PV]

Nightmare Zero è una copia viola del Maverick Hunter armato di spada laser. Il boss si sposta eseguendo scatti, oppure teletrasportandosi, ed è molto aggressivo. La stanza dove si svolge lo scontro è di grandi dimensioni perciò

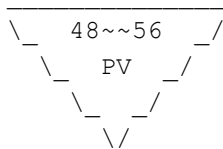
avrete tutto lo spazio necessario per schivare gli assalti nemici.

Per sconfiggere Nightmare Zero dovrete rimanere il più lontano possibile da lui, per avere la possibilità di salire rapidamente su un muro. Caricate subito il Super Colpo dell'X-Buster, evitate il Doppio Z-Buster scalando la parete e lasciatevi cadere non appena il boss scaglia il Denharei. Una volta atterrati, rilasciate il vostro attacco ed attendete che Nightmare Zero apra nuovamente il fuoco per ripetere questa sequenza di movimenti.

Nel caso in cui il boss si avvicini a voi, oltrepassatelo con un Super Rimbalzo ed eseguite subito una serie di Scatti, sino ad arrivare alla parete opposta. Colpendolo con un qualsiasi attacco della Z-Saber, compreso il fendente della Magma Blade, gli causerete 5 PV di danno, interromperete i suoi attacchi e lo costringerete a teletrasportarsi. Grazie alla spada laser potrete quindi proteggervi da Nightmare Zero quando vi verrà incontro oppure quando si teletrasporterà molto vicino a voi.

*** HIGH MAX ***

X-BUSTER	Z-SABER di 'X'	ARMI DI 'X'	nor	sup
giallo .	Fendente .	Ground Dash	3	5
verde .	Aereo .	< Guard Shell	4	5
sfera .	Muro .	Ice Burst	3	5
		Magma Blade	. 3	5
FALCON ARMOR	SHADOW ARMOR	Metal Anchor	3	5
Laser .	Shuriken .	Meteor Rain	3	5
Scatto .	Enzukirin 4 6	Ray Arrow	3	5
Giga .	Giga .	Yammar Option	3 5	. 5
BLADE ARMOR	ULTIMATE ARMOR			
Celeste .	Plasma .			
S-Saber .	Nova 8			
Mach 2				
Giga .				



ATTACCHI

1. Nucleo centrale [12 PV]
+ Globi periferici [12 PV]

High Max si posiziona al centro della stanza e genera un grosso nucleo dal quale poi vengono prodotti continuamente globi di energia, a gruppi di quattro, che si muovono in direzione del personaggio. L'attacco non è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario rimanere sempre in movimento.

2. Carica energetica [12 PV]

High Max produce una grande sfera di energia per poi lanciarsi contro la parete opposta. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario accovacciarsi. High Max diventa invulnerabile durante l'esecuzione della Carica energetica.

3. Globo viola [12 PV]

High Max produce una grande sfera di energia per poi lanciarla lungo il perimetro della stanza. L'attacco è piuttosto rapido e copre una vasta area. Per evitarlo è necessario oltrepassare il Globo tramite il Super Rimbalzo.

4. Barriera circolare [8 PV]

High Max genera attorno a sè due fasci di luce e poi attraversa lo schermo in orizzontale. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario accovacciarsi. High Max diventa invulnerabile una volta generata la Barriera circolare.

5. Tripla raffica [6 PV]

High Max scaglia in rapida successione tre raffiche di sfere di energia contro il personaggio. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitare la raffica iniziale, prima che High Max cominci ad emetterla, scalare la parete più lontana dal boss e poi lasciarsi cadere. Salire nuovamente sul muro per schivare la seconda raffica ed infine scendere di nuovo sul pavimento per evitare danni dalla terza.

.. Contatto [8 PV]

High Max è un automa nero corazzato. Il boss si sposta volando ed è piuttosto aggressivo. La stanza dove si svolge lo scontro è di grandi dimensioni perciò avrete tutto lo spazio necessario per schivare gli attacchi nemici. High Max attacca utilizzando sempre lo stesso schema: compare dall'alto da un lato dello schermo, esegue il suo assalto, attraversa la stanza in orizzontale e poi esce dall'altro lato dello schermo.

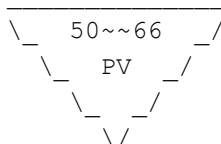
Per poter danneggiare High Max dovrete prima colpirlo con il Super Colpo dell'X-Buster: quando ciò accade, il boss rimarrà temporaneamente immobilizzato e potrete ferirlo con una qualsiasi altra Arma; equipaggiando la Shadow Armor è possibile danneggiare direttamente High Max usando l'Enzukirin. Per tutte le altre Armature invece, il metodo più semplice consiste nel colpire ogni volta il boss prima con il Super Colpo dell'X-Buster e poi con quello del Ground Dash. In alternativa potete usare l'attacco semplice della Magma Blade oppure i proiettili dello Yammar Option per danneggiare High Max.

Dopo aver perso buona parte dei PV, il boss si posizionerà al centro della stanza ed inizierà a scagliare i Globi periferici sino al termine della battaglia. In questo caso High Max potrà essere ferito da qualsiasi Arma, senza essere prima stato stordito dal Super Colpo dell'X-Buster: usate il Super Colpo del Meteor Rain oppure quello dello Yammar Option per danneggiare il boss mentre schivate i Globi periferici.

 *** DYNAMO ***

X-BUSTER		Z-SABER di 'X'		ARMI DI 'X'	nor	sup	
giallo	1	Fendente	2	Ground Dash	2	2	
verde	1	Aereo	2	Guard Shell	.	2	
sfera	4	Muro	2	Ice Burst	2	1	2
				Magma Blade	2	2	2
FALCON ARMOR		SHADOW ARMOR		Metal Anchor	2	2	
Laser	4	Shuriken	1	< Meteor Rain	5	8	
Scatto	.	Enzukirin	2	4	Ray Arrow	2	8
Giga	1	Giga	8	Yammar Option	2	2	1 2

BLADE ARMOR		ULTIMATE ARMOR	
Celeste	2	Plasma	4
S-Saber	2	3	Nova
Mach	2		8
Giga	8		



ATTACCHI

1. Colonne di energia [8 PV]

Dynamo colpisce il pavimento, generando una serie di colonne di energia che si innalzano da esso. L'attacco è molto rapido e copre una vasta area. Per evitarlo bisogna scalare la parete accanto alla quale si trova Dynamo.

2. Lame boomerang [6 PV]

Dynamo scaglia in direzione del personaggio dalle tre alle cinque lame rotanti che, dopo alcuni secondi, tornano nelle mani del boss. L'attacco è discretamente rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario prima scalare gradualmente la parete più lontana da Dynamo poi, mentre le Lame iniziano a tornare indietro, scalare quella più vicina al boss.

3. Lame dirette [6 PV]

Dynamo fa roteare una coppia di lame davanti a sé ed in seguito ne scaglia altre in direzione del personaggio. L'attacco è discretamente rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario usare il Salto per oltrepassare ogni lama scagliata. Le lame che ruotano davanti al boss lo proteggono dagli attacchi del personaggio, tuttavia Dynamo rimane ugualmente vulnerabile se colpito alle spalle.

4. Fendente circolare [4 PV]

Dynamo esegue un salto in avanti ed attacca con un fendente circolare verso il basso. L'attacco è piuttosto rapido e copre una vasta area. Per evitarlo è necessario andare incontro al boss ed usare lo Scatto per oltrepassarlo da sotto.

.. Contatto [4 PV]

Dynamo è un repleoid armato con una doppia lama. Il boss si sposta saltando ed è abbastanza aggressivo. La sala dove si svolge lo scontro è di grandi dimensioni perciò avrete a disposizione tutto lo spazio necessario per evitare gli assalti del boss.

Durante la battaglia, Dynamo rimane spesso fermo sul pavimento per diversi secondi, lasciandovi così la possibilità di attaccare liberamente. Siate molto aggressivi in fase offensiva per sconfiggere il boss in pochi secondi.

Rimanete lontani da Dynamo e caricate il Super Colpo dell'X-Buster. Scalate la parete per evitare le Lame boomerang e rilasciate il proiettile mentre vi recate sulla parete opposta. Non appena il boss inizia a preparare le Colonne di energia, interrompete qualsiasi movimento ed occupatevi solamente a salire sul muro più vicino a Dynamo.

Usando il Meteor Rain, il boss subirà un danno pari a 5 PV per ogni colpo subito, rimarrà temporaneamente stordito inoltre ogni suo attacco verrà interrotto. Colpendo due volte Dynamo con questa Arma, il boss potrà rilasciare una Nightmare Soul Verde, del valore di 200 unità, per tre volte durante ogni scontro. Ricordate però che il Meteor Rain viene scagliato verso l'alto perciò valutate bene gli spostamenti del boss prima di aprire il fuoco con esso.

OGGETTI

Cannone Blade	Cuore	x5
Cannone Shadow	EX Item	
Corazza Blade	Sub Tank	x2
Corazza Shadow	Weapon Tank	

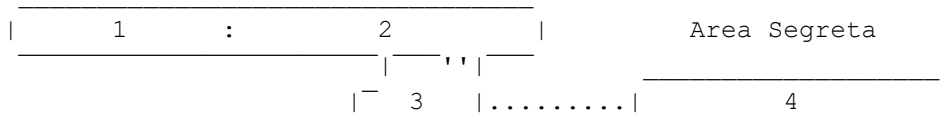
Elmo Shadow
Stivali Shadow

Le prime due località da rivisitare sono il Laser Institute ed il Weapon Center poichè avrete l'opportunità di completare la Blade Armor; le altre possono essere esplorate in ordine casuale.

```
 \-----/  
 |  LASER INSTITUTE  |  
 /-----\  

```

Area Principale



REPLOID

Dai (Energy Up)
Ghosn (...)
Him (...)
Kenz (Double Barrier)
Jin (...)
Marl (...)
Matumaru (...)
Mochi (...)
Omi 1213 (...)
Siromaru (...)
SO 1 (Weapon Plus)
Tack (...)
Taiji (Energy Saver)

OGGETTI

[E3] Corazza Blade
[E3] Cuore
[E4] Weapon Tank

•• Esplorazione ••

Tornate davanti all'ultimo cancello da aprire con i laser e questa volta direzionate il fascio di luce per aprire il portale sul pavimento ed accedere così al Percorso Sotterraneo. Una volta qui [E3] dovrete continuare a ruotare gli specchi per far avanzare il fascio di luce. In questa sezione troverete anche i cannoni laser viola: a differenza di quelli azzurri, essi si attivano solamente dopo essere stati colpiti una volta dal fascio di luce e mireranno contro di voi.

Attivate il primo cannone viola e fategli aprire il fuoco verso nord ovest, in modo tale che possa colpire lo specchio. Guidate il fascio di luce affinché raggiunga il secondo cannone viola ed ora dovrete ruotare gli specchi per dirigere il laser verso sinistra. Prima del termine del percorso troverete un Death Guardian: rispetto al semplice Guardian, il nemico possiede solamente uno scudo più grande. Dopo averlo eliminato, direzionate il raggio luminoso verso il pavimento per aprire il cancello e scendere nella zona sottostante.

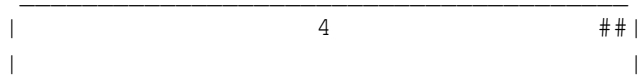
Al suo interno posizionatevi sulla pedana sospesa a sud ovest e da qui saltate verso la parete occidentale, tenendo premuta la direzione Sinistra. Il muro in realtà è solo illusorio perciò potrete attraversarlo come se non esistesse. Nella parete sono presenti due gradini invisibili che vi impediscono di cadere rispettivamente sulle spine e nel precipizio. Salite su quello di sinistra e saltate sul posto per salvare il reloid MOCHI. Successivamente eseguite un Salto con Scatto verso ovest per atterrare sulla piattaforma dove è situata la capsula della CORAZZA BLADE. In seguito scalate la capsula e da qui saltate per

recuperare il repleid SIROMARU.

•• Tornandovi equipaggiando la Shadow Armor ••

Recatevi nuovamente nella zona al di sotto del Death Guardian e qui [E3] ora procedete verso destra. Grazie alla Shadow Armor potrete camminare liberamente sulle spine ed avanzare molto più facilmente. Raggiungete la zona accanto, raccogliete il CUORE sul pavimento ed eliminate i due Nightmare Virus. Adesso potrete recuperare i tre Repleid situati su alcune pedane invisibili: MARL sulla sinistra, DAI al centro e GHOSN sulla destra. Nella zona più ad est di questa sezione è presente la colonna di luce azzurra che conduce nell'Area Segreta.

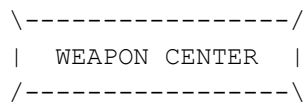
•• Area Segreta ••



Equipaggiate la Shadow Armor per rendere più semplice l'esplorazione di questa sezione [E4]. Procedete verso destra e, arrivati nei pressi del primo cannone laser, avanzate lentamente sul gradino per salvare il repleid JIN. Più avanti salite sulla sporgenza in alto e qui potrete recuperare i due repleid, MATUMARU e TAIJI. Tornate sul pavimento e raccogliete il WEAPON TANK, raggiungendo poi la zona con le funi. Aggrappatevi alla seconda corda e saltate sul posto per salvare il repleid OMI 1213.

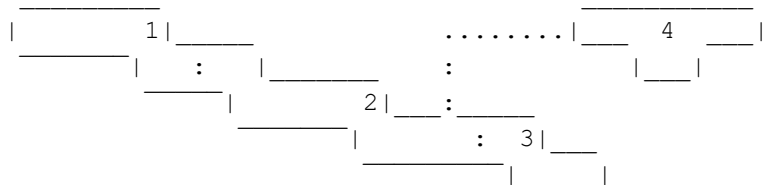
Seguite il percorso e più avanti troverete un primo automa da recuperare, posizionato in corrispondenza di un laser. Afferrate la fune e, quando il fascio luminoso non è attivo, toccate il repleid HIM per recuperarlo. Usate la stessa procedura per salvare anche il repleid KENZ, situato poco più avanti. Successivamente troverete il repleid SO 1 nella stessa situazione: in questo caso però dovrete saltare rapidamente verso di lui, prima che venga infettato dal Nightmare Virus.

Arrivate alla fine del percorso e raggiungete il cancello che conduce alla stanza del boss, senza però oltrepassarlo. Una volta qui, lasciatevi scivolare lungo il bordo sinistro della pavimentazione e, con il giusto tempismo, eseguite un Super Rimbalzo verso ovest, in modo tale da salvare il repleid TACK ed aggrapparvi alla fune verticale, senza venire feriti dal laser. Come ultima cosa, recatevi nella stanza del boss.



Area Principale

Area Segreta



REPLOID

- Davie (...)
- Fantron (...)
- Gital (Life Up)
- Grantsu (Energy Up)

OGGETTI

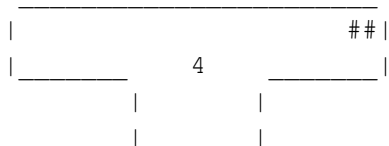
- [I4] Cannone Blade
- [I4] Cuore

Kurono (...)
 Metal (Master Saber)
 Paralla (Damage Converter)
 Rod (...)
 Shen (...)
 Sosalties (...)

•• Tornandovi equipaggiando la Blade Armor ••

Dopo aver distrutto il primo cavo di Illumina, entrate nella sezione successiva [I2] e raggiungete la fune. Aggrappatevi ad essa ed eseguite il Mach Dash verso l'alto per recuperare il reloid PARALLA.

•• Area Segreta ••

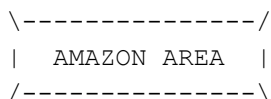


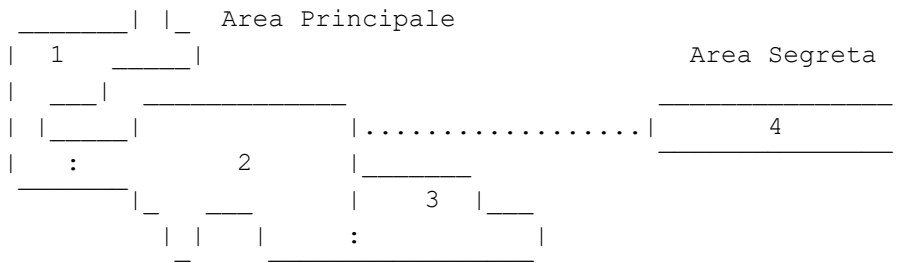
La colonna di luce azzurra che conduce nell'Area Segreta compare in automatico dopo aver distrutto il secondo cavo di Illumina [I2]. Una volta giunti in questa sezione [I4] andate subito verso sinistra per trovare il CANNONE BLADE ed il CUORE. Ora procedete in direzione est dove è presente un ampio precipizio lungo il quale dovrete muovervi tramite molte funi verticali. Qui affronterete molti Nightmare Virus: attirate la loro attenzione, in modo tale che si muovano verso di noi, ignorando i diversi Replloid sparsi nella sezione.

Aggrappatevi alla prima fune e, eseguendo Salti con Scatto potrete recuperare il reloid SHEN e FANTRON. Arrivati all'estremità orientale della struttura, lasciatevi cadere, spostandovi leggermente verso destra, ed afferrate al volo la fune verticale sottostante. Da qui eliminate il Nightmare Virus situato sulla destra e poi saltate verso sinistra per recuperare il reloid GITAL.

Ora procedete con cautela in direzione est, passando da una fune all'altra ed intanto caricate il Super Colpo dell'X-Buster: per salvare il reloid ROD, saltate ed eseguite lo Scatto Aereo, per poi aggrapparvi subito alla fune successiva. Una volta su di essa, rilasciate subito il proiettile per eliminare il Nightmare Virus situato proprio sopra i tre Replloid vicini e, prima che si possa rigenerare, raccogliete la Nightmare Soul: in questa maniera eviterete che possa infettare gli automi. In seguito eliminate anche il secondo nemico ed ora potrete recuperare i tre Replloid, calandovi dalle funi situate in loro corrispondenza: partendo da sinistra, potrete salvare in questo modo GRANTSU, KURONO e DAVIE.

Successivamente, spostatevi sulla fune a nord ovest e da qui, eseguendo un Salto con Scatto verso destra, potrete rimbalzare sul bordo della piattaforma e salirvi sopra. Eliminate i Nightmare Virus presenti nelle immediate vicinanze e recuperate il reloid SOSALIES. Prima di oltrepassare il cancello accanto, tornate indietro, sfruttando le funi presenti nella zona superiore della sezione e, tramite lo Scatto Aereo, salvate il reloid METAL. Infine recatevi nuovamente sulla pedana orientale ed entrate nella stanza del boss.





REPLOID

Iso (Life Recover)
 Tahei (...)
 Wahda (...)
 Yantomi (...)

OGGETTI

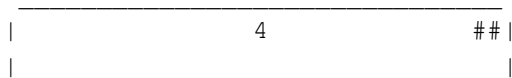
[B1] Sub Tank

•• Tornandovi equipaggiando la Blade Armor ••

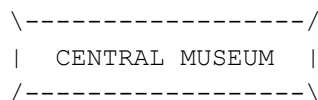
Prima di entrare in questa località, assicuratevi di aver equipaggiato l'accessorio Speedster, che si ottiene salvando il repleid Tsuki, presso il Central Museum - Salita Spaziale [C5]. Dopo averlo fatto, entrate nella montagna [B1] ed avanzate in direzione ovest. Salite sul Caterpiride situato sul gradino più alto e sfruttate il nemico come pedana per raggiungere la sporgenza in alto a destra. Una volta qui, saltate verso sinistra e, mentre siete in volo, quando vi trovate nel punto più occidentale possibile, eseguite il Mach Dash. Se fatto correttamente, riuscirete poi a rimbalzare sul bordo di una sporgenza situata lungo la parete sinistra. Salitevi sopra per raccogliere il SUB TANK e salvare il repleid ISO.

In seguito recatevi al bivio nelle Caverne [B2] e, grazie al Mach Dash, potrete raggiungere il sentiero superiore. Una volta qui, saltate sulla sporgenza a sinistra per recuperare il repleid YANTOMI. Ora procedete verso destra, facendovi strada tra i Nightmare Insect ed i Worm Sniper e, prima di scendere nel condotto verticale, salvate il repleid WAHDA. Aggrappatevi alla fune verticale e saltate verso nord est, per salire sulla sporgenza. Una volta qui, eliminate subito il Nightmare Virus e recuperate il repleid TAHEI. Lasciandovi cadere lungo il lato destro del condotto verticale potrete arrivare alla colonna di luce azzurra che conduce all'Area Segreta.

•• Area Segreta ••



Non è necessario esplorare questa sezione [B4] perchè non sono presenti nè Repleid da salvare, nè Potenziamenti da recuperare. Essa è composta da una serie di colonne sospese e dovrete usare con precisione lo Scatto Aereo per spostarvi da una all'altra. Al termine del percorso, entrate nella stanza del boss.



REPLOID

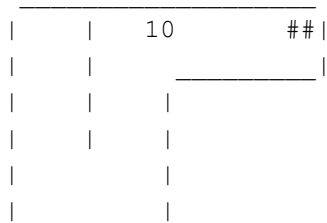
Mars (Overdrive)

OGGETTI

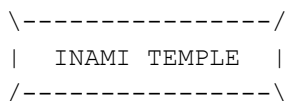
nessuno

Prima di raggiungere l'Area Segreta, ricordatevi di esplorare le stanze della località che non avete visitato in precedenza.

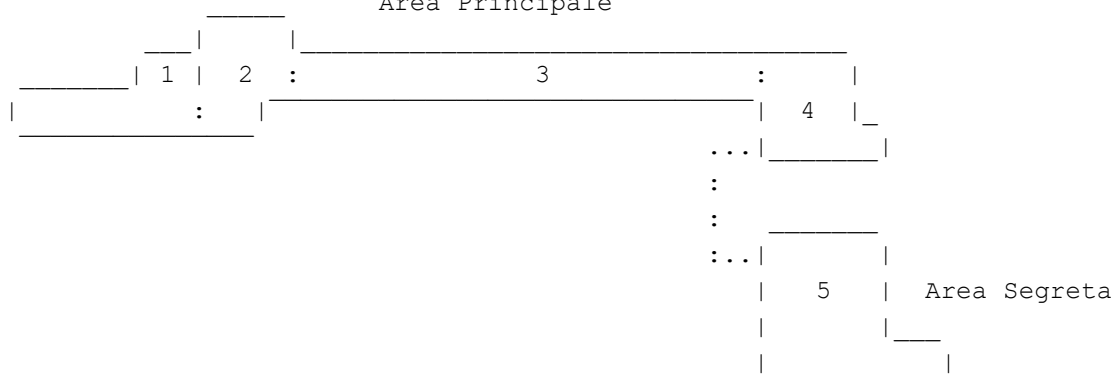
•• Area Segreta ••



La colonna di luce azzurra che conduce nell'Area Segreta si trova presso l'Anello Fossili [C6], nella zona di sud ovest. Dopo essere arrivati a destinazione [C10] scendete lungo il condotto occidentale e seguite il percorso mentre eliminate i Nightmare Virus. State attenti alle spine situate sul pavimento e raggiungete infine il piano più alto. Una volta qui, eliminate i due Nightmare Virus rapidamente e, prima di accedere nella stanza del boss, recuperate il reloid MARS.



Area Principale



REPLOID

- Ai (...)
- Etsu (Life Up)
- Mao (Energy Up)
- Nana (...)
- Nori (Hyper Dash)
- Rena (Saber Plus)
- Yui (Weapon Recover)

OGGETTI

- [D4] Corazza Shadow
- [D4] Cuore

•• Tornandovi equipaggiando la Blade Armor ••

Recatevi nell'ultima sezione e qui [D4] raggiungete l'angolo di nord est, dove è presente uno stretto passaggio che possiede le spine sia lungo il soffitto che lungo il pavimento. Per superarlo indenni dovrete eseguire il Mach Dash ad un'altezza piuttosto precisa per passare così tra le spine. Dopo averlo fatto, recuperate il reloid ETSU all'interno del condotto verticale. Usare di nuovo il Mach Dash con precisione per attraversare anche il passaggio successivo e raggiungere così la capsula della CORAZZA SHADOW.

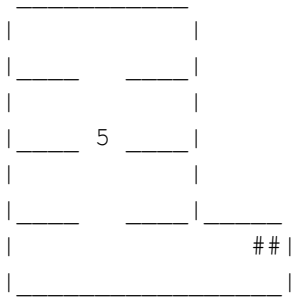
•• Tornandovi equipaggiando la Shadow Armor ••

Raggiungete nuovamente l'ultima sezione ed al suo interno [D4] adesso potrete superare le varie strettoie acuminate semplicemente camminandovi. Ora sarete in grado di trovare, partendo dal basso:

- l'Area Segreta (piano terra, lato sinistro)
- il reloid YUI (piano terra, lato destro)

- il CUORE (primo piano, lato sinistro)
- il repleoid MAO (secondo piano, lato sinistro)

•• Area Segreta ••

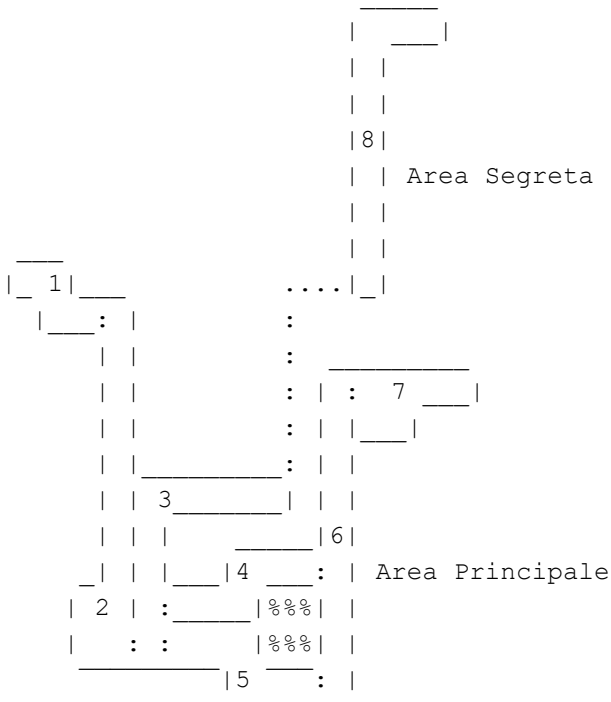
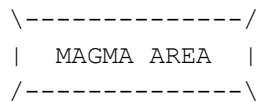


Questa stanza [D5] è strutturata in maniera molto simile all'ultima sezione della località: è divisa in piani ed al suo interno sono presenti la pioggia acida, i Batton Bone B81 ed i Monbando. Partendo dal basso, i vari nuclei sono situati:

- piano terra, lato sinistro
- secondo piano, lato destro
- terzo piano, lato sinistro
- quarto piano, lato destro

Infine distruggete il Weather Analyze, situato al piano terra, sul lato destro. Prima di procedere nella stanza del boss potrete salvare diversi repleoid:

- NANA (primo piano, lato destro)
- AI (secondo piano, lato sinistro)
- NORI (quarto piano, lato sinistro)
- RENA (quinto piano, lato destro)



REPLOID

- Akky (...)
- Chibon (Buster Plus)
- Fuji (...)

OGGETTI

- [F3] Cannone Shadow
- [F3] Cuore
- [F8] Sub Tank

Hagi (...)
Hal (Power Drive)
Hatori (Life Up)
Hayato (...)
Higurai (Energy Up)
Mods (...)
Tazack (...)

•• Esplorazione ••

Dopo aver distrutto i primi due Nightmare Snake, raggiungete la Grotta Bivio [F3] e questa volta entrate nel cancello superiore. All'interno della sala [F4] troverete un altro mini boss: non affrontatelo bensì raggiungete il lato destro della camera e recuperate il reloid HAL, prima che venga infettato dai Nightmare Virus. Una volta fatto, uscite dalla località.

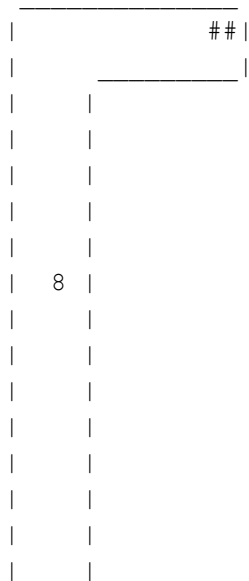
•• Tornandovi equipaggiando la Blade Armor ••

Recatevi nella Grotta Bivio [F3] e procedete verso nord, sino a trovare due pedane allineate. Per potervi salire sopra, scalate la parete orientale e, giunti ad una certa distanza da esse, saltate verso l'interno della stanza. Arrivati in corrispondenza dell'apertura tra le pedane, eseguite subito il Mach Dash verso l'alto, in modo tale da poter poi rimbalzare sui suoi bordi e salirvi sopra.

Da qui, raggiungere la pedana sinistra per salvare il reloid HAGI e raccogliere il CUORE. Al piano superiore potrete recuperare il reloid MODS mentre sulla sporgenza a nord est è situato il reloid TAZACK. Lungo la salita incontrerete anche i reloid FUJI e HATORI, quest'ultimo accanto alla capsula del CANNONE SHADOW.

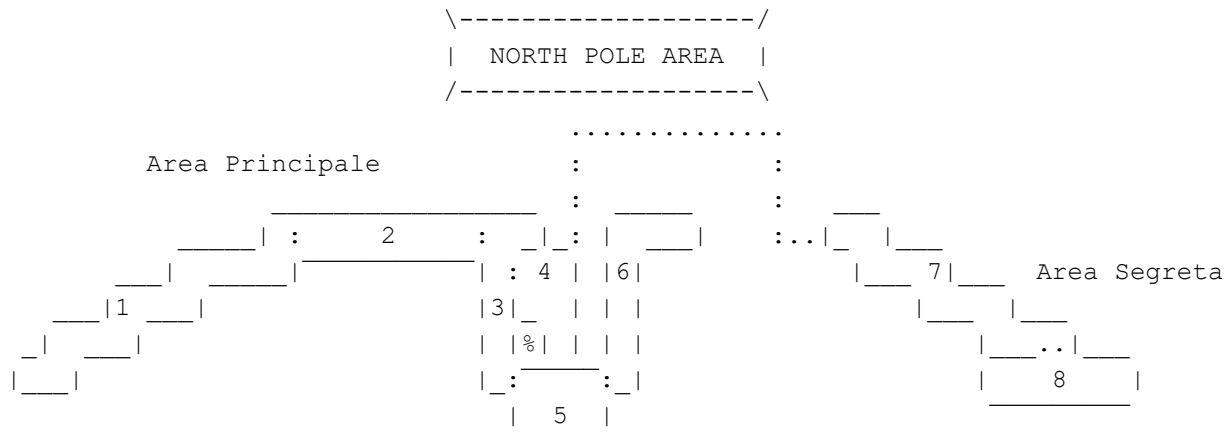
In seguito procedete verso destra ed eliminate i due Nightmare Virus, prima di recuperare i reloid HAYATO e AKKY, situati sulle pedane. Infine raggiungete il termine del percorso per trovare il reloid HIGURAI e la colonna di luce che conduce all'Area Segreta.

•• Area Segreta ••



Questa sezione [F8] è molto simile alla Discesa Lanciafiamme, che si attraversa dopo aver sconfitto il primo Nightmare Snake. In questo caso però dovrete procedere verso l'alto, stando attenti alle fiammate. Seguite il percorso e più a nord, su una pedana lungo la parete orientale, troverete il reloid CHIBON.

Continuate la risalita e, prima del tratto finale, potrete recuperare un SUB TANK accanto alla parete destra. Scalate il condotto, rimbaltando sui bordi dei vari lanciafiamme ed infine entrate nella stanza del boss.



REPLOID

OGGETTI

- | | |
|---------------------|---------------------|
| Dante (Jumper) | [G3] Stivali Shadow |
| Guy (...) | [G4] Cuore |
| Ken (Energy Up) | [G4] EX Item |
| Nina (Weapon Drive) | |
| Ryu (Shot Eraser) | |

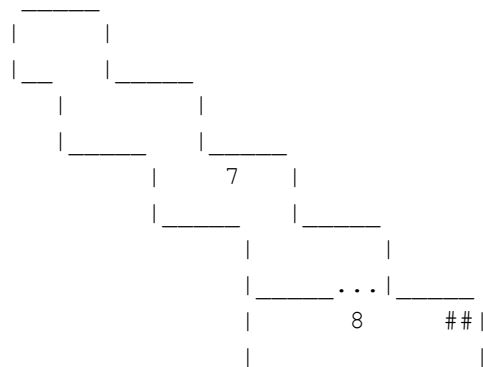
•• Tornandovi equipaggiando la Blade Armor ••

Ritornate nella sezione delle Rampe di ghiaccio e qui [G3] scendete lungo la prima rampa. Prima di raggiungere la scala, saltate verso destra ed usate il Mach Dash verso l'alto, in modo tale da aggirare la sporgenza a nord est e salirvi sopra. Una volta fatto, eliminate subito il Nightmare Virus e salvate il replid RYU. Infine entrate nella capsula degli STIVALI SHADOW.

•• Tornandovi equipaggiando la Shadow Armor ••

Prima di entrare nella località, attivate il fenomeno delle Meteore Nightmare, visitando la Magma Area. Recatevi nella sezione delle Rampe di ghiaccio e qui [G3] grazie alle Meteore Nightmare potrete accedere nella Caverna nascosta. Al suo interno [G4] recatevi al piano inferiore e, grazie al Super Balzo della Shadow Armor potrete entrare nella rientranza dove sono presenti i replid GUY e KEN ed il CUORE. Ora lasciatevi cadere nel condotto acuminato e qui potrete recuperare l'EX ITEM ed il replid NINA. Infine salite le scale e sulla sinistra troverete la colonna di luce azzurra che conduce all'Area Segreta.

•• Area Segreta ••



Questa sezione [G7] è composta da una lunga discesa congelata dove dovrete procedere con cautela. State attenti ai Wolfloid e saltate con precisione da

una colonna di ghiaccio all'altra. Una volta giunti al termine della discesa, aggrappatevi al volo alla fune verticale, in modo tale da non atterrare sulle spine. Raggiungete poi la zona inferiore. Qui [G8] entrate nel sentiero sulla sinistra e dovrete oltrepassare un lungo pavimento di spine: generate alcune pedane con l'Ice Burst per proseguire oppure equipaggiate la Shadow Armor. Al termine del percorso, recuperate il repleid DANTE. Infine tornate indietro ed entrate nella stanza del boss, sulla destra.



REPLOID	OGGETTI
Bambu (...)	[H3] Elmo Shadow
Inaria (Hyper Drive)	
Toshi (Shock Buffer)	

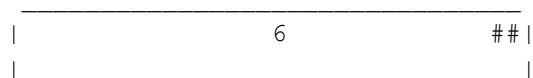
•• Tornandovi equipaggiando la Blade Armor ••

Prima di entrare in questa località, assicuratevi di aver equipaggiato l'accessorio Speedster, che si ottiene salvando il repleid Tsuki, presso il Central Museum - Salita Spaziale [C5]. Dopo averlo fatto, attraversate il Secondo Compattatore [H2] raggiungendo la sua estremità occidentale, dove è presente la scaletta.

Per superare l'ultimo tratto del percorso dovrete essere piuttosto rapidi: non appena la pressa inizia a rialzarsi, avanzate subito in direzione ovest tramite un Salto con Scatto ed eseguite poi altri Scatti consecutivi per raggiungere la fine della pavimentazione, prima di rimanere schiacciati dal compactatore. Se fatto in maniera corretta, raggiungerete una zona più ampia, dove è presente la scala che conduce al Sotterraneo. Una volta qui [H3] andate verso destra, recuperate il repleid TOSHI ed eliminate i vari Nightmare Virus presenti.

In seguito saltate in direzione est e, mentre siete in volo, quando vi trovate nel punto più orientale possibile, eseguite il Mach Dash. Se fatto in maniera corretta, potrete rimbalzare sul bordo di una pedana situata nella zona orientale. Salitevi sopra per recuperare il repleid INARIA e trovare la capsula dell'ELMO SHADOW. Alla sua destra è presente la colonna di luce azzurra che conduce all'Area Segreta.

•• Area Segreta ••



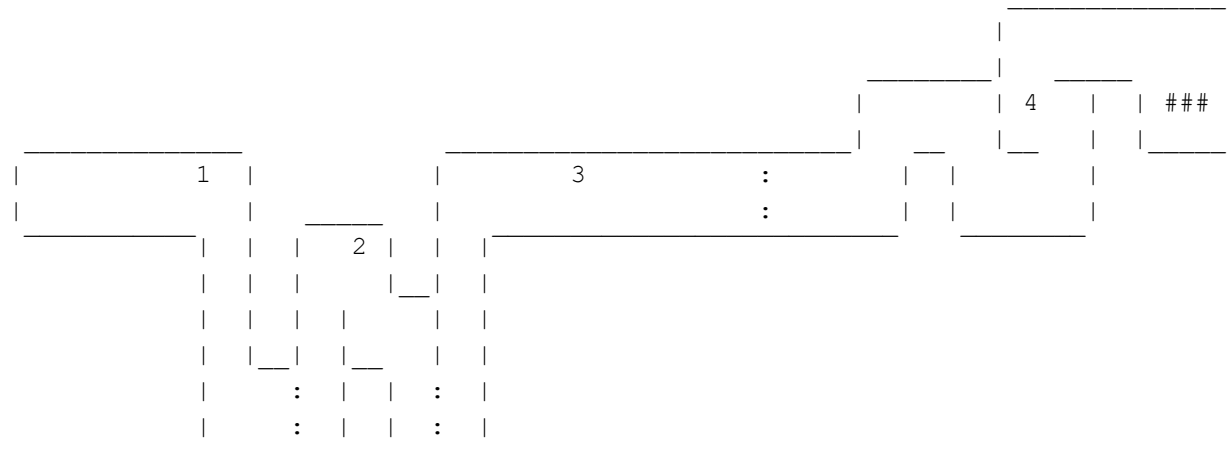
In questa sezione [H6] troverete il compactatore, stavolta assieme ad un nastro

trasportatore che si muoverà in direzione opposta alla vostra. La visuale inoltre avanzerà costantemente, costringendovi quindi a muovervi con essa. Fatevi strada tra i nemici e distruggete i rottami fragili che vi verranno incontro. Dopo aver oltrepassato il lungo blocco di metallo che sporge dal compattatore, eliminate rapidamente i Nightmare Virus presenti e salvate il reloid BAMBU, prima di entrare nella stanza del boss.

```
=====
SECRET LAB 1                                     [08X09]
===== 'X' =====
```

NEMICI

- Batton Bone B81 [1 pg]
- Blast Raster [2 pg]
- Giga Death [10 pg]
- Wolfloid [4 pg]
- boss • Nightmare Mother



L1 Per completare facilmente questa località è consigliato indossare la Blade Armor assieme all'accessorio Jumper oppure la Shadow Armor. Dopo aver cominciato l'esplorazione della località, procedete in direzione est per trovare un profondo precipizio. Lasciatevi cadere al suo interno ed avanzate verso destra per accedere alla sezione successiva.

L2 Adesso incontrerete una serie di gradoni con le spine: per poterli scalare con la Blade Armor dovrete usare l'Ice Burst per generare un blocco di ghiaccio sul pavimento, sfruttarlo come pedana, saltare ed eseguire il Mach Dash in orizzontale; con la Shadow Armor invece potrete aggrapparvi direttamente alle spine e raggiungere più facilmente la sommità. Durante la salita, procedete con cautela e state attenti ai Wolfloid.

Arrivati in cima, troverete diversi cannoni laser montati sul soffitto mentre il pavimento della rampa sarà ricoperto dal ghiaccio. Poichè scivolerete inevitabilmente durante la discesa, attraversate rapidamente il percorso, saltando di continuo per evitare i raggi luminosi, ed infine eseguite il Salto con Scatto per superare i precipizi e raggiungere la sezione seguente.

L3 All'interno di questo lungo condotto verticale sono presenti di nuovo i cannoni laser, assieme ai Blast Raster: essi sono mortai mobili che si spostano lungo i muri tramite le ventose montate sui loro corpi. Sfruttando le libellule ed i proiettili dello Yammar Option potrete procedere facilmente verso l'alto, eliminando i Blast Raster.

Giunti alla sommità, avanzate in direzione est, facendovi strada tra i nemici, e qui affronterete anche i Giga Death, grossi automi neri corazzati. Essi sono in grado di sparare Missili indistruttibili perciò dovrete attaccarli nei momenti di pausa tra un loro assalto ed il successivo, oppure potrete colpirli alle spalle, poichè essi non sono in grado di voltarsi. Seguite il percorso ed infine uscite dal cancello.

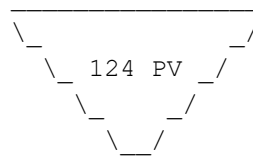
L4 Una volta arrivati in questa sezione, dal pavimento comincerà a sollevarsi periodicamente un muro di fiamme che causerà morte immediata al contatto. Per questo motivo dovrete procedere rapidamente all'interno del percorso e rifugiarsi nella zona superiore dello schermo quando le fiamme si solleveranno.

Avanzate verso destra e scalate il condotto per proseguire: presso il piano superiore il muro di fuoco non potrà raggiungervi quindi fatevi strada con calma tra i nemici. La trappola poi si abbasserà di quota, permettendovi di scendere le scale.

Giunti alla rampa di ghiaccio, le fiamme ricompariranno perciò adesso dovrete essere rapidi nell'avanzare. Procedete saltando ripetutamente, in modo tale da non scivolare lungo la salita, ed ignorate i nemici presenti. Dopo essere arrivati al cancello, le fiamme svaniranno e potrete affrontare il boss di questa località.

*** NIGHTMARE MOTHER ***

X-BUSTER	Z-SABER di 'X'	ARMI DI 'X'	nor	sup
giallo 2	Fendente 3	Ground Dash	3	3
verde 2	Aereo 3	Guard Shell	.	3
sfera 5	Muro 3	Ice Burst	3 2	3
		Magma Blade	3 .	.
FALCON ARMOR	SHADOW ARMOR	< Metal Anchor	6	8
Laser 5	Shuriken 2	Meteor Rain	.	.
Scatto .	Enzukirin 3 4	Ray Arrow	.	.
Giga 2	Giga 8	Yammar Option	5 3	4 3
BLADE ARMOR	ULTIMATE ARMOR			
Celeste 3	Plasma 5			
S-Saber 3 4	Nova 8			
Mach 3				
Giga 8				



ATTACCHI

1. Globo celeste [6 PV]
- + Onda celeste [6 PV]

un Occhio della Nightmare Mother rilascia verso il basso una sfera di energia che, al contatto con il suolo, genera un'onda che si muove lungo il perimetro della stanza, in direzione del personaggio. L'attacco non è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitare il Globo è necessario allontanarsi da lui mentre per schivare l'Onda bisogna usare il Salto per oltrepassarla. Il Guard Shell non è in grado di respingere questo attacco.

2. Sfera elettrica [4 PV]
- + Fulmine [8 PV]

un Occhio della Nightmare Mother genera una serie di sfere elettriche che

si muovono in orizzontale e che rilasciano in punti casuali dello schermo alcuni fulmini verticali. L'attacco è piuttosto rapido e copre una vasta area. Per evitarlo è necessario posizionarsi sempre in uno spazio vuoto tra una Sfera e l'altra.

3. Lanciafiamme [8 PV]

un Occhio della Nightmare Mother rilascia verso il basso un globo di fuoco che, a contatto con il suolo, genera una lunga fiammata che ricopre tutto il pavimento. L'attacco è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario rimanere su una parete.

4. Pioggia di fuoco [4 PV]

un Occhio della Nightmare Mother rilascia verso l'alto una serie di globi infuocati che poi ricadono sul pavimento. L'attacco è discretamente rapido e copre una vasta area. Per evitarlo è necessario rimanere sempre in movimento e posizionarsi negli spazi vuoti tra un globo e l'altro. Il Guard Shell non è in grado di respingere questo attacco.

.. Contatto Cellule [6 PV]

.. Contatto Occhio [4 PV]

La Nightmare Mother è un nemico composto da due Occhi distinti, ognuno dei quali contenuto in un grosso quadrato di Cellule. Le due componenti si muovono eseguendo scatti in orizzontale o in verticale, inseguendosi lungo il perimetro della stanza, la quale è di grandi dimensioni. Gli Occhi possono essere feriti solo quando si trovano al di fuori del quadrato di Cellule, il quale è del tutto invulnerabile agli assalti del personaggio, e ciò avviene solamente quando la Nightmare Mother utilizza i suoi attacchi.

Anche se la barra di vita del boss è unica, ogni Occhio possiede 62 PV e può essere distrutto singolarmente. Dopo averlo fatto però, il suo quadrato di Cellule non svanirà anzi inizierà a muoversi più rapidamente, così come l'Occhio rimanente, il quale diventerà anche più aggressivo. Per questo motivo è consigliato danneggiare in maniera equa i due bersagli, in modo tale da poter infliggere ad entrambi il colpo finale in rapida successione. Tuttavia non è possibile distinguerli perciò dovrete stare attenti nel seguire i loro movimenti.

All'inizio dello scontro, dovrete scalare di continuo le pareti laterali ed eseguire un Super Rimbalzo verso l'interno della stanza, per evitare di venire travolti dalle Cellule. Quando i due Occhi si fermano, oppure si allineano, vuol dire che stanno per uscire dai loro quadrati per poi attaccare. I loro assalti sono piuttosto difficili da schivare poiché coprono una vasta area, perciò dovrete rimanere sempre in movimento e sfruttare ogni istante libero per contrattaccare. Se possibile, cercate di danneggiarli in maniera equa e poi riprendete a schivare le Cellule. Man mano che subiscono danni, i due Occhi si muoveranno sempre più rapidamente, costringendovi ad essere molto precisi nell'evitare i loro assalti.

La Nightmare Mother risulta debole al Metal Anchor, tuttavia bisogna usare questa Arma con precisione. 'X' è in grado di sparare solo due ancore alla volta perciò scagliatene una per danneggiare il bersaglio ed attendete che stia per terminare il periodo di invulnerabilità dell'Occhio, prima di poter scagliare la successiva. Il Super Colpo è molto utile per danneggiare entrambi i bersagli contemporaneamente, tuttavia ricordate che l'attacco verrà interrotto all'istante, nel caso in cui subiate danni. Come alternativa al Metal Anchor potrete usare i proiettili dello Yammar Option.

|| Gate si congratula con i Maverick Hunter per aver sconfitto la sua Nightmare

affronterete i Giga Death ed i Ground Sniper. Questi ultimi sono piccoli mortai sferici, inattaccabili mentre si spostano: per questo motivo aprite il fuoco contro di loro solamente quando si fermano. In seguito saltate con cautela da una pedana all'altra ed avanzate in direzione est per accedere nella sezione successiva.

M3 Qui dovrete distruggere i Totem Gate per proseguire: grazie al fendente del Magma Blade ora potrete abatterli piuttosto velocemente.

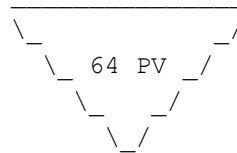
Fatevi strada tra i nemici e successivamente salite le scale. Adesso dovrete utilizzare le colonne mobili per spostarvi da una pedana all'altra: la prima colonna si sposta in orizzontale e da qui potrete eliminare facilmente il Totem Gate; la seconda invece si muove in verticale e potrà schiacciarvi contro il soffitto, causandovi danni.

Raggiungete il piano superiore e qui troverete le spine anche sul pavimento, rendendo più complicato distruggere i Totem Gate. Fate attenzione soprattutto al secondo, poichè non potrete avvicinarvi a lui, per via delle spine. In seguito salite le scale e adesso dovrete nuovamente muovervi tramite le colonne mobili.

Posizionatevi sulla prima e rimanete accovacciati; una volta raggiunta la seconda, salitevi sopra mentre si abbassa di quota ed attendete che la terza si muovi verso ovest: in questo modo potrete eseguire un Salto con Scatto oppure uno Scatto Aereo per oltrepassare le spine ed atterrare sulla pedana occidentale. Infine salite le scale ed entrate nella stanza del boss di questa zona.

 *** HIGH MAX ***

X-BUSTER	Z-SABER di 'X'	ARMI DI 'X'	nor	sup
giallo .	Fendente .	Ground Dash	3	5
verde .	Aereo .	Guard Shell	4	5
sfera .	Muro .	Ice Burst	3 .	5
		Magma Blade	. 3	5
FALCON ARMOR	SHADOW ARMOR	Metal Anchor	3	5
Laser .	Shuriken .	Meteor Rain	3	5
Scatto .	Enzukirin 4 6	Ray Arrow	3	5
Giga .	Giga .	< Yammar Option	3 5	. 5
BLADE ARMOR	ULTIMATE ARMOR			
Celeste .	Plasma .			
S-Saber . .	Nova 8			
Mach 2				
Giga .				



ATTACCHI

1. Scudi energetici [12 PV]
- + Lancio degli scudi [12 PV]
- + Morsa degli scudi [12 PV]

High Max genera attorno a sè due blocchi di luce e poi attraversa lo schermo in orizzontale. Il boss è in grado anche di scagliare entrambi gli scudi frontalmente: dopo qualche secondo essi ricompaiono in corrispondenza per poi cadere su di lui. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un raggio d'azione notevole. Per evitare il contatto con High Max è necessario scalare ogni volta la parete a cui sta per avvicinarsi ed eseguire il Super Rimbalzo verso l'interno dello schermo; per schivare il Lancio degli scudi bisogna accovacciarsi mentre per non subire danni dalla Morsa è necessario

rimanere sempre in movimento. È possibile distruggere gli Scudi usando le Armi.

2. Scudi mobili [12 PV]

+ Raffica energetica [12 PV]

High Max unisce i due scudi e li scaglia in orizzontale. Da essi vengono emessi poi una serie di sfere di energia contro il personaggio. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per non subire danni è necessario posizionarsi nell'angolo inferiore opposto al boss e da qui eseguire lo Scatto per oltrepassare gli Scudi da sotto. In alternativa è possibile anche rimanere immobili in quel punto della stanza e lasciare che il Guard Shell assorba le sfere di energia.

3. Nucleo centrale [12 PV]

+ Globi periferici [12 PV]

High Max si posiziona al centro della stanza e genera un grosso nucleo dal quale poi vengono prodotti continuamente globi di energia, a gruppi di quattro, che si muovono in direzione del personaggio. L'attacco non è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario rimanere sempre in movimento.

4. Globo viola [12 PV]

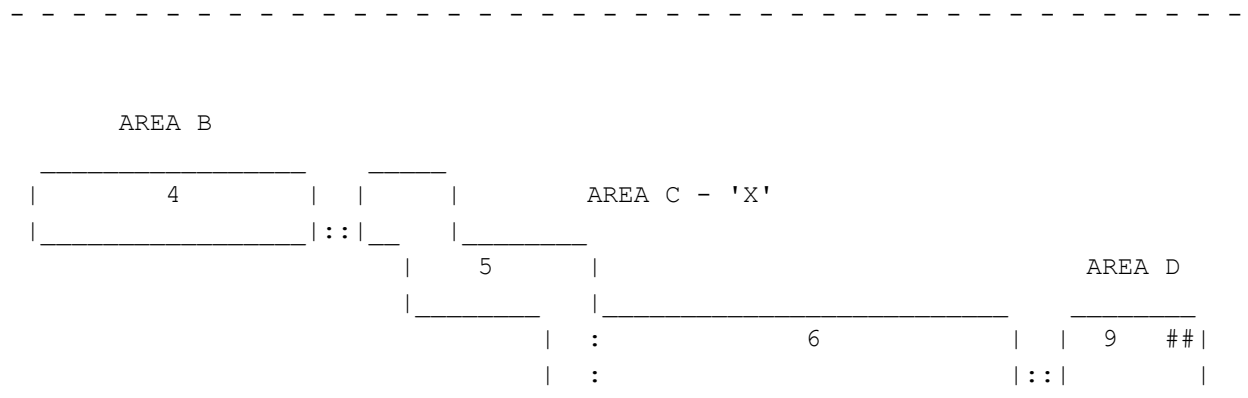
High Max produce una grande sfera di energia per poi lanciarla lungo il perimetro della stanza. L'attacco è piuttosto rapido e copre una vasta area. Per evitarlo è necessario oltrepassare il Globo tramite il Super Rimbalzo.

.. Contatto [8 PV]

High Max è un automa nero corazzato. Il boss si sposta volando ed è piuttosto aggressivo. La stanza dove si svolge lo scontro è di grandi dimensioni perciò avrete tutto lo spazio necessario per schivare gli attacchi nemici.

Per poter danneggiare High Max attendete che gli Scudi vengano scagliati e quando ciò accade colpitelo con il Super Colpo dell'X-Buster: il boss rimarrà temporaneamente immobilizzato e potrete ferirlo con una qualsiasi altra Arma; equipaggiando la Shadow Armor è possibile danneggiare direttamente High Max usando l'Enzukirin. Per tutte le altre Armature invece, il metodo più semplice consiste nel colpire ogni volta il boss prima con il Super Colpo dell'X-Buster e poi con il Ray Arrow. In alternativa potete usare l'attacco semplice della Magma Blade oppure i proiettili dello Yammar Option per danneggiare High Max.

Dopo aver perso buona parte dei PV, il boss inizierà ad utilizzare il Globo Viola e gli Scudi mobili. In questi casi diventerà molto più semplice ferirlo poichè rimarrà privo di protezioni per un periodo di tempo maggiore: evitate la Raffica energetica ed usate sempre il Super Colpo dell'X-Buster, seguito dal Ray Arrow per infliggergli danni.



La prima e l'ultima Area di questa zona sono uguali per entrambi i personaggi, mentre quella centrale cambia a seconda del Robot che si comanda.

M4 Procedete verso destra, evitando le spine ed eliminando i Group Jet. Lungo il percorso incontrerete anche i Meta Wheel F e, come già fatto durante il Prologo, potrete demolirli usando la Z-Saber. In alternativa, potrete evitarli rifugiandovi nelle buche nel pavimento e nelle rientranze nel soffitto. Al termine del percorso, entrate nella colonna di luce azzurra.

M5 Attraversate il corridoio e lasciatevi cadere nel condotto. Dopo essere atterrati al piano inferiore, fatevi strada tra i Monbando e procedete lungo il percorso. Mentre scendete attraverso il condotto situato accanto alla parete occidentale, spostatevi verso destra per non cadere sulle spine. Procedete poi in direzione est per accedere nella sezione successiva.

M6 Successivamente vi ritroverete in una situazione simile a quella già incontrata presso l'Inami Temple: l'intera zona verrà colpita dalla pioggia acida e dovrete disattivarla demolendo quattro Weather Analyze Core e poi il Weather Analyze.

Distruggete il primo nucleo, situato sulla piattaforma, e poi saltate da una pedana all'altra, eliminando il Monbando. Il secondo nucleo si trova sospeso nel vuoto e per distruggerlo dovrete aprire il fuoco mentre scivoliate lungo il bordo destro della piattaforma, situata di fronte al dispositivo. In seguito saltate in direzione est e, mentre siete in volo, usate lo Scatto Aereo per superare il precipizio. Demolite gli ultimi due nuclei, posizionati attorno ad un Monbando, prima di distruggere il Weather Analyze.

Ripristinate i vostri PV con il dispositivo presente sul pavimento ed eliminate il Monbando successivo. Scalate il condotto per distruggere il primo nucleo e lasciatevi scivolare lungo il bordo della pedana per demolire anche il secondo. Oltrepassate la strettoia, eliminate i due Monbando situati sulle pedane vicine e poi occupatevi dei nuclei rimanenti: il terzo è situato alla sinistra delle pedane mentre il quarto a nord est di esse. Infine distruggete il Weather Analyze per venire teletrasportati automaticamente nell'ultima sezione.

M9 Eliminate i vari Group Jet per ripristinare i PV e, una volta pronti per lo scontro con il boss, attraversate il cancello posizionato al termine del percorso.

*** GATE ***

X-BUSTER	Z-SABER di 'X'	ARMI DI 'X'	nor	sup
giallo .	Fendente .	Ground Dash .	.	.
verde .	Aereo .	Guard Shell .	.	.
sfera .	Muro .	Ice Burst
		Magma Blade
FALCON ARMOR	SHADOW ARMOR	Metal Anchor .	.	.
Laser .	Shuriken .	Meteor Rain .	.	.
Scatto .	Enzukirin . .	Ray Arrow .	.	.
Giga .	Giga .	Yammar Option
BLADE ARMOR	ULTIMATE ARMOR			
Celeste .	Plasma .			

S-Saber . . . Nova .
Mach .
Giga .

_ 58 PV _
_ _
_ _

ATTACCHI

1. Globo colorato [4 PV]
+ Frammenti [4 PV]

Gate scaglia una sfera colorata in direzione del personaggio. Dopo qualche istante essa si ferma ed attiva la sua abilità speciale. L'attacco non è molto rapido e possiede un discreto raggio d'azione. Per evitarlo è necessario allontanarsi dal boss. È possibile distruggere il Globo usando le Armi. Una volta fatto, esso si scinderà in sei frammenti più piccoli che si muoveranno lateralmente a raggiera e saranno in grado di danneggiare Gate. L'attacco non è molto rapido e copre un'area discreta. Per non subire danni bisogna scalare rapidamente le pareti laterali. Nel caso in cui un frammento colpisca il boss, tutti gli altri svaniranno istantaneamente. Se non viene distrutto, il Globo scomparirà in automatico dopo alcuni secondi. Il colore della sfera determina la sua abilità speciale:

- a. Globo dorato [4 PV]

questa sfera genera una serie di proiettili contro il Robot. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo bisogna rimanere sempre in movimento. Il Guard Shell non è in grado di respingere i proiettili.

- b. Globo verde [4 PV]

questa sfera insegue costantemente il personaggio, muovendosi a scatti. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario rimanere sempre in movimento.

- c. Globo viola [4 PV]

questa sfera genera una serie di Nightmare Virus che si muovono verso il Robot. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per interrompere la generazione dei nemici bisogna distruggere la sfera.

- d. Globo celeste [no]

questa sfera genera un vortice invisibile che non causa danni al Robot ma lo attira a sè, mentre Gate ne è immune. Il potere di attrazione copre tutta la stanza e si può neutralizzare solo distruggendo la sfera.

- e. Globo rosso [no]

questa sfera non causa danni al Robot ma ne rallenta notevolmente i movimenti, mentre Gate ne è immune. L'abilità speciale copre tutta la stanza e si può neutralizzare solo distruggendo la sfera.

2. Lama circolare [8 PV]

Gate genera un'onda di energia verticale, la quale è in grado di demolire temporaneamente le pedane. L'attacco è molto rapido e copre un'area discreta. Per evitarlo è necessario allontanarsi dal boss. Le pedane distrutte dalla Lama circolare ricompariranno in automatico dopo diversi secondi.

- .. Contatto [6 PV]

Gate è lo scienziato che ha realizzato il Nightmare. Il boss si sposta volando ed è piuttosto aggressivo. La stanza dove si svolge lo scontro è di piccole dimensioni, priva di pavimento e possiede sei pedane sospese: per questo motivo è estremamente importante schivare con molta cautela gli assalti del boss ed

evitare di precipitare.

Nessuna Arma o abilità del Robot blu è in grado di danneggiare Gate: l'unico modo per ferirlo consiste nel distruggere i Globi che il boss vi scaglierà e colpirlo con i loro frammenti, i quali gli causeranno 4 PV di danno. La Magma Blade è l'Arma migliore per questo scopo, ma dovrete avere il giusto tempismo nell'usarla.

Evitate il contatto con il boss ed attendete che vi scagli contro un Globo: quando ciò accade, fate in modo che Gate si posizioni quasi a contatto con esso e colpitelo subito con il fendente della Magma Blade. Se fatto correttamente, i Frammenti danneggeranno il boss all'istante e voi non ne rimarrete feriti. In alternativa potrete usare il Super Colpo dello Yammar Option.

Tra gli attacchi a disposizione di Gate i più pericolosi sono il Globo celeste e quello rosso perchè sono in grado di interferire con i vostri movimenti. Per questo motivo distruggeteli il prima possibile e sfruttate soprattutto il Globo verde per danneggiare il boss.

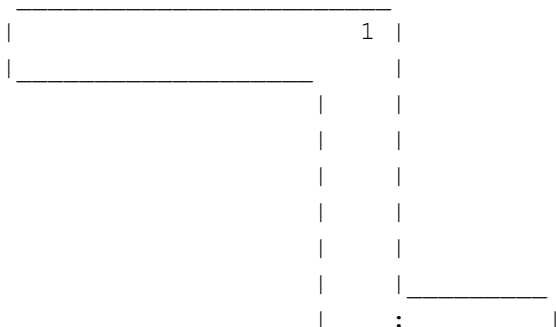
|| Gate non accetta di essere stato sconfitto e decide di usare la più
|| terribile delle sue invenzioni: lo scienziato rivela di aver riportato in
|| vita il perfido Sigma per usarlo contro 'X'. Il leader dei Maverick tuttavia
|| non si lascia controllare da nessuno e ferisce mortalmente Gate per poi
|| fuggire. Prima di allontanarsi dal laboratorio dello scienziato, 'X' trova
|| il corpo senza vita di Izoc: l'aiutante di Gate non sembra morto ma è come
|| se si fosse spento. Il Robot blu però ora non può occuparsi di questo
|| mistero perchè deve prepararsi allo scontro con Sigma.

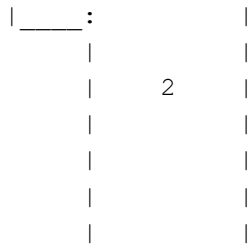
=====
SECRET LAB 3 [08X11]
===== 'X' =====

NEMICI

- Batton Bone B81 [1 pg]
- Blaze Heatnix [56 pg]
- Blizzard Wolfgang [54 pg]
- Commander Yammark [48 pg]
- Giga Death [10 pg]
- Ground Scaravich [40 pg]
- Infinity Mijinion [56 pg]
- Metal Shark Player [56 pg]
- Monbando [11 pg]
- Nightmare Virus [4 pg]
- Rainy Turtloid [64 pg]
- Shield Sheldon [48 pg]
- boss • Sigma

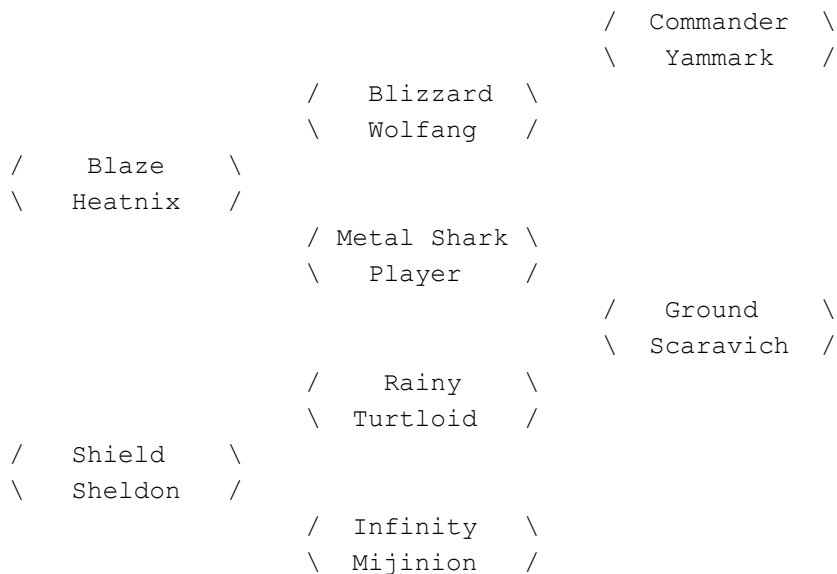
AREA A





N1 Una volta iniziata l'esplorazione di questa località, procedete in direzione est, sino a raggiungere l'ingresso del condotto verticale. Adesso dovrete scendere con cautela, stando attenti ai Ground Sniper ed evitando le spine: posizionatevi sulla prima pedana e lasciatevi cadere verso sinistra, passando accanto alla seconda ed atterrando direttamente sulla terza. Da qui, ripetete lo stesso procedimento, raggiungendo così la quinta pedana, che possiede le spine su entrambi i lati. Una volta fatto, saltate in direzione est, entrando nel passaggio tra la quinta pedana e la sporgenza del muro orientale, ed in questo modo accederete alla sezione successiva.

N2 In questo salone sono presenti otto teletrasporti che conducono ognuno allo scontro con un preciso Maverick, inoltre sulla piccola pedana in cima sono situati due Globi Arancioni medi. 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. In questi scontri, ogni boss sarà di Livello 4 inoltre la posizione dei Maverick sarà la seguente:



BLAZE HEATNIX

Usando il Ground Dash, il boss subirà un danno pari a 5 PV per ogni colpo subito inoltre rimarrà temporaneamente stordito. In alcuni casi, l'Arma sarà in grado anche di interrompere gli attacchi di Blaze Heatnix.

BLIZZARD WOLFANG

Usando il Magma Blade, il boss subirà un danno pari a 5 PV per ogni colpo subito inoltre rimarrà temporaneamente stordito. In alcuni casi, l'Arma sarà in grado anche di interrompere gli attacchi di Blizzard Wolfang.

COMMANDER YAMMARK

Usando il Ray Arrow, il boss subirà un danno pari a 5 PV per ogni colpo subito inoltre rimarrà temporaneamente stordito. In alcuni casi, l'Arma sarà in grado anche di interrompere gli attacchi di Commander Yammark.

GROUND SCARAVICH

Usando lo Yammarr Option, il boss subirà un danno pari a 5 PV per ogni colpo subito dalle libellule o dai proiettili. Ground Scaravich inoltre rimarrà temporaneamente stordito ed in seguito si posizionerà dall'altro lato del Masso spinto.

INFINITY MIJINION

Respingendo il Laser viola con il Guard Shell, il boss subirà 8 PV di danno. Tuttavia è sconsigliato utilizzare questa strategia perchè Infinity Mijinion genererà un Clone ogni volta che verrà danneggiato in questo modo.

METAL SHARK PLAYER

Usando il Meteor Rain, il boss subirà un danno pari a 5 PV per ogni colpo subito inoltre rimarrà temporaneamente stordito. In alcuni casi, l'Arma sarà in grado anche di interrompere gli attacchi di Metal Shark Player.

RAINY TURTLOID

Usando l'Ice Burst, il boss subirà un danno pari a 5 PV per ogni colpo subito inoltre rimarrà temporaneamente stordito. Tuttavia è sconsigliato usare questa Arma per via del basso numero di munizioni presenti.

SHIELD SHELDON

Usando il Metal Anchor, il boss subirà un danno pari a 5 PV per ogni colpo subito, rimarrà temporaneamente stordito ed i suoi scudi svaniranno. Tuttavia l'Arma avrà effetto solamente colpendo Shield Sheldon quando le sue difese saranno abbassate.

Dopo aver eliminato l'ultimo Maverick, comparirà sulla piccola pedana in cima un teletrasporto dalla luce porpora che ora dovrete utilizzare per proseguire.

AREA B

	3	:	4	##
		:		

N3 Procedete verso destra, eliminando i Nightmare Virus ed il Giga Death, mentre più avanti dovrete sconfiggere anche un Monbando. In seguito sarete assaliti da uno stormo di Batton Bone B81 perciò avanzate con prudenza. Infine superate il Giga Death per accedere nell'ultima sezione.

N4 Saltate con cautela da una pedana all'altra, facendovi strada tra i Nightmare Virus. Successivamente salite a bordo della colonna mobile per avanzare, eliminate oppure oltrepasate il Monbando ed entrate nella stanza del boss.

|| 'X' incontra Sigma, il quale sembra essere malfunzionante. Nonostante le sue || precarie condizioni fisiche, il capo dei Maverick è intenzionato fortemente || a distruggere il Robot blu.

*** SIGMA: la forma ***

X-BUSTER		Z-SABER di 'X'		ARMI DI 'X'	nor	sup
giallo	1	Fendente	2	Ground Dash	2	2
verde	1	Aereo	2	Guard Shell	.	2
sfera	4	Muro	2	Ice Burst	2	1 2
				Magma Blade	2	2 2

FALCON ARMOR		SHADOW ARMOR		< Metal Anchor	5	8	
Laser	4	Shuriken	1	Meteor Rain	2	2	
Scatto	.	Enzukirin	2	Ray Arrow	2	8	
Giga	1	Giga	8	Yammar Option	2	2	1 2
BLADE ARMOR		ULTIMATE ARMOR					
Celeste	2	Plasma	4				
S-Saber	2	Nova	8				
Mach	2						
Giga	8						

ATTACCHI

1. Globo fulmineo [10 PV]

Sigma emette dalla bocca una sfera di energia in direzione del personaggio. L'attacco è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per non subire danni è necessario saltare non appena il Globo viene scagliato. Il Guard Shell non è in grado di respingere questo attacco.

2. Scudo verde [8 PV]

Sigma genera un grosso scudo che avanza orizzontalmente. L'attacco è molto rapido e copre una vasta area. Per evitarlo è necessario colpire più volte lo Scudo usando le Armi, sino a farlo uscire dallo schermo.

3. Onda viola [6 PV]

Sigma scaglia una serie di lame di energia viola ad altezze diverse. L'attacco non è molto rapido e copre un'area discreta. Per evitarlo è necessario accovacciarsi oppure scalare la parete, a seconda dell'altezza alla quale vengono emesse le varie Onde.

4. Sfere verdi [6 PV]

ogni volta che cade sul pavimento, Sigma rilascia una serie di Sfere verdi che si muove in direzione del personaggio. L'attacco non è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario rimanere lontani dal boss ed oltrepassare le Sfere saltando. Il Metal Anchor è in grado di distruggere la raffica. Le nubi viola rilasciate dal corpo di Sigma invece sono innocue.

.. Contatto [10 PV]

Sigma è il leader dei Maverick ed in questo scontro utilizzerà un corpo malandato. Il boss si sposta camminando lentamente e non è molto aggressivo. La stanza dove si svolge lo scontro è di grandi dimensioni perciò avrete tutto lo spazio necessario per evitare gli attacchi nemici

Poichè Sigma si muove piuttosto lentamente, siate molto aggressivi durante il combattimento, in modo tale da infliggergli in poco tempo danni ingenti. Rimanete però sempre ad una certa distanza da lui per avere la possibilità di schivare il Globo fulmineo in ogni momento.

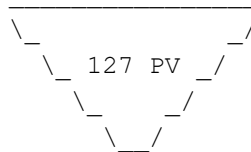
Sigma risulta debole al Metal Anchor, il quale lo farà cadere all'istante, generando così le sue Sfere verdi. Per sconfiggere facilmente il boss, saltategli incontro e rilasciate una sola ancora per colpirlo; allontanatevi da Sigma e, mentre questi si rialza, avvicinatevi leggermente, saltate ed usate di nuovo il Metal Anchor. Se il tutto viene fatto con il giusto tempismo, il boss verrà colpito pochi istanti dopo essersi rimesso in piedi e non riuscirà mai ad attaccare.

|| La mente di Sigma, danneggiata tanto quanto il suo corpo, ormai non è più
 || lucida e pensa esclusivamente alla vendetta. 'X' allora decide di mettere

|| fine alla penosa condizione della sua nemesi.

*** SIGMA: 2a forma ***

X-BUSTER	Z-SABER di 'X'	ARMI DI 'X'	nor	sup
giallo .	Fendente .	< Ground Dash	6	8
verde .	Aereo 4	Guard Shell	.	.
sfera 4	Muro .	Ice Burst	.	.
		Magma Blade	4	.
FALCON ARMOR	SHADOW ARMOR	Metal Anchor	.	.
Laser 4	Shuriken .	Meteor Rain	.	.
Scatto .	Enzukirin 4 4	Ray Arrow	.	.
Giga 4	Giga 4	Yammar Option	.	.
BLADE ARMOR	ULTIMATE ARMOR			
Celeste 2	Plasma 4			
S-Saber 4 3	Nova 4			
Mach 2				
Giga 8				



ATTACCHI

1. Nucleo oscuro [12 PV]
+ Sfere oscure [12 PV]

Sigma emette un piccolo globo dal quale vengono poi generate due grandi sfere di energia che si muovono orizzontalmente, in direzioni opposte. L'attacco è molto rapido e copre una vasta area. Per evitare le Sfere alte è necessario accovacciarsi; per schivare quelle basse invece bisogna posizionarsi su un Drone pedana oppure saltare con il giusto tempismo, in modo tale da trovarsi sulla verticale del globo, non appena le Sfere vengono generate.

2. Laser orizzontale [10 PV]

Sigma spalanca la bocca, generando un potente fascio di luce orizzontale. L'attacco è molto rapido, copre una vasta area ed è in grado di distruggere i Droni teschio. Per evitarlo è necessario accovacciarsi.

3. Laser verticale [10 PV]

Sigma spalanca la bocca, generando un potente fascio di luce verticale. L'attacco è molto rapido, copre un'area discreta, è in grado di distruggere i Droni teschio e viene annunciato da un mirino che indica sul pavimento il punto in cui verrà scagliato. Per non subire danni bisogna allontanarsi dal mirino.

4. Drone pedana [6 PV]
+ Caduta [6 PV]

Sigma rilascia una serie di sfere verdi dalle quali vengono generati Droni a forma di pedana. I nemici si spostano oscillando in orizzontale e non sono molto aggressivi. I Droni sono in grado di lasciarsi cadere in picchiata sul pavimento. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarlo è necessario spostarsi dal punto di impatto della Caduta. È possibile distruggere i Droni usando le Armi inoltre non si subiranno danni posizionandosi su di loro.

5. Drone teschio [6 PV]
+ Proiettile [2 PV]

Sigma rilascia una serie di sfere verdi dalle quali vengono generati Droni a forma di teschio. I nemici si spostano volando oppure strisciando sul pavimento e non sono molto aggressivi. I Droni sono in grado di scagliare

un proiettile in direzione del personaggio. L'attacco non è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario superare il Proiettile saltando. È possibile distruggere i Droni usando le Armi.

.. Contatto [16 PV]

Sigma è il leader dei Maverick ed in questo scontro combatterà usando un corpo meccanico gigantesco. Il boss non si sposta mai dalla sua posizione ed è molto aggressivo. L'unico punto vulnerabile di Sigma è il nucleo contenuto nella sua bocca, perciò dovrete essere rapidi a colpirlo, quando il boss apre le fauci. Durante la battaglia, Sigma genererà continuamente i Droni i quali possono essere distrutti e rilasciare oggetti curativi.

Per sconfiggere facilmente il boss, posizionatevi sotto la sua testa ed attivate il Guard Shell: in questa zona della stanza sarete oltre la portata degli attacchi del boss, ma non delle Cadute dei Droni pedana, inoltre la barriera respingerà i Proiettili dei Droni teschio. Per danneggiare Sigma, attendete che inizi ad emettere il Laser verticale: quando ciò accade, caricate il Super Colpo del Ground Dash, aspettate che il boss lo generi sul lato sinistro dello schermo, posizionatevi davanti al suo volto e rilasciate l'attacco. Al termine dell'assalto, tornate sotto la testa di Sigma, in attesa che usi di nuovo il Laser verticale.

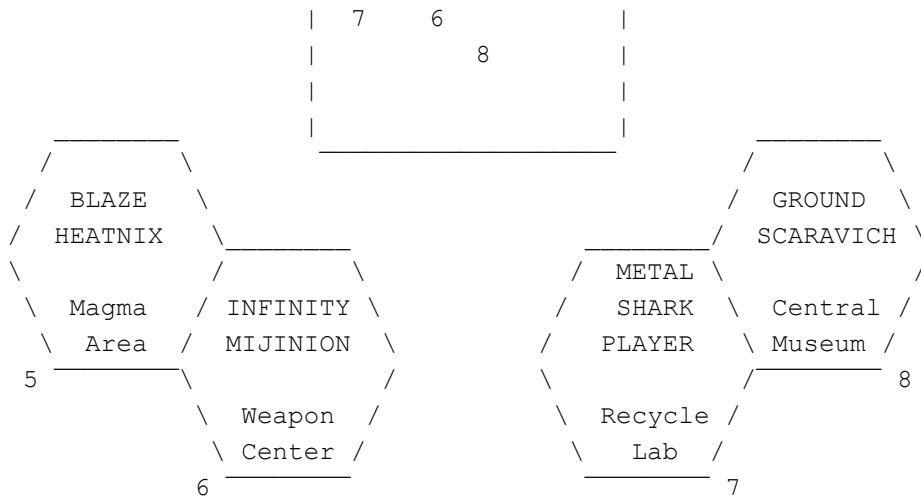
In alternativa, possedendo la Blade Armor, raggiungete il lato sinistro della stanza e, non appena Sigma apre la bocca, saltate ed utilizzate il Blade Giga Attack per causargli danni notevoli. Grazie agli oggetti curativi rilasciati dalla distruzione dei Droni, potrete ricaricare abbastanza rapidamente questo attacco.

=====

```
|\\\\\\\\\\|
|
|  EPILOGO  |
|
|/\\\\\\\\|
```

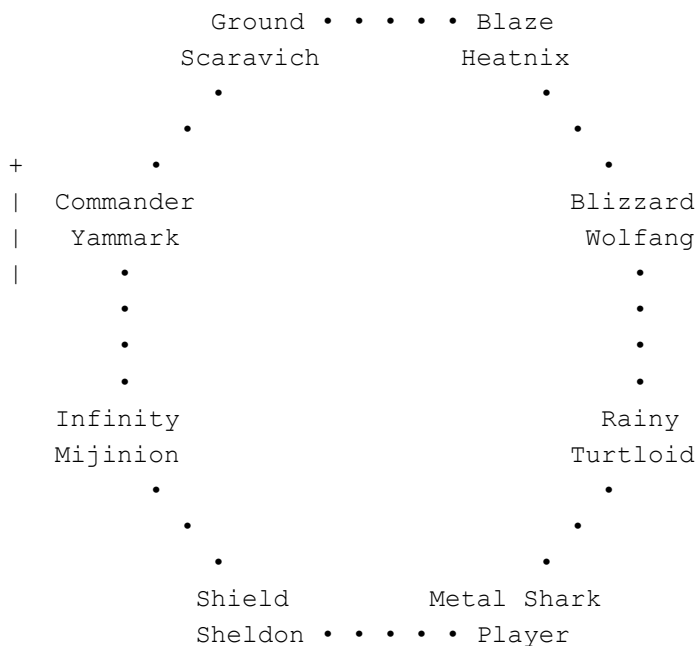
```
##### FINALE 1 - se non si è trovato Zero #####
#
# Nonostante l'ennesima sconfitta subita, Sigma ricorda ad 'X' che un #
# giorno lui tornerà ancora. Il mondo deve essere ricostruito ed il Robot #
# blu non ha più tempo da perdere con il capo dei Maverick: se un domani #
# dovesse tornare, lui si limiterà a sconfiggerlo di nuovo. #
#
# Al termine delle ostilità, tra le macerie del laboratorio di Gate, #
# 'X' ed Alia provano a soccorrere lo scienziato ma ormai per lui non c'è #
# più niente da fare. I due ripensano a Zero, il quale li ascolta da #
# vicino, celando però la sua presenza. 'X' riesce ad avvertire qualcosa #
# di strano ma del Robot rosso non c'è alcuna traccia. Intenzionati a #
# ricostruire il pianeta, il Robot blu ed Alia guardano con fiducia al #
# futuro. #
#
#####
```

```
##### FINALE 2 - se si è trovato Zero #####
#
# Nonostante l'ennesima sconfitta subita, Sigma ricorda ad 'X' che un #
```

Dopo aver selezionato un Maverick potrete scegliere il Robot da comandare durante l'esplorazione della rispettiva località. Una volta sconfitto un boss, il suo ritratto in questa schermata si oscurerà ma potrete sempre tornare nella sua località. Se il volto del boss è colorato di rosso, vuol dire che nella rispettiva località è presente un nuovo Fenomeno Nightmare.

Ogni Maverick ha la caratteristica di risultare particolarmente debole alla Tecnica che si ottiene sconfiggendo uno degli altri sette boss. Sfruttando tale caratteristica si possono esplorare le varie località in un ordine che permette di sconfiggere facilmente un Maverick usando la Tecnica ricevuta dal boss eliminato in precedenza. Componendo questo percorso, si ottiene il seguente schema:



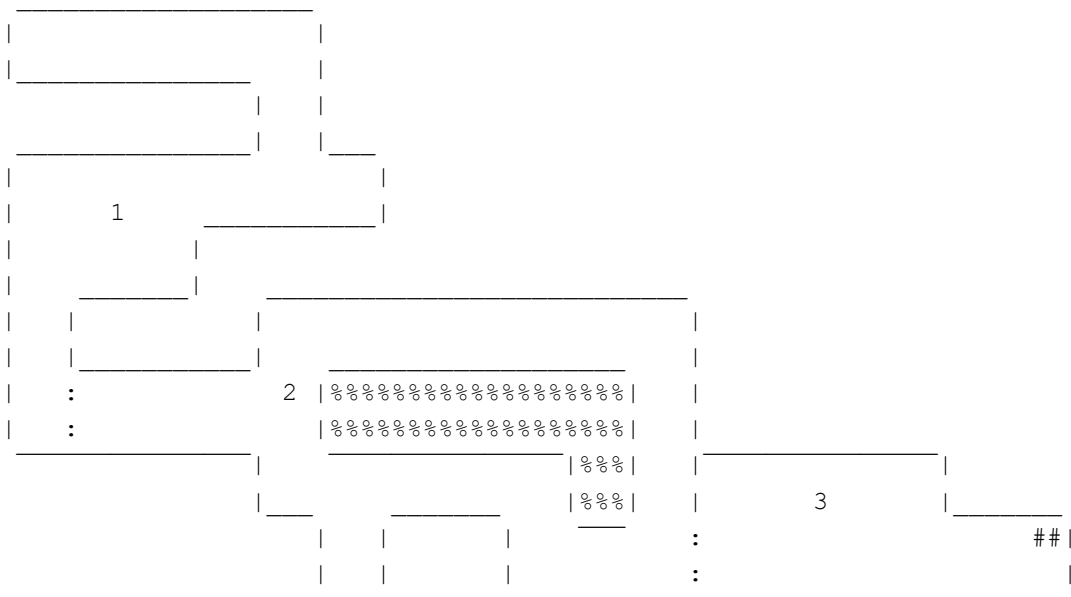
Si può partire da uno qualsiasi degli otto vertici e, avanzando in senso orario, ogni boss sarà vulnerabile alla Tecnica ottenuta dal Maverick che lo precede.

(es. Ground Scaravich è vulnerabile allo Yammar Option, ricevuto dopo aver eliminato Commander Yammark; Blaze Heatnix è vulnerabile al Sentsuizan, che si ottiene una volta sconfitto Ground Scaravich e così via)

La soluzione seguente inizia il percorso da Commander Yammark tuttavia, dopo la località di Ground Scaravich, si è scelto di saltare quelle di Blaze Heatnix e di Blizzard Wolfang e di proseguire direttamente per quella di Rainy Turtloid, procedendo poi sino a quella di Infinity Mijinion. Questa deviazione dal percorso standard renderà molto più semplice il completamento della località di Blaze Heatnix, la quale presenta diversi mini boss ostici da affrontare.

In questa sezione si terrà conto dell'esplorazione delle località, senza però accedere nelle rispettive Aree Segrete, le quali verranno analizzate a parte, dopo le otto località dei Maverick.

AMAZON AREA - Commander Yammark		[08Z01]	
		ZERO	
REPLOID		NEMICI	
Araki	(...)	Caterpiride	[3 pf]
Goken	(Super Recover)	Killer Moth	[2 pf]
Hanse	(...)	Nightmare Insect	[8 pf]
Kuborina	(Kuborina)	Nightmare Virus	[3 pf]
Mah 01404	(Life Up)	Worm Sniper	[4 pf]
Ryo	(...)		
Satton	(Energy Up)	OGGETTI	
Suketorm	(...)	[B1] Cuore	
Toshiji	(...)	[B1] Stivali Blade	
Yars	(...)		
Yonoji	(...)		
Yoshimu	(...)		



B1 Una volta iniziata l'esplorazione di questa località, procedete verso destra sino ad incontrare un lombrico grigio corazzato, il Caterpiride. Questo nemico possiede sul suo dorso una pedana sulla quale potrete stazionare senza subire danni. Ignorate perciò i Caterpiride e seguite il percorso per trovare il repleid MAH 01404. Successivamente incontrerete il Nightmare Insect, una sorta di grossa mantide in grado di scagliare Lama boomerang e di rigenerarsi. Eliminatelo rapidamente con la Tripla Combinazione e superatelo prima che possa rigenerarsi. Non entrate subito nella zona inferiore bensì scalate il gradino in alto a destra per salvare il repleid SUKETORM.

Scendete poi nel condotto e troverete subito sulla destra una Killer Moth. La farfalla cercherà di rimanere sempre sopra di voi per colpirvi con la sua Polvere: non datele l'opportunità di attaccare ed eliminatela subito con la Z-Saber. Giunti sul pavimento, distruggete il Nightmare Insect sulla destra e procedete verso est per accedere in una caverna dove sono situati il repleid SATTON e la capsula degli STIVALI BLADE. Tornate indietro e questa volta avanzate in direzione ovest e dal pavimento comparirà un Worm Sniper. Il nemico

aprirà il fuoco dalla sua estremità perciò colpitelo non appena emerge, per non dargli l'opportunità di attaccare.

Più avanti affronterete un Nightmare Virus. Questo nemico fluttuante è molto particolare: è in grado di attraversare i muri e gli ostacoli, può infettare i Reploid in maniera irreversibile, trasformandoli in Reploid Maverick, e dopo essere stato distrutto rilascia la Nightmare Soul, una sfera azzurra che può aumentare il vostro Grado. Per questo motivo siate sempre molto rapidi nell'eliminare un Nightmare Virus, attaccandolo con la Tripla Combinazione oppure con il Fendente Aereo.

Procedete verso sinistra, superando il Nightmare Insect, e posizionatevi sul Caterpiride successivo. Da qui saltate verso nord est e scalate il gradino per salvare poi il reploid YONOJI. Tornate giù ed eliminate il Nightmare Insect sulla sinistra: mentre il nemico si sta ancora rigenerando, saltate sulla sua sporgenza e recuperate il reploid RYO. Proseguite la discesa, facendovi strada tra i Nightmare Virus, per entrare poi nella sezione successiva.

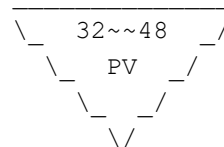
B2 Dopo essere giunti nelle caverne, procedete verso destra sino ad arrivare ad un bivio. Grazie al Doppio Salto potreste esplorare anche il percorso superiore ma per adesso scendete in quello inferiore. Seguite il sentiero e saltate subito incontro al Nightmare Virus per sconfiggerlo con il Fendente Aereo: una volta fatto, recuperate il reploid YOSHIMU. In seguito scendete nel condotto ed eliminate rapidamente l'altro Nightmare Virus: qui troverete i reploid ARAKI a destra, KUBORINA a sinistra, ed il CUORE.

Tornate in superficie ed ora troverete diverse spine lungo il pavimento. Per poterle attraversare incolumi, salite sui Caterpiride e fatevi trasportare da loro. Eliminate le Killer Moth per rendere più semplice il cammino e procedete con cautela sui dorsi dei vari lombrichi, soprattutto quando dovrete scendere lungo i gradoni. Infine raggiungete l'ultima sezione della località.

B3 Una volta tornati all'aperto, troverete un grande precipizio con una serie di pedane sospese. Dovrete saltare con cautela da una all'altra, stando attenti ai vari Nightmare Insect presenti. Procedete prima verso destra e da qui recatevi nella zona più a nord ovest per salvare il reploid GOKEN. Tornate indietro e stavolta, sul lato orientale di questa sezione, troverete il reploid HANSE e TOSHIJI. Successivamente raggiungete l'angolo di nord est per salvare il reploid YARS ed infine entrate nel cancello per accedere alla stanza del boss.

*** COMMANDER YAMMARK ***

Z-SABER di ZERO		TECNICHE DI ZERO	
Primo	2	Ensuizan	2
Secondo	2	Guard Shell	.
Terzo	5	Hyoroga	.
Rotante	2	Rakukojin	2 2
Basso	2	< Rekkoha	8
Muro	2	Sentsuizan	2
Aereo	2	Shoengan	2
Capriola	2	Yammar Option	.
		Z-Buster	4



ATTACCHI

1. Assalto verticale [2 PV]

Commander Yammark si posiziona accanto ad una parete laterale e lascia

oscillare verticalmente le sue Libellule. Ognuna di esse è in grado di scagliare un proiettile che attraversa tutto lo schermo in orizzontale. L'attacco è piuttosto rapido e copre una vasta area. Per evitarlo bisogna accovacciarsi e distruggere i proiettili usando le Tecniche.

2. Bombardamento [2 PV]

Commander Yammark posiziona le Libellule in fila indiana dietro di lui ed inizia ad inseguire il personaggio. Nel caso in cui il Robot si trovi al di sotto della fila di Libellule, esse rilasciano verticalmente una bomba che esplode al contatto. L'attacco non è molto rapido ma copre una vasta area. Per non subire danni è consigliato scalare la parete più vicina ed eseguire il Super Rimbalzo per oltrepassare ogni volta il boss.

3. Carica frontale [2 PV]

Commander Yammark attraversa orizzontalmente lo schermo mentre le sue Libellule aprono ripetutamente il fuoco. L'attacco è piuttosto rapido e copre una vasta area. Per evitarlo bisogna scalare la parete più vicina ed oltrepassare il boss con il Super Rimbalzo.

4. Libellule [2 PV]

Commander Yammark richiama attorno a sé una serie di libellule che utilizza poi per attaccare. Il boss può generare dalle tre alle sei libellule, a seconda dei PV in suo possesso: più danni Commander Yammark subisce, più libellule è in grado di produrre. Esse possono venire distrutte dalle Tecniche ma il boss è sempre in grado di rigenerarle.

.. Contatto [4 PV]

Commander Yammark è una grossa libellula umanoide. Il nemico si sposta volando e non è molto aggressivo. La stanza dove si svolge lo scontro è di grandi dimensioni perciò potrete evitare con facilità gli assalti del boss. Il nemico utilizza le sue Libellule per attaccare, le quali possono venire distrutte, tuttavia Commander Yammark è in grado di rigenerarle in pochi secondi.

Per eliminare rapidamente il boss, attendete che esegua l'Assalto verticale. Una volta fatto, posizionatevi proprio sotto di lui, dando le spalle alla parete più vicina, ed eseguite continuamente la Tripla Combinazione. Grazie al Terzo Fendente, riuscirete a ferire Commander Yammark, infliggendogli danni elevati in pochissimi secondi.

Usando il Rekkoha, il boss subirà un danno pari a 8 PV per ogni colpo subito inoltre rimarrà temporaneamente stordito. In alcuni casi, la Tecnica sarà in grado anche di interrompere gli attacchi di Commander Yammark.

```
#####  
#                                                                 #  
#   Dopo aver sconfitto il boss riceverete la tecnica YAMMAR OPTION, #  
#   alla quale risulta debole Ground Scaravich.                   #  
#                                                                 #  
#####
```

|| Izoc comunica a Gate la sconfitta di un investigatore ad opera di Zero.
|| Il primo sembra molto preoccupato del ritorno del Robot rosso ma lo
|| scienziato confida nelle capacità di High Max per eliminarlo. I due
|| discutono dei risultati di alcuni esperimenti e sono pronti ad iniziare la
|| fase successiva del loro piano.

REPLOID

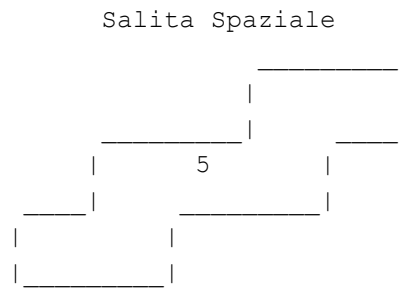
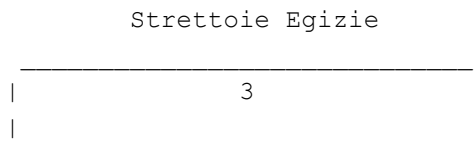
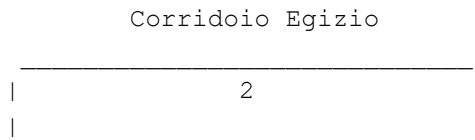
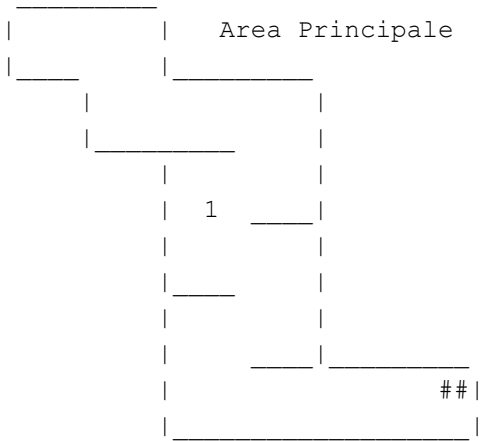
Bad (Quick Charge)
Chop (...)
Dungar (...)
Gold (...)
Haven 7 (...)
Home (Energy Up)
Koi (...)
May (...)
Megami (...)
Phantom (...)
PL 98 (Life Up)
Reyher (...)
Ryno (...)
Tsuki (Speedster)
Ultra (...)

NEMICI

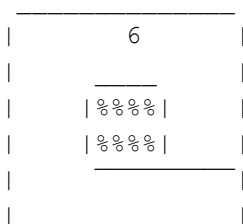
Nightmare Virus [3 pf]
Totem Exit [8 pf]
Totem Gate [20 pf]

OGGETTI

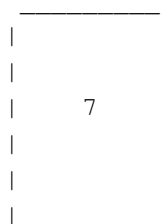
[C5] Cuore
[C7] Elmo Blade



Anello Fossili



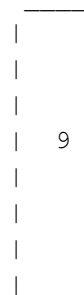
Salone Fossili



Acquario
Rampe



Acquario
Pedane



Il Central Museum è formato da una serie di stanze, tutte collegate all'Area Principale. In quest'ultima incontrerete quattro sagome celesti, i Totem Gate:

attraversandone una, verrete teletrasportati automaticamente in una stanza casuale. Per tornare nell'Area Principale dovrete distruggere un cilindro arancione, il Totem Exit, situato al termine del percorso della stanza casuale che starete esplorando. All'interno delle varie camere compariranno alcuni frammenti di roccia, a forma di sfere o di cubi, che si lanceranno contro di voi e che potrete distruggere usando le Tecniche. Può capitare che le stanze del Central Museum subiscano qualche variazione: un muro più alto del solito, oppure una colonna mancante e così via.

C1 [AREA PRINCIPALE] Scendete lungo la gradinata e proseguite verso destra sino ad incontrare la prima sagoma celeste. Dopo essere tornati dalla prima sala, ora dovrete affrontare il Totem Gate vero e proprio. All'inizio eliminate le teste fisse inferiori con lo Yammar Option. Una volta fatto, allontanatevi subito dal Totem Gate per evitare l'assalto della testa d'aquila. Distruggere quest'ultima con la Tripla Combinazione e poi usate il Fendente Aereo per demolire le teste rimanenti con il giusto tempismo.

In seguito scendete al piano inferiore ed attraversate la sagoma successiva. Una volta rientrati in questa camera, eliminate il Totem Gate, raccogliete il Globo Arancione medio e procedete sino alla prossima sagoma. Dopo essere tornati dalla terza stanza, sconfiggete il Totem Gate successivo ed entrate nell'ultima sagoma. In seguito, prima di accedere alla sala del boss, dovrete eliminare il Totem Gate, rimanendo appesi alle funi: state molto attenti alle spine situate sul suolo e distruggete subito le teste superiori. Per eliminare quelle inferiori, attivate lo Yammar Option e raggiungete il nemico con il giusto tempismo, usando anche la Tripla Combinazione.

C2 [CORRIDOIO EGIZIO] Procedete verso destra, eliminando il Nightmare Virus, e fate attenzione alle spine sul pavimento. Seguite il percorso, demolite il blocco fragile, e salvate il reloid GOLD, prima che venga infettato dal Nightmare Virus presente nelle immediate vicinanze. Fatevi strada tra i nemici, schivando i frammenti di roccia, ed infine distruggete il Totem Exit per tornare nell'Area Principale.

C3 [STRETTOIE EGIZIE] Distruggete il primo blocco fragile ed oltrepassate le spine. Seguite il percorso e, dopo aver demolito il secondo blocco fragile, lanciatevi contro il Nightmare Virus, eliminandolo con il Fendente Aereo, prima che possa infettare il reloid ULTA. Dopo averlo fatto, recuperate l'automa. Procedete verso destra sino ad arrivare in una zona con diverse colonne: scivolate lungo quella che sporge dal soffitto e, non appena perdetevi la presa, eseguite subito uno Scatto Aereo in direzione est per oltrepassare il precipizio e poi scalare la colonna successiva. Usate lo stesso procedimento per superare gli ostacoli successivi e, lungo il percorso, salverete anche il reloid KOI. Infine distruggete il Totem Exit per tornare nell'Area Principale.

C4 [DISCESA SPAZIALE] Iniziate a percorrere la prima rampa e, giunti al precipizio, lasciatevi scivolare lungo la parete sinistra. Da qui saltate in direzione est per salvare il reloid MEGAMI. Una volta arrivati al precipizio successivo, ripetete la stessa procedura e recupererete così il reloid PL 98. Successivamente fatevi strada tra i Nightmare Virus e demolite il Totem Exit per tornare nell'Area Principale.

C5 [SALITA SPAZIALE] Procedete lungo il percorso e, dopo aver demolito il primo blocco fragile, recuperate il reloid HAVEN 7. Fatevi strada tra

i Nightmare Virus, sino ad arrivare all'ultimo precipizio. Una volta qui, scivolote lungo il suo lato sinistro ed eseguite il Super Rimbalzo per salvare il repleid TSUKI. Tornate in superficie e, poco prima di raggiungere la fine del percorso, raccogliete il CUORE. Infine distruggete il Totem Exit per tornare nell'Area Principale.

C6 [ANELLO FOSSILI] Salite sulla scaletta e procedete verso sinistra, facendovi strada tra i Nightmare Virus e stando attenti alle spine. Seguite il percorso, scendendo lungo il sentiero occidentale e, una volta arrivati al piano più basso, scivolote subito lungo il bordo occidentale del condotto. Eseguite un piccolo salto per salvare il repleid MAY. Poi procedete attraverso il percorso e, per oltrepassare il precipizio, scivolote lungo il bordo destro, saltate ed usate lo Scatto Aereo: in questo modo riuscirete a recuperare anche il repleid BAD. Infine raggiungete l'angolo di sud ovest e distruggete il Totem Exit per tornare nell'Area Principale.

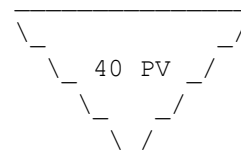
C7 [SALONE FOSSILI] Una volta entrati in questa sala, noterete in alto a destra la capsula dell'ELMO BLADE: saltate sulla pedana più vicina per raggiungerla e salvare nel frattempo anche il repleid DUNGAR. Dopo averlo fatto procedete verso l'alto, lungo il percorso accanto alla parete occidentale, ed eliminate i due Nightmare Virus. In seguito raggiungete l'angolo di nord ovest e recuperate il repleid RYNO. Successivamente avanzate verso sinistra, facendovi strada tra i Nightmare Virus e distruggete il Totem Exit per tornare nell'Area Principale.

C8 [ACQUARIO RAMPE] In questa stanza dovrete procedere verso sud, facendovi strada tra i Nightmare Virus presenti. Usate lo Z-Buster dalla breve distanza per eliminare rapidamente i nemici e per demolire anche i blocchi fragili che ostruiscono il cammino. In cima alla seconda discesa è presente il repleid CHOP proprio accanto alla parete occidentale. Proseguite la discesa e, superata la quarta rampa, noterete sulla destra il repleid HOME fluttuare accanto al muro. Prima di salvarlo però eliminate i vari Nightmare Virus che potrebbero infettarlo. Infine distruggete il Totem Exit per tornare nell'Area Principale.

C9 [ACQUARIO PEDANE] Iniziate la salita, saltando da una piattaforma all'altra e, lungo il percorso, troverete subito il repleid PHANTOM sulla sinistra. Procedete verso nord, facendovi strada tra i Nightmare Virus e, giunti alla sommità della stanza, recatevi nell'angolo di nord est per salvare il repleid REYHER, prima che venga infettato da un Nightmare Virus. Dopo averlo fatto, demolite il Totem Exit per tornare nell'Area Principale.

*** GROUND SCARAVICH ***

Z-SABER di ZERO		TECNICHE DI ZERO		
Primo	1	Ensuizan	2	
Secondo	1	Guard Shell	.	
Terzo	1	Hyoroga	.	.
Rotante	1	Rakukojin	2	2
Basso	2	Rekkoha	.	
Muro	2	Sentsuizan	.	
Aereo	2	Shoengan	2	
Capriola	2	< Yammar Option	5	5
		Z-Buster	4	



ATTACCHI

1. Masso enorme [16 PV]

Ground Scaravich attraversa tutto il pavimento facendo rotolare un masso di dimensioni enormi. L'attacco è discretamente rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario oltrepassare il boss sfruttando le funi. Usando le Tecniche è possibile demolire il Masso. Nel caso in cui la roccia sia di colore viola, non sarà consentito distruggerla.

2. Masso grande [8 PV]

Ground Scaravich attraversa tutto il pavimento facendo rotolare un masso di grandi dimensioni. L'attacco è discretamente rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario oltrepassare il boss sfruttando le funi. Usando le Tecniche è possibile demolire il Masso. Nel caso in cui la roccia sia di colore viola, non sarà consentito distruggerla.

3. Masso medio [6 PV]

Ground Scaravich attraversa tutto il pavimento facendo rotolare un masso di medie dimensioni. L'attacco è discretamente rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario oltrepassare il boss saltando oppure aggrapparsi alle funi. Usando le Tecniche è possibile demolire il Masso. Nel caso in cui la roccia sia di colore viola, non sarà consentito distruggerla.

4. Masso piccolo [4 PV]

Ground Scaravich attraversa tutto il pavimento facendo rotolare un masso di piccole dimensioni. L'attacco è discretamente rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario oltrepassare il boss saltando. Usando le Tecniche è possibile demolire il Masso. Nel caso in cui la roccia sia di colore viola, non sarà consentito distruggerla.

5. Proiettile [4 PV]

mentre spinge un Masso qualsiasi, Ground Scaravich può fermarsi e scagliare in orizzontale un proiettile viola. L'attacco non è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitare è necessario oltrepassare il proiettile saltando.

6. Calcio [variabile]

mentre spinge un Masso qualsiasi, Ground Scaravich può fermarsi e colpirlo con un calcio, scagliandolo in avanti. Il Masso può muoversi lungo una traiettoria parabolica oppure rimbalzare più volte sul pavimento. L'attacco è piuttosto rapido e copre un'ampia area. Per non subire danni, nel primo caso bisogna allontanarsi il più possibile dal nemico ed accovacciarsi; nel secondo caso invece bisogna eseguire lo Scatto per oltrepassare il Masso, quando questi si trova in aria. I danni causati dal Calcio sono gli stessi provocati dal contatto con i Massi.

.. Contatto [4 PV]

Ground Scaravich è uno scarabeo umanoide. Il boss si sposta camminando sulle mani ed è discretamente aggressivo. La stanza dove si svolge lo scontro è di grandi dimensioni, priva di pareti laterali e possiede due coppie di funi orizzontali nella zona superiore dello schermo. Ad ogni turno Ground Scaravich attraversa il pavimento, spingendo o calciando un Masso dalle dimensioni variabili.

Posizionatevi al centro della stanza ed attendete che il boss compaia sullo schermo. Oltrepassatelo con il Doppio Salto oppure sfruttate le funi ed in seguito attaccatelo alle spalle con la Tripla Combinazione.

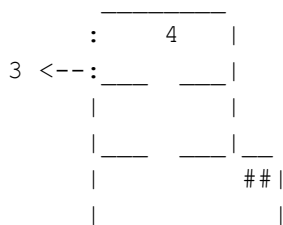
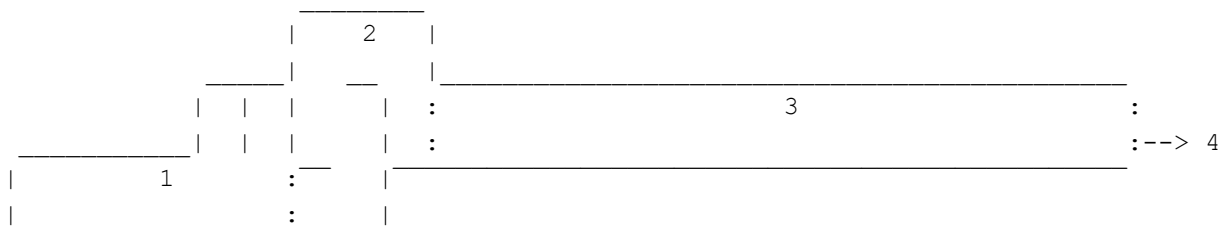
Usando lo Yammar Option, il boss subirà un danno pari a 5 PV per ogni colpo subito dalle libellule o dai proiettili. Ground Scaravich inoltre rimarrà temporaneamente stordito ed in seguito si posizionerà dall'altro lato del Masso spinto.

```
#####
#
# Dopo aver sconfitto il boss riceverete la tecnica SENTSUIZAN, #
# alla quale risulta debole Blaze Heatnix. #
# #
#####
```

Il percorso delle debolezze dei Maverick ora prevedrebbe di esplorare la località di Blaze Heatnix. Tuttavia essa contiene diversi mini boss che adesso sarebbero piuttosto complicati da eliminare. Per questo motivo per ora si salterà sia la località di Blaze Heatnix che quella di Blizzard Wolfgang e si esplorerà direttamente quella di Rainy Turtloid.

```
=====
INAMI TEMPLE - Rainy Turtloid [08Z03]
===== ZERO =====
```

REPLOID	NEMICI	
Akemi (...)	Batton Bone B81	[1 pf]
Mayu (...)	Monbando	[8 pf]
Meeka (...)	Nightmare Virus	[3 pf]
Miho (...)	Sea Attacker ST	[1 pf]
Nassy (...)	Weather Analyze	[8 pf]
Natsue (...)	Weather Analyze Core	[4 pf]
Obin (...)		
Omy (...)		
Sakura (...)		



D1 Una volta iniziata l'esplorazione della località, procedete verso est e sarete assaliti subito da un Sea Attacker ST. Questi nemici emergono dall'acqua e si lanciano in orizzontale contro di voi: usate il Primo Fendente per eliminarli oppure oltrepassateli saltando. Superate i diversi precipizi sino ad entrare in un edificio.

Al suo ingresso troverete un dispositivo sul pavimento: ogni volta che vi

salirete sopra, i vostri PV verranno completamente ripristinati. Da ora in poi, in ogni sezione si attiverà la pioggia acida, la quale vi causerà gradualmente danni. Per poterla interrompere dovrete distruggere il Weather Analyze, quella sorta di missile grigio posizionato sul pavimento. Tuttavia il dispositivo è protetto da una barriera che verrà disattivata solo dopo aver demolito i quattro nuclei disposti all'interno della sezione, i Weather Analyze Core.

Distruggete il primo nucleo, posizionato accanto alle scale, poi percorretele per trovarne un altro in cima ad esse. Raggiungete la parte più alta della sezione e salvate il reloid NASSY, sulla sinistra, ed il reloid NATSUE, sulla destra. Scendendo le scale di destra troverete poi il terzo nucleo da eliminare. Infine tornate sul pavimento, distruggete il quarto nucleo e demolite il Weather Analyze per interrompere la pioggia acida. In seguito procedete verso est per accedere nella sezione successiva.

D2 Salite la rampa ed in cima ad essa troverete un grosso automa viola, il Monbando, il quale è in grado di proteggersi dai vostri attacchi. Per eliminarlo rapidamente usate la Z-Saber quando il nemico sta per colpirvi e, dopo averlo sconfitto, demolite il primo nucleo, posizionato alle sue spalle. Salite le scale e saltate da una pedana all'altra, sino a raggiungere la parete occidentale. Come già fatto in precedenza, affrontate il Monbando e poi distruggete il secondo nucleo.

In seguito recatevi nella zona superiore di questa sezione e scalate il muro di sinistra per salvare il reloid AKEMI. Percorrete la rampa, eliminando il Monbando ed il terzo nucleo, e poi saltate nel passaggio verticale successivo. Durante la discesa, avrete la possibilità di salvare in volo il reloid MAYU: nel caso in cui non vi riusciate, potrete sempre recuperarlo eseguendo un Super Rimbalzo dalla parete. Usate il Fendente in Capriola per colpire il quarto nucleo ed infine distruggete il Weather Analyze, interrompendo così la pioggia acida. Successivamente procedete verso est per accedere nella sezione accanto.

D3 Ora dovrete percorrere un lungo sentiero dove sono presenti diversi precipizi. Durante il cammino state attenti ai Sea Attacker ST, i quali adesso potranno anche aprire il fuoco contro di voi, ed ai Battone Bone B81. Questi ultimi sono pipistrelli meccanici che lasceranno cadere una bomba su di voi: saltate ed usate il Fendente Aereo per eliminarli facilmente. Avanzate con cautela da una pedana all'altra e distruggete il primo nucleo.

Più avanti troverete una zona con diverse colonne mobili: posizionatevi sulla prima e poi lasciatevi trasportare dalla seconda, la quale andrà ad allinearsi con la successiva ed in seguito tornerà indietro. Per poter proseguire, attendete che le due colonne siano allineate ed eseguite un Doppio Salto, in modo tale da scivolare poi lungo la colonna più alta. Dopo essere giunti all'allineamento successivo, posizionatevi nella parte più bassa della colonna seguente ed in questo modo riuscirete a salvare il reloid OBIN.

Superata anche l'ultima colonna, atterrate sulla pedana e distruggete il secondo nucleo. Seguite il percorso, curandovi con i vari Globi Arancioni incontrati, e demolite anche il terzo nucleo. Saltate da una pedana all'altra e più avanti troverete il reloid MEEKA in acqua: per poterlo recuperare, lasciatevi scivolare lungo il lato sinistro della pedana posizionata sopra di lui. Fatevi strada tra i nemici, demolite il quarto nucleo ed infine demolite il Weather Analyze per interrompere la pioggia acida. Entrate poi nell'ultima sezione.

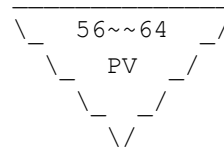
D4 All'interno di questa caverna troverete le funi verticali per spostarvi facilmente tra i vari piani. Partendo dal basso, i quattro nuclei sono situati:

- piano terra, lato sinistro (accanto al reloid OMY)
- piano terra, lato destro
- primo piano, lato sinistro (accanto al reloid SAKURA)
- secondo piano, lato destro (accanto al reloid MIHO)

Infine distruggete il Weather Analyze, situato al primo piano, sul lato destro, ed entrate nella stanza del boss.

*** RAINY TURTLOID ***

Z-SABER di ZERO		TECNICHE DI ZERO		
Primo	1	Ensuizan	.	
Secondo	1	Guard Shell	.	
Terzo	2	Hyoroga	.	.
Rotante	1	Rakukojin	2	2
Basso	2	Rekkoha	.	
Muro	2	Sentsuizan	2	
Aereo	2	Shoenzan	2	
Capriola	2	Yammar Option	2	1
		< Z-Buster	4	



ATTACCHI

1. Carica impetuosa [6 PV]
+ Bolle d'acqua [4 PV]

Rainy Turtloid si chiude nel suo guscio e si lancia per quattro volte contro le pareti laterali, in maniera alternata. Contemporaneamente il boss scaglia in aria una serie di sfere d'acqua che poi ricadono sul pavimento. L'attacco è piuttosto rapido e copre una vasta area. La Carica non solo può causare danni al contatto ma è in grado anche di far perdere la presa al Robot, nel caso in cui questi si trovi sulla parete. Per evitare questo attacco bisogna scalare ogni volta il muro più lontano e superare Rainy Turtloid con il Super Rimbalzo, facendo attenzione a passare negli spazi vuoti tra una Bolla e l'altra.

2. Carica rotante [6 PV]

Rainy Turtloid si chiude nel suo guscio e rotola per quattro volte contro il personaggio. Il boss può muoversi in orizzontale, in verticale oppure lasciarsi cadere. L'attacco è piuttosto rapido e copre una vasta area. Per evitarlo bisogna scalare ogni volta la parete più lontana e superare Rainy Turtloid con il Super Rimbalzo, non appena questi inizia a muoversi.

3. Missili [4 PV]

Rainy Turtloid scaglia dal dorso una raffica di missili che si muove gradualmente in direzione del personaggio. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario scalare la parete più lontana inoltre è possibile distruggere i Missili usando le Tecniche.

- .. Contatto [6 PV]

Rainy Turtloid è un'enorme tartaruga umanoide. Il boss si sposta rotolando ed è piuttosto aggressivo. Per poter danneggiare Rainy Turtloid è necessario prima demolire le due gemme verdi presenti sul suo guscio e ciò è possibile solo quando il boss è immobile sul pavimento. Tuttavia, dopo diversi secondi, Rainy Turtloid le rigenererà. La stanza dove si svolge lo scontro è di grandi dimensioni tuttavia dovrete essere ugualmente precisi nello schivare gli

H1 All'interno di tutta la località è presente lungo il soffitto un enorme compattatore che periodicamente si abbasserà di quota, perciò dovrete stare attenti a non rimanere schiacciati, accovacciandovi quando lo spazio disponibile sarà molto ridotto. Procedete verso destra e troverete una Probe Ride Armor. I comandi per usare questo veicolo sono:

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

Sino a quando rimarrete a bordo del veicolo, potrete ripristinare i vostri PV, raccogliendo oggetti curativi, non subirete danni dagli attacchi nemici tuttavia potrete ugualmente rimanere schiacciati dal compattatore. La Probe Ride Armor invece potrà ricevere circa 10 colpi prima di venire distrutta.

Eliminate il Junkroid e subito alle sue spalle potrete salvare il repleid HEIZER. Seguite il percorso, facendovi strada tra i nemici, e più avanti troverete un piccolo nemico dal casco arancione, il Metall T. Questo automa è in grado di proteggersi dai vostri attacchi mentre rimane immobile sotto il suo casco perciò colpitelo quando cammina. Alla destra del Metall T è presente il repleid QUAPPI. Nel caso in cui siate ancora a bordo della Probe Ride Armor, ora dovrete necessariamente scendere da essa per superare la pila di rottami.

Avanzate con cautela, eliminando i Junkroid e demolendo i rottami fragili. Dopo aver sconfitto il secondo Metall T, arriverete in una zona dove il compattatore scende sino a toccare il pavimento: in questo caso dovrete rifugiarvi in alcune buche presenti nel suolo. All'interno della prima di esse troverete il repleid ZIGZAG. Spostatevi solo mentre il compattatore si rialza e nella buca successiva sarà presente il repleid DALIHI mentre in quella accanto il repleid MALON. Ora scattate verso l'ultima buca e qui accovacciatevi ed eliminate il Junkroid il prima possibile, senza dargli la possibilità di aprire il fuoco. Infine scendete le scale per raggiungere la sezione successiva.

H2 Avanzate in direzione ovest, facendovi strada tra i nemici e demolendo i rottami fragili. Più avanti noterete un blocco di metallo sporgere dal compattatore: esso potrà schiacciare voi oppure i nemici ma non potrà danneggiare i Repleid. Per questo motivo muovetevi con il giusto tempismo e salvate il repleid WRIGHT, eliminando prima il Nightmare Virus presente accanto a lui. Fate lo stesso per recuperare anche il repleid LEINO, situato sotto il blocco di metallo successivo.

In seguito eliminate i vari Metall T e, all'interno di una buca nel pavimento, troverete il repleid NAKADAI. Procedete verso sinistra per salvare il repleid MIECHA ed ora saranno presenti diversi blocchi di metallo consecutivi lungo il compattatore, perciò dovrete avanzare con maggiore cautela. Dopo aver superato i due cumuli di rottami situati sul pavimento, eliminate subito il Nightmare Virus e recuperate il repleid EIJI. Fatevi strada tra i nemici e più avanti troverete la scaletta nel pavimento. Ignorate per adesso la rimanente zona occidentale e scendete in quella inferiore, entrando poi nella colonna di luce azzurra.

AREA B

4	:	5	##
	:		

H4 Anche in tutta questa Area è situato un lungo compattatore, con la differenza che ora sul pavimento è presente un nastro trasportatore che si muoverà costantemente verso sinistra, perciò avanzate con la dovuta cautela. Procedete in direzione est, facendovi strada tra i Metall T, e, dopo aver superato i cumuli di rottami, demolite i cubi fragili che vi verranno incontro oppure saltatevi sopra. Recuperate il reloid DEVILISH ed ora noterete che i blocchi metallici che sporgono dal compattatore possiedono anche le spine alla loro estremità inferiore, perciò dovrete stare attenti a non venirci a contatto.

Seguite il percorso e, per superare il muretto acuminato, eseguite il Doppio Salto. In seguito accovacciatevi per non farvi schiacciare, superate le spine e recuperate il reloid KIKUTURK. Avanzate con cautela, evitando di rimanere schiacciati dal compattatore, e più avanti troverete altre spine sul pavimento. Per superarle, scalate il lato sinistro del blocco di metallo, attendete che si rialzi e, quando ciò avviene, lasciatevi cadere ed eseguite subito lo Scatto Aereo verso est. Poco più avanti troverete in una buca sia il CUORE che il reloid DAJANGO. Infine entrate nella zona successiva.

H5 Avanzate lungo il percorso e qui dovrete affrontare un mini boss.

mini boss: NIGHTMARE PRESSURE \			
Z-SABER di ZERO		TECNICHE DI ZERO	
Primo	4	Ensuizan	4
Secondo	6	Guard Shell	6
Terzo	4	Hyoroga	4 3
Rotante	6	Rakukojin	8 .
Basso	6	Rekkoha	8
Muro	4	Sentsuizan	8
Aereo	4	Shoenzan	6
Capriola	4	Yammar Option	5 4
		Z-Buster	4

A diagram showing a downward-pointing triangle formed by dashed lines. Inside the triangle, the text '48 PV' is centered. The triangle is positioned to the right of the table above.

1. Pressa verticale [morte]

il Nightmare Pressure ritira i bracci ed abbassa verticalmente il proprio corpo. L'attacco è discretamente rapido e copre tutto lo schermo. Per non subire danni è necessario rimanere accovacciati sino a quando il nemico non si solleverà di nuovo.
2. Pressa orizzontale [8 PV]

il Nightmare Pressure cala la colonna di cubi ad un'estremità dello schermo e la fa muovere verso l'estremità opposta. Dal cubo interno più basso compare una spina, la quale, grazie allo spostamento della colonna, andrà a toccare la spina montata sul braccio più lontano del Nightmare Pressure. L'attacco non è molto rapido e copre una vasta area. Per non subire danni è necessario scalare il braccio più lontano.
3. Laser [6 PV]

da un cubo viola del Nightmare Pressure viene emesso in orizzontale

| un fascio di luce. L'attacco è molto rapido e possiede un notevole
| raggio d'azione. Per evitarlo bisogna scalare una parete laterale,
| se il Laser viene emesso dal cubo basso, oppure accovacciarsi,
| se esso viene scagliato da quello medio o alto.

| 4. Missile [4 PV]

| da un cubo azzurro del Nightmare Pressure viene scagliato un razzo
| in orizzontale. L'attacco non è molto rapido e possiede un notevole
| raggio d'azione. Per evitarlo è necessario oltrepassare il Missile
| saltando inoltre è possibile distruggerlo con le Tecniche.

| 5. Bomba sferica [2 PV]

| il Nightmare Pressure rilascia sul pavimento una o più serie di
| quattro esplosivi che detonano al contatto. L'attacco non è molto
| rapido e possiede un discreto raggio d'azione. Per evitarlo bisogna
| oltrepassare saltando ogni esplosivo oppure scalare il braccio
| sinistro del nemico.

| .. Contatto [8 PV]

| si subiscono danni solo venendo a contatto con le spine montate alle
| estremità delle braccia del Nightmare Pressure oppure venendo
| schiacciati dalla colonna di cubi.

| Il Nightmare Pressure è un nemico composto da un corpo rettangolare,
| che occupa la parte superiore dello schermo, da due braccia verticali
| munite di spine, posizionate alle estremità della stanza, e da una
| colonna formata da sei cubi, che il nemico cala periodicamente sul
| pavimento. Gli unici punti vulnerabili del Nightmare Pressure sono i
| tre cubi viola presenti all'interno della colonna. Nella stanza dove si
| svolge lo scontro è presente un nastro trasportatore sul pavimento
| perciò bisognerà rimanere sempre in movimento per non venire a contatto
| con la spina montata sul braccio di sinistra.

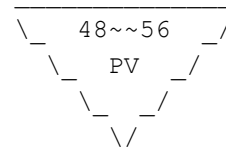
| All'inizio dello scontro scalate continuamente il braccio sinistro in
| modo tale da evitare le Bombe sferiche ed attendete che il Nightmare
| Pressure faccia comparire la colonna. Non appena ciò accade saltate
| incontro ad essa e, prima che il nemico attacchi, usate il Fendente
| Aereo per danneggiare i cubi viola. Può capitare che il Nightmare
| Pressure cali la colonna su di voi, per poi eseguire la Pressa
| orizzontale, anziché al centro della stanza: per non farvi sorprendere
| dal nemico, dopo che questi ha rilasciato la quarta Bomba sferica,
| eseguite subito lo Scatto Aereo per raggiungere il centro della sala.

| Dopo aver distrutto i due cubi del lato sinistro, riprendete a scalare
| il braccio occidentale, in attesa della quarta Bomba sferica. In questo
| caso, una volta eseguito lo Scatto Aereo, atterrate e scattate verso
| est: se fatto con il giusto tempismo, vi ritroverete alla destra della
| colonna e da qui potrete colpire il cubo viola posizionato su questo
| lato.

Dopo aver sconfitto il Nightmare Pressure potrete accedere nella stanza del
boss.

*** METAL SHARK PLAYER ***

Secondo	2	Guard Shell	.	
Terzo	5	Hyoroga	.	.
Rotante	2	Rakukojin	4	.
Basso	2	Rekkoha	.	
Muro	2	Sentsuizan	2	
Aereo	2	Shoenzan	2	
Capriola	2	Yammar Option	2	1
		Z-Buster	4	



ATTACCHI

1. Tuffo martello [8 PV]
Metal Shark Player salta in direzione del personaggio e poi si tuffa in verticale su di lui, sollevando rottami dal pavimento. L'attacco è molto rapido e possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarlo è necessario rimanere sempre in movimento; i rottami sono innocui invece.
2. Ancora rimbalzante [4 PV]
Metal Shark Player salta e conficca un'ancora in una parete laterale. Successivamente essa inizierà ad attraversare il pavimento, rimbalzando su di esso, per poi svanire automaticamente dopo qualche secondo. L'attacco non è molto rapido ma copre una vasta area. Per evitarlo è necessario oltrepassare l'ancora saltando oppure passandovi da sotto.
3. Evocazione Sting Chameleon [4 PV]
+ Shuriken [4 PV]
Metal Shark Player evoca un camaleonte che estende la sua lingua in diagonale verso il basso. L'attacco non è molto rapido e possiede un raggio d'azione notevole. Per evitarlo è necessario scalare le pareti.
4. Nuoto profondo [4 PV]
Metal Shark Player si immerge nel pavimento e si muove lungo di esso colpendo con la sua pinna dorsale e sollevando rottami. L'attacco è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo bisogna oltrepassare la pinna saltando oppure scalare le pareti; i rottami sono innocui invece.
5. Nuoto superficiale [4 PV]
Metal Shark Player si sposta strisciando e sollevando rottami. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo bisogna oltrepassare la pinna saltando oppure scalare le pareti; i rottami sono innocui invece.
- .. Contatto [4 PV]

Metal Shark Player è uno squalo umanoide armato con un'ancora. Il boss si sposta saltando oppure strisciando lungo il pavimento ed è molto aggressivo. La stanza dove si svolge lo scontro è di grandi dimensioni perciò avrete tutto lo spazio necessario per schivare agevolmente gli attacchi nemici.

Oltrepassate il boss, saltando oppure eseguendo lo Scatto, quando questi vi verrà incontro ed attaccatelo con lo Z-Buster. Evitate di utilizzare la Tripla Combinazione perchè potreste essere colpiti di sorpresa mentre Zero rinfodera la sua spada laser. Attaccate Metal Shark Player soprattutto dopo che il nemico ha utilizzato il Tuffo martello, oppure al termine del Nuoto superficiale. Una volta che il boss inizia a scagliare le Ancore, interrompete subito l'offensiva ed occupatevi di evitare queste ultime, prima di riprendere l'attacco. Se invece Metal Shark Player inizia ad evocare altri automi, sfruttate il periodo di tempo in cui lo squalo rimane immobile per ferirlo.

Usando l'Ensuizan, il boss subirà un danno pari a 6 PV per ogni colpo subito

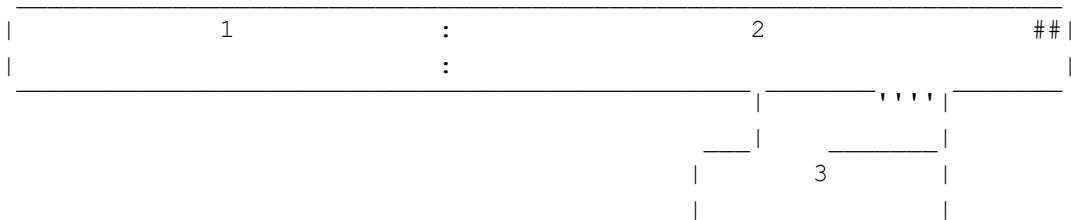
inoltre rimarrà temporaneamente stordito. In alcuni casi, la Tecnica sarà in grado anche di interrompere gli attacchi di Metal Shark Player.

```
#####  
#                                                                 #  
#   Dopo aver sconfitto il boss riceverete la tecnica RAKUKOJIN, #  
#   alla quale risulta debole Shield Sheldon.                   #  
#                                                                 #  
#####
```

```
=====
```

LASER INSTITUTE - Shield Sheldon	[@8Z05]
=====	ZERO =====

REPLOID	NEMICI
Kazu (Life Up)	Death Guardian [1 pf]
Mihoken (...)	Guardian [2 pf]
Tempole (...)	Metall T [1 pf]
	Nightmare Virus [3 pf]



E1 Una volta entrati in questa località, procedete verso est ed eseguite un Salto con Scatto per salvare il reloid KAZU ed oltrepassare le spine. Più avanti noterete alcuni Metall T che cammineranno nel vuoto: in realtà essi si muovono su alcune pedane che diventeranno visibili solo nel momento in cui vi atterrerete sopra. Eliminate il Nightmare Virus prima che possa infettare il reloid TEMPOLE ed avanzate, stando attenti a non cadere nel precipizio. Lungo il percorso recuperate il reloid MIHOKEN ed infine entrate nell'edificio.

E2 Al suo interno troverete icannoni laser e gli specchi riflettenti: per poter proseguire dovrete fare in modo che il raggio luminoso colpisca il cancello. Attaccando gli specchi potrete farli ruotare e guidare così il laser nella direzione desiderata. Subirete danni solamente venendo colpiti dalla punta del raggio luminoso, quando viene emesso.

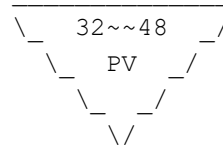
Il primo cancello verrà aperto automaticamente, senza che voi dobbiate fare nulla. Procedete nella zona accanto e qui troverete i Guardian, droni volanti muniti di scudo: attendete che sollevino la loro protezione ed eliminateli con il Fendente Basso. In seguito anche il secondo cancello verrà sollevato in automatico.

Più avanti invece distruggete subito i due Guardian e colpite lo specchio di sinistra sino a quando il laser non colpirà il terzo cancello. Nella zona successiva, ruotate il primo specchio, direzionando così il raggio luminoso verso sud est, poi girate il secondo, per far muovere il laser verso nord est, ed infine ruotate il terzo, in modo tale che il raggio luminoso apra il cancello sulla destra. Ignorate per adesso quello sul pavimento, che vi condurrebbe nella sezione E3, e procedete in direzione est per affrontare il

boss di questa località.

*** SHIELD SHELDON ***

Z-SABER di ZERO		TECNICHE DI ZERO		
Primo	2	Ensuizan	2	
Secondo	2	Guard Shell	.	
Terzo	5	Hyoroga	.	.
Rotante	2	< Rakukojin	8	5
Basso	2	Rekkoha	.	
Muro	2	Sentsuizan	2	
Aereo	2	Shoenzan	2	
Capriola	2	Yammar Option	2	1
		Z-Buster	4	



ATTACCHI

1. Clone scudiero [10 PV]
+ Lancio [10 PV]

Shield Sheldon si posiziona nella zona superiore o inferiore dello schermo e genera un clone di sè stesso. I due nemici scagliano assieme i loro scudi i quali si muovono per la stanza in maniera speculare, rimbalzando tra le pareti, prima di tornare nelle loro mani. Al termine dell'assalto, il clone svanirà automaticamente. L'attacco è piuttosto rapido e copre una vasta area. Per evitarlo è necessario calcolare bene la traiettoria degli scudi e spostarsi di conseguenza.

2. Scudi angolari [10 PV]
+ Scatto angolare [10 PV]
+ Contrattacco [8 PV]

Shield Sheldon genera quattro scudi che si posizionano agli angoli dello schermo. In seguito il boss si sposterà da un qualsiasi scudo all'altro. Provando a colpire in qualunque modo uno scudo, esso assorbirà l'assalto e contrattaccherà scagliando una sfera di energia; il boss invece sarà vulnerabile mentre si sposta. L'attacco non è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitare di subire danni bisogna interrompere l'offensiva, sino a quando Shield Sheldon non farà svanire gli Scudi.

3. Scudo energetico [10 PV]
+ Contrattacco [4 PV]

Shield Sheldon si circonda con quattro scudi di energia ed inizia ad inseguire il personaggio. Provando a colpire il boss in qualunque modo, gli Scudi assorbiranno l'assalto e contrattaccheranno scagliando una sfera di energia. L'attacco non è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitare di subire danni bisogna interrompere l'offensiva e fuggire costantemente dal boss sino a quando non farà svanire gli Scudi energetici.

4. Rimbalzo folle [10 PV]

Shield Sheldon si chiude nella sua conchiglia e si muove per la stanza, rimbalzando tra le pareti. L'attacco è piuttosto rapido e copre una vasta area. Per evitarlo è necessario calcolare bene la traiettoria del nemico e spostarsi di conseguenza.

5. Doppio lancio [8 PV]

Shield Sheldon lancia uno scudo in diagonale, il quale rimane fermo in volo, e l'altro in orizzontale, che si muove come un boomerang. Poco prima che quest'ultimo torni dal boss, Shield Sheldon si teletrasporta nella zona dove è posizionato l'altro scudo. L'attacco non è molto rapido e copre una vasta area. Per evitare lo scudo lanciato in diagonale bisogna allontanarsi

dal nemico mentre, per non subire danni da quello scagliato in orizzontale, è necessario accovacciarsi.

.. Contatto [10 PV]

Shield Sheldon è un automa rosa armato con due grossi scudi. Il boss si sposta volando oppure teletrasportandosi. La stanza dove si svolge lo scontro è di piccole dimensioni, perciò dovrete essere precisi nello schivare gli assalti del nemico. Gli scudi di Shield Sheldon sono indistruttibili quindi dovrete passare all'offensiva solamente quando ne è sprovvisto.

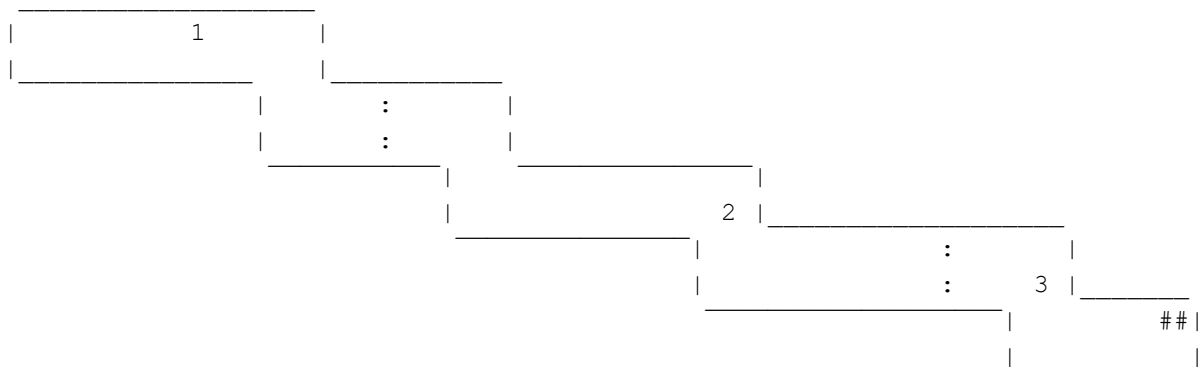
Il momento migliore per attaccare il boss è quando esegue il Doppio lancio. Attendete che Shield Sheldon ricompaa nella parte inferiore dello schermo e, quando ciò accade, avvicinatevi a lui ed accovacciatevi. Non appena lo scudo orizzontale vi supera, rialzatevi e riuscirete a colpire il boss due volte con la Tripla Combinazione, prima del ritorno dello scudo.

Usando il Rakukojin, il boss subirà 8 PV di danno se colpito dalla spada e 5 PV se colpito dall'ancora. Grazie a questa Tecnica, Shield Sheldon rimarrà temporaneamente stordito ed i suoi scudi svaniranno. Tuttavia il Rakukojin avrà effetto solamente colpendo Shield Sheldon quando le sue difese saranno abbassate.

```
#####
#
# Dopo aver sconfitto il boss riceverete la tecnica GUARD SHELL, #
# alla quale risulta debole Infinity Mijinon. #
# #
#####
```

=====
WEAPON CENTER - Infinity Mijinon [08Z06]
===== ZERO =====

- | REPLOID | NEMICI |
|----------------------------|------------------------|
| Doragoh (...) | Group Jet [1 pf] |
| FFF (...) | Nightmare Virus [3 pf] |
| Marion (...) | • mini boss • Illumina |
| Paralla (Damage Converter) | |
| Tekk (Speed Shot) | |
| Virtuf (...) | |
| Zerdan (...) | |



Il Durante l'esplorazione di questa località sarete costantemente attaccati da Illumina, un gigantesco automa presente sullo sfondo.

Esso scaglierà ripetutamente le Sfere dorate contro di voi perciò evitatele mentre fate attenzione anche agli altri nemici presenti in zona. Per eliminare Illumina dovreste demolire due grossi cavi che incontrerete lungo il percorso.

In questa sezione saranno presenti i Nightmare Virus ed i Group Jet, una flotta di velivoli che vi attaccherà con i suoi Proiettili: usando con il giusto tempismo il Fendente in Capriola oppure l'Ensuizan riuscirete ad eliminarli tutti quanti con un solo colpo. Procedete verso destra e, giunti al termine della prima pavimentazione, eseguite un Salto con Scatto per proseguire e salvare il reloid ZERDAN. Seguite il percorso e, nei pressi del primo cavo di Illumina, troverete il reloid FFF.

mini boss: ILLUMINA (1° cavo) \	
Z-SABER di ZERO	TECNICHE DI ZERO
Primo .	Ensuizan 4
Secondo .	Guard Shell 16
Terzo 5	Hyoroga . .
Rotante .	Rakukojin 4 .
Basso .	Rekkoha .
Muro 4	Sentsuizan 4
Aereo 4	Shoenzan 4
Capriola 4	Yammar Option 2 1
	Z-Buster .

1. Sfera dorata [4 PV]
Illumina scaglia un grosso globo di energia in corrispondenza del personaggio. L'attacco è piuttosto rapido e copre una discreta area. Per evitarlo è necessario rimanere sempre in movimento.

.. Contatto [4 PV]

Usate il Fendente Aereo per colpire il nucleo e, se riuscite a farlo, proteggetevi dai proiettili dei Group Jet tramite il Guard Shell. Esiste una strategia per distruggere il cavo in pochissimi istanti usando l'Ensuizan: dopo essere arrivati nel luogo dove si svolge lo scontro, posizionatevi sotto il nucleo, accovacciatevi ed eseguite ripetutamente questa Tecnica.

Dopo aver distrutto il primo cavo di Illumina potrete accedere alla sezione successiva.

I2 Adesso Illumina inizierà ad attaccarvi con il Triplo laser, tramite i tre droni da lui generati: rimanete sempre in movimento, per non farvi inguadrare dal fascio di luce rossa, e, se possibile, demolite il drone basso, tra quelli prodotti dall'automa, in modo tale che poi non lo possa rigenerare.

Procedete verso destra, superando i primi due precipizi. Una volta giunti al terzo, scivolote lungo il suo bordo sinistro e da qui potrete salvare il reloid DORAGOH. Aggrappatevi alla fune ed eseguite il Doppio Salto per recuperare il reloid PARALLA. Prima di raggiungere il secondo cavo di Illumina potrete salvare i reloid MARION e VIRTUF.

mini boss: ILLUMINA (2° cavo) \	
Z-SABER di ZERO	TECNICHE DI ZERO
Primo .	Ensuizan 4
Secondo .	Guard Shell 16

	Terzo	5	Hyoroga	.	.	\ / 48 PV / \
	Rotante	.	Rakukojin	4	.	
	Basso	.	Rekkoha	.	.	
	Muro	4	Sentsuizan	4	.	
	Aereo	4	Shoengan	4	.	
	Capriola	4	Yammar Option	2	1	
			Z-Buster	.		

1. Sfera dorata [4 PV]

Illumina scaglia un grosso globo di energia in corrispondenza del personaggio. L'attacco è piuttosto rapido e copre una discreta area. Per evitarlo è necessario rimanere sempre in movimento.

2. Laser orizzontali [4 PV]

durante il secondo scontro, dalle due pareti rilasciate dal boss vengono emessi una serie di fasci di luce orizzontali ad altezze diverse. L'attacco è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario saltare oppure accovacciarsi, a seconda dei casi.

.. Contatto [4 PV]

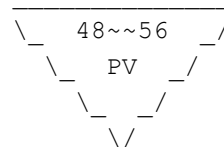
Una volta arrivati al secondo cavo, i droni svaniranno ed Illumina farà comparire due pareti ai lati dello schermo, dalle quali verranno emessi periodicamente i Laser orizzontali. In questo caso dovrete evitare sia loro che le Sfere dorate che l'automa riprenderà a scagliare mentre attaccate il nucleo rosso. Così come fatto in precedenza, potete usare l'Ensuizan per completare questo scontro in pochi secondi.

Dopo aver demolito anche il secondo cavo, Illumina verrà distrutto e non comparirà più. Ignorate per ora la colonna di luce azzurra, poichè vi farebbe accedere nell'Area Segreta, ed avanzate verso destra per entrare nell'ultima sezione di questa località.

I3 Eliminate i due Nightmare Virus presenti e, prima del cancello che conduce alla stanza del boss, troverete il reloid TEKK.

*** INFINITY MIJINION ***

Z-SABER di ZERO	TECNICHE DI ZERO
Primo 2	Ensuizan 2
Secondo 2	< Guard Shell 8
Terzo 5	Hyoroga . .
Rotante 2	Rakukojin 2 2
Basso 2	Rekkoha .
Muro 2	Sentsuizan 2
Aereo 2	Shoengan 2
Capriola 2	Yammar Option 2 1
	Z-Buster 4



ATTACCHI

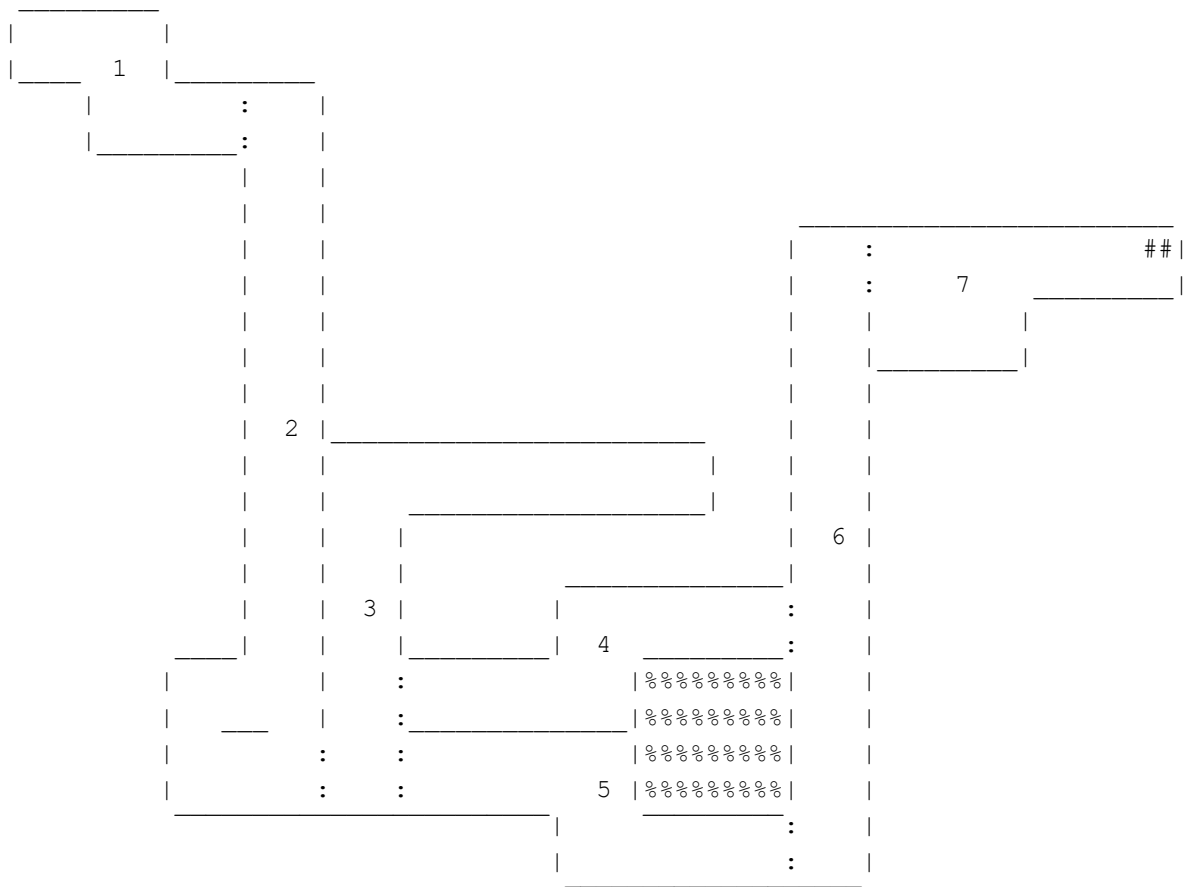
1. Globi del suolo [6 PV]

+ Pioggia di dardi [8 PV]

Infinity Mijinion si posiziona sul pavimento e rilascia una coppia di sfere luminose che si muovono lungo il pavimento, seguiti da una serie di dardi dorati che cadono dall'alto. L'attacco è molto rapido e copre una vasta area. Per evitare i Globi è necessario oltrepassarli saltando mentre per

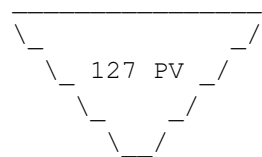
Adesso siete in possesso della Tecnica che renderà molto più semplici gli scontri con i mini boss presenti nella località di Blaze Heatnix. Prima di entrarvi però, recatevi in quella di Commander Yammark ed uscitevi subito: in questo modo attiverete nella località di Blaze Heatnix il fenomeno delle Zanzare Nightmare, che potrete contrastare facilmente con lo Yammar Option.

```
=====
MAGMA AREA - Blaze Heatnix                                     [@8Z07]
===== ZERO =====
REPLOID                                                       NEMICI
Bando      (...)      Nightmare Virus  [3 pf]
Clarmon    (...)      • mini boss • Nightmare Snake
Kassy      (...)
Keiji      (...)
Tatsuya    (...)
Yuki       (...)
```



F1 Una volta iniziata l'esplorazione di questa località, scendete dal muretto ed affronterete il primo dei cinque mini boss presenti.

mini boss: NIGHTMARE SNAKE \		TECNICHE DI ZERO	
Z-SABER di ZERO			
Primo	3	Ensuizan	4
Secondo	3	Guard Shell	.
Terzo	5	Hyoroga	4 5
Rotante	3	Rakukojin	5 5
Basso	3	Rekkoha	8
Muro	2	Sentsuizan	6
Aereo	2	Shoenzan	.
Capriola	2	Yammar Option	2 1



1. Proiettili [4 PV]

ogni nucleo del Nightmare Snake scaglia periodicamente un proiettile in direzione del personaggio. L'attacco è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario allontanarsi dal nemico oppure oltrepassare i Proiettili saltando. Il Guard Shell non è in grado di respingere questo attacco mentre è possibile demolire i Proiettili con le Tecniche.

.. Contatto [8 PV]

Il Nightmare Snake è un grosso serpente ricurvo dal dorso rosso. Il nemico si sposta volando o strisciando ed è piuttosto aggressivo. Gli unici punti deboli del serpente sono i nuclei verdi situati ai quattro angoli del suo corpo. Esistono sei tipi di Nightmare Snake nella località: i nemici possiedono tutti quanti lo stesso attacco ma si spostano in modo diverso.

In generale, il modo migliore per distruggere un Nightmare Snake, o comunque per infliggergli danni molto gravi, è quello di colpirlo con il giusto tempismo tramite il Rekkoha. Ricordate che in questa località è molto difficile ripristinare le munizioni, perciò non sprecate i colpi di questa Tecnica

Il mini boss si trova all'interno di una stanza dove sono situate tre buche lungo il pavimento ed il serpente si muove strisciando su di esso, avanti e indietro. Posizionandovi nelle buche, nella seconda delle quali troverete il reloid CLARMON, e rimanendo accovacciati, non subirete danni al contatto con il Nightmare Snake tuttavia non potrete evitare i Proiettili. Mentre il mini boss si allontana da voi, usate gli attacchi della Tripla Combinazione per colpire i due nuclei bassi; per danneggiare i due più in alto invece eseguite il Fendente in Capriola. Oltrepassate il Nightmare Snake eseguendo il Super Rimbalzo dalle pareti e fate molta attenzione ai suoi Proiettili. Dopo aver sconfitto il nemico, superate il cancello.

F2 Adesso dovrete attraversare un percorso lungo il quale incontrerete diversi lanciafiamme che si attiveranno periodicamente. Procedete con cautela, facendo attenzione anche ai vari Nightmare Virus presenti. Lungo la discesa, su una pedana sulla destra troverete il reloid KASSY. Seguite il percorso e, poco prima di raggiungere la zona del secondo Nightmare Snake, potrete salvare il reloid BANDO, anche lui situato su una piattaforma lungo la parete orientale. Prima di farlo però, eliminate il Nightmare Snake presente nelle immediate vicinanze. Infine scendete nel condotto e preparatevi alla battaglia.

Il serpente è situato in una grande stanza quadrata e ruota costantemente attorno alla pedana centrale, in senso antiorario. Durante questo scontro, i momenti migliori per attaccare il Nightmare Snake sono quando si sposta in verticale, perciò posizionatevi sulla pedana centrale, dove troverete il reloid YUKI: mentre il nemico sale, colpite i nuclei di sinistra; quando il serpente scende, danneggiate quelli di destra. Dopo aver sconfitto questo mini boss, superate il cancello.

F3 In questa camera verticale potrete decidere se proseguire attraverso il portale superiore, che vi condurrà nella stanza F4, oppure superare

quello inferiore, che vi porterà nella camera F5. In entrambi i casi dovrete affrontare un terzo Nightmare Snake. Visitando per la prima volta la località, è consigliato entrare nella stanza F5, in modo tale da avere poi più tempo per affrontare il quarto Nightmare Snake.

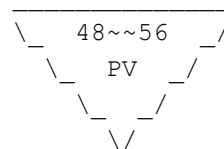
F5 Il serpente è situato in una discesa dove troverete anche i Nightmare Virus e tre funi che pendono dal soffitto. Il Nightmare Snake si muove strisciando lungo il suolo, avanti e indietro, e dovrete necessariamente sfruttare le funi sia per evitare di venire travolti da lui, sia per attaccare i nuclei di destra. Sfruttate la pendenza del pavimento per colpire quelli di sinistra mentre il mini boss scende. Al termine della rampa troverete il reloid KEIJI.

F6 Il mini boss si trova all'interno di un lungo condotto verticale dove dal pavimento si innalzeranno continuamente fiamme viola che causano morte immediata al contatto. Durante questo scontro il Nightmare Snake emergerà dal basso, scaglierà i suoi proiettili e poi si ritufferà nelle fiamme. Lungo il percorso dovrete saltare da una pedana all'altra e potrete salvare il reloid TATSUYA, facendo attenzione ai vari Nightmare Virus presenti. Il mini boss comparirà sempre in vostra corrispondenza perciò attiratelo ai lati del condotto e distruggete subito i nuclei inferiori poichè successivamente non sarà più possibile. Una volta arrivati alla sommità del condotto, le fiamme smetteranno di salire ma rimarranno presenti sullo schermo. Una volta eliminato il mini boss, esse svaniranno. Infine uscite dal cancello.

F7 Il serpente è situato in una grossa caverna dove le fiamme viola ricoprono l'intera area inferiore e nella quale sono presenti tre piccole pedane. Il mini boss si sposterà all'interno delle fiamme per poi emergere in vostra corrispondenza. Saltando con precisione da una pedana all'altra, attirare il Nightmare Snake ai lati della stanza ed attaccatelo mentre si sposta in verticale con la Tripla Combinazione oppure con il Fendente in Capriola. Una volta sconfitto il mini boss, le fiamme non svaniranno perciò attraversate con cautela il cancello a nord est per affrontare poi il boss di questa località.

*** BLAZE HEATNIX ***

Z-SABER di ZERO		TECNICHE DI ZERO		
Primo	2	Ensuizan	2	
Secondo	2	Guard Shell	.	
Terzo	5	Hyoroga	2	2
Rotante	2	Rakukojin	2	2
Basso	2	Rekkoha	.	
Muro	2	< Sentsuizan	6	
Aereo	2	Shoengan	.	
Capriola	2	Yammar Option	2	1
		Z-Buster	4	



ATTACCHI

1. Fiamme viola [16 PV]

Blaze Heatnix è in grado di evocare un muro di fiamme che si solleva dal pavimento oppure scende dal soffitto, rimanendo sullo schermo per diversi secondi. L'attacco è molto rapido e copre una vasta area. Per evitare le Fiamme inferiori è necessario spostarsi sulle tre piccole pedane mentre per schivare quelle superiori bisogna rimanere sul pavimento.

2. Fenice fiammeggiante [8 PV]

quando le Fiamme viola non sono presenti sullo schermo, Blaze Heatnix si ricopre di energia ed attraversa lo schermo orizzontalmente più volte ad altezze diverse. L'attacco è molto rapido e copre una vasta area. Per non subire danni è consigliato scalare ripetutamente il bordo della pedana centrale: se Blaze Heatnix attraversa la parte superiore della stanza, bisogna lasciarsi cadere sul pavimento; se invece il boss attraversa la zona inferiore della camera, bisogna salire sulla pedana centrale.

3. Lama rovente [6 PV]

quando le Fiamme viola coprono la parte superiore dello schermo, Blaze Heatnix emette orizzontalmente una lama di energia ad altezze diverse. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitare la Lama alta è necessario accovacciarsi; per non subire danni da quella bassa bisogna essere precisi nell'oltrepassarla saltando, facendo attenzione a non venire a contatto con le Fiamme viola.

4. Roccia infuocata [4 PV]

+ Frammento [4 PV]

quando le Fiamme viola coprono la parte inferiore dello schermo, Blaze Heatnix rilascia verso il basso una grossa roccia dal suo becco la quale, a contatto con le Fiamme viola, si scinde in tre frammenti che si muovono verso l'alto in direzioni casuali. L'attacco non è molto rapido ma copre una vasta area. Per evitare la Roccia è necessario rimanere lontani dal nemico mentre per non subire danni dai Frammenti bisogna allontanarsi dal punto in cui la Roccia colpisce le Fiamme viola. Sia la Roccia che i Frammenti possono essere distrutti con le Tecniche.

.. Contatto [4 PV]

Blaze Heatnix è una fenice umanoide arancione. Il boss si sposta volando ed è molto aggressivo. La stanza dove si svolge lo scontro è di grandi dimensioni e possiede tre piccole pedane sospese ed allineate. Durante lo scontro Blaze Heatnix evocherà un muro di fiamme dal suolo o dal soffitto, in grado di causare danni notevoli, costringendovi a muovervi rispettivamente sulle piccole pedane o sul pavimento.

Mentre le Fiamme viola emergono dal suolo, il boss attaccherà con le Rocce infuocate inoltre sarà in grado di muoversi nella parte inferiore della camera. Quando ciò accade, Blaze Heatnix emergerà in vostra corrispondenza perciò rimanete sempre in movimento.

Se invece le Fiamme viola scendono dal soffitto, il boss userà la Lama rovente per attaccare e vi verrà incontro volando. In entrambi i casi dovrete essere molto precisi nell'oltrepassare il pericolo saltando ed evitare di venire a contatto con le Fiamme viola. Infine, dopo aver perso diversi PV, Blaze Heatnix inizierà ad attaccare anche con la Fenice fiammeggiante.

Quando le Fiamme viola emergono dal pavimento, aprite ripetutamente il fuoco con lo Z-Buster, sia per distruggere le Rocce infuocate, sia per danneggiare il boss. Quando invece le Fiamme viola scendono dal soffitto impegnatevi soprattutto ad evitare il contatto con il boss. I momenti migliori per ferire Blaze Heatnix sono quando rimane immobile per evocare le Fiamme viola e quando emette le Lame roventi alte.

Usando il Sentsuizan, il boss subirà un danno pari a 6 PV per ogni colpo subito inoltre rimarrà temporaneamente stordito. In alcuni casi, la Tecnica sarà in grado anche di interrompere gli attacchi di Blaze Heatnix. Dovrete fare molta attenzione quando eseguite il Sentsuizan, evitando di cadere nelle Fiamme viola.

```
#####
#
# Dopo aver sconfitto il boss riceverete la tecnica SHOENZAN, #
# alla quale risulta debole Blizzard Wolfgang. #
# #
#####
```

=====

NORTH POLE AREA - Blizzard Wolfgang [08Z08]

===== ZERO =====

```
REPLOID
Arthur (...)
```

NEMICI	
Nightmare Virus	[3 pf]
Wolfloid	[3 pf]

```

Batsu (...)
```

OGGETTI	
[G3] Stivali Shadow	
[G4] Cuore	

```

Chun (Life Up)
Cody (...)
```

```

Data (...)
```

```

Gomez (...)
```

```

Guy (...)
```

```

Ken (Energy Up)
```

```

Leon (...)
```

```

Moringa (...)
```

```

Naraho (...)
```

```

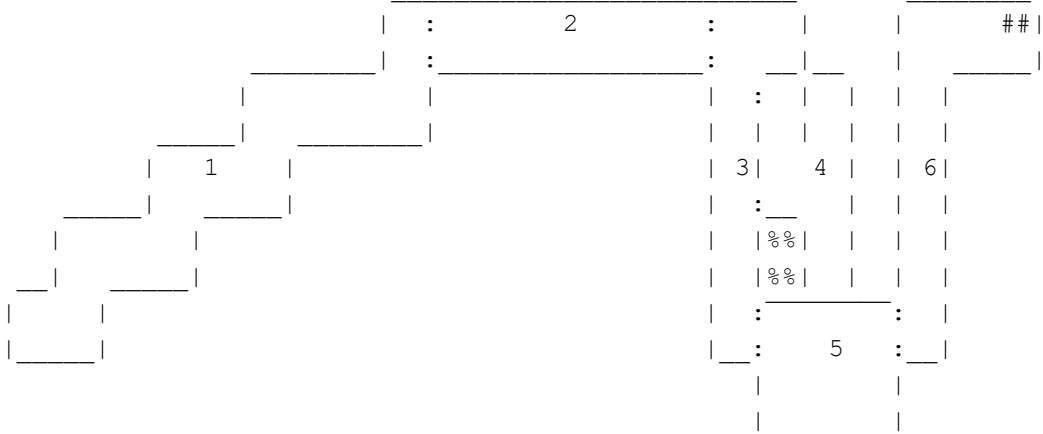
Regina (...)
```

```

Ryu (Shot Eraser)
```

```

Sam (...)
```



G1 Giunti in questa località, dovrete subito aggrapparvi ad una fune per superare un muro: ricordatevi che non potete nè scalare, nè scivolare lungo le pareti congelate perciò durante l'esplorazione dosate bene i vostri salti. Procedete lungo la salita ed ora dovrete evitare di essere travolti dalle valanghe, rifugiandovi nelle buche presenti nel pavimento. All'interno della prima di esse troverete il replid MORINGA mentre nella seconda è presente il replid CODY.

Attraversando il percorso dovrete eliminare alcuni lupi meccanici, i Wolfloid: essi cercheranno di colpirvi con le loro Bombe perciò attaccateli dalla distanza con lo Z-Buster oppure con i proiettili dello Yammar Option. Oltrepassate le spine, aiutandovi con le scale e le funi per evitare le valanghe, ed infine raggiungete la cima della salita.

G2 Procedete verso destra ed adesso dovrete saltare da una colonna di ghiaccio all'altra, facendo molta attenzione sia alle frane che ai Wolfloid. Ricordatevi che il personaggio scivola leggermente sulle superfici congelate e che le colonne sono di piccole dimensioni perciò state attenti al punto in cui atterrate dopo un salto. Usate lo Z-Buster oppure i proiettili dello Yammur Option per eliminare i Wolfloid, senza dare loro la possibilità di attaccare per primi. Seguite il percorso sino ad arrivare all'inizio di una discesa.

 G3 Ora dovrete muovervi lungo alcune rampe, mentre dall'alto cadranno grossi blocchi di ghiaccio. Scendete lungo la prima e, quando vi trovate circa alla metà di essa, eseguite un Doppio Salto verso nord est. Se fatto correttamente, riuscirete a salire sulla sporgenza. Una volta fatto, eliminate subito il Nightmare Virus e salvate il reloid RYU. Infine entrate nella capsula degli STIVALI SHADOW. Tornate giù e, se nella località avrete attivato il fenomeno delle Meteore Nightmare, adesso potrete accedere anche nella sezione G4.

 G4 Al suo interno, recuperate subito il reloid NARUHO sulla destra, prima che venga infettato dal Nightmare Virus. In seguito scendete nel condotto e da qui saltate rapidamente sul gradino ad est per salvare il reloid GOMEZ da un altro Nightmare Virus. Infine tornate nella zona occidentale, recuperate il reloid ARTHUR e, grazie al Doppio Salto, potrete entrare nella rientranza dove sono presenti i reloid GUY e KEN ed il CUORE. Procedete verso sinistra per rientrare nella sezione con le rampe.

 G3 Dopo essere tornati in questa sezione, procedete con cautela lungo le rampe, facendo molta attenzione soprattutto alle spine situate sul pavimento e sulle pareti. Infine scendete dalle scale a sinistra per accedere nella sezione successiva.

 G5 Una volta qui, procedete verso destra e, scesi nella zona inferiore, recuperate il reloid BATSU. Adesso dall'alto cadranno in maniera casuale una serie di cubi di ghiaccio, i quali andranno ad impilarsi per permettervi poi di superare la parete sinistra. I cubi potranno causarvi danni solamente cadendovi addosso inoltre non potrete distruggerli con le Tecniche. Fate attenzione ai Wolfloid che compariranno assieme a loro e procedete gradualmente verso l'alto, aiutandovi con il Doppio Salto, sino ad oltrepassare il muro orientale.

Nella zona accanto accadrà la stessa cosa solo che ora saranno presenti le spine sia sul pavimento, sia sulle pareti. Salvate il reloid DATA sulla destra e poi sfruttate nuovamente i cubi per procedere verso nord est, accedendo così nell'ultima sezione.

 G6 Adesso avrete di nuovo a che fare con i cubi che cadranno dall'alto, solamente che la situazione sarà molto diversa. Essi cadranno allineati a gruppi di quattro, lasciando solo uno spazio vuoto tra di loro, e, una volta atterrati, tale spazio verrà riempito automaticamente da un altro cubo. Se una riga di cubi vi atterrerà addosso, subirete gravi danni; se invece vi ritroverete in corrispondenza dello spazio vuoto quando una riga atterra, perderete automaticamente la vita. Per questo motivo è estremamente importante posizionarvi bene per saltare e salire con il giusto tempismo sulle varie righe che cadranno dall'alto.

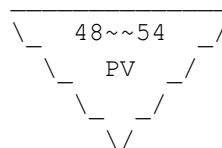
Durante la risalita dovrete essere molto rapidi nello spostarvi da un lato all'altro del condotto ed in questo modo potrete recuperare quattro Replid, posizionati all'interno delle pareti laterali: (in ordine di apparizione)

- REGINA, muro occidentale
- LEON , muro orientale
- CHUN , muro occidentale
- SAM , muro orientale

Una volta arrivati al termine del percorso, proseguite verso destra per entrare nella stanza del boss.

*** BLIZZARD WOLFANG ***

Z-SABER di ZERO		TECNICHE DI ZERO		
Primo	1	Ensuizan	2	
Secondo	1	Guard Shell	2	
Terzo	2	Hyoroga	.	.
Rotante	1	Rakukojin	2	2
Basso	2	Rekkoha	.	
Muro	2	Sentsuizan	2	
Aereo	2	< Shoenzan	8	
Capriola	2	Yammar Option	2	1
		Z-Buster	4	



ATTACCHI

1. Dardi fissi [4 PV]

Blizzard Wolfang esegue uno scatto lungo il pavimento, generando su di esso una serie di aculei di ghiaccio, i quali rimarranno immobili. L'attacco è piuttosto rapido e copre una vasta area. Per evitare lo scatto è necessario oltrepassare il boss saltando oppure scalare le pareti. Usando le Tecniche invece è possibile distruggere i Dardi, i quali svaniranno in automatico dopo diversi secondi.

2. Dardi cadenti [4 PV]

Blizzard Wolfang esegue uno scatto lungo il soffitto, generando su di esso una serie di aculei di ghiaccio che poi ricadono sul pavimento. L'attacco è piuttosto rapido e copre una vasta area. Per evitarlo bisogna posizionarsi negli spazi vuoti tra un aculeo e l'altro. Usando le Tecniche è possibile distruggere i Dardi.

3. Masso diretto [4 PV]

Blizzard Wolfang emette dalla bocca un blocco di ghiaccio in direzione del in direzione del personaggio, scindendosi poi in frammenti. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario scalare la parete oppure oltrepassare il Masso saltando. È possibile anche distruggerlo con le Tecniche mentre i frammenti sono innocui.

4. Raffica gelida [4 PV]

Blizzard Wolfang si aggrappa al soffitto oppure alle pareti e scaglia contro il personaggio una raffica di massi gelidi. L'attacco è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario rimanere sempre in movimento oppure è possibile distruggere la Raffica con le Tecniche.

.. Contatto [4 PV]

Blizzard Wolfang è un lupo antropomorfo. Il boss si sposta correndo oppure compiendo balzi ed è piuttosto aggressivo. La stanza dove si svolge lo scontro

è di grandi dimensioni inoltre ora potrete anche scalare le pareti. Nella fase iniziale dello scontro Blizzard Wolfgang vi verrà incontro più volte correndo, poi si aggrapperà ad una parete ed infine da essa si lancerà contro di voi. Per questo motivo oltrepassatelo saltando oppure eseguendo il Super Rimbalzo. Successivamente il boss inizierà ad assalirvi con i Massi diretti ed i Dardi.

Rimanete a distanza da Blizzard Wolfgang e colpitelo con lo Z-Buster quando si avvicina a voi. Oltrepassate il boss saltando per evitare che vi travolga ed attendete che scagli i Massi diretti. Quando ciò avviene usate la Tripla Combinazione per danneggiarlo rapidamente, schivando intanto le rocce che vi lancerà contro.

Usando lo Shoenzan, il boss subirà un danno pari a 8 PV per ogni colpo subito inoltre rimarrà temporaneamente stordito. In alcuni casi, la Tecnica sarà in grado anche di interrompere gli attacchi di Blizzard Wolfgang.

```
#####  
#                                                                 #  
#   Dopo aver sconfitto il boss riceverete la tecnica HYOROGA,   #  
#   alla quale risulta debole Rainy Turtloid.                     #  
#                                                                 #  
#####
```

```
=====  
AREE SEGRETE & RECUPERO OGGETTI                                     [08ZRC]  
===== ZERO =====  
Eliminando tutti e gli otto i Maverick partirà un breve dialogo.
```

|| Gate invia un messaggio alla Base degli Hunter, nel quale ammette di essere
|| stato lui a realizzare il Nightmare: lo scopo dello scienziato è quello di
|| creare una nazione solo per i Reploid, eliminando tramite il Nightmare
|| quelli reputati da lui inutili. Riconoscendo le notevoli capacità di Zero,
|| Gate invita il Robot rosso nel suo laboratorio.

Ora nella schermata generale delle località apparirà al centro il riquadro del Secret Lab 1. Prima di accedervi però è consigliato esplorare nuovamente le varie località dei Maverick per raccogliere i vari Potenziamenti rimasti e salvare i rimanenti Reploid. Per tornare indietro, selezionate l'icona della porta in basso a sinistra, dalla Schermata Armi oppure raggiungete la rispettiva stanza del boss. In questo capitolo verranno analizzate anche le Aree Segrete di ogni località.

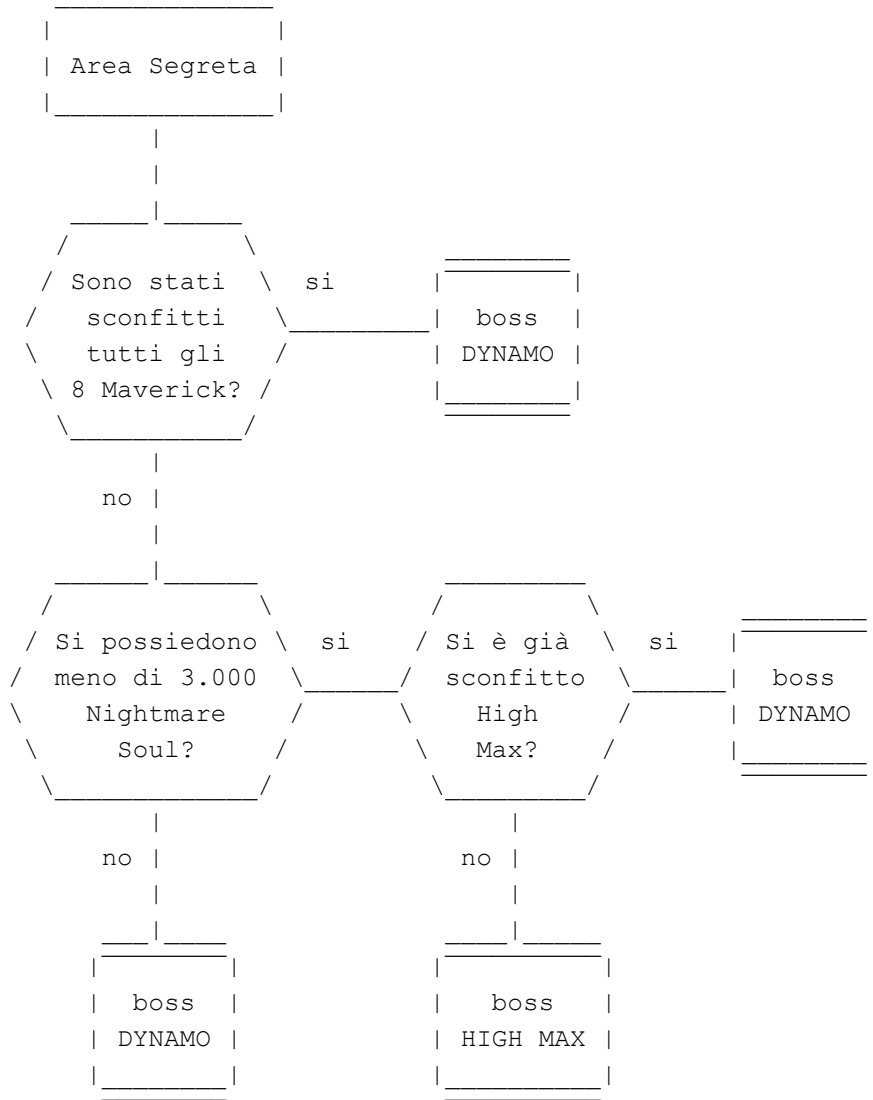
I BOSS SEGRETI

In genere ogni località dei Maverick è composta da un'Area Principale e da un'Area Segreta: per accedere in quest'ultima bisogna entrare in una colonna di luce azzurra fluttuante, situata da qualche parte all'interno dell'Area Principale. Nella stanza finale di un'Area Segreta si affronterà sempre uno dei boss segreti:

- se non si sono eliminati tutti gli otto Maverick e se si possiedono meno di 3.000 Nightmare Soul, entrando in un'Area Segreta qualsiasi si affronterà sempre HIGH MAX. Una volta sconfitto, questo boss non comparirà più nelle Aree Segrete inoltre sarà già possibile accedere al Secret Lab 1 di Gate. Le località dei Maverick non ancora sconfitti rimarranno ugualmente esplorabili.

- dopo aver eliminato tutti gli otto Maverick oppure possedendo almeno 3.000 Nightmare Soul oppure avendo già sconfitto High Max, entrando in un'Area Segreta si affronterà sempre DYNAMO. Una volta battuto, questo boss apparirà nuovamente al termine della successiva Area Segreta che si esplorerà.
- Zero non può mai affrontare Nightmare Zero, il quale scompare per il resto dell'avventura, una volta che viene sconfitto comandando 'X'.

SCHEMA DEI BOSS SEGRETI



HIGH MAX

non sono stati sconfitti tutti gli otto Maverick
& si possiedono meno di 3.000 Nightmare Soul

DYNAMO

- sono stati sconfitti tutti gli otto Maverick, oppure
- si possiedono più di 3.000 Nightmare Souls, oppure
- si è già sconfitto High Max

*** HIGH MAX ***

Z-SABER di ZERO

Primo 3
Secondo 3

TECNICHE DI ZERO

Ensuizan 3
Guard Shell 4

Terzo	3	Hyoroga	.	.	_ 48~~56 /
Rotante	3	Rakukojin	4	3	PV
Basso	.	Rekkoha	.	.	/
Muro	3	Sentsuizan	3	.	/
Aereo	3	Shoenzan	.	.	/
Capriola	3	Yammar Option	3	.	/
		< Z-Buster	8		

ATTACCHI

1. Nucleo centrale [12 PV]
+ Globi periferici [12 PV]
High Max si posiziona al centro della stanza e genera un grosso nucleo dal quale poi vengono prodotti continuamente globi di energia, a gruppi di quattro, che si muovono in direzione del personaggio. L'attacco non è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario rimanere sempre in movimento.
2. Carica energetica [12 PV]
High Max produce una grande sfera di energia per poi lanciarsi contro la parete opposta. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario accovacciarsi. High Max diventa invulnerabile durante l'esecuzione della Carica energetica.
3. Globo viola [12 PV]
High Max produce una grande sfera di energia per poi lanciarla lungo il perimetro della stanza. L'attacco è piuttosto rapido e copre una vasta area. Per evitarlo è necessario oltrepassare il Globo tramite il Super Rimbalzo.
4. Barriera circolare [8 PV]
High Max genera attorno a sè due fasci di luce e poi attraversa lo schermo in orizzontale. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario accovacciarsi. High Max diventa invulnerabile una volta generata la Barriera circolare.
5. Tripla raffica [6 PV]
High Max scaglia in rapida successione tre raffiche di sfere di energia contro il personaggio. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitare la raffica iniziale, prima che High Max cominci ad emetterla, scalare la parete più lontana dal boss e poi lasciarsi cadere. Salire nuovamente sul muro per schivare la seconda raffica ed infine scendere di nuovo sul pavimento per evitare danni dalla terza.
- .. Contatto [8 PV]

High Max è un automa nero corazzato. Il boss si sposta volando ed è piuttosto aggressivo. La stanza dove si svolge lo scontro è di grandi dimensioni perciò avrete tutto lo spazio necessario per schivare gli attacchi nemici. High Max attacca utilizzando sempre lo stesso schema: compare dall'alto da un lato dello schermo, esegue il suo assalto, attraversa la stanza in orizzontale e poi esce dall'altro lato dello schermo.

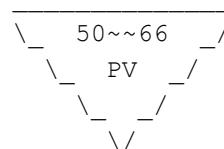
Per poter danneggiare High Max dovrete prima colpirlo con l'Ensuizan, il Rakukojin oppure lo Shoenzan: quando ciò accade, il boss rimarrà bloccato temporaneamente e potrete ferirlo con un qualsiasi altro attacco. Il metodo migliore consiste nell'usare direttamente l'Ensuizan poichè, grazie alle sue rapide rotazioni, stordirà e danneggerà High Max allo stesso tempo.

Dopo aver perso buona parte dei PV, il boss si posizionerà al centro della

stanza ed inizierà a scagliare i Globi periferici sino al termine della battaglia. In questo caso High Max potrà essere ferito da qualsiasi attacco, senza prima essere stato stordito da una Tecnica: in questo caso usate le libellule dello Yammar Option per danneggiare il boss mentre schivate i Globi periferici.

 *** DYNAMO ***

Z-SABER di ZERO		TECNICHE DI ZERO	
Primo	1	< Ensuizan	8
Secondo	1	Guard Shell	.
Terzo	2	Hyoroga	. .
Rotante	1	Rakukojin	2 2
Basso	2	Rekkoha	.
Muro	2	Sentsuizan	2
Aereo	2	Shoengan	2
Capriola	2	Yammar Option	2 1
		Z-Buster	4



ATTACCHI

1. Colonne di energia [8 PV]

Dynamo colpisce il pavimento, generando una serie di colonne di energia che si innalzano da esso. L'attacco è molto rapido e copre una vasta area. Per evitarlo bisogna scalare la parete accanto alla quale si trova Dynamo.

2. Lame boomerang [6 PV]

Dynamo scaglia in direzione del personaggio dalle tre alle cinque lame rotanti che, dopo alcuni secondi, tornano nelle mani del boss. L'attacco è discretamente rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario prima scalare gradualmente la parete più lontana da Dynamo poi, mentre le Lame iniziano a tornare indietro, scalare quella più vicina al boss.

3. Lame dirette [6 PV]

Dynamo fa roteare una coppia di lame davanti a sé ed in seguito ne scaglia altre in direzione del personaggio. L'attacco è discretamente rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario usare il Salto per oltrepassare ogni lama scagliata. Le lame che ruotano davanti al boss lo proteggono dagli attacchi del personaggio, tuttavia Dynamo rimane ugualmente vulnerabile se colpito alle spalle.

4. Fendente circolare [4 PV]

Dynamo esegue un salto in avanti ed attacca con un fendente circolare verso il basso. L'attacco è piuttosto rapido e copre una vasta area. Per evitarlo è necessario andare incontro al boss ed usare lo Scatto per oltrepassarlo da sotto.

.. Contatto [4 PV]

Dynamo è un reloid armato con una doppia lama. Il boss si sposta saltando ed è abbastanza aggressivo. La sala dove si svolge lo scontro è di grandi dimensioni perciò avrete a disposizione tutto lo spazio necessario per evitare gli assalti del boss.

Durante la battaglia, Dynamo rimane spesso fermo sul pavimento per diversi secondi, lasciandovi così la possibilità di attaccare liberamente. Siate molto aggressivi in fase offensiva per sconfiggere il boss in pochi secondi.

Attendete che il Dynamo scagli le Lame boomerang e, grazie all'Ensuizan potrete

respingerle facilmente. Non appena il boss inizia a preparare le Colonne di energia, interrompete qualsiasi movimento ed occupatevi solamente a salire sul muro più vicino a Dynamo.

Usando l'Ensuizan, il boss subirà un danno pari a 8 PV per ogni colpo subito, rimarrà temporaneamente stordito inoltre ogni suo attacco verrà interrotto. Colpendo due volte Dynamo con questa Tecnica, il boss potrà rilasciare una Nightmare Soul Verde, del valore di 200 unità, per tre volte durante ogni scontro.

OGGETTI

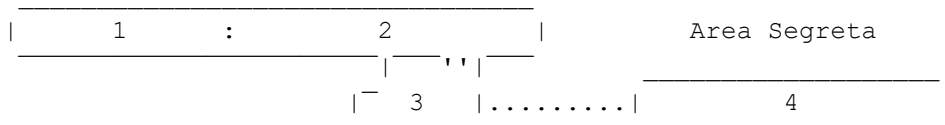
Cannone Blade	Cuore	x4
Cannone Shadow	EX Item	
Corazza Blade	Sub Tank	x2
Corazza Shadow	Weapon Tank	
Elmo Shadow		

La prima località da rivisitare è il Laser Institute poichè al suo interno potrete recuperare l'accessorio Double Barrier che risulterà utile più avanti. Le altre località invece possono essere esplorate in ordine casuale.

```
 \-----/
 |  LASER INSTITUTE  |
 /-----\  

```

Area Principale



REPLOID

Dai	(Energy Up)
Ghosn	(...)
Him	(...)
Kenz	(Double Barrier)
Jin	(...)
Marl	(...)
Matumaru	(...)
Mochi	(...)
Omi 1213	(...)
Siromaru	(...)
SO 1	(Weapon Plus)
Tack	(...)
Taiji	(Energy Saver)

OGGETTI

[E3]	Corazza Blade
[E3]	Cuore
[E4]	Weapon Tank

Tornate davanti all'ultimo cancello da aprire con i laser e questa volta direzionate il fascio di luce per aprire il portale sul pavimento ed accedere così al Percorso Sotterraneo. Una volta qui [E3] dovrete continuare a ruotare gli specchi per far avanzare il fascio di luce. In questa sezione troverete anche i cannoni laser viola: a differenza di quelli azzurri, essi si attivano solamente dopo essere stati colpiti una volta dal fascio di luce e mireranno contro di voi.

Attivate il primo cannone viola e fategli aprire il fuoco verso nord ovest, in modo tale che possa colpire lo specchio. Guidate il fascio di luce affinché raggiunga il secondo cannone viola ed ora dovrete ruotare gli specchi per dirigere il laser verso sinistra. Prima del termine del percorso troverete un Death Guardian: rispetto al semplice Guardian, il nemico possiede solamente uno scudo più grande. Dopo averlo eliminato, direzionate il raggio luminoso verso il pavimento per aprire il cancello e scendere nella zona sottostante.

Al suo interno posizionatevi sulla pedana sospesa a sud ovest e da qui saltate verso la parete occidentale, tenendo premuta la direzione Sinistra. Il muro in realtà è solo illusorio perciò potrete attraversarlo come se non esistesse. Nella parete sono presenti due gradini invisibili che vi impediscono di cadere rispettivamente sulle spine e nel precipizio. Salite su quello di sinistra ed usate il Doppio Salto per salvare il reloid MOCHI. Successivamente eseguite un Salto con Scatto verso ovest per atterrare sulla piattaforma dove è situata la capsula della CORAZZA BLADE. In seguito usate il Doppio Salto per recuperare il reloid SIROMARU.

Tornate indietro ed ora procedete verso destra. Nella zona accanto, dove sono situate le spine lungo il pavimento, i vari Reloid sono posizionati su alcune pedane fantasma: esse sono materialmente presenti ma compariranno solo atterrando sopra. Saltate ed eseguite lo Scatto Aereo, assicurandovi di atterrare in corrispondenza di ogni Reloid ed in questo modo riuscirete a salvare MARL sulla sinistra, DAI al centro e GHOSN sulla destra. Restando sulla pedana di quest'ultimo, fatevi danneggiare da un Nightmare Virus e, durante il periodo di invulnerabilità, recuperate il CUORE situato sul pavimento ed infine entrate nella colonna di luce azzurra sulla destra, che conduce nell'Area Segreta.

•• Area Segreta ••

```
|           4           ##|  
|_____|
```

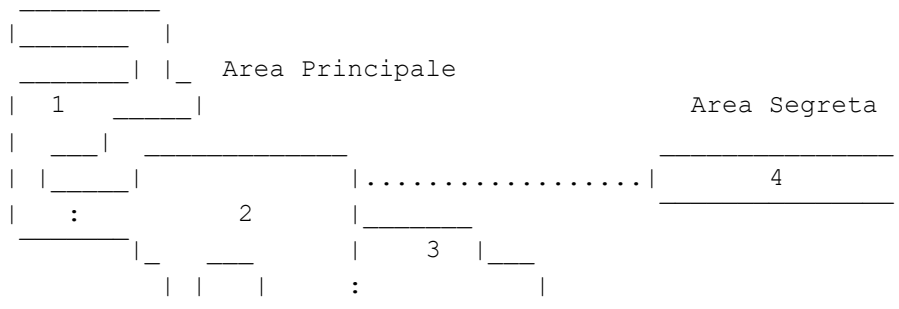
Una volta qui [E4], procedete verso destra e, arrivati nei pressi del primo cannone laser, avanzate lentamente sul gradino per recuperare il reloid JIN. In alto è presente una piattaforma: per salirvi sopra, eseguite il balzo dello Hyoroga e scattate lungo il soffitto, atterrando poi nella zona priva di spine, dove si trova il reloid MATUMARU. Da qui ripetete la procedura per recuperare anche il reloid TAIJI. Tornate sul pavimento, fatevi colpire da un nemico nelle vicinanze e sfruttate il breve periodo di invulnerabilità per scendere sulle spine e raccogliere il WEAPON TANK. Giunti alla zona con le diverse funi, aggrappatevi alla seconda corda e saltate sul posto per recuperare il reloid OMI 1213.

Seguite il percorso e più avanti troverete un primo automa da recuperare, posizionato in corrispondenza di un laser. Afferrate la fune e, quando il fascio luminoso non è attivo, toccate il reloid HIM per recuperarlo. Usate la stessa procedura per salvare anche il reloid KENZ, situato poco più avanti. Successivamente troverete il reloid SO 1 nella stessa situazione: in questo caso però dovrete saltare rapidamente verso di lui, prima che venga infettato dal Nightmare Virus.

Arrivati all'ultima fune verticale del percorso, balzate verso destra e, tramite il Doppio Salto, riuscirete a salvare il reloid TACK ed a raggiungere il cancello che conduce alla stanza del boss.

\-----/

| AMAZON AREA |
/-----\
|

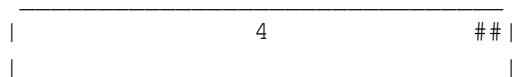


REPLOID	OGGETTI
Iso (Life Recover)	[B1] Sub Tank
Tahei (...)	
Wahda (...)	
Yantomi (...)	

Prima di entrare in questa località, assicuratevi di aver equipaggiato l'accessorio Speedster, che si ottiene salvando il repleid Tsuki, presso il Central Museum - Salita Spaziale [C5]. Dopo averlo fatto, entrate nella montagna [B1] ed avanzate in direzione ovest. Salite sul Caterpiride situato sul gradino più alto e sfruttate il nemico come pedana per raggiungere la sporgenza in alto a destra. Una volta qui, saltate verso sinistra e, mentre siete in volo, quando vi trovate nel punto più occidentale possibile, eseguite lo Scatto Aereo. Se fatto correttamente, riuscirete poi a rimbalzare sul bordo di una sporgenza situata lungo la parete sinistra. Salitevi sopra per raccogliere il SUB TANK e salvare il repleid ISO.

In seguito recatevi al bivio nelle Caverne [B2] e, grazie al Doppio Salto, potrete raggiungere il sentiero superiore. Una volta qui, saltate sulla sporgenza a sinistra per recuperare il repleid YANTOMI. Ora procedete verso destra, facendovi strada tra i Nightmare Insect ed i Worm Sniper e, prima di scendere nel condotto verticale, salvate il repleid WAHDA. Aggrappatevi alla fune verticale e saltate verso nord est, per salire sulla sporgenza. Una volta qui, eliminate subito il Nightmare Virus e recuperate il repleid TAHEI. Lasciandovi cadere lungo il lato destro del condotto verticale potrete arrivare alla colonna di luce azzurra che conduce all'Area Segreta.

•• Area Segreta ••



Non è necessario esplorare questa sezione [B4] perchè non sono presenti nè Repleid da salvare, nè Potenziamanti da recuperare. Essa è composta da una serie di colonne sospese e dovrete usare con precisione lo Scatto Aereo ed il Doppio Salto per spostarvi da una all'altra. Giunti al termine del percorso, entrate nella stanza del boss.

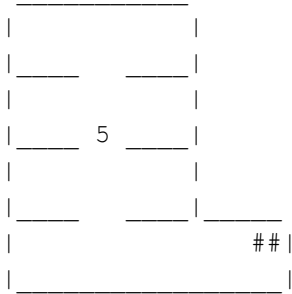
\-----/
| CENTRAL MUSEUM |
/-----\
|

REPLOID	OGGETTI
Mars (Overdrive)	nessuno

- il repleid MAO (secondo piano, lato sinistro)
- il repleid ETSU (terzo piano, lato destro)
- la CORAZZA SHADOW (terzo piano, lato destro)

Nel caso del repleid Etsu e della Corazza Shadow, perderete necessariamente una vita per tornare indietro, una volta recuperati.

•• Area Segreta ••

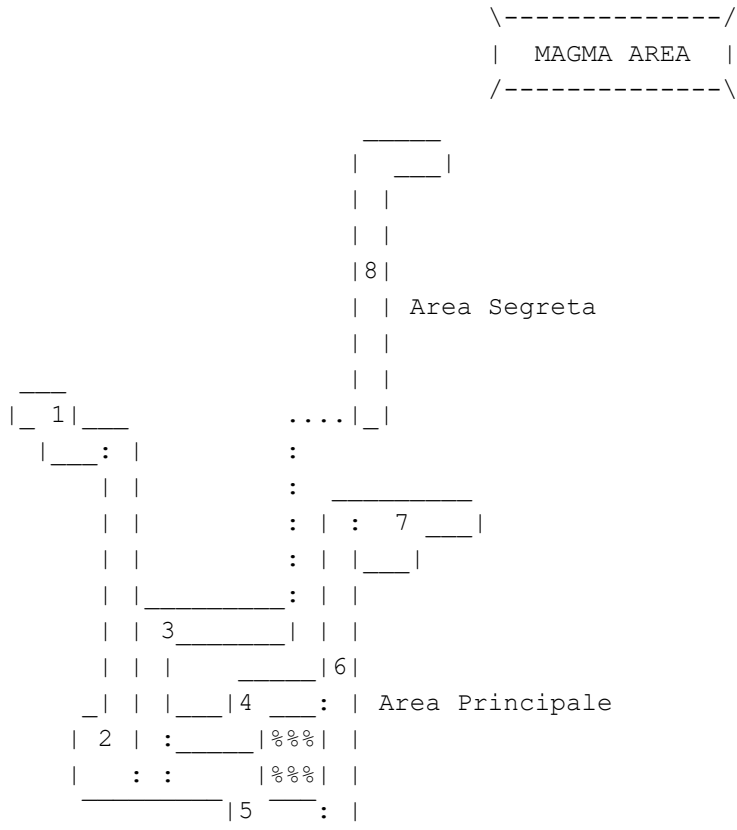


Questa stanza [D5] è strutturata in maniera molto simile all'ultima sezione della località: è divisa in piani ed al suo interno sono presenti la pioggia acida, i Batton Bone B81 ed i Monbando. Partendo dal basso, i vari nuclei sono situati:

- piano terra, lato sinistro
- secondo piano, lato destro
- terzo piano, lato sinistro
- quarto piano, lato destro

Infine distruggete il Weather Analyze, situato al piano terra, sul lato destro. Prima di procedere nella stanza del boss potrete salvare diversi repleid:

- NANA (primo piano, lato destro)
- AI (secondo piano, lato sinistro)
- NORI (quarto piano, lato sinistro)
- RENA (quinto piano, lato destro)



REPLOID		OGGETTI
Akky	(...)	[F3] Cannone Shadow
Chibon	(Buster Plus)	[F3] Cuore
Fuji	(...)	[F8] Sub Tank
Hagi	(...)	
Hal	(Power Drive)	
Hatori	(Life Up)	
Hayato	(...)	
Higurai	(Energy Up)	
Mods	(...)	
Tazack	(...)	

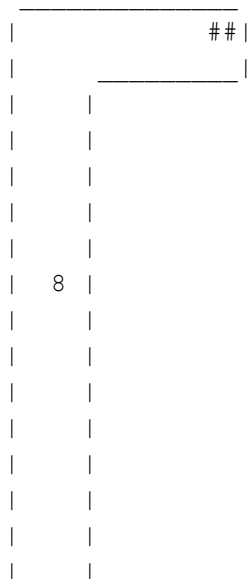
Dopo aver distrutto i primi due Nightmare Snake, raggiungete la Grotta Bivio [F3] e questa volta entrate nel cancello superiore. All'interno della sala [F4] troverete un altro mini boss: non affrontatelo bensì raggiungete il lato destro della camera e recuperate il reloid HAL, prima che venga infettato dai Nightmare Virus. Una volta fatto, uscite dalla località.

Tornate nella Grotta Bivio [F3] e procedete verso nord, sino a trovare due pedane allineate. Per potervi salire sopra, scalate la parete orientale e, giunti ad una certa distanza da esse, saltate verso l'interno della stanza. Arrivati nei pressi dell'apertura tra le pedane, eseguite subito il Doppio Salto per rimbalzare poi sui suoi bordi e salirvi sopra. Per rendere più facile tutta la procedura, potete attivare il fenomeno del Ferro Nightmare nella località e sfruttare l'oscillazione del blocco di metallo, il quale comparirà nei pressi della parete orientale, per salire più facilmente sulle due pedane allineate.

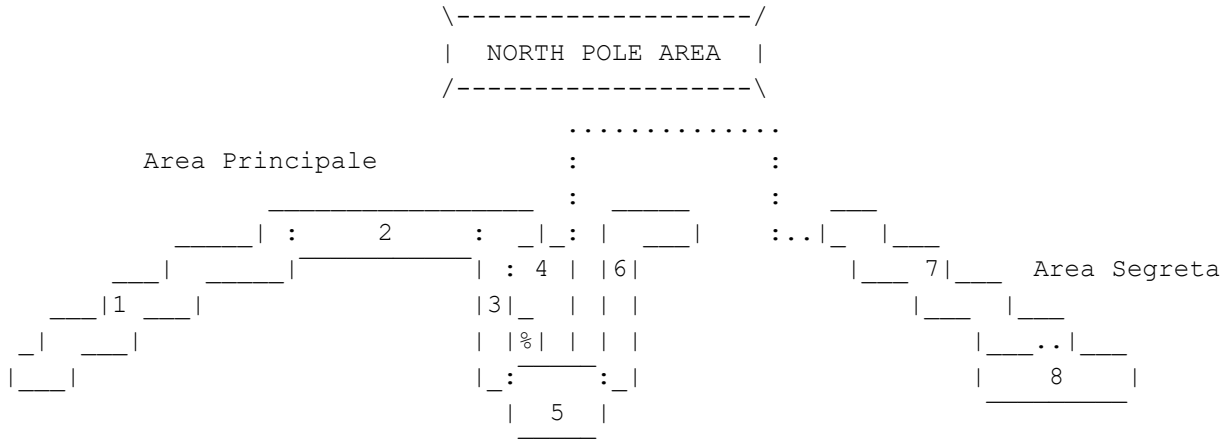
Dopo averlo fatto, raggiungete la pedana sinistra per salvare il reloid HAGI e raccogliere il CUORE. Al piano superiore potrete recuperare il reloid MODS mentre sulla sporgenza a nord est è situato il reloid TAZACK. Lungo la salita incontrerete anche i reloid FUJI e HATORI, quest'ultimo accanto alla capsula del CANNONE SHADOW.

In seguito procedete verso destra ed eliminate i due Nightmare Virus, prima di recuperare i reloid HAYATO e AKKY, situati sulle pedane. Infine raggiungete il termine del percorso per trovare il reloid HIGURAI e la colonna di luce che conduce all'Area Segreta.

•• Area Segreta ••



Questa sezione [F8] è molto simile alla Discesa Lanciafiamme, che si attraversa dopo aver sconfitto il primo Nightmare Snake. In questo caso però dovrete procedere verso l'alto, stando attenti alle fiammate. Seguite il percorso e più a nord, su una pedana lungo la parete orientale, troverete il reloid CHIBON. Continuate la risalita e, prima del tratto finale, potrete recuperare un SUB TANK accanto alla parete destra. Scalate il condotto, rimbalzando sui bordi dei vari lanciafiamme ed infine entrate nella stanza del boss.

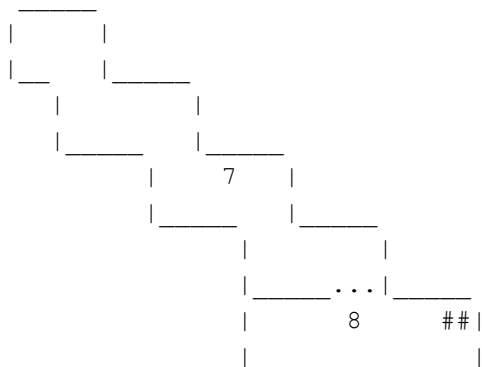


REPLOID	OGGETTI
Dante (Jumper)	[G4] EX Item
Guy (...)	
Ken (Energy Up)	
Nina (Weapon Drive)	
Ryu (Shot Eraser)	

Prima di entrare nella località, equipaggiate gli accessori Double Barrier e Speedster ed attivate il fenomeno delle Meteore Nightmare, visitando la Magma Area. Recatevi nella sezione delle Rampe di ghiaccio e qui [G3] grazie alle Meteore Nightmare potrete accedere nella Caverna nascosta.

Al suo interno [G4] lasciatevi cadere nel condotto acuminato e, dopo essere arrivati nella zona inferiore, non appena avete la possibilità, eseguite subito lo Scatto Aereo verso destra per atterrare sulla pedana e recuperare il reloid NINA. Da qui saltate sulle spine per raccogliere l'EX ITEM e, prima di cadervi sopra, usate il Doppio Salto verso destra. Infine salite le scale e sulla sinistra troverete la colonna di luce azzurra che conduce all'Area Segreta.

•• Area Segreta ••



Questa sezione [G7] è composta da una lunga discesa congelata dove dovrete procedere con cautela. State attenti ai Wolfloid e saltate con precisione da una colonna di ghiaccio all'altra. Una volta giunti al termine della discesa, aggrappatevi al volo alla fune verticale, in modo tale da non atterrare sulle

spine.

Adesso risalite leggermente la rampa per far comparire le Meteore Nightmare. Mentre esse cadono, dovrete essere rapidi a raggiungere il sentiero a sud ovest [G8] e farvi colpire da una di esse. Sfruttando il periodo di invulnerabilità, eseguite un Salto con Scatto dal pavimento di spine per raggiungere la fine del percorso, dove è situato il replod DANTE. Per tornare indietro tuttavia dovrete perdere necessariamente una vita. Infine raggiungete la stanza del boss, a sud est.



REPLOID	OGGETTI
Bambu (...)	[H3] Elmo Shadow
Inaria (Hyper Drive)	
Toshi (Shock Buffer)	

Prima di entrare in questa località, assicuratevi di aver equipaggiato l'accessorio Speedster, che si ottiene salvando il replod Tsuki, presso il Central Museum - Salita Spaziale [C5]. Dopo averlo fatto, attraversate il Secondo Compattatore [H2] raggiungendo la sua estremità occidentale, dove è presente la scaletta.

Per superare l'ultimo tratto del percorso dovrete essere piuttosto rapidi: non appena la pressa inizia a rialzarsi, avanzate subito in direzione ovest tramite un Salto con Scatto ed eseguite poi altri Scatti consecutivi per raggiungere la fine della pavimentazione, prima di rimanere schiacciati dal compattatore. Se fatto in maniera corretta, raggiungerete una zona più ampia, dove è presente la scala che conduce al Sotterraneo. Una volta qui [H3] andate verso destra, recuperate il replod TOSHI ed eliminate i vari Nightmare Virus presenti.

In seguito saltate in direzione est e, mentre siete in volo, quando vi trovate nel punto più orientale possibile, eseguite il Doppio Salto. Se fatto in maniera corretta, potrete rimbalzare sul bordo di una pedana situata nella zona orientale. Salitevi sopra per recuperare il replod INARIA e trovare la capsula dell'ELMO SHADOW. Alla sua destra è presente la colonna di luce azzurra che conduce all'Area Segreta.

•• Area Segreta ••

```

|_____6_____##|
|_____

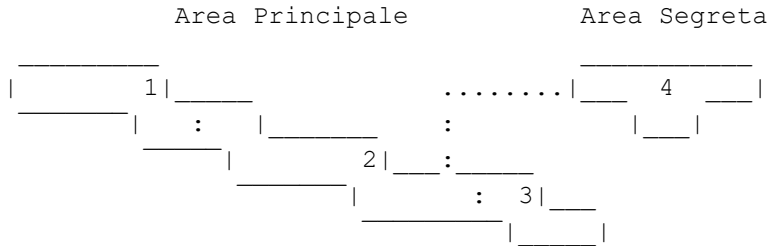
```

In questa sezione [H6] troverete il compattatore, stavolta assieme ad un nastro trasportatore che si muoverà in direzione opposta alla vostra. La visuale inoltre avanzerà costantemente, costringendovi quindi a muovervi con essa. Fatevi strada tra i nemici e distruggete i rottami fragili che vi verranno incontro. Dopo aver oltrepassato il lungo blocco di metallo che sporge dal compattatore, eliminate rapidamente i Nightmare Virus presenti e salvate il reloid BAMBU, prima di entrare nella stanza del boss.

```

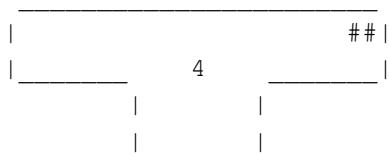
\-----/
| WEAPON CENTER |
/-----\

```



REPLOID		OGGETTI
Davie	(...)	[I4] Cannone Blade
Fantron	(...)	[I4] Cuore
Gital	(Life Up)	
Grantsu	(Energy Up)	
Kurono	(...)	
Metal	(Master Saber)	
Rod	(...)	
Shen	(...)	
Sosalies	(...)	

•• Area Segreta ••



La colonna di luce azzurra che conduce nell'Area Segreta compare in automatico dopo aver distrutto il secondo cavo di Illumina [I2]. Una volta giunti in questa sezione [I4] andate subito verso sinistra per trovare il CANNONE BLADE ed il CUORE. Ora procedete in direzione est dove è presente un ampio precipizio lungo il quale dovrete muovervi tramite molte funi verticali. Qui affronterete molti Nightmare Virus: attirate la loro attenzione, in modo tale che si muovano verso di noi, ignorando i diversi Reploid sparsi nella sezione.

Aggrappatevi alla prima fune e, eseguendo il Doppio Salto potrete recuperare i reloid SHEN e FANTRON. Arrivati all'estremità orientale della struttura, lasciatevi cadere, spostandovi leggermente verso destra, ed afferrate al volo la fune verticale sottostante. Da qui potrete saltare verso sinistra per recuperare il reloid GITAL. Adesso procedete con cautela in direzione est, passando da una fune all'altra, ed usate il Fendente Aereo per eliminare i Nightmare Virus rapidamente.

Per salvare il reloid ROD, saltate ed eseguite lo Scatto Aereo, per poi aggrapparvi subito alla fune successiva. Da qui continuate ad avanzare ed eliminate il Nightmare Virus situato proprio sopra i tre Reploid vicini, raccogliendo la sua Nightmare Soul: in questa maniera eviterete che possa

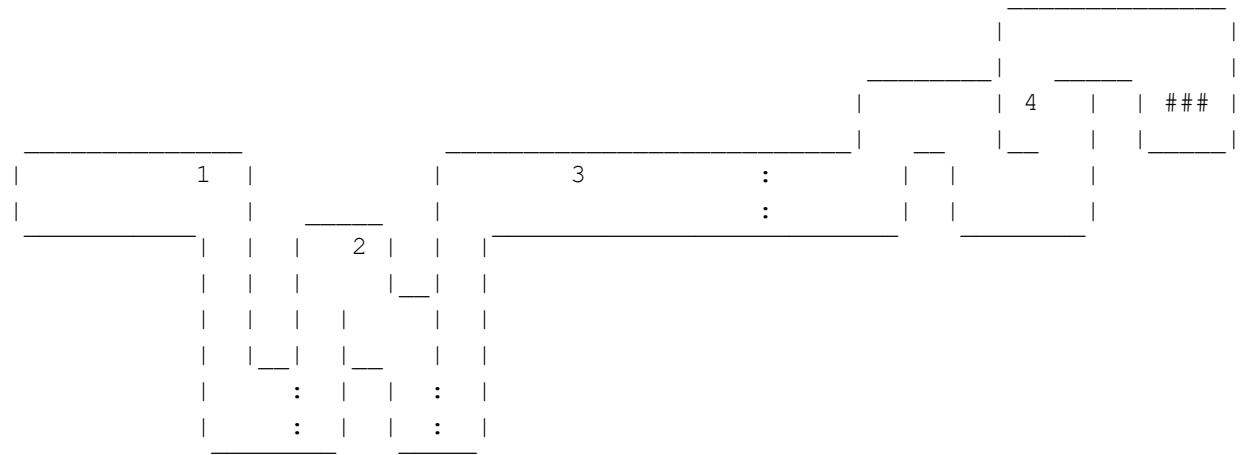
infettare gli automi. In seguito eliminate anche il secondo nemico ed ora potrete recuperare i tre Replid, calandovi dalle funi situate in loro corrispondenza: partendo da sinistra, potrete salvare in questo modo GRANTSU, KURONO e DAVIE.

Successivamente, spostatevi sulla fune a nord ovest e da qui, eseguendo il Doppio Salto verso destra, potrete rimbalzare sul bordo della piattaforma e salirvi sopra. Eliminate i Nightmare Virus presenti nelle immediate vicinanze e recuperate il replid SOSALIES. Prima di oltrepassare il cancello accanto, tornate indietro, sfruttando le funi presenti nella zona superiore della sezione e, tramite lo Scatto Aereo, salvate il replid METAL. Infine recatevi nuovamente sulla pedana orientale ed entrate nella stanza del boss.

```
=====
SECRET LAB 1                                     [@8Z09]
===== ZERO =====
```

NEMICI

- Batton Bone B81 [1 pf]
- Blast Raster [1 pf]
- Giga Death [8 pf]
- Wolfloid [3 pf]
- boss • Nightmare Mother



L1 Per completare facilmente questa località è consigliato indossare l'accessorio Jumper. Procedete in direzione est per trovare un profondo precipizio. Scendete al suo interno ed avanzate verso destra per accedere alla sezione successiva.

L2 Adesso incontrerete una serie di gradoni con le spine: per poterli scalare, eseguite il balzo dello Hyoroga per aggrapparvi al soffitto e da qui usate lo Scatto in direzione della pedana verso cui atterrerete. Durante la salita, procedete con cautela e state attenti ai Wolfloid. Arrivati in cima, troverete diversi cannoni laser montati sul soffitto mentre il pavimento della rampa sarà ricoperto dal ghiaccio. Poichè scivolerete inevitabilmente durante la discesa, attraversate rapidamente il percorso, saltando di continuo per evitare i raggi luminosi, ed infine eseguite il Salto con Scatto per superare i precipizi e raggiungere la sezione seguente.

L3 All'interno di questo lungo condotto verticale sono presenti di nuovo i cannoni laser, assieme ai Blast Raster: essi sono mortai mobili che si spostano lungo i muri tramite le ventose montate sui loro corpi. Sfruttando le

libellule ed i proiettili dello Yammar Option potrete procedere facilmente verso l'alto, eliminando i Blast Raster.

Giunti alla sommità, avanzate in direzione est, facendovi strada tra i nemici, e qui affronterete anche i Giga Death, grossi automi neri corazzati. Essi sono in grado di sparare Missili indistruttibili perciò dovrete attaccarli nei momenti di pausa tra un loro assalto ed il successivo, oppure potrete colpirli alle spalle, poichè essi non sono in grado di voltarsi. Seguite il percorso ed infine uscite dal cancello.

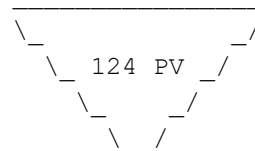
L4 Una volta arrivati in questa sezione, dal pavimento comincerà a sollevarsi periodicamente un muro di fiamme che causerà morte immediata al contatto. Per questo motivo dovrete procedere rapidamente all'interno del percorso e rifugiarvi nella zona superiore dello schermo quando le fiamme si solleveranno.

Avanzate verso destra e scalate il condotto per proseguire: presso il piano superiore il muro di fuoco non potrà raggiungervi quindi fatevi strada con calma tra i nemici. La trappola poi si abbasserà di quota, permettendovi di scendere le scale.

Giunti alla rampa di ghiaccio, le fiamme ricompariranno perciò adesso dovrete essere rapidi nell'avanzare. Procedete saltando ripetutamente, in modo tale da non scivolare lungo la salita, ed ignorate i nemici presenti. Dopo essere arrivati al cancello, le fiamme svaniranno e potrete affrontare il boss di questa località.

*** NIGHTMARE MOTHER ***

Z-SABER di ZERO		TECNICHE DI ZERO		
Primo	.	Ensuizan	.	
Secondo	3	Guard Shell	.	
Terzo	6	Hyoroga	.	.
Rotante	3	< Rakukojin	8	6
Basso	.	Rekkoha	.	
Muro	.	Sentsuizan	3	
Aereo	3	Shoengan	.	
Capriola	3	Yammar Option	5	4
		Z-Buster	.	



ATTACCHI

1. Globo celeste [6 PV]
+ Onda celeste [6 PV]

un Occhio della Nightmare Mother rilascia verso il basso una sfera di energia che, al contatto con il suolo, genera un'onda che si muove lungo il perimetro della stanza, in direzione del personaggio. L'attacco non è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitare il Globo è necessario allontanarsi da lui mentre per schivare l'Onda bisogna usare il Salto per oltrepassarla. Il Guard Shell non è in grado di respingere questo attacco.

2. Sfera elettrica [4 PV]
+ Fulmine [8 PV]

un Occhio della Nightmare Mother genera una serie di sfere elettriche che si muovono in orizzontale e che rilasciano in punti casuali dello schermo alcuni fulmini verticali. L'attacco è piuttosto rapido e copre una vasta area. Per evitarlo è necessario posizionarsi sempre in uno spazio vuoto tra una Sfera e l'altra.

3. Lanciafiamme [8 PV]

un Occhio della Nightmare Mother rilascia verso il basso un globo di fuoco che, a contatto con il suolo, genera una lunga fiammata che ricopre tutto il pavimento. L'attacco è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario rimanere su una parete.

4. Pioggia di fuoco [4 PV]

un Occhio della Nightmare Mother rilascia verso l'alto una serie di globi infuocati che poi ricadono sul pavimento. L'attacco è discretamente rapido e copre una vasta area. Per evitarlo è necessario rimanere sempre in movimento e posizionarsi negli spazi vuoti tra un globo e l'altro. Il Guard Shell non è in grado di respingere questo attacco.

.. Contatto Cellule [6 PV]

.. Contatto Occhio [4 PV]

La Nightmare Mother è un nemico composto da due Occhi distinti, ognuno dei quali contenuto in un grosso quadrato di Cellule. Le due componenti si muovono eseguendo scatti in orizzontale o in verticale, inseguendosi lungo il perimetro della stanza, la quale è di grandi dimensioni. Gli Occhi possono essere feriti solo quando si trovano al di fuori del quadrato di Cellule, il quale è del tutto invulnerabile agli assalti del personaggio, e ciò avviene solamente quando la Nightmare Mother utilizza i suoi attacchi.

Anche se la barra di vita del boss è unica, ogni Occhio possiede 62 PV e può essere distrutto singolarmente. Dopo averlo fatto però, il suo quadrato di Cellule non svanirà anzi inizierà a muoversi più rapidamente, così come l'Occhio rimanente, il quale diventerà anche più aggressivo. Per questo motivo è consigliato danneggiare in maniera equa i due bersagli, in modo tale da poter infliggere ad entrambi il colpo finale in rapida successione. Tuttavia non è possibile distinguerli perciò dovrete stare attenti nel seguire i loro movimenti.

All'inizio dello scontro, dovrete scalare di continuo le pareti laterali ed eseguire un Super Rimbazzo verso l'interno della stanza, per evitare di venire travolti dalle Cellule. Quando i due Occhi si fermano, oppure si allineano, vuol dire che stanno per uscire dai loro quadrati per poi attaccare. I loro assalti sono piuttosto difficili da schivare poichè coprono una vasta area, perciò dovrete rimanere sempre in movimento e sfruttare ogni istante libero per contrattaccare. Se possibile, cercate di danneggiarli in maniera equa e poi riprendete a schivare le Cellule. Man mano che subiscono danni, i due Occhi si muoveranno sempre più rapidamente, costringendovi ad essere molto precisi nell'evitare i loro assalti.

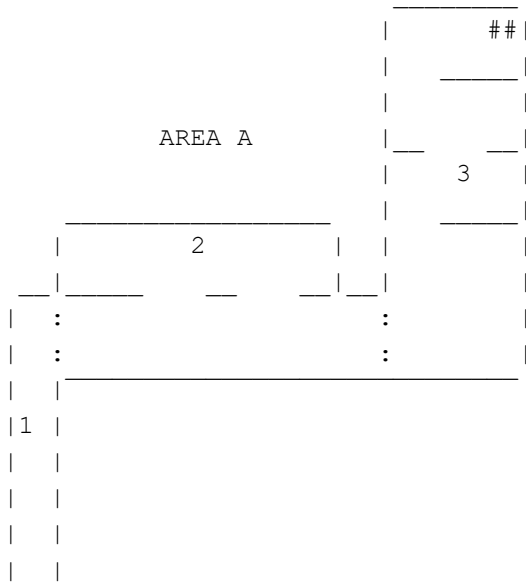
Il Rakukojin è la Tecnica che causa danni maggiori alla Nightmare Mother tuttavia dovrete usarla solo contro un Occhio si trova sul pavimento ed esce lateralmente dalle Cellule. In questo caso colpitelo con l'affondo del Rakukojin ed intanto spostatevi verso l'interno della stanza, per non venire a contatto con l'Occhio. In tutte le altre situazioni invece, sfruttate lo Yamar Option ed il Fendente in Capriola per danneggiare il boss.

|| Gate si congratula con i Maverick Hunter per aver sconfitto la sua Nightmare Mother. Lo scienziato mostra loro cosa aveva ritrovato tra i resti della colonia spaziale Eurasia: si tratta di un frammento del corpo di Zero, grazie al quale Gate è riuscito a realizzare il Nightmare. Furioso per la rivelazione e per essere stato usato per scopi malvagi, Zero decide di occuparsi personalmente di Gate.

NEMICI

Giga Death	[8 pf]
Ground Sniper	[8 pf]
Group Jet	[1 pf]
Meta Wheel F	[8 pf]
Monbando	[8 pf]
Nightmare Virus	[3 pf]
Totem Gate	[24 pf]
• boss • High Max	
• boss • Gate	

Questa località è composta da due grandi zone distinte, ognuna delle quali presiedute da un boss. Dopo aver completato la prima zona, si comincerà subito l'esplorazione della seconda, senza tornare alla schermata di selezione delle località.



M1 Una volta giunti in questa località, procedete verso l'alto tramite le funi. Durante la salita, state attenti alle spine presenti lungo le pareti ed ai frammenti di roccia che compariranno. Dopo essere arrivati in cima procedete verso destra.

M2 Questa sezione è composta da due piani: in quello superiore troverete solo un gran numero di Nightmare Virus e, all'estremità orientale, un Globo Arancione grande. Attraversate quindi il piano inferiore e qui affronterete i Giga Death ed i Ground Sniper. Questi ultimi sono piccoli mortai sferici, inattaccabili mentre si spostano: per questo motivo aprite il fuoco contro di loro solamente quando si fermano. In seguito saltate con cautela da una pedana all'altra ed avanzate in direzione est per accedere nella sezione successiva.

M3 Qui troverete i Totem Gate lungo il cammino: fatevi strada tra i nemici nemici e successivamente salite le scale. Adesso dovrete utilizzare le colonne mobili per spostarvi da una pedana all'altra: la prima colonna si

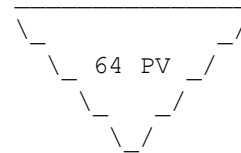
sposta in orizzontale e da qui potrete eliminare facilmente il Totem Gate; la seconda invece si muove in verticale e potrà schiacciarvi contro il soffitto causandovi danni.

Raggiungete il piano superiore e qui troverete le spine anche sul pavimento, rendendo più complicato distruggere i Totem Gate. Fate attenzione soprattutto al secondo, poichè non potrete avvicinarvi a lui, per via delle spine. In seguito salite le scale e adesso dovrete nuovamente muovervi tramite le colonne mobili.

Posizionatevi sulla prima e rimanete accovacciati; una volta raggiunta la seconda, salitevi sopra mentre si abbassa di quota ed attendete che la terza si muovi verso ovest: in questo modo potrete eseguire un Salto con Scatto oppure uno Scatto Aereo per oltrepassare le spine ed atterrare sulla pedana occidentale. Infine salite le scale ed entrate nella stanza del boss di questa zona.

*** HIGH MAX ***

Z-SABER di ZERO		TECNICHE DI ZERO	
Primo	3	Ensuizan	3
Secondo	3	Guard Shell	4
Terzo	3	Hyoroga	. .
Rotante	3	Rakukojin	4 3
Basso	.	Rekkoha	.
Muro	3	Sentsuizan	3
Aereo	3	Shoenzan	.
Capriola	3	Yammar Option	3 .
		< Z-Buster	8



ATTACCHI

1. Scudi energetici [12 PV]
+ Lancio degli scudi [12 PV]
+ Morsa degli scudi [12 PV]

High Max genera attorno a sè due blocchi di luce e poi attraversa lo schermo in orizzontale. Il boss è in grado anche di scagliare entrambi gli scudi frontalmente: dopo qualche secondo essi ricompaiono in corrispondenza per poi cadere su di lui. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un raggio d'azione notevole. Per evitare il contatto con High Max è necessario scalare ogni volta la parete a cui sta per avvicinarsi ed eseguire il Super Rimbalzo verso l'interno dello schermo; per schivare il Lancio degli scudi bisogna accovacciarsi mentre per non subire danni dalla Morsa è necessario rimanere sempre in movimento. È possibile distruggere gli Scudi usando le Tecniche.

2. Scudi mobili [12 PV]
+ Raffica energetica [12 PV]

High Max unisce i due scudi e li scaglia in orizzontale. Da essi vengono emessi poi una serie di sfere di energia contro il personaggio. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per non subire danni è necessario posizionarsi nell'angolo inferiore opposto al boss e da qui eseguire lo Scatto per oltrepassare gli Scudi da sotto. In alternativa è possibile anche rimanere immobili in quel punto della stanza e lasciare che il Guard Shell assorba le sfere di energia.

3. Nucleo centrale [12 PV]
+ Globi periferici [12 PV]

High Max si posiziona al centro della stanza e genera un grosso nucleo dal quale poi vengono prodotti continuamente globi di energia, a gruppi di

quattro, che si muovono in direzione del personaggio. L'attacco non è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario rimanere sempre in movimento.

4. Globo viola [12 PV]

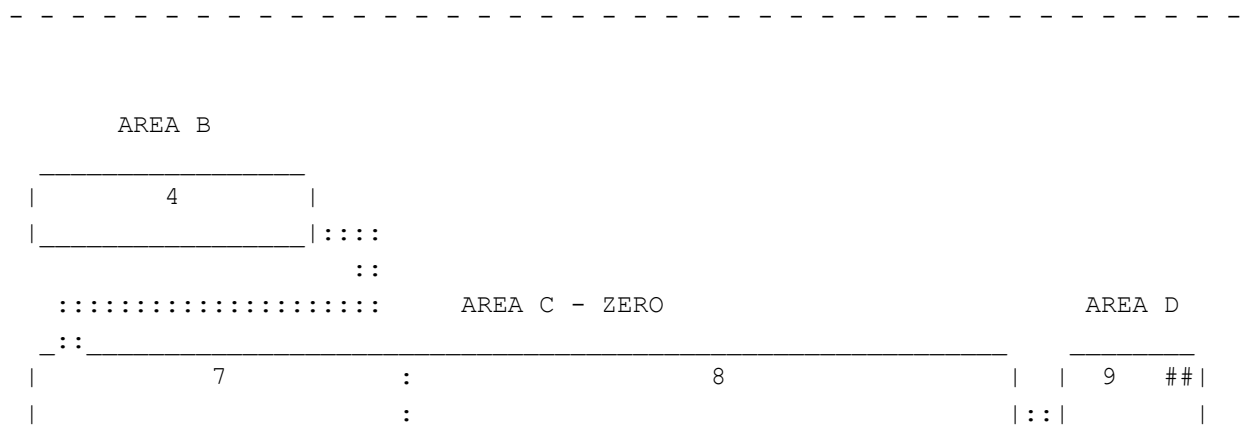
High Max produce una grande sfera di energia per poi lanciarla lungo il perimetro della stanza. L'attacco è piuttosto rapido e copre una vasta area. Per evitarlo è necessario oltrepassare il Globo tramite il Super Rimbalzo.

.. Contatto [8 PV]

High Max è un automa nero corazzato. Il boss si sposta volando ed è piuttosto aggressivo. La stanza dove si svolge lo scontro è di grandi dimensioni perciò avrete tutto lo spazio necessario per schivare gli attacchi nemici.

Per poter danneggiare High Max dovrete prima colpirlo con l'Ensuizan, il Rakukojin oppure lo Shoenzan: quando ciò accade, il boss rimarrà bloccato temporaneamente e potrete ferirlo con un qualsiasi altro attacco. Il metodo migliore consiste nell'usare direttamente l'Ensuizan poichè, grazie alle sue rapide rotazioni, stordirà e danneggerà High Max allo stesso tempo.

Dopo aver perso buona parte dei PV, il boss inizierà ad utilizzare il Globo Viola e gli Scudi mobili. In questi casi diventerà molto più semplice ferirlo poichè rimarrà privo di protezioni per un periodo di tempo maggiore: evitate la Raffica energetica ed usate sempre l'Ensuizan per infliggergli danni.



La prima e l'ultima Area di questa zona sono uguali per entrambi i personaggi, mentre quella centrale cambia a seconda del Robot che si comanda.

M4 Procedete verso destra, evitando le spine ed eliminando i Group Jet. Lungo il percorso incontrerete anche i Meta Wheel F: usate la Tripla Combinazione per eliminarli rapidamente. In alternativa, potrete evitarli rifugiandovi nelle buche nel pavimento e nelle rientranze nel soffitto. Al termine del percorso, entrate nella colonna di luce azzurra.

M7 In questa sezione è presente un lungo compattatore perciò state attenti a non rimanere schiacciati. Avanzate in direzione est, facendovi strada tra i Meta Wheel F, e sfruttate le buche nel pavimento per rifugiarsi dai nemici o dal compattatore. Infine raggiungete il termine di quest'ultimo per accedere nella sezione successiva.

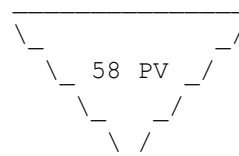
M8 Adesso i compattatori saranno in grado di raggiungere anche il suolo

perciò dovrete procedere con cautela. Ignorate i nemici, i quali verranno distrutti dalla trappola, e sfruttate le buche nel pavimento. Quando arrivate al termine delle pavimentazioni, scivolote lungo i bordi dei precipizi, in attesa che il compattatore si rialzi. Attivate il Guard Shell ed avanzate eseguendo Scatti Aerei. Per distruggere i Group Jet invece usate l'Ensuizan. Una volta arrivati al termine del percorso, verrete teletrasportati automaticamente nella sezione seguente.

M9 Eliminate i vari Group Jet per ripristinare i PV e, una volta pronti per lo scontro con il boss, attraversate il cancello posizionato al termine del percorso.

 *** GATE ***

Z-SABER di ZERO	TECNICHE DI ZERO
Primo .	Ensuizan .
Secondo .	Guard Shell .
Terzo .	Hyoroga . .
Rotante .	Rakukojin . .
Basso .	Rekkoha .
Muro .	Sentsuizan .
Aereo .	Shoenzan .
Capriola .	Yammar Option . .
	Z-Buster .



ATTACCHI

- 1. Globo colorato [4 PV]
- + Frammenti [4 PV]

Gate scaglia una sfera colorata in direzione del personaggio. Dopo qualche istante essa si ferma ed attiva la sua abilità speciale. L'attacco non è molto rapido e possiede un discreto raggio d'azione. Per evitarlo è necessario allontanarsi dal boss. È possibile distruggere il Globo usando le Tecniche. Una volta fatto, esso si scinderà in sei frammenti più piccoli che si muoveranno lateralmente a raggiera e saranno in grado di danneggiare Gate. L'attacco non è molto rapido e copre un'area discreta. Per non subire danni bisogna scalare rapidamente le pareti laterali. Nel caso in cui un frammento colpisca il boss, tutti gli altri svaniranno istantaneamente. Se non viene distrutto, il Globo scomparirà in automatico dopo alcuni secondi. Il colore della sfera determina la sua abilità speciale:

- a. Globo dorato [4 PV]
 questa sfera genera una serie di proiettili contro il Robot. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo bisogna rimanere sempre in movimento. Il Guard Shell non è in grado di respingere i proiettili.
- b. Globo verde [4 PV]
 questa sfera insegue costantemente il personaggio, muovendosi a scatti. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario rimanere sempre in movimento.
- c. Globo viola [4 PV]
 questa sfera genera una serie di Nightmare Virus che si muovono verso il Robot. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per interrompere la generazione dei nemici bisogna distruggere la sfera.
- d. Globo celeste [no]

questa sfera genera un vortice invisibile che non causa danni al Robot ma lo attira a sè, mentre Gate ne è immune. Il potere di attrazione copre tutta la stanza e si può neutralizzare solo distruggendo la sfera.

e. Globo rosso [no]

questa sfera non causa danni al Robot ma ne rallenta notevolmente i movimenti, mentre Gate ne è immune. L'abilità speciale copre tutta la stanza e si può neutralizzare solo distruggendo la sfera.

2. Lama circolare [8 PV]

Gate genera un'onda di energia verticale, la quale è in grado di demolire temporaneamente le pedane. L'attacco è molto rapido e copre un'area discreta. Per evitarlo è necessario allontanarsi dal boss. Le pedane distrutte dalla Lama circolare ricompariranno in automatico dopo diversi secondi.

.. Contatto [6 PV]

Gate è lo scienziato che ha realizzato il Nightmare. Il boss si sposta volando ed è piuttosto aggressivo. La stanza dove si svolge lo scontro è di piccole dimensioni, priva di pavimento e possiede sei pedane sospese: per questo motivo è estremamente importante schivare con molta cautela gli assalti del boss ed evitare di precipitare.

Nessuna Tecnica del Robot rosso è in grado di danneggiare Gate: l'unico modo per ferirlo consiste nel distruggere i Globi che il boss vi scaglierà e colpirlo con i loro frammenti, i quali gli causeranno 4 PV di danno.

Evitate il contatto con il boss ed attendete che vi scagli contro un Globo: quando ciò accade, posizionatevi su una pedana vicina e colpitelo ripetutamente con l'Ensuizan: in questo modo riuscirete a distruggere il Globo e gli eventuali Frammenti che potrebbero colpirvi, mentre gli altri potranno ferire Gate. In alternativa potrete usare i proiettili dello Yammar Option.

Tra gli attacchi a disposizione di Gate i più pericolosi sono il Globo celeste e quello rosso perchè sono in grado di interferire con i vostri movimenti. Per questo motivo distruggeteli il prima possibile e sfruttate soprattutto il Globo verde per danneggiare il boss.

|| Gate non accetta di essere stato sconfitto e decide di usare la più
|| terribile delle sue invenzioni: lo scienziato rivela di aver riportato in
|| vita il perfido Sigma per usarlo contro Zero. Il leader dei Maverick però
|| non si lascia controllare da nessuno e ferisce mortalmente Gate per poi
|| fuggire. Prima di allontanarsi dal laboratorio dello scienziato, Zero sente
|| una voce misteriosa provenire dal corpo inerte di Izoc, che afferma che lui
|| è il robot più forte in assoluto.

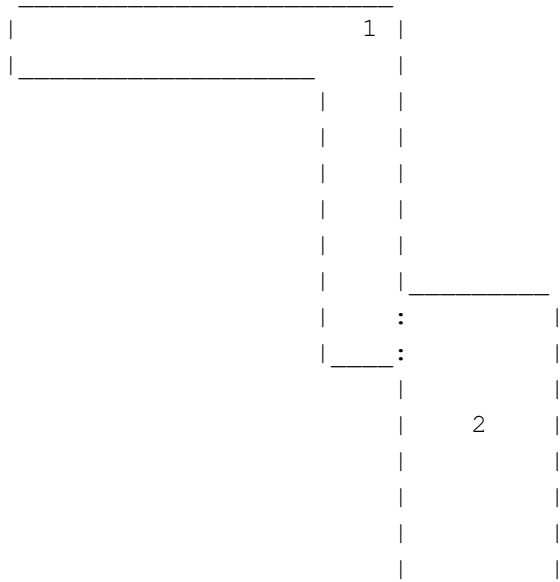
=====
SECRET LAB 3 [08Z11]
===== ZERO =====

NEMICI

- Batton Bone B81 [1 pf]
- Blaze Heatnix [28 pf]
- Blizzard Wolfgang [54 pf]
- Commander Yammark [24 pf]
- Giga Death [8 pf]
- Ground Scaravich [40 pf]
- Infinity Mijinion [28 pf]

Metal Shark Player [28 pf]
 Monbando [8 pf]
 Nightmare Virus [3 pf]
 Rainy Turtloid [64 pf]
 Shield Sheldon [24 pf]
 • boss • Sigma

AREA A



N1 Una volta iniziata l'esplorazione di questa località, procedete in direzione est, sino a raggiungere l'ingresso del condotto verticale. Adesso dovrete scendere con cautela, stando attenti ai Ground Sniper ed evitando le spine: posizionatevi sulla prima pedana e lasciatevi cadere verso sinistra, passando accanto alla seconda ed atterrando direttamente sulla terza. Da qui, ripetete lo stesso procedimento, raggiungendo così la quinta pedana, che possiede le spine su entrambi i lati. Una volta fatto, saltate in direzione est, entrando nel passaggio tra la quinta pedana e la sporgenza del muro orientale, ed in questo modo accederete alla sezione successiva.

N2 In questo salone sono presenti otto teletrasporti che conducono ognuno allo scontro con un preciso Maverick, inoltre sulla piccola pedana in cima sono situati due Globi Arancioni medi. 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. In questi scontri, ogni boss sarà di Livello 4 inoltre la posizione dei Maverick sarà la seguente:

```

          /  Commander  \
         \  Yammark   /

        /  Blizzard  \
        \  Wolfgang  /

/  Blaze   \
\  Heatnix /

        /  Metal Shark \
        \  Player     /

          /  Ground   \
         \  Scaravich /

        /  Rainy     \
        \  Turtloid  /

/  Shield  \

```

\ Sheldon /

/ Infinity \
\ Mijinion /

BLAZE HEATNIX

Usando il Sentsuizan, il boss subirà un danno pari a 6 PV per ogni colpo subito inoltre rimarrà temporaneamente stordito. In alcuni casi, la Tecnica sarà in grado anche di interrompere gli attacchi di Blaze Heatnix.

Dovrete fare molta attenzione quando eseguite il Sentsuizan, evitando di cadere nelle Fiamme viola.

BLIZZARD WOLFANG

Usando lo Shoenzan, il boss subirà un danno pari a 8 PV per ogni colpo subito inoltre rimarrà temporaneamente stordito. In alcuni casi, la Tecnica sarà in grado anche di interrompere gli attacchi di Blizzard Wolfang.

COMMANDER YAMMARK

Usando il Rekkoha, il boss subirà un danno pari a 8 PV per ogni colpo subito inoltre rimarrà temporaneamente stordito. In alcuni casi, la Tecnica sarà in grado anche di interrompere gli attacchi di Commander Yammark.

GROUND SCARAVICH

Usando lo Yammar Option, il boss subirà un danno pari a 5 PV per ogni colpo subito dalle libellule o dai proiettili. Ground Scaravich inoltre rimarrà temporaneamente stordito ed in seguito si posizionerà dall'altro lato del Masso spinto.

INFINITY MIJINION

Respingendo il Laser viola con il Guard Shell, il boss subirà 8 PV di danno. Tuttavia è sconsigliato utilizzare questa strategia perchè Infinity Mijinion genererà un Clone ogni volta che verrà danneggiato in questo modo.

METAL SHARK PLAYER

Usando l'Ensuizan, il boss subirà un danno pari a 6 PV per ogni colpo subito inoltre rimarrà temporaneamente stordito. In alcuni casi, la Tecnica sarà in grado anche di interrompere gli attacchi di Metal Shark Player.

RAINY TURTLOID

Rainy Turtloid non possiede una Tecnica alla quale risulta particolarmente debole. In teoria sarebbe lo Hyoroga, tuttavia esso non si può utilizzare durante questo scontro, perciò dovrete usare lo Z-Buster al suo posto.

SHIELD SHELDON

Usando il Rakukojin, il boss subirà 8 PV di danno se colpito dalla spada e 5 PV se colpito dall'ancora. Grazie a questa Tecnica, Shield Sheldon rimarrà temporaneamente stordito ed i suoi scudi svaniranno. Tuttavia il Rakukojin avrà effetto solamente colpendo Shield Sheldon quando le sue difese saranno abbassate.

Dopo aver eliminato l'ultimo Maverick, comparirà sulla piccola pedana in cima un teletrasporto dalla luce porpora che ora dovrete utilizzare per proseguire.

AREA B

	3	:	4	##
		:		

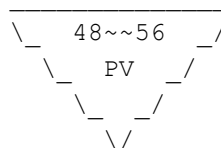
mentre più avanti dovrete sconfiggere anche un Monbando. In seguito sarete assaliti da uno stormo di Batton Bone B81 perciò avanzate con prudenza. Infine superate il Giga Death per accedere nell'ultima sezione.

N4 Saltate con cautela da una pedana all'altra, facendovi strada tra i Nightmare Virus. Successivamente salite a bordo della colonna mobile per avanzare, eliminate oppure oltrepassate il Monbando ed entrate nella stanza del boss.

|| Zero incontra Sigma, il quale sembra essere malfunzionante. Nonostante le sue precarie condizioni fisiche, il leader dei Maverick è intenzionato fortemente a distruggere il Robot rosso.

*** SIGMA: la forma ***

Z-SABER di ZERO		TECNICHE DI ZERO		
Primo	1	Ensuizan	2	
Secondo	1	Guard Shell	.	
Terzo	2	Hyoroga	.	.
Rotante	1	< Rakukojin	8	5
Basso	2	Rekkoha	.	
Muro	2	Sentsuizan	2	
Aereo	2	Shoengan	2	
Capriola	2	Yammar Option	2	1
		Z-Buster	4	



ATTACCHI

1. Globo fulmineo [10 PV]
Sigma emette dalla bocca una sfera di energia in direzione del personaggio. L'attacco è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per non subire danni è necessario saltare non appena il Globo viene scagliato. Il Guard Shell non è in grado di respingere questo attacco.
 2. Scudo verde [8 PV]
Sigma genera un grosso scudo che avanza orizzontalmente. L'attacco è molto rapido e copre una vasta area. Per evitarlo è necessario colpire più volte lo Scudo, usando le Tecniche, sino a farlo uscire dallo schermo.
 3. Onda viola [6 PV]
Sigma scaglia una serie di lame di energia viola ad altezze diverse. L'attacco non è molto rapido e copre un'area discreta. Per evitarlo è necessario accovacciarsi oppure scalare la parete, a seconda dell'altezza alla quale vengono emesse le varie Onde.
 4. Sfere verdi [6 PV]
ogni volta che cade sul pavimento, Sigma rilascia una serie di Sfere verdi che si muove in direzione del personaggio. L'attacco non è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario rimanere lontani dal boss ed oltrepassare le Sfere saltando. Il Rakukojin è in grado di distruggere la raffica. Le nubi viola rilasciate dal corpo di Sigma invece sono innocue.
- .. Contatto [10 PV]

Sigma è il leader dei Maverick ed in questo scontro utilizzerà un corpo malandato. Il boss si sposta camminando lentamente e non è molto aggressivo. La stanza dove si svolge lo scontro è di grandi dimensioni perciò avrete tutto lo spazio necessario per evitare gli attacchi nemici

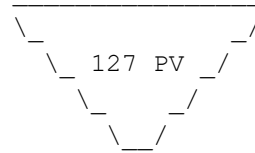
Poichè Sigma si muove piuttosto lentamente, siate molto aggressivi durante il combattimento, in modo tale da infliggergli in poco tempo danni ingenti. Rimanete però sempre ad una certa distanza da lui per avere la possibilità di schivare il Globo fulmineo in ogni momento.

Sigma risulta debole al Rakukojin, il quale lo farà cadere all'istante, generando così le sue Sfere verdi. Per sconfiggere facilmente il boss, saltategli incontro e colpitelo con la spada; allontanatevi da Sigma e, mentre questi si rialza, usate il Doppio Salto prima di eseguire di nuovo il Rakukojin. Se il tutto viene fatto con il giusto tempismo, il boss verrà colpito pochi istanti dopo essersi rimesso in piedi e non riuscirà mai ad attaccare.

|| La mente di Sigma, danneggiata tanto quanto il suo corpo, ormai non è più
 || lucida e pensa esclusivamente alla vendetta. Zero allora decide di eliminare
 || una volta per tutte la sua nemesi.

 *** SIGMA: 2a forma ***

Z-SABER di ZERO		TECNICHE DI ZERO	
Primo	1	Ensuizan	3
Secondo	1	Guard Shell	.
Terzo	2	Hyoroga	. .
Rotante	1	Rakukojin	. .
Basso	2	Rekkoha	.
Muro	5	Sentsuizan	6
Aereo	5	Shoenzan	.
Capriola	4	Yammar Option	. .
		Z-Buster	4



ATTACCHI

- 1. Nucleo oscuro [12 PV]
- + Sfere oscure [12 PV]

Sigma emette un piccolo globo dal quale vengono poi generate due grandi sfere di energia che si muovono orizzontalmente, in direzioni opposte. L'attacco è molto rapido e copre una vasta area. Per evitare le Sfere alte è necessario accovacciarsi; per schivare quelle basse invece bisogna posizionarsi su un Drone pedana oppure saltare con il giusto tempismo, in modo tale da trovarsi sulla verticale del globo, non appena le Sfere vengono generate.

- 2. Laser orizzontale [10 PV]

Sigma spalanca la bocca, generando un potente fascio di luce orizzontale. L'attacco è molto rapido, copre una vasta area ed è in grado di distruggere i Droni teschio. Per evitarlo è necessario accovacciarsi.

- 3. Laser verticale [10 PV]

Sigma spalanca la bocca, generando un potente fascio di luce verticale. L'attacco è molto rapido, copre un'area discreta, è in grado di distruggere i Droni teschio e viene annunciato da un mirino che indica sul pavimento il punto in cui verrà scagliato. Per non subire danni bisogna allontanarsi dal mirino.

- 4. Drone pedana [6 PV]
- + Caduta [6 PV]

Sigma rilascia una serie di sfere verdi dalle quali vengono generati Droni a forma di pedana. I nemici si spostano oscillando in orizzontale e non sono molto aggressivi. I Droni sono in grado di lasciarsi cadere in

|\\

|9) REPLOID DA SALVARE:|

[@09RP]

|\\

All'interno di ognuna delle otto località dei Maverick è possibile incontrare alcuni Reploid che chiedono aiuto ("Help!"). Venendo a contatto con loro sarà possibile salvarli ("Thanks!"), facendoli teletrasportare così alla Base degli Hunter, si potranno recuperare sino a 16 PV ed una Vita Bonus , al termine della missione, si riceverà l'eventuale Premio in loro possesso.

I Reploid non possono essere danneggiati nè dai personaggi, nè dai nemici, tuttavia possono venire infettati dai Nightmare Virus. Quando ciò accade, i Reploid diventano a loro volta dei nemici ed iniziano ad attaccare i due Robot. In questa situazione gli automi non possono più essere salvati e l'eventuale Premio in loro possesso non può più essere recuperato durante l'avventura corrente. Dalla Schermata Reploid è possibile visualizzare lo status dei vari automi incontrati:

- No Data --> il Reploid non è stato ancora salvato
- Rescued --> il Reploid è stato salvato
- Missing --> il Reploid è stato infettato e non è stato eliminato
- Death --> il Reploid è stato infettato ed è stato eliminato

I Premi ricevuti dai Reploid vengono considerati ottenuti anche se si perde la vita dopo aver salvato gli automi oppure se si torna alla schermata di selezione della località, anche senza completare l'esplorazione. In ognuna di esse è possibile ottenere un bonus Life Up, un bonus Energy Up e tre Accessori. Mentre questi ultimi sono in generale disponibili per entrambi i personaggi, bisogna ricordarsi che solo il Robot che salverà il Reploid potrà usufruire del Bonus in suo possesso, indipendentemente da chi abbia sconfitto il boss di quella località o da altri fattori.

Esempio:

- si sconfigge Commander Yammark nell'Amazon Area con 'X'
- si esplora nuovamente la località con Zero e si salva il reploid Mah 01404, il quale dona il bonus Life Up
- in questo caso solo Zero godrà di tale Bonus e quindi solo la sua quantità massima di vita verrà incrementata di 2 unità, mentre quella di 'X' non verrà modificata

Per questo motivo è necessario scegliere bene il Robot al quale far salvare i Reploid che donano il bonus Life Up ed il bonus Energy Up, in modo tale da non ritrovarsi in seguito un personaggio molto meglio preparato dell'altro.

In ogni località sono presenti 16 Reploid, che possono essere recuperati in un qualsiasi ordine, per un totale di 128 automi da salvare. Lo svolgersi degli eventi dell'avventura non verrà modificato dal numero di Reploid recuperati.

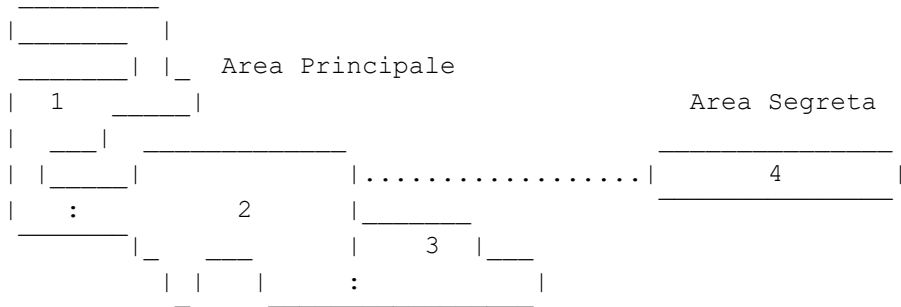
AMAZON AREA

[@09AA]

Reploid • Automa giallo

=====			=====		
N°	NOME	PREMIO	N°	NOME	PREMIO
=====					
01	Mah 01404	Life Up	09	Araki	..
02	Suketorm	..	10	Goken	Super Recover

03	Satton	Energy Up	11	Yars	..
04	Yonoji	..	12	Hanse	..
05	Iso	Life Recover	13	Toshiji	..
06	Ryo	..	14	Yoshimu	..
07	Yantomi	..	15	Kuborina	Rapid 5
08	Tahei	..	16	Wahda	..



01 MAH 01404

Premio • bonus Life Up

Luogo • [B1] Pendii

iniziando ad esplorare l'Amazon Area, procedere verso destra e superare i due Caterpiride per trovare poi il Replloid sul pavimento.

02 SUKETORM

Premio • nessuno

Luogo • [B1] Pendii

iniziando ad esplorare l'Amazon Area, procedere verso destra e superare il Nightmare Insect. Prima di scendere nella zona inferiore, scalare il gradino in alto a destra per trovare il Replloid.

03 SATTON

Premio • bonus Energy Up

Luogo • [B1] Pendii

iniziando ad esplorare l'Amazon Area, procedere verso est sino ad entrare nella montagna. Dopo essere atterrati, superare il Nightmare Insect sulla destra ed avanzare nella stessa direzione per accedere così in una camera segreta, dove è presente il Replloid.

04 YONOJI

Premio • nessuno

Luogo • [B1] Pendii

iniziando ad esplorare l'Amazon Area, procedere verso est sino ad entrare nella montagna. Dopo essere atterrati, avanzare verso sinistra, salire sul Caterpiride situato sul gradino più alto. Sfruttare il nemico come pedana per raggiungere la sporgenza in alto a destra, dove è situato il Replloid.

05 ISO

Premio • accessorio Life Recover

Luogo • [B1] Pendii

per recuperare questo Reploid è necessario indossare l'accessorio Speedster. Dopo averlo fatto, entrare nella montagna ed avanzare in direzione ovest. Salire sul Caterpiride situato sul gradino più alto e sfruttare il nemico come pedana per raggiungere la sporgenza in alto a destra. Una volta qui, saltare verso sinistra e, mentre si è in volo, quando ci si trova nel punto più occidentale possibile, eseguire il Mach Dash ('X') oppure lo Scatto Aereo (Zero). Se fatto correttamente, si riuscirà poi a rimbalzare sul bordo di una sporgenza situata lungo la parete sinistra. Salirvi sopra per recuperare il Reploid.

06 RYO

Premio • nessuno

Luogo • [B1] Pendii

iniziando ad esplorare l'Amazon Area, procedere verso est sino ad entrare nella montagna. Dopo essere atterrati, avanzare verso sinistra e scendere dai gradoni per trovare un Nightmare Insect nei pressi della parete occidentale. Eliminare il nemico e, mentre questi si sta ancora rigenerando, saltare sulla sua sporgenza e recuperare il Reploid.

07 YANTOMI

Premio • nessuno

Luogo • [B2] Caverne

una volta arrivati al bivio, usare il Mach Dash ('X') oppure il Doppio Salto (Zero) per raggiungere il sentiero superiore. In seguito recarsi sulla sporgenza a sinistra per salvare il Reploid.

08 TAHEI

Premio • nessuno

Luogo • [B2] Caverne

una volta arrivati al bivio, usare il Mach Dash ('X') oppure il Doppio Salto (Zero) per raggiungere il sentiero superiore. Procedere verso destra sino ad arrivare alla fune verticale. Aggrapparsi ad essa e saltare verso nord est, per salire sulla sporgenza. Una volta qui, eliminare subito il Nightmare Virus e recuperare il Reploid.

09 ARAKI

Premio • nessuno

Luogo • [B2] Caverne

dopo essere entrati in questa sezione, procedere lungo il percorso inferiore e scendere nell'apertura nel pavimento. Eliminare subito il Nightmare Virus e salvare il Reploid sulla destra.

10 GOKEN

Premio • accessorio Super Recover

Luogo • [B3] Rocce fluttuanti

una volta giunti nella zona con le pedane sospese, procedere prima verso destra e poi recarsi nella zona più a nord ovest per trovare il Reploid.

11 YARS

Premio • nessuno

Luogo • [B3] Rocce fluttuanti

una volta giunti nella zona con le pedane sospese, recarsi nella zona più a nord est per salvare il Replloid.

12 HANSE

Premio • nessuno

Luogo • [B3] Rocce fluttuanti

una volta giunti nella zona con le pedane sospese, procedere verso destra per trovare il Replloid su una piattaforma a nord est.

13 TOSHIJI

Premio • nessuno

Luogo • [B3] Rocce fluttuanti

una volta giunti nella zona con le pedane sospese, procedere verso destra per trovare il Replloid su una piattaforma a sud est.

14 YOSHIMU

Premio • nessuno

Luogo • [B2] Caverne

dopo essere entrati in questa sezione, procedere lungo il percorso inferiore ed eliminare subito il Nightmare Virus presente. Infine superare l'apertura nel pavimento per salvare il Replloid.

15 KUBORINA

Premio • accessorio Rapid 5

Luogo • [B2] Caverne

dopo essere entrati in questa sezione, procedere lungo il percorso inferiore e scendere nell'apertura nel pavimento. Eliminare subito il Nightmare Virus e salvare il Replloid sulla sinistra.

16 WAHDA

Premio • nessuno

Luogo • [B2] Caverne

una volta arrivati al bivio, usare il Mach Dash ('X') oppure il Doppio Salto (Zero) per raggiungere il sentiero superiore. Procedere verso destra sino a trovare il Replloid al termine della pavimentazione.

CENTRAL MUSEUM

[@09CM]

Replloid • Automa viola

=====	=====
N° NOME	PREMIO
=====	=====
01 Gold	..

=====	=====
N° NOME	PREMIO
=====	=====
09 Bad	Quick Charge

05 PL 98

Premio • bonus Life Up

Luogo • [C4] Discesa Spaziale

dopo aver superato la seconda rampa, scivolare lungo la parete sinistra del precipizio e da qui saltare in direzione est per salvare il Replid.

06 HAVEN 7

Premio • nessuno

Luogo • [C5] Salita Spaziale

una volta entrati in questa sala, procedere lungo la rampa e, dopo aver demolito il primo blocco fragile, recuperare il Replid.

07 TSUKI

Premio • accessorio Speedster

Luogo • [C5] Salita Spaziale

una volta entrati in questa sala, procedere lungo le rampe sino ad arrivare all'ultimo precipizio. Una volta qui, scivolare lungo il suo lato sinistro ed eseguire il Super Rimbazzo per salvare il Replid.

08 MAY

Premio • nessuno

Luogo • [C6] Anello Fossili

una volta entrati in questa sala, seguire il percorso sino a raggiungere l'angolo di sud ovest. Procedere poi verso destra, eliminare subito il Nightmare Virus e recuperare la Nightmare Soul. In seguito scivolare lungo il bordo occidentale del condotto ed eseguire un piccolo salto per salvare il Replid.

09 BAD

Premio • accessorio Quick Charge

Luogo • [C6] Anello Fossili

una volta entrati in questa sala, seguire il percorso sino a raggiungere l'angolo di sud ovest. Procedere poi verso destra e, per oltrepassare il precipizio, scivolare lungo il bordo destro, saltare ed eseguire uno Scatto Aereo: in questo modo si riuscirà a recuperare anche il Replid.

10 RYNO

Premio • nessuno

Luogo • [C7] Salone Fossili

una volta entrati in questa sala, procedere verso l'alto, lungo il percorso accanto alla parete occidentale e raggiungere l'angolo di nord ovest. Qui è situato il Replid.

11 DUNGAR

Premio • nessuno

Luogo • [C7] Salone Fossili

una volta entrati in questa sala, il Replloid sarà ben visibile in alto a destra: saltare sulla pedana più vicina per raggiungerlo.

12 CHOP

Premio • nessuno

Luogo • [C8] Acquario Rampe

il Replloid è situato in cima alla seconda discesa, proprio accanto alla parete occidentale.

13 HOME

Premio • bonus Energy Up

Luogo • [C8] Acquario Rampe

il Replloid è situato alla destra della quarta discesa e fluttua nei pressi della parete orientale. Prima di salvarlo però è necessario eliminare i Nightmare Virus presenti nelle immediate vicinanze.

14 REYHER

Premio • nessuno

Luogo • [C9] Acquario Pedane

raggiungere la sommità di questa sala e recarsi nell'angolo di nord est per recuperare il Replloid, prima che venga infettato dai Nightmare Virus.

15 PHANTOM

Premio • nessuno

Luogo • [C9] Acquario Pedane

una volta entrati in questa sala, saltare da una piattaforma all'altra per trovare subito il Replloid sulla sinistra.

16 MARS

Premio • accessorio Overdrive

Luogo • [C10] Area Segreta

una volta entrati in questa camera, seguire tutto il percorso, sino ad arrivare infine al piano più alto. Eliminare rapidamente i due Nightmare Virus e recuperare il Replloid, situato accanto al cancello che conduce alla stanza del boss.

INAMI TEMPLE

[@09IT]

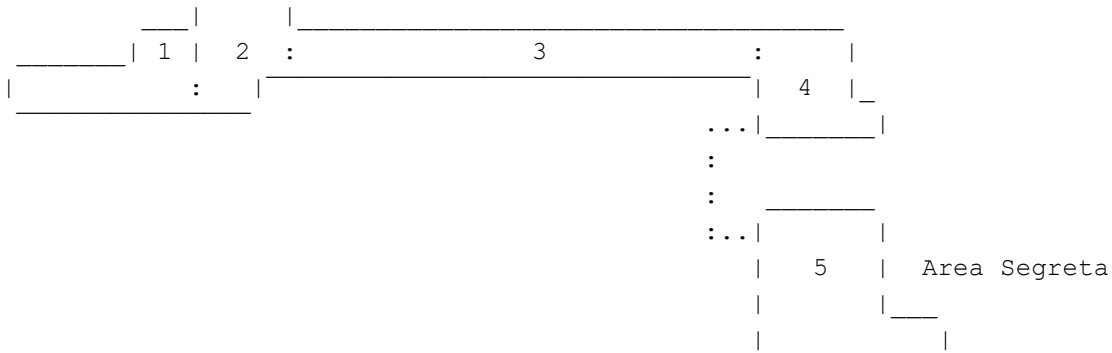
Replloid • Automa rosa

N°	NOME	PREMIO
01	Nassy	..
02	Natsue	..
03	Akemi	..

N°	NOME	PREMIO
09	Omy	..
10	Etsu	Life Up
11	Miho	..

04	Mayu	..	12	Yui	Weapon Recover
05	Obin	..	13	Ai	..
06	Meeke	..	14	Nori	Hyper Dash
07	Mao	Energy Up	15	Rena	Saber Plus
08	Sakura	..	16	Nana	..

Area Principale



01 NASSY

Premio • nessuno

Luogo • [D1] Ingresso

giunti nella zona con la pioggia acida, percorrere le due scale di sinistra per trovare il Replid.

02 NATSUE

Premio • nessuno

Luogo • [D1] Ingresso

giunti nella zona con la pioggia acida, percorrere le due scale di destra per trovare il Replid.

03 AKEMI

Premio • nessuno

Luogo • [D2] Caverna Verde

una volta giunti nella grotta, seguire il percorso e raggiungere il piano più alto. Dopo essere arrivati, scalare la parete occidentale per salvare il Replid.

04 MAYU

Premio • nessuno

Luogo • [D2] Caverna Verde

una volta giunti nella grotta, seguire il percorso e raggiungere il piano più alto. Da qui saltare nel passaggio verticale accanto e, durante la discesa, si potrà recuperare in volo il Replid. Nel caso in cui ciò non avvenga, sarà sempre possibile salvarlo eseguendo un Super Rimbalzo dalla parete.

05 OBIN

Premio • nessuno

Luogo • [D3] Canale

giunti nella zona con le colonne mobili arancioni, posizionarsi sulla prima e

poi lasciarsi trasportare dalla seconda, la quale andrà ad allinearsi con la successiva ed in seguito tornerà indietro. Per poter proseguire attendere che le due colonne siano allineate, eseguire un salto verso est, premendo subito dopo la direzione Sinistra, in modo tale da scivolare poi lungo la colonna più alta. Giunti all'allineamento successivo, posizionarsi nella parte più bassa della colonna seguente ed in questo modo sarà possibile salvare il Replid.

06 MEEKA

Premio • nessuno

Luogo • [D3] Canale

dopo aver superato la zona con i vari Globi Arancioni, saltare da una pedana all'altra e più avanti si troverà il Replid in acqua. Per recuperarlo, lasciarsi scivolare lungo il lato sinistro della pedana posizionata sopra di lui e poi risalire prima di precipitare.

07 MAO

Premio • bonus Energy Up

Luogo • [D4] Radici Marroni

arrivati nell'ultima sezione, recarsi al secondo piano, lato sinistro, ed eseguire il Mach Dash ad un'altezza precisa per attraversare indenni il percorso di spine e recuperare il Replid. In alternativa è possibile usare la Shadow Armor. Per superare le spine, Zero invece deve equipaggiare l'accessorio Double Barrier ed attirare un Batton Bone B81 nei pressi dello stretto passaggio. Bisogna farsi colpire dal nemico e sfruttare il periodo di invulnerabilità incrementato per attraversare le spine e tornare indietro.

08 SAKURA

Premio • nessuno

Luogo • [D4] Radici Marroni

arrivati nell'ultima sezione, raggiungere il primo piano e recarsi nella zona occidentale per trovare il Replid.

09 OMY

Premio • nessuno

Luogo • [D4] Radici Marroni

arrivati nell'ultima sezione, raggiungere il piano terra e recarsi nella zona occidentale per trovare il Replid.

10 ETSU

Premio • accessorio Life Up

Luogo • [D4] Radici Marroni

arrivati nell'ultima sezione, recarsi nell'angolo di nord est ed eseguire il Mach Dash ad un'altezza precisa per attraversare indenni il percorso di spine. Dopo averlo fatto, scalare le pareti del condotto e recuperare il Replid. In alternativa è possibile usare la Shadow Armor. Per superare le spine, Zero invece deve equipaggiare l'accessorio Double Barrier ed attirare un Batton Bone B81 nei pressi dello stretto passaggio. Bisogna farsi colpire dal nemico e sfruttare il periodo di invulnerabilità incrementato per attraversare le spine.

11 MIHO

Premio • nessuno

Luogo • [D4] Radici Marroni

arrivati nell'ultima sezione, raggiungere il secondo piano e recarsi nella zona orientale per trovare il Reploid.

12 YUI

Premio • accessorio Weapon Recover

Luogo • [D4] Radici Marroni

arrivati nell'ultima sezione, recarsi nell'angolo di sud est ed eseguire il Mach Dash ad un'altezza precisa per attraversare indenni il percorso di spine e recuperare il Reploid. In alternativa è possibile usare la Shadow Armor. Per superare le spine, Zero invece deve equipaggiare l'accessorio Double Barrier ed attirare un Batton Bone B81 nei pressi dello stretto passaggio. Bisogna farsi colpire dal nemico e sfruttare il periodo di invulnerabilità incrementato per attraversare le spine e tornare indietro.

13 AI

Premio • nessuno

Luogo • [D5] Radici Verdi

entrati nell'Area Segreta, raggiungere il secondo piano e recarsi nella zona occidentale per trovare il Reploid.

14 NORI

Premio • accessorio Hyper Dash

Luogo • [D5] Radici Verdi

entrati nell'Area Segreta, raggiungere il quarto piano e recarsi nella zona occidentale per trovare il Reploid.

15 RENA

Premio • accessorio Saber Plus

Luogo • [D5] Radici Verdi

entrati nell'Area Segreta, raggiungere il quinto piano e recarsi nella zona orientale per trovare il Reploid.

16 NANA

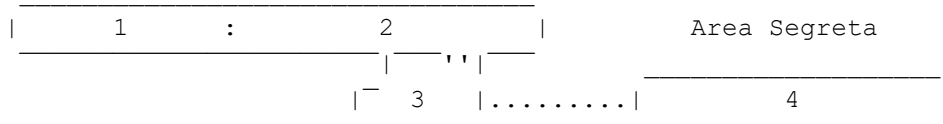
Premio • nessuno

Luogo • [D5] Radici Verdi

entrati nell'Area Segreta, raggiungere il primo piano e recarsi nella zona orientale per trovare il Reploid.

N°	NOME	PREMIO	N°	NOME	PREMIO
01	Kazu	Life Up	09	Jin	..
02	Tempole	..	10	Matumaru	..
03	Mihoken	..	11	Taiji	Energy Saver
04	Siromaru	..	12	Omi 1213	..
05	Mochi	..	13	Him	..
06	Marl	..	14	Kenz	Double Barrier
07	Dai	Energy Up	15	SO 1	Weapon Plus
08	Ghosn	..	16	Tack	..

Area Principale



01 KAZU

Premio • bonus Life Up

Luogo • [E1] Esterni

una volta entrati in questa località, procedere verso est ed eseguire un Salto con Scatto per salvare il Reploid ed oltrepassare le spine.

02 TEMPOLE

Premio • nessuno

Luogo • [E1] Esterni

una volta entrati in questa località, procedere verso est sino ad arrivare nella prima zona dove sono presenti le pedane fantasma. Per salvare il Reploid in tutta sicurezza, bisogna prima eliminare il Nightmare Virus situato alla sua destra.

03 MIHOKEN

Premio • nessuno

Luogo • [E1] Esterni

una volta entrati in questa località, procedere verso est sino ad arrivare nella seconda zona dove sono presenti le pedane fantasma. Per salvare il Reploid in tutta sicurezza, bisogna prima eliminare il Nightmare Virus situato alla sua destra.

04 SIROMARU

Premio • nessuno

Luogo • [E3] Percorso sotterraneo

una volta giunti in questa sezione, bisogna prima procedere verso sinistra, ruotando i vari specchi, in modo tale che l'ultimo laser colpisca il cancello situato a sud ovest. Dopo essere scesi nella zona inferiore posizionarsi sulla pedana sospesa a sud ovest e da qui saltare verso la parete occidentale, tenendo premuta la direzione Sinistra. Il muro in realtà è solo illusorio perciò sarà possibile attraversarlo come se non esistesse. Al suo

interno sono presenti due gradini invisibili che impediscono di cadere rispettivamente sulle spine e nel precipizio. Salire su quello di sinistra e da qui eseguire un Salto con Scatto verso ovest per atterrare sulla piattaforma dove è situata la capsula della Corazza Blade. Posizionarsi in cima ad essa e saltare per recuperare il Reploid.

05 MOCHI

Premio • nessuno

Luogo • [E3] Percorso sotterraneo

una volta giunti in questa sezione, bisogna prima procedere verso sinistra, ruotando i vari specchi, in modo tale che l'ultimo laser colpisca il cancello situato a sud ovest. Dopo essere scesi nella zona inferiore posizionarsi sulla pedana sospesa a sud ovest e da qui saltare verso la parete occidentale, tenendo premuta la direzione Sinistra. Il muro in realtà è solo illusorio perciò sarà possibile attraversarlo come se non esistesse. Al suo interno sono presenti due gradini invisibili che impediscono di cadere rispettivamente sulle spine e nel precipizio. Salire su quello di sinistra e da qui saltare sul posto per salvare il Reploid.

06 MARL

Premio • nessuno

Luogo • [E3] Percorso sotterraneo

giunti nella zona più bassa di questa sezione, avanzare verso destra, sino ad arrivare sul gradino più alto. Nella zona accanto, dove sono situate le spine lungo il pavimento, i Reploid sono posizionati su alcune pedane fantasma: esse sono materialmente presenti ma compariranno solo atterrandovi sopra. Perciò bisogna saltare da una piattaforma all'altra, assicurandosi di atterrare in corrispondenza di ogni automa: Marl è il Reploid situato sulla pedana di sinistra.

07 DAI

Premio • bonus Energy Up

Luogo • [E3] Percorso sotterraneo

giunti nella zona più bassa di questa sezione, avanzare verso destra, sino ad arrivare sul gradino più alto. Nella zona accanto, dove sono situate le spine lungo il pavimento, i Reploid sono posizionati su alcune pedane fantasma: esse sono materialmente presenti ma compariranno solo atterrandovi sopra. Perciò bisogna saltare da una piattaforma all'altra, assicurandosi di atterrare in corrispondenza di ogni automa: Dai è il Reploid situato sulla pedana centrale.

08 GHOSN

Premio • nessuno

Luogo • [E3] Percorso sotterraneo

giunti nella zona più bassa di questa sezione, avanzare verso destra, sino ad arrivare sul gradino più alto. Nella zona accanto, dove sono situate le spine lungo il pavimento, i Reploid sono posizionati su alcune pedane fantasma: esse sono materialmente presenti ma compariranno solo atterrandovi sopra. Perciò bisogna saltare da una piattaforma all'altra, assicurandosi di atterrare in corrispondenza di ogni automa: Ghosn è il Reploid situato sulla pedana di destra.

09 JIN

Premio • nessuno

Luogo • [E4] Sentiero acuminato

entrati nell'Area Segreta, procedere verso destra e, una volta arrivati nei pressi del primo cannone laser, avanzare lentamente sul gradino per salvare il Replid, senza cadere sulle spine.

10 MATUMARU

Premio • nessuno

Luogo • [E4] Sentiero acuminato

entrati nell'Area Segreta, procedere verso destra sino a raggiungere la sporgenza. Per salirvi sopra bisognerà utilizzare il balzo della Shadow Armor ('X') oppure dello Hyoroga (Zero) e poi scattare lungo il soffitto.

Infine atterrare nella prima zona priva di spine, dove si trova il Replid.

11 TAIJI

Premio • accessorio Energy Saver

Luogo • [E4] Sentiero acuminato

entrati nell'Area Segreta, procedere verso destra sino a raggiungere la sporgenza. Per salirvi sopra bisognerà utilizzare il balzo della Shadow Armor ('X') oppure dello Hyoroga (Zero) e poi scattare lungo il soffitto.

Infine atterrare nella prima zona priva di spine. Da qui ripetere la stessa procedura per raggiungere la seconda, dove è situato il Replid.

12 OMI 1213

Premio • nessuno

Luogo • [E4] Sentiero acuminato

entrati nell'Area Segreta, procedere verso destra sino a raggiungere la zona con le funi. Aggrapparsi alla seconda di esse e saltare sul posto per salvare il Replid.

13 HIM

Premio • nessuno

Luogo • [E4] Sentiero acuminato

entrati nell'Area Segreta, procedere verso destra sino a raggiungere la zona con le funi. Il Replid è il primo automa posizionato in corrispondenza di un cannone laser. Aggrapparsi alla fune situata nei pressi dell'automa, attendere che il fascio luminoso scompaia e toccare il Replid per salvarlo.

14 KENZ

Premio • accessorio Double Barrier

Luogo • [E4] Sentiero acuminato

entrati nell'Area Segreta, procedere verso destra sino a raggiungere la zona con le funi. Il Replid è il secondo automa posizionato in corrispondenza di un cannone laser. Aggrapparsi alla fune situata nei pressi dell'automa, attendere che il fascio luminoso scompaia e toccare il Replid per salvarlo.

Premio • accessorio Weapon Plus

Luogo • [E4] Sentiero acuminato

entrati nell'Area Segreta, procedere verso destra sino a raggiungere la zona con le funi. Il Reploid è il terzo automa posizionato in corrispondenza di un cannone laser. Per recuperarlo bisogna saltare verso di lui, prima che venga infettato dal Nightmare Virus.

16 TACK

Premio • nessuno

Luogo • [E4] Sentiero acuminato

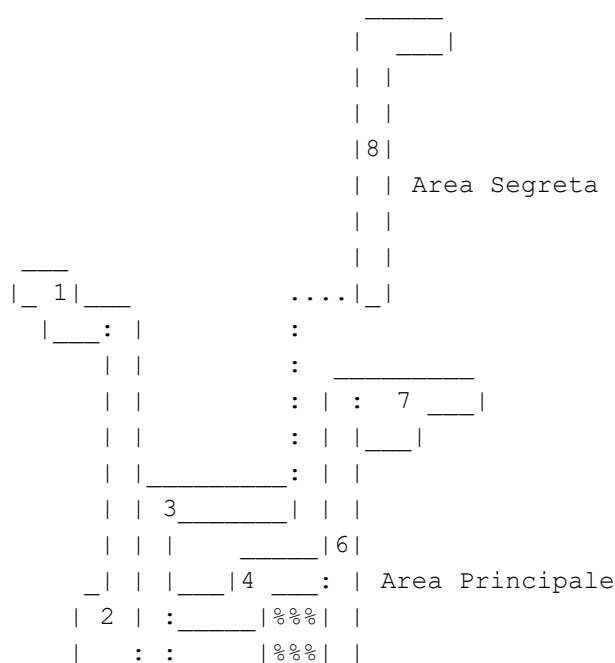
entrati nell'Area Segreta, procedere verso destra sino a raggiungere il cancello che conduce alla stanza del boss, senza però oltrepassarlo. Una volta qui, lasciarsi scivolare lungo il bordo sinistro del pavimento e, con il giusto tempismo, eseguire un Super Rimbalzo verso ovest, in modo tale da salvare il Reploid ed aggrapparsi alla fune verticale, senza venire feriti dal laser.

MAGMA AREA

[@09MA]

Reploid • Automa marrone

N°	NOME	PREMIO	N°	NOME	PREMIO
01	Clarmon	..	09	Fuji	..
02	Chibon	Buster Plus	10	Hatori	Life Up
03	Kassy	..	11	Hayato	..
04	Bando	..	12	Akky	..
05	Yuki	..	13	Higurai	Energy Up
06	Hagi	..	14	Hal	Power Drive
07	Mods	..	15	Keiji	Ultimate Buster
08	Tazack	..	16	Tatsuya	..



01 CLARMON

Premio • nessuno

Luogo • [F1] Ingresso

il Reploid si trova nella buca centrale, nella stanza dove si affronta il primo Nightmare Snake.

02 CHIBON

Premio • accessorio Buster Plus

Luogo • [F8] Salita Lanciafiamme

una volta giunti nell'Area Segreta, procedere verso l'alto per trovare il Reploid su una pedana lungo la parete orientale.

03 KASSY

Premio • nessuno

Luogo • [F2] Discesa Lanciafiamme

una volta entrati in questa sezione, seguire il percorso sino a trovare il Reploid su una pedana lungo la parete orientale.

04 BANDO

Premio • nessuno

Luogo • [F2] Discesa Lanciafiamme

una volta entrati in questa sezione, seguire il percorso e, poco prima di raggiungere la stanza del secondo Nightmare Snake, recuperare il Reploid posizionato su una pedana lungo la parete orientale. Prima di farlo però, eliminare il Nightmare Snake presente nelle immediate vicinanze.

05 YUKI

Premio • nessuno

Luogo • [F2] Discesa Lanciafiamme

il Reploid è posizionato sul lato sinistro della grande pedana, nella stanza dove si affronta il secondo Nightmare Snake.

06 HAGI

Premio • nessuno

Luogo • [F3] Grotta Bivio

giunti in questa stanza, procedere verso l'alto e, sfruttando il Mach Dash, il Doppio Salto, oppure il fenomeno del Ferro Nightmare, attraversare le due pedane allineate. Una volta fatto, recuperare il Reploid, situato sulla sporgenza a sinistra.

07 MODS

Premio • nessuno

Luogo • [F3] Grotta Bivio

giunti in questa stanza, procedere verso l'alto e, sfruttando il Mach Dash,

il Doppio Salto, oppure il fenomeno del Ferro Nightmare, attraversare le due pedane allineate. Una volta fatto, salire al piano superiore per recuperare il Replod.

08 TAZACK

Premio • nessuno

Luogo • [F3] Grotta Bivio

giunti in questa stanza, procedere verso l'alto e, sfruttando il Mach Dash, il Doppio Salto, oppure il fenomeno del Ferro Nightmare, attraversare le due pedane allineate. Una volta fatto, raggiungere la sporgenza in alto a destra per recuperare il Replod.

09 FUJI

Premio • nessuno

Luogo • [F3] Grotta Bivio

giunti in questa stanza, procedere verso l'alto e, sfruttando il Mach Dash, il Doppio Salto, oppure il fenomeno del Ferro Nightmare, attraversare le due pedane allineate. Una volta fatto, raggiungere la zona superiore per trovare il Replod, poco prima di arrivare alla cima del percorso.

10 HATORI

Premio • bonus Life Up

Luogo • [F3] Grotta Bivio

giunti in questa stanza, procedere verso l'alto e, sfruttando il Mach Dash, il Doppio Salto, oppure il fenomeno del Ferro Nightmare, attraversare le due pedane allineate. Una volta fatto, raggiungere la cima del percorso per salvare il Replod.

11 HAYATO

Premio • nessuno

Luogo • [F3] Grotta Bivio

giunti in questa stanza, procedere verso l'alto e, sfruttando il Mach Dash, il Doppio Salto, oppure il fenomeno del Ferro Nightmare, attraversare le due pedane allineate. Una volta fatto, raggiungere la cima del percorso e procedere verso destra, eliminando i due Nightmare Virus. Hayato è l'automa situato sulla piattaforma occidentale.

12 AKKY

Premio • nessuno

Luogo • [F3] Grotta Bivio

giunti in questa stanza, procedere verso l'alto e, sfruttando il Mach Dash, il Doppio Salto, oppure il fenomeno del Ferro Nightmare, attraversare le due pedane allineate. Una volta fatto, raggiungere la cima del percorso e procedere verso destra, eliminando i due Nightmare Virus. Akky è l'automa situato sulla piattaforma orientale.

13 HIGURAI

Premio • bonus Energy Up

Luogo • [F3] Grotta Bivio

giunti in questa stanza, procedere verso l'alto e, sfruttando il Mach Dash, il Doppio Salto, oppure il fenomeno del Ferro Nightmare, attraversare le due pedane allineate. Una volta fatto, raggiungere la cima del percorso e procedere verso destra. Il Replid è situato al termine del sentiero, accanto alla colonna di luce azzurra che conduce all'Area Segreta.

14 HAL

Premio • accessorio Power Drive

Luogo • [F4] Salita rocciosa

il Replid è situato oltre la seconda colonna che sporge dal pavimento, nella camera dove si affronta un terzo Nightmare Snake. Bisogna salvare l'automa prima che venga infettato dai Nightmare Virus.

15 KEIJI

Premio • accessorio Ultimate Buster

Luogo • [F5] Discesa rocciosa

il Replid è situato al termine della rampa dove si affronta un terzo Nightmare Snake.

16 TATSUYA

Premio • nessuno

Luogo • [F7] Caverna

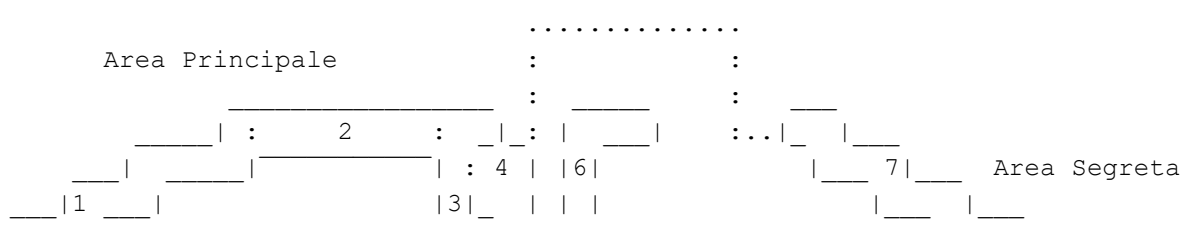
per salvare questo Replid bisogna entrare in F7 dopo aver sconfitto il Nightmare Snake in F5. Una volta in questa camera, saltare da una pedana all'altra sino a trovare il Replid nella colonna centrale. Prima di farlo però, eliminare il Nightmare Snake presente nelle immediate vicinanze.

NORTH POLE AREA

[@09NP]

Replid • Lupo verde

=====			=====		
N°	NOME	PREMIO	N°	NOME	PREMIO
=====			=====		
01	Moringa	..	09	Regina	..
02	Cody	..	10	Leon	..
03	Ryu	Shot Eraser	11	Chun	Life Up
04	Guy	..	12	Sam	..
05	Ken	Energy Up	13	Naruko	..
06	Nina	Weapon Drive	14	Dante	Jumper
07	Batsu	..	15	Gomez	..
08	Data	..	16	Arthur	..
-----			-----		



|_ |__|
|__|

| |%| | | |
|_ :__ :_ |
| 5 |

|__..|__|
| 8 |

01 MORINGA

Premio • nessuno

Luogo • [G1] Salita Valanghe

una volta iniziata l'esplorazione della località, entrare nella prima buca nel pavimento per trovare il Replloid.

02 CODY

Premio • nessuno

Luogo • [G1] Salita Valanghe

una volta iniziata l'esplorazione della località, entrare nella seconda buca nel pavimento per trovare il Replloid.

03 RYU

Premio • accessorio Shot Eraser

Luogo • [G3] Rampe di ghiaccio

giunti in questa sezione, scendete lungo la prima rampa. Prima di raggiungere la scala, saltare verso destra ed usare il Mach Dash verso l'alto ('X') oppure il Doppio Salto (Zero), in modo tale da aggirare la sporgenza a nord est e salirvi sopra. Una volta fatto, eliminare subito il Nightmare Virus e salvare il Replloid.

04 GUY

Premio • nessuno

Luogo • [G4] Caverna nascosta

per accedere in questa sezione è necessario aver attivato nella località il fenomeno delle Meteore Nightmare. Una volta entrati, scendere al piano inferiore e si noteranno due piccole sporgenze in alto: usare il Mach Dash ('X') oppure il Doppio Salto (Zero) per salirvi sopra e recuperare il Replloid sulla sporgenza di sinistra.

05 KEN

Premio • bonus Energy Up

Luogo • [G4] Caverna nascosta

per accedere in questa sezione è necessario aver attivato nella località il fenomeno delle Meteore Nightmare. Una volta entrati, scendere al piano inferiore e si noteranno due piccole sporgenze in alto: usare il Mach Dash ('X') oppure il Doppio Salto (Zero) per salirvi sopra e recuperare il Replloid sulla sporgenza di destra.

06 NINA

Premio • accessorio Weapon Drive

Luogo • [G4] Caverna nascosta

per accedere in questa sezione è necessario aver attivato nella località il

fenomeno delle Meteore Nightmare. Una volta entrati, lasciarsi cadere nel condotto acuminato e, appena il passaggio si allarga, eseguire subito il Mach Dash ('X') o lo Scatto Aereo (Zero) verso destra per raggiungere il Reploid. In alternativa si può anche indossare la Shadow Armor e sfruttare l'immunità alle spine di questa Armatura per scendere nel pozzo e salvare facilmente il Reploid.

07 BATSU

Premio • nessuno

Luogo • [G5] Pioggia di cubi

una volta giunti in questa sezione, procedere verso destra e, per trovare il Reploid, scendere nella prima fossa dove cadranno i cubi.

08 DATA

Premio • nessuno

Luogo • [G5] Pioggia di cubi

una volta giunti in questa sezione, procedere verso destra e, per trovare il Reploid, scendere nella seconda fossa dove cadranno i cubi.

09 REGINA

Premio • nessuno

Luogo • [G6] Righe di cubi

durante la risalita, bisogna essere rapidi nel recuperare il primo Reploid, situato all'interno della parete occidentale.

10 LEON

Premio • nessuno

Luogo • [G6] Righe di cubi

durante la risalita, bisogna essere rapidi nel recuperare il secondo Reploid, situato all'interno della parete orientale.

11 CHUN

Premio • bonus Life Up

Luogo • [G6] Righe di cubi

durante la risalita, bisogna essere rapidi nel recuperare il terzo Reploid, situato all'interno della parete occidentale.

12 SAM

Premio • nessuno

Luogo • [G6] Righe di cubi

durante la risalita, bisogna essere rapidi nel recuperare il quarto Reploid, situato all'interno della parete orientale.

13 NARUHO

Premio • nessuno

Luogo • [G4] Caverna Nascosta

per accedere in questa sezione è necessario aver attivato nella località il fenomeno delle Meteore Nightmare. Una volta entrati dal passaggio superiore, salvare subito il Reploid, situato sulla destra, prima che venga infettato dal Nightmare Virus.

14 DANTE

Premio • accessorio Jumper

Luogo • [G8] Caverna acuminata

una volta giunti nell'Area Segreta, superare la discesa e raggiungere la sezione inferiore. Una volta qui, entrare nel sentiero sulla sinistra e si dovrà oltrepassare un lungo pavimento di spine: generare alcune pedane con l'Ice Burst per proseguire oppure equipaggiare la Shadow Armor. Al termine del percorso, recuperare il Reploid. Zero invece deve equipaggiare gli accessori Double Barrier e Speedster: giunti al termine della discesa, è necessario risalire leggermente la rampa per far comparire le Meteore Nightmare. Mentre esse cadono, bisogna essere rapidi a raggiungere il sentiero a sud ovest e farsi colpire da una di esse. Sfruttando il periodo di invulnerabilità, eseguire un Salto con Scatto dal pavimento di spine per raggiungere il Reploid.

15 GOMEZ

Premio • nessuno

Luogo • [G4] Caverna nascosta

per accedere in questa sezione è necessario aver attivato nella località il fenomeno delle Meteore Nightmare. Una volta entrati dal passaggio inferiore, procedere verso destra e saltare subito sul gradino ad est per salvare il Reploid da un Nightmare Virus.

16 ARTHUR

Premio • nessuno

Luogo • [G4] Caverna nascosta

per accedere in questa sezione è necessario aver attivato nella località il fenomeno delle Meteore Nightmare. Una volta entrati dal passaggio inferiore, procedere verso destra per recuperare il Reploid.

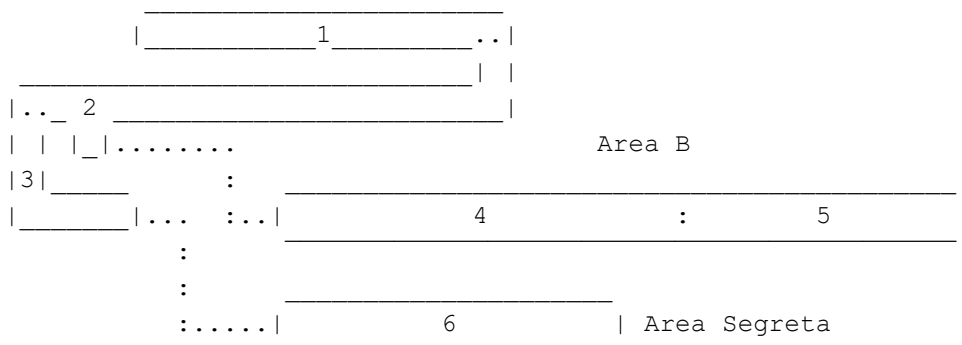
RECYCLE LAB

[@09RL]

Reploid • Automa blu

=====			=====		
N°	NOME	PREMIO	N°	NOME	PREMIO
=====			=====		
01	Heizer	..	09	Miecha	..
02	Quappi	..	10	Eiji	..
03	Zigzag	..	11	Toshi	Shock Buffer
04	Dalihi	..	12	Inaria	Hyperdrive
05	Malon	..	13	Devilish	..
06	Wright	Energy Up	14	Kikuturk	Life Up
07	Leino	..	15	Dajango	Saber Extend
08	Nakadai	..	16	Bambu	..

Area A



01 HEIZER

Premio • nessuno

Luogo • [H1] Primo compattatore

una volta iniziata l'esplorazione della località, procedere verso destra ed eliminare il primo Junkroid per salvare il Reploid alle sue spalle.

02 QUAPPI

Premio • nessuno

Luogo • [H1] Primo compattatore

una volta iniziata l'esplorazione della località, procedere verso destra ed eliminare il primo Metall T per salvare il Reploid alle sue spalle.

03 ZIGZAG

Premio • nessuno

Luogo • [H1] Primo compattatore

una volta iniziata l'esplorazione della località, procedere verso destra e raggiungere la zona dove il compattatore scende sino a toccare il pavimento. Il Reploid è situato all'interno della prima buca nel suolo.

04 DALIHI

Premio • nessuno

Luogo • [H1] Primo compattatore

una volta iniziata l'esplorazione della località, procedere verso destra e raggiungere la zona dove il compattatore scende sino a toccare il pavimento. Il Reploid è situato all'interno della seconda buca nel suolo.

05 MALON

Premio • nessuno

Luogo • [H1] Primo compattatore

una volta iniziata l'esplorazione della località, procedere verso destra e raggiungere la zona dove il compattatore scende sino a toccare il pavimento. Il Reploid è situato all'interno della terza buca nel suolo.

06 WRIGHT

Premio • bonus Energy Up

Luogo • [H2] Secondo compattatore

giunti nel percorso inferiore della località, procedere verso sinistra sino a trovare il primo blocco di metallo che sporge dal compattatore. Muoversi con il giusto tempismo, eliminando il Nightmare Virus presente nelle immediate vicinanze, e salvare il Reploid posizionato proprio sotto il blocco.

07 LEINO

Premio • nessuno

Luogo • [H2] Secondo compattatore

giunti nel percorso inferiore della località, procedere verso sinistra sino ad arrivare al secondo blocco di metallo che sporge dal compattatore. Muoversi con il giusto tempismo, eliminando il Nightmare Virus presente nelle immediate vicinanze, e salvare il Reploid posizionato subito sotto il blocco.

08 NAKADAI

Premio • nessuno

Luogo • [H2] Secondo compattatore

giunti nel percorso inferiore della località, procedere verso sinistra, superando i primi due blocchi di metallo che sporgono dal compattatore. Successivamente entrare nella buca nel pavimento per trovare il Reploid.

09 MIECHA

Premio • nessuno

Luogo • [H2] Secondo compattatore

giunti nel percorso inferiore della località, procedere verso sinistra, superando i primi due blocchi di metallo che sporgono dal compattatore. Successivamente oltrepassare la buca nel pavimento per trovare il Reploid.

10 EIJI

Premio • nessuno

Luogo • [H2] Secondo compattatore

giunti nel percorso inferiore della località, procedere verso sinistra sino ad arrivare nella zona dove sono presenti diversi blocchi di metallo consecutivi che sporgono dal compattatore. Dopo aver superato i due cumuli di rottami situati sul pavimento, eliminare subito il Nightmare Virus e salvare il Reploid.

11 TOSHI

Premio • accessorio Shock Buffer

Luogo • [H3] Sotterraneo

per recuperare questo Reploid è necessario indossare l'accessorio Speedster. arrivati nel percorso inferiore della località, procedere verso sinistra sino a raggiungere la zona dove è presente la scaletta. Per superare l'ultimo tratto del percorso bisogna essere piuttosto rapidi: non appena la pressa inizia a rialzarsi, avanzare subito in direzione ovest tramite un Salto con Scatto ed eseguire poi altri Scatti consecutivi per raggiungere la fine della pavimentazione, prima di rimanere schiacciati dal compattatore. Se fatto in maniera corretta, si raggiungerà una zona più ampia dove è presente la scala

che conduce al Sotterraneo. Una volta qui, andare verso destra per trovare il Reploid.

12 INARIA

Premio • accessorio Hyperdrive

Luogo • [H3] Sotterraneo

per recuperare questo Reploid è necessario indossare l'accessorio Speedster. arrivati nel percorso inferiore della località, procedere verso sinistra sino a raggiungere la zona dove è presente la scaletta. Per superare l'ultimo tratto del percorso bisogna essere piuttosto rapidi: non appena la pressa inizia a rialzarsi, avanzare subito in direzione ovest tramite un Salto con Scatto ed eseguire poi altri Scatti consecutivi per raggiungere la fine della pavimentazione, prima di rimanere schiacciati dal compattatore. Se fatto in maniera corretta, si raggiungerà una zona più ampia dove è presente la scala che conduce al Sotterraneo. Una volta qui, andare verso destra ed eliminare i vari Nightmare Virus presenti. In seguito saltare in direzione est e, mentre si è in volo, quando ci si trova nel punto più orientale possibile, eseguire lo Scatto Aereo. Se fatto in maniera corretta, sarà poi possibile rimbalzare sul bordo di una pedana situata nella zona orientale, dove è situato il Reploid.

13 DEVILISH

Premio • nessuno

Luogo • [H4] Compattatore acuminato

arrivati nell'Area B, procedere verso destra sino a trovare una serie di blocchi fragili che si muoverà sul nastro trasportatore. Distruggerla oppure oltrepassarla saltando e più avanti si potrà recuperare il Reploid.

14 KIKUTURK

Premio • bonus Life Up

Luogo • [H4] Compattatore acuminato

arrivati nell'Area B, procedere in direzione est e superare il secondo gruppo di spine situate sul pavimento. Alla loro destra è presente il Reploid.

15 DAJANGO

Premio • accessorio Saber Extend

Luogo • [H4] Compattatore acuminato

arrivati nell'Area B, procedere in direzione est e superare il terzo gruppo di spine situate sul pavimento. Alla loro destra è presente il Reploid all'interno di una buca.

16 BAMBU

Premio • nessuno

Luogo • [H6] Zona Demolizione

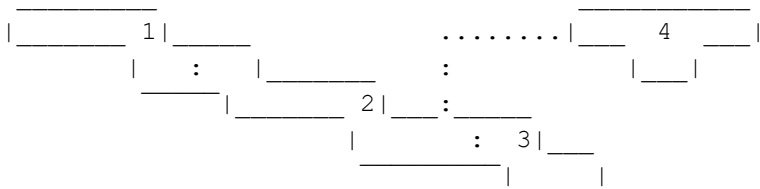
una volta giunti nell'Area Segreta, procedere verso destra e raggiungere la fine del percorso. Una volta qui, eliminare rapidamente tutti i Nightmare Virus e salvare il Reploid, situato accanto al cancello che conduce alla stanza del boss.

Reploid • Automa arancione

N°	NOME	PREMIO	N°	NOME	PREMIO
01	Zerdan	..	09	Fantron	..
02	FFF	..	10	Gital	Life Up
03	Doragoh	..	11	Metal	Master Saber
04	Paralla	Damage Converter	12	Rod	..
05	Marion	..	13	Grantsu	Energy Up
06	Virtuf	..	14	Kurono	..
07	Tekk	Speed Shot	15	Davie	..
08	Shen	..	16	Sosalies	..

Area Principale

Area Segreta



01 ZERDAN

Premio • nessuno

Luogo • [I1] Primo scontro

una volta entrati in questa località, procedere verso est ed eseguire un Salto con Scatto per salvare il Reploid ed oltrepassare il precipizio.

02 FFF

Premio • nessuno

Luogo • [I1] Primo scontro

una volta entrati in questa località, procedere verso est per trovare il Reploid nei pressi del primo cavo di Illumina.

03 DORAGOH

Premio • nessuno

Luogo • [I2] Secondo scontro

dopo aver distrutto il primo cavo di Illumina, avanzare verso destra, superando i primi due precipizi. Una volta giunti al terzo, scivolare lungo il suo bordo sinistro e da saltare in direzione est per salvare il Reploid.

04 PARALLA

Premio • accessorio Damage Converter

Luogo • [I2] Secondo scontro

dopo aver distrutto il primo cavo di Illumina, avanzare verso destra ed aggrapparsi alla fune. Da qui eseguire il Mach Dash verso l'alto ('X') oppure

il Doppio Salto (Zero) per recuperare il Reploid.

05 MARION

Premio • nessuno

Luogo • [I2] Secondo scontro

dopo aver distrutto il primo cavo di Illumina, avanzare verso destra sino a raggiungere la zona dove è situato il secondo. Qui sono presenti due Reploid: Marion è quello di sinistra.

06 VIRTUF

Premio • nessuno

Luogo • [I2] Secondo scontro

dopo aver distrutto il primo cavo di Illumina, avanzare verso destra sino a raggiungere la zona dove è situato il secondo. Qui sono presenti due Reploid: Virtuf è quello di destra.

07 TEKK

Premio • accessorio Speed Shot

Luogo • [I3] Ultima discesa

dopo aver distrutto il secondo cavo di Illumina, avanzare verso destra sino a trovare il Reploid poco prima del cancello che conduce alla stanza del boss.

08 SHEN

Premio • nessuno

Luogo • [I4] Abisso

giunti nell'Area Segreta, aggrapparsi alla prima fune ed eseguire un Salto con Scatto per recuperare il primo Reploid.

09 FANTRON

Premio • nessuno

Luogo • [I4] Abisso

giunti nell'Area Segreta, aggrapparsi alla prima fune ed eseguire un Salto con Scatto per recuperare il secondo Reploid.

10 GITAL

Premio • bonus Life Up

Luogo • [I4] Abisso

giunti nell'Area Segreta, aggrapparsi alla prima fune e raggiungerne l'estremità orientale. In seguito lasciarsi cadere, spostandosi leggermente verso destra, ed afferrare al volo alla fune verticale sottostante. Da qui saltare verso sinistra per recuperare il Reploid.

11 METAL

Premio • accessorio Master Saber

Luogo • [I4] Abisso

giunti nell'Area Segreta, aggrapparsi alla prima fune, procedere verso nord

est ed eseguire lo Scatto Aereo per recuperare il Replid.

12 ROD

Premio • nessuno

Luogo • [I4] Abisso

giunti nell'Area Segreta, aggrapparsi alla prima fune e raggiungerne l'estremità orientale. In seguito lasciarsi cadere, spostandosi leggermente verso destra, ed afferrare al volo alla fune verticale sottostante. Da qui spostarsi in direzione est. Per salvare il Replid, saltare ed eseguire lo Scatto Aereo, per poi aggrapparsi subito alla fune successiva.

13 GRANTSU

Premio • bonus Energy Up

Luogo • [I4] Abisso

giunti nell'Area Segreta, aggrapparsi alla prima fune e raggiungerne l'estremità orientale. In seguito lasciarsi cadere, spostandosi leggermente verso destra, ed afferrare al volo alla fune verticale sottostante. Da qui spostarsi in direzione est, caricando intanto il Super Colpo dell'X-Buster. Giunti nella zona con i tre Replid, rilasciare subito il proiettile per eliminare il Nightmare Virus situato proprio sopra di loro. Prima che il nemico si possa rigenerare, recuperare la sua Nightmare Soul: in questa maniera si eviterà che possa infettare gli automi. In seguito eliminare anche il secondo nemico ed ora sarà possibile recuperare i tre Replid calandosi dalle funi situate in loro corrispondenza: Grantsu è l'automa di sinistra. Zero invece deve avvicinarsi al Nightmare Virus ed attaccarlo subito con il Fendente Aereo.

14 KURONO

Premio • nessuno

Luogo • [I4] Abisso

giunti nell'Area Segreta, aggrapparsi alla prima fune e raggiungerne l'estremità orientale. In seguito lasciarsi cadere, spostandosi leggermente verso destra, ed afferrare al volo alla fune verticale sottostante. Da qui spostarsi in direzione est, caricando intanto il Super Colpo dell'X-Buster. Giunti nella zona con i tre Replid, rilasciare subito il proiettile per eliminare il Nightmare Virus situato proprio sopra di loro. Prima che il nemico si possa rigenerare, recuperare la sua Nightmare Soul: in questa maniera si eviterà che possa infettare gli automi. In seguito eliminare anche il secondo nemico ed ora sarà possibile recuperare i tre Replid calandosi dalle funi situate in loro corrispondenza: Kurono è l'automa centrale. Zero invece deve avvicinarsi al Nightmare Virus ed attaccarlo subito con il Fendente Aereo.

15 DAVIE

Premio • nessuno

Luogo • [I4] Abisso

giunti nell'Area Segreta, aggrapparsi alla prima fune e raggiungerne l'estremità orientale. In seguito lasciarsi cadere, spostandosi leggermente verso destra, ed afferrare al volo alla fune verticale sottostante. Da qui spostarsi in direzione est, caricando intanto il Super Colpo dell'X-Buster. Giunti nella zona con i tre Replid, rilasciare subito il proiettile per eliminare il Nightmare Virus situato proprio sopra di loro. Prima che il

Note per 'X':

- Per l'X-Buster i tre valori indicano, dall'alto verso il basso: il proiettile giallo, la cometa verde e la sfera di smeraldo. In seguito sono presenti gli attacchi speciali delle varie Armature.
- Per la Blade Armor, la Super Saber possiede due valori: il primo si riferisce al fendente, il secondo alla croce generata alla punta della spada.
- Per la Shadow Armor, l'Enzukirin possiede due valori: il primo si riferisce al fendente, il secondo alla mezza luna generata alla punta della spada.
- Per la Z-Saber, i tre valori indicano, dall'alto verso il basso: il Fendente Verticale, il Fendente Aereo ed il Fendente sul Muro.
- Per l'Ice Burst, il primo valore indica il blocco di ghiaccio, il secondo si riferisce ai frammenti.
- Per la Magma Blade, il primo valore indica il fendente, il secondo si riferisce alle fiammate.
- Per lo Yammar Option, sia per l'attacco semplice che per il Super Colpo, il primo valore indica il contatto con le libellule, il secondo si riferisce ai proiettili scagliati da esse.

Note per Zero:

- Per la Z-Saber, gli otto valori indicano, dall'alto verso il basso: Primo, Secondo e Terzo Fendente, Fendente Rotante, Fendente Basso, Fendente sul Muro, Fendente Aereo e Fendente in Capriola.
- Per lo Hyoroga, il primo valore indica il fendente, il secondo si riferisce ai dardi.
- Per il Rakukojin, il primo valore indica l'attacco in picchiata, il secondo si riferisce all'ancora generata all'atterraggio.
- Per il Rekkoha è indicato il numero di proiettili necessari per eliminare il bersaglio.
- Per lo Yammar Option, il primo valore indica il contatto con le libellule, il secondo si riferisce ai proiettili scagliati da esse.

"." = 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. Per i boss vengono indicati la quantità di PV minima e massima che possono possedere. Più è alto il loro Livello, più PV avranno a loro disposizione.

"<" = 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 le varie Armature questi valori saranno dimezzati: in caso di numeri dispari, il risultato verrà arrotondato per difetto. Se non viene specificato diversamente, il Guard Shell è sempre in grado di riflettere il proiettile nemico.

BATTON BONE B81

"Pipistrello da bombardamento"

DOVE SI TROVA

Inami Temple [D3] Canale
Inami Temple [D4] Radici marroni
Inami Temple [D5] Radici verdi
Secret Lab 1 [L2] Discesa gelida
Secret Lab 1 [L3] Corridoio Laser
Secret Lab 3 [N3] Percorso finale
Secret Lab 3 [N4] Corridoio sospeso

X-BUSTER		Z-SABER di 'X'		ARMI DI 'X'	nor		sup
giallo	1	Fendente	1	Ground Dash	1		1
verde	1	Aereo	1	Guard Shell	1		1
sfera	1	Muro	1	Ice Burst	1	1	1
				Magma Blade	1	1	1
FALCON ARMOR		SHADOW ARMOR		Metal Anchor	1		1
Laser	1	Shuriken	1	Meteor Rain	1		1
Scatto	1	Enzukirin	1 1	Ray Arrow	1		1
Giga	1	Giga	1	Yammar Option	1	1	1 1
BLADE ARMOR		ULTIMATE ARMOR					
Celeste	1	Plasma	1				
S-Saber	1 1	Nova	1				
Mach	1						
Giga	1						

---+---

Z-SABER di ZERO		TECNICHE DI ZERO	
Primo	1	Ensuizan	1
Secondo	1	Guard Shell	1
Terzo	1	Hyoroga	1 1
Rotante	1	Rakukojin	1 1
Basso	1	Rekkoha	1
Muro	1	Sentsuizan	1
Aereo	1	Shoenzan	1
Capriola	1	Yammar Option	1 1
		Z-Buster	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'

Poichè 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 lo Shoenzan.

BLAST RASTER

"Cannone con ventose"

DOVE SI TROVA

Secret Lab 1 [L3] Corridoio Laser

Secret Lab 1 [L4] Salita gelida

X-BUSTER		Z-SABER di 'X'		ARMI DI 'X'	nor	sup		
giallo	2	Fendente	1	Ground Dash	1			1
verde	1	Aereo	1	Guard Shell	1			1
sfera	1	Muro	1	Ice Burst	1	1		1
				Magma Blade	1	1		1
FALCON ARMOR		SHADOW ARMOR		Metal Anchor	1			1
Laser	1	Shuriken	1	Meteor Rain	1			1
Scatto	1	Enzukirin	1 1	Ray Arrow	1			1
Giga	1	Giga	1	Yammar Option	1	1		1 1
BLADE ARMOR		ULTIMATE ARMOR						
Celeste	1	Plasma	1					
S-Saber	1 1	Nova	1					
Mach	1							
Giga	1							

--+--

Z-SABER di ZERO

Primo 1
Secondo 1
Terzo 1
Rotante 1
Basso 1
Muro 1
Aereo 1
Capriola 1

TECNICHE DI ZERO

Ensuizan 1
Guard Shell 1
Hyoroga 1 1
Rakukojin 1 1
Rekkoha 1
Sentsuizan 1
Shoenzan 1
Yammar Option 1 1
Z-Buster 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 Meteor Rain.

----- ZERO

Per eliminare senza difficoltà questo nemico è necessario utilizzare il Fendente in Capriola oppure lo Shoenzan, in modo tale da raggiungere facilmente la parete o il soffitto lungo il quale si muove.

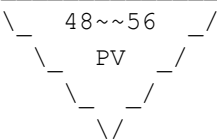
BLAZE HEATNIX

"Investigatore responsabile della Magma Area"

DOVE SI TROVA

Magma Area [F7] Caverna (boss)
Secret Lab 3 [N2] Zona Maverick

X-BUSTER		Z-SABER di 'X'		ARMI DI 'X'	nor	sup		
giallo	1	Fendente	2	< Ground Dash	5	8		
verde	1	Aereo	2	Guard Shell	.	2		
sfera	4	Muro	2	Ice Burst	2	1	2	
				Magma Blade	2	.	.	
FALCON ARMOR		SHADOW ARMOR		Metal Anchor	2		2	
Laser	4	Shuriken	1	Meteor Rain	2		2	
Scatto	.	Enzukirin	2	4	Ray Arrow	2	8	
Giga	1	Giga	8	Yammar Option	2	2	1	2
BLADE ARMOR		ULTIMATE ARMOR						
Celeste	2	Plasma	4					
S-Saber	2	3	Nova	8				
Mach	2							
Giga	8							



Z-SABER di ZERO

Primo 2
Secondo 2
Terzo 5
Rotante 2
Basso 2
Muro 2
Aereo 2
Capriola 2

TECNICHE DI ZERO

Ensuizan 2
Guard Shell .
Hyoroga 2 2
Rakukojin 2 2
Rekkoha .
< Sentsuizan 6
Shoenzan .
Yammar Option 2 1
Z-Buster 4

ATTACCHI

1. Fiamme viola [16 PV]

Blaze Heatnix è in grado di evocare un muro di fiamme che si solleva dal pavimento oppure scende dal soffitto, rimanendo sullo schermo per diversi secondi. L'attacco è molto rapido e copre una vasta area. Per evitare le Fiamme inferiori è necessario spostarsi sulle tre piccole pedane mentre per schivare quelle superiori bisogna rimanere sul pavimento.

2. Fenice fiammeggiante [8 PV]

quando le Fiamme viola non sono presenti sullo schermo, Blaze Heatnix si

ricopre di energia ed attraversa lo schermo orizzontalmente più volte ad altezze diverse. L'attacco è molto rapido e copre una vasta area. Per non subire danni è consigliato scalare ripetutamente il bordo della pedana centrale: se Blaze Heatnix attraversa la parte superiore della stanza, bisogna lasciarsi cadere sul pavimento; se invece il boss attraversa la zona inferiore della camera, bisogna salire sulla pedana centrale.

3. Lama rovente [6 PV]

quando le Fiamme viola coprono la parte superiore dello schermo, Blaze Heatnix emette orizzontalmente una lama di energia ad altezze diverse. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitare la Lama alta è necessario accovacciarsi; per non subire danni da quella bassa bisogna essere precisi nell'oltrepassarla saltando, facendo attenzione a non venire a contatto con le Fiamme viola.

4. Roccia infuocata [4 PV]

+ Frammento [4 PV]

quando le Fiamme viola coprono la parte inferiore dello schermo, Blaze Heatnix rilascia verso il basso una grossa roccia dal suo becco la quale, a contatto con le Fiamme viola, si scinde in tre frammenti che si muovono verso l'alto in direzioni casuali. L'attacco non è molto rapido ma copre una vasta area. Per evitare la Roccia è necessario rimanere lontani dal nemico mentre per non subire danni dai Frammenti bisogna allontanarsi dal punto in cui la Roccia colpisce le Fiamme viola. Sia la Roccia che i Frammenti possono essere distrutti con le Armi oppure con le Tecniche.

5. Gocce incandescenti [5 PV] {solo Extreme}

quando le Fiamme viola coprono la parte superiore dello schermo, da esse possono cadere alcune gocce roventi. Per evitarle è necessario spostarsi con cautela mentre si schivano gli assalti del boss.

.. Contatto [4 PV]

Blaze Heatnix è una fenice umanoide arancione. Il boss si sposta volando ed è molto aggressivo. La stanza dove si svolge lo scontro è di grandi dimensioni e possiede tre piccole pedane sospese ed allineate. Durante lo scontro Blaze Heatnix evocherà un muro di fiamme dal suolo o dal soffitto, in grado di causare danni notevoli, costringendovi a muovervi rispettivamente sulle piccole pedane o sul pavimento.

Mentre le Fiamme viola emergono dal suolo, il boss attaccherà con le Rocce infuocate inoltre sarà in grado di muoversi nella parte inferiore della camera. Quando ciò accade, Blaze Heatnix emergerà in vostra corrispondenza perciò rimanete sempre in movimento.

Se invece le Fiamme viola scendono dal soffitto, il boss userà la Lama rovente per attaccare e vi verrà incontro volando. In entrambi i casi dovrete essere molto precisi nell'oltrepassare il pericolo saltando ed evitare di venire a contatto con le Fiamme viola. Infine, dopo aver perso diversi PV, Blaze Heatnix inizierà ad attaccare anche con la Fenice fiammeggiante.

--+-- 'X'

Quando le Fiamme viola emergono dal pavimento, rimanete il più possibile lontani dal boss ed usate il Super Colpo dell'X-Buster per distruggere le Rocce infuocate, prima che si scindano in Frammenti. Quando invece le Fiamme viola scendono dal soffitto impegnatevi soprattutto ad evitare il contatto con il boss. I momenti migliori per danneggiare Blaze Heatnix sono quando rimane immobile per evocare le Fiamme viola e quando emette le Lame roventi alte.

Usando il Ground Dash, il boss subirà un danno pari a 5 PV per ogni colpo subito inoltre rimarrà temporaneamente stordito. In alcuni casi, l'Arma sarà in grado anche di interrompere gli attacchi di Blaze Heatnix.

----- ZERO

Quando le Fiamme viola emergono dal pavimento, aprite ripetutamente il fuoco con lo Z-Buster, sia per distruggere le Rocce infuocate, sia per danneggiare il boss. Quando invece le Fiamme viola scendono dal soffitto impegnatevi soprattutto ad evitare il contatto con il boss. I momenti migliori per ferire Blaze Heatnix sono quando rimane immobile per evocare le Fiamme viola e quando emette le Lame roventi alte.

Usando il Sentsuizan, il boss subirà un danno pari a 6 PV per ogni colpo subito inoltre rimarrà temporaneamente stordito. In alcuni casi, la Tecnica sarà in grado anche di interrompere gli attacchi di Blaze Heatnix. Dovrete fare molta attenzione quando eseguite il Sentsuizan, evitando di cadere nelle Fiamme viola.

 BLIZZARD WOLFANG

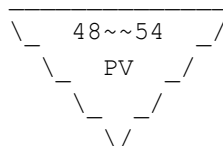
"Investigatore responsabile della North Pole Area"

DOVE SI TROVA

North Pole Area [G6] Righe di cubi (boss)
 Secret Lab 3 [N2] Zona Maverick

X-BUSTER	Z-SABER di 'X'	ARMI DI 'X'	nor	sup
giallo 1	Fendente 2	Ground Dash	2	2
verde 1	Aereo 2	Guard Shell	2	2
sfera 4	Muro 2	Ice Burst	.	.
		< Magma Blade	2	5
FALCON ARMOR	SHADOW ARMOR	Metal Anchor	2	2
Laser 4	Shuriken 1	Meteor Rain	2	2
Scatto .	Enzukirin 2	Ray Arrow	2	8
Giga 1	Giga 8	Yammar Option	2	2
				1
				2

BLADE ARMOR	ULTIMATE ARMOR
Celeste 2	Plasma 4
S-Saber 2	Nova 8
Mach 2	
Giga 8	



Z-SABER di ZERO

Primo 1
 Secondo 1
 Terzo 2
 Rotante 1
 Basso 2
 Muro 2
 Aereo 2
 Capriola 2

TECNICHE DI ZERO

Ensuizan 2
 Guard Shell 2
 Hyoroga .
 Rakukojin 2
 Rekkoha .
 Sentsuizan 2
 < Shoenzan 8
 Yammar Option 2
 Z-Buster 4

ATTACCHI

1. Dardi fissi [4 PV]

Blizzard Wolfgang esegue uno scatto lungo il pavimento, generando su di esso una serie di aculei di ghiaccio, i quali rimarranno immobili. L'attacco è piuttosto rapido e copre una vasta area. Per evitare lo scatto è necessario oltrepassare il boss saltando oppure scalare le pareti. Usando le Armi o le Tecniche invece è possibile distruggere i Dardi, i quali svaniranno in automatico dopo diversi secondi.

2. Dardi cadenti [4 PV]

Blizzard Wolfgang esegue uno scatto lungo il soffitto, generando su di esso una serie di aculei di ghiaccio che poi ricadono sul pavimento. L'attacco è piuttosto rapido e copre una vasta area. Per evitarlo bisogna posizionarsi negli spazi vuoti tra un aculeo e l'altro. Usando le Armi o le Tecniche è possibile distruggere i Dardi.

3. Masso gelido [4 PV] {solo contro 'X'}

Blizzard Wolfgang emette dalla bocca un blocco di ghiaccio che ricade sul pavimento, in direzione del personaggio, scindendosi poi in frammenti. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario rimanere sempre in movimento oppure è possibile distruggere il Masso con le Armi. I frammenti invece sono innocui.

4. Masso diretto [4 PV] {solo contro Zero}

Blizzard Wolfgang emette dalla bocca un blocco di ghiaccio in direzione del personaggio, scindendosi poi in frammenti. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario scalare la parete oppure oltrepassare il Masso saltando. È possibile anche distruggerlo con le Tecniche mentre i frammenti sono innocui.

5. Raffica gelida [4 PV]

Blizzard Wolfgang si aggrappa al soffitto oppure alle pareti e scaglia contro il personaggio una raffica di massi gelidi. L'attacco è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario rimanere sempre in movimento oppure è possibile distruggere la Raffica con le Armi o con le Tecniche.

6. Frammenti [2 PV] {solo Extreme}

i frammenti generati dai vari attacchi di Blizzard Wolfgang causano danni al contatto. Essi possono essere distrutti con le Armi oppure con le Tecniche.

.. Contatto [4 PV]

Blizzard Wolfgang è un lupo antropomorfo. Il boss si sposta correndo oppure compiendo balzi ed è piuttosto aggressivo. La stanza dove si svolge lo scontro è di grandi dimensioni inoltre ora potrete anche scalare le pareti. Nella fase iniziale dello scontro Blizzard Wolfgang vi verrà incontro più volte correndo, poi si aggrapperà ad una parete ed infine da essa si lancerà contro di voi. Per questo motivo oltrepassatelo saltando oppure eseguendo il Super Rimbalzo. Successivamente il boss inizierà ad assalirvi con i Massi gelidi ed i Dardi.

---+--- 'X'

Il momento migliore per attaccare Blizzard Wolfgang è quando sta per scagliare i Massi gelidi. Allontanatevi da lui, caricate il Super Colpo dell'X-Buster e, non appena il boss scaglia il suo attacco, andategli incontro e rilasciate il proiettile. Ripetete questa procedura per ogni Masso gelido e riuscirete ad infliggergli notevoli danni in pochissimo tempo.

Usando il Magma Blade, il boss subirà un danno pari a 5 PV per ogni colpo subito inoltre rimarrà temporaneamente stordito. In alcuni casi, l'Arma sarà in

grado anche di interrompere gli attacchi di Blizzard Wolfang.

--+-- ZERO

Rimanete a distanza da Blizzard Wolfang e colpitelo con lo Z-Buster quando si avvicina a voi. Oltrepassate il boss saltando per evitare che vi travolga ed attendete che scagli i Massi diretti. Quando ciò avviene usate la Tripla Combinazione per danneggiarlo rapidamente, schivando intanto le rocce che vi lancerà contro.

Usando lo Shoenzan, il boss subirà un danno pari a 8 PV per ogni colpo subito inoltre rimarrà temporaneamente stordito. In alcuni casi, la Tecnica sarà in grado anche di interrompere gli attacchi di Blizzard Wolfang.

CATERPIRIDE

"Lombrico corazzato"

DOVE SI TROVA

Amazon Area [B1] Pendii
Amazon Area [B2] Caverne

X-BUSTER		Z-SABER di 'X'		ARMI DI 'X'	nor	sup		
giallo	4	Fendente	3	Ground Dash	2			2
verde	2	Aereo	3	Guard Shell	2			2
sfera	1	Muro	3	Ice Burst	3	4		2
				Magma Blade	3	2		2
FALCON ARMOR		SHADOW ARMOR		Metal Anchor	2			2
Laser	1	Shuriken	3	Meteor Rain	3			2
Scatto	12	Enzukirin	3 3	Ray Arrow	3			2
Giga	2	Giga	3	Yammar Option	3	3	3	2
BLADE ARMOR		ULTIMATE ARMOR						
Celeste	3	Plasma	1					
S-Saber	3 4	Nova	1					
Mach	4							
Giga	2							

--+--

Z-SABER di ZERO		TECNICHE DI ZERO			
Primo	3	Ensuizan	3		
Secondo	2	Guard Shell	2		
Terzo	3	Hyoroga	3	4	
Rotante	2	Rakukojin	2	2	
Basso	2	Rekkoha	2		
Muro	3	Sentsuizan	2		
Aereo	3	Shoenzan	2		
Capriola	3	Yammar Option	3	3	
		Z-Buster	3		

ATTACCHI

1. Carica [4 PV]

se attaccato, il Caterpiride si richiude su sè stesso, diventando così invulnerabile, e si lancia rotolando contro il personaggio. L'attacco è piuttosto lento e possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarlo bisogna allontanarsi dal nemico oppure è possibile oltrepassarlo con un salto.

.. Contatto [4 PV]

posizionandosi sulla pedana montata sul dorso del Caterpiride non si subiranno danni.

Il Caterpiride è un piccolo lombrico grigio. Il nemico si sposta strisciando lentamente e non è affatto aggressivo. La caratteristica del Caterpiride è quella di possedere una pedana sul suo dorso, sulla quale il personaggio può posizionarsi, senza subire danni al contatto. Per questo motivo è consigliato non attaccare il lombrico bensì sfruttarlo per superare i tratti del pavimento ricoperti da spine.

COMMANDER YAMMARK

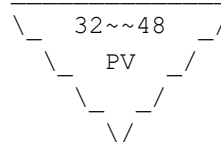
"Investigatore responsabile dell'Amazon Area"

DOVE SI TROVA

Amazon Area [B3] Rocce fluttuanti (boss)
Secret Lab 3 [N2] Zona Maverick

X-BUSTER		Z-SABER di 'X'		ARMI DI 'X'	nor	sup	
giallo	1	Fendente	2	Ground Dash	2	2	
verde	1	Aereo	2	Guard Shell	.	2	
sfera	4	Muro	2	Ice Burst	2	1	2
				Magma Blade	2	2	2
FALCON ARMOR		SHADOW ARMOR		Metal Anchor	2	2	
Laser	4	Shuriken	1	Meteor Rain	2	2	
Scatto	.	Enzukirin	2	4	< Ray Arrow	5	8
Giga	1	Giga	8	Yammar Option	.	.	.

BLADE ARMOR		ULTIMATE ARMOR		
Celeste	2	Plasma	4	
S-Saber	2	3	Nova	8
Mach	2			
Giga	8			



---+---

Z-SABER di ZERO		TECNICHE DI ZERO		
Primo	2	Ensuizan	2	
Secondo	2	Guard Shell	.	
Terzo	5	Hyoroga	.	
Rotante	2	Rakukojin	2	2
Basso	2	< Rekkoha	8	
Muro	2	Sentsuizan	2	
Aereo	2	Shoenzan	2	
Capriola	2	Yammar Option	.	
		Z-Buster	4	

ATTACCHI

1. Assalto verticale [2 PV]

Commander Yammark si posiziona accanto ad una parete laterale e lascia oscillare verticalmente le sue Libellule. Ognuna di esse è in grado di scagliare un proiettile che attraversa tutto lo schermo in orizzontale. L'attacco è piuttosto rapido e copre una vasta area. Per evitarlo bisogna accovacciarsi e distruggere i proiettili usando le Armi oppure le Tecniche.

2. Bombardamento [2 PV]

Commander Yammark posiziona le Libellule in fila indiana dietro di lui ed

inizia ad inseguire il personaggio. Nel caso in cui il Robot si trovi al di sotto della fila di Libellule, esse rilasciano verticalmente una bomba che esplosione al contatto. L'attacco non è molto rapido ma copre una vasta area. Per non subire danni è consigliato scalare la parete più vicina ed eseguire il Super Rimbalzo per oltrepassare ogni volta il boss.

3. Carica frontale [2 PV]

Commander Yammark attraversa orizzontalmente lo schermo mentre le sue Libellule aprono ripetutamente il fuoco. L'attacco è piuttosto rapido e copre una vasta area. Per evitarlo bisogna scalare la parete più vicina ed oltrepassare il boss con il Super Rimbalzo.

4. Libellule [2 PV]

Commander Yammark richiama attorno a sé una serie di libellule che utilizza poi per attaccare. Il boss può generare dalle tre alle sei libellule, a seconda dei PV in suo possesso: più danni Commander Yammark subisce, più libellule è in grado di produrre. Esse possono venire distrutte dalle Armi e dalle Tecniche ma il boss è sempre in grado di rigenerarle.

5. Assalto speciale [2 PV] {solo Extreme}

Commander Yammark si posiziona accanto ad una parete laterale e scaglia le sue Libellule in direzione del personaggio. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo bisogna respingere le Libellule usando le Armi oppure le Tecniche.

.. Contatto [4 PV]

Commander Yammark è una grossa libellula umanoide. Il nemico si sposta volando e non è molto aggressivo. La stanza dove si svolge lo scontro è di grandi dimensioni perciò potrete evitare con facilità gli assalti del boss. Il nemico utilizza le sue Libellule per attaccare, le quali possono venire distrutte, tuttavia Commander Yammark è in grado di rigenerarle in pochi secondi.

---X'

Rimanete lontani dal boss, accovacciatevi ed aprite ripetutamente il fuoco con l'X-Buster: in questo modo potrete sia danneggiare Commander Yammark, sia distruggere i proiettili delle sue Libellule. Interrompete l'assalto non appena il boss vi viene incontro, oltrepassatelo con un Super Rimbalzo e poi riprendete ad attaccarlo, sempre rimanendo accovacciati.

Usando il Ray Arrow, il boss subirà un danno pari a 5 PV per ogni colpo subito inoltre rimarrà temporaneamente stordito. In alcuni casi, l'Arma sarà in grado anche di interrompere gli attacchi di Commander Yammark.

---ZERO

Per eliminare rapidamente il boss, attendete che esegua l'Assalto verticale. Una volta fatto, posizionatevi proprio sotto di lui, dando le spalle alla parete più vicina, ed eseguite continuamente la Tripla Combinazione. Grazie al Terzo Fendente, riuscirete a ferire Commander Yammark, infliggendogli danni elevati in pochissimi secondi.

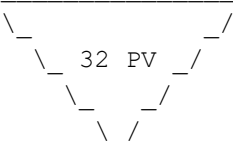
Usando il Rekkoha, il boss subirà un danno pari a 8 PV per ogni colpo subito inoltre rimarrà temporaneamente stordito. In alcuni casi, la Tecnica sarà in grado anche di interrompere gli attacchi di Commander Yammark.

"Vecchio automa riportato in vita"

DOVE SI TROVA

Eurasia Ruins [A3] Zona Trivelle (boss)

X-BUSTER	Z-SABER di 'X'	ARMI DI 'X'	nor	sup
giallo .	Fendente 1	Ground Dash .	.	.
verde .	Aereo 1	Guard Shell .	.	.
sfera 4	Muro 1	Ice Burst
		Magma Blade
FALCON ARMOR	SHADOW ARMOR	Metal Anchor .	.	.
Laser 4	Shuriken .	Meteor Rain .	.	.
Scatto 1	Enzukirin . .	Ray Arrow .	.	.
Giga 1	Giga .	Yammar Option
BLADE ARMOR	ULTIMATE ARMOR			
Celeste .	Plasma 4			
S-Saber . .	Nova 8			
Mach .				
Giga .				



ATTACCHI

1. Sfera celeste [3 PV]
+ Colonna [3 PV]

il D-1000 scaglia un globo di energia sul pavimento, in corrispondenza del personaggio. Dal punto di impatto viene poi generata una colonna celeste. L'attacco è piuttosto rapido e copre un'area discreta. Per evitarlo è necessario utilizzare lo Scatto in qualsiasi direzione, non appena la Sfera viene scagliata.

2. Carica [3 PV]
+ Caduta [3 PV]

il D-1000 si lancia prima orizzontalmente contro il Robot. Se al termine di questo assalto il personaggio si trova sotto il nemico, il D-1000 poi si lascia cadere sul pavimento. L'attacco è piuttosto rapido e copre un'area discreta. Per evitare i due assalti è necessario prima scalare una parete e lasciarsi cadere e poi usare subito lo Scatto per raggiungere il muro opposto.

3. Raffica [2 PV]

il drone del D-1000 scaglia quattro globi di energia in direzione del personaggio. L'attacco non è molto rapido e possiede un discreto raggio d'azione. Per evitarlo è necessario allontanarsi dal nemico.

- .. Contatto [3 PV]

Il D-1000 è un gigantesco automa verde danneggiato, controllato da un drone volante sferico. Il boss si sposta volando ed è piuttosto aggressivo. La stanza dove si svolge lo scontro è di grandi dimensioni perciò potrete evitare con facilità gli assalti del boss. Per poter danneggiare il D-1000 dovrete colpire il suo corpo con il Super Colpo dell'X-Buster oppure con la Z-Saber. In alternativa, riuscendo a danneggiare il drone sferico, il boss cadrà sul pavimento e subirà danni ingenti.

Durante lo scontro, il D-1000 rimarrà quasi sempre alla vostra stessa altezza, per colpirvi poi con la Carica: rimanete sempre su una parete e lasciatevi cadere da essa per evitare l'assalto del boss. Una volta atterrati, usate lo

Scatto per raggiungere il muro opposto, scalatelo e colpite il drone sferico. Questi svanirà per qualche istante per poi ricomparire alle spalle del boss: sfruttate il periodo di tempo in cui il D-1000 viene risollevato dal pavimento per passargli da sotto con lo Scatto ed attaccare nuovamente il drone.

 DEATH GUARDIAN

"Dispositivo munito di un grande scudo acuminato"

DOVE SI TROVA

Laser Institute [E3] Percorso sotterraneo

X-BUSTER		Z-SABER di 'X'		ARMI DI 'X'	nor	sup		
giallo	2	Fendente	2	Ground Dash	1		1	
verde	1	Aereo	2	Guard Shell	1		1	
sfera	1	Muro	2	Ice Burst	1	1	1	
				Magma Blade	1	1	1	
FALCON ARMOR		SHADOW ARMOR		Metal Anchor	1		1	
Laser	1	Shuriken	2	Meteor Rain	1		1	
Scatto	1	Enzukirin	1 1	Ray Arrow	1		1	
Giga	1	Giga	1	Yammar Option	1	2	1 1	
BLADE ARMOR		ULTIMATE ARMOR						
Celeste	1	Plasma	1					
S-Saber	1 1	Nova	1					
Mach	1							
Giga	1							

---+---

Z-SABER di ZERO		TECNICHE DI ZERO	
Primo	1	Ensuizan	1
Secondo	1	Guard Shell	1
Terzo	1	Hyoroga	. .
Rotante	1	Rakukojin	1 1
Basso	.	Rekkoha	1
Muro	.	Sentsuizan	1
Aereo	1	Shoenzan	1
Capriola	1	Yammar Option	1 2
		Z-Buster	2

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 Death Guardian è un avversario molto debole, è sufficiente colpirlo con l'X-Buster per eliminarlo oppure con il Ray Arrow.

--+-- ZERO

Per sconfiggere facilmente il nemico è consigliato usare la Tripla Combinazione non appena solleva il suo scudo.

DYNAMO

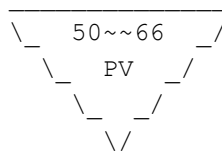
"Guerriero avido di potere"

DOVE SI TROVA

Amazon Area	[B4]	Precipizi	(boss segreto)
Central Museum	[C10]	Area Segreta	(boss segreto)
Inami Temple	[D5]	Radici verdi	(boss segreto)
Laser Institute	[E4]	Sentiero acuminato	(boss segreto)
Magma Area	[F8]	Salita lanciafiamme	(boss segreto)
North Pole Area	[G8]	Caverna acuminata	(boss segreto)
Recycle Lab	[H6]	Zona Demolizione	(boss segreto)
Weapon Center	[I4]	Abisso	(boss segreto)

X-BUSTER	Z-SABER di 'X'	ARMI DI 'X'	nor	sup
giallo 1	Fendente 2	Ground Dash 2		2
verde 1	Aereo 2	Guard Shell .		2
sfera 4	Muro 2	Ice Burst 2 1		2
		Magma Blade 2 2		2
FALCON ARMOR	SHADOW ARMOR	Metal Anchor 2		2
Laser 4	Shuriken 1	< Meteor Rain 5		8
Scatto .	Enzukirin 2 4	Ray Arrow 2		8
Giga 1	Giga 8	Yammar Option 2 2		1 2

BLADE ARMOR	ULTIMATE ARMOR
Celeste 2	Plasma 4
S-Saber 2 3	Nova 8
Mach 2	
Giga 8	



--+--

Z-SABER di ZERO	TECNICHE DI ZERO
Primo 1	< Ensuizan 8
Secondo 1	Guard Shell .
Terzo 2	Hyoroga . .
Rotante 1	Rakukojin 2 2
Basso 2	Rekkoha .
Muro 2	Sentsuizan 2
Aereo 2	Shoenzan 2
Capriola 2	Yammar Option 2 1
	Z-Buster 4

ATTACCHI

1. Colonne di energia [8 PV]
Dynamo colpisce il pavimento, generando una serie di colonne di energia che si innalzano da esso. L'attacco è molto rapido e copre una vasta area.
Per evitarlo bisogna scalare la parete accanto alla quale si trova Dynamo.
2. Lame boomerang [6 PV]
Dynamo scaglia in direzione del personaggio dalle tre alle cinque lame

rotanti che, dopo alcuni secondi, tornano nelle mani del boss. L'attacco è discretamente rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario prima scalare gradualmente la parete più lontana da Dynamo poi, mentre le Lame iniziano a tornare indietro, scalare quella più vicina al boss.

3. Lame dirette [6 PV]

Dynamo fa roteare una coppia di lame davanti a sé ed in seguito ne scaglia altre in direzione del personaggio. L'attacco è discretamente rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario usare il Salto per oltrepassare ogni lama scagliata. Le lame che ruotano davanti al boss lo proteggono dagli attacchi del personaggio, tuttavia Dynamo rimane ugualmente vulnerabile se colpito alle spalle.

4. Fendente circolare [4 PV]

Dynamo esegue un salto in avanti ed attacca con un fendente circolare verso il basso. L'attacco è piuttosto rapido e copre una vasta area. Per evitarlo è necessario andare incontro al boss ed usare lo Scatto per oltrepassarlo da sotto.

.. Contatto [4 PV]

Dynamo è un repleid armato con una doppia lama. Il boss si sposta saltando ed è abbastanza aggressivo. La sala dove si svolge lo scontro è di grandi dimensioni perciò avrete a disposizione tutto lo spazio necessario per evitare gli assalti del boss.

Durante la battaglia, Dynamo rimane spesso fermo sul pavimento per diversi secondi, lasciandovi così la possibilità di attaccare liberamente. Siate molto aggressivi in fase offensiva per sconfiggere il boss in pochi secondi.

---+--- 'X'

Rimanete lontani da Dynamo e caricate il Super Colpo dell'X-Buster. Scalate la parete per evitare le Lame boomerang e rilasciate il proiettile mentre vi recate sulla parete opposta. Non appena il boss inizia a preparare le Colonne di energia, interrompete qualsiasi movimento ed occupatevi solamente a salire sul muro più vicino a Dynamo.

Usando il Meteor Rain, il boss subirà un danno pari a 5 PV per ogni colpo subito, rimarrà temporaneamente stordito inoltre ogni suo attacco verrà interrotto. Colpendo due volte Dynamo con questa Arma, il boss potrà rilasciare una Nightmare Soul Verde, del valore di 200 unità, per tre volte durante ogni scontro. Ricordate però che il Meteor Rain viene scagliato verso l'alto perciò valutate bene gli spostamenti del boss prima di aprire il fuoco con esso.

---+--- ZERO

Attendete che il Dynamo scagli le Lame boomerang e, grazie all'Ensuizan potrete respingerle facilmente. Non appena il boss inizia a preparare le Colonne di energia, interrompete qualsiasi movimento ed occupatevi solamente a salire sul muro più vicino a Dynamo.

Usando l'Ensuizan, il boss subirà un danno pari a 8 PV per ogni colpo subito, rimarrà temporaneamente stordito inoltre ogni suo attacco verrà interrotto. Colpendo due volte Dynamo con questa Tecnica, il boss potrà rilasciare una Nightmare Soul Verde, del valore di 200 unità, per tre volte durante ogni scontro.

GATE

"Scienziato che ha realizzato il Nightmare"

DOVE SI TROVA

Secret Lab 2 [M9] Anticamera (boss)

X-BUSTER	Z-SABER di 'X'	ARMI DI 'X'	nor	sup
giallo .	Fendente .	Ground Dash .	.	.
verde .	Aereo .	Guard Shell .	.	.
sfera .	Muro .	Ice Burst
		Magma Blade
FALCON ARMOR	SHADOW ARMOR	Metal Anchor .	.	.
Laser .	Shuriken .	Meteor Rain .	.	.
Scatto .	Enzukirin . .	Ray Arrow .	.	.
Giga .	Giga .	Yammar Option

BLADE ARMOR	ULTIMATE ARMOR
Celeste .	Plasma .
S-Saber . .	Nova .
Mach .	
Giga .	

58 PV

---+---

Z-SABER di ZERO	TECNICHE DI ZERO
Primo .	Ensuizan .
Secondo .	Guard Shell .
Terzo .	Hyoroga . .
Rotante .	Rakukojin . .
Basso .	Rekkoha .
Muro .	Sentsuizan .
Aereo .	Shoenzan .
Capriola .	Yammar Option . .
	Z-Buster .

ATTACCHI

1. Globo colorato [4 PV]
+ Frammenti [4 PV]

Gate scaglia una sfera colorata in direzione del personaggio. Dopo qualche istante essa si ferma ed attiva la sua abilità speciale. L'attacco non è molto rapido e possiede un discreto raggio d'azione. Per evitarlo è necessario allontanarsi dal boss. È possibile distruggere il Globo usando le Armi oppure le Tecniche. Una volta fatto, esso si scinderà in sei frammenti più piccoli che si muoveranno lateralmente a raggiera e saranno in grado di danneggiare Gate. L'attacco non è molto rapido e copre un'area discreta. Per non subire danni bisogna scalare rapidamente le pareti laterali. Nel caso in cui un frammento colpisca il boss, tutti gli altri svaniranno istantaneamente. Se non viene distrutto, il Globo scomparirà in automatico dopo alcuni secondi. Il colore della sfera determina la sua abilità speciale:

- a. Globo dorato [4 PV]
questa sfera genera una serie di proiettili contro il Robot. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo bisogna rimanere sempre in movimento. Il Guard Shell non è in grado di respingere i proiettili.
- b. Globo verde [4 PV]

questa sfera insegue costantemente il personaggio, muovendosi a scatti. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario rimanere sempre in movimento.

c. Globo viola [4 PV]

questa sfera genera una serie di Nightmare Virus che si muovono verso il Robot. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per interrompere la generazione dei nemici bisogna distruggere la sfera.

d. Globo celeste [no]

questa sfera genera un vortice invisibile che non causa danni al Robot ma lo attira a sè, mentre Gate ne è immune. Il potere di attrazione copre tutta la stanza e si può neutralizzare solo distruggendo la sfera.

e. Globo rosso [no]

questa sfera non causa danni al Robot ma ne rallenta notevolmente i movimenti, mentre Gate ne è immune. L'abilità speciale copre tutta la stanza e si può neutralizzare solo distruggendo la sfera.

2. Lama circolare [8 PV]

Gate genera un'onda di energia verticale, la quale è in grado di demolire temporaneamente le pedane. L'attacco è molto rapido e copre un'area discreta. Per evitarlo è necessario allontanarsi dal boss. Le pedane distrutte dalla Lama circolare ricompariranno in automatico dopo diversi secondi.

.. Contatto [6 PV]

Gate è lo scienziato che ha realizzato il Nightmare. Il boss si sposta volando ed è piuttosto aggressivo. La stanza dove si svolge lo scontro è di piccole dimensioni, priva di pavimento e possiede sei pedane sospese: per questo motivo è estremamente importante schivare con molta cautela gli assalti del boss ed evitare di precipitare.

Tra gli attacchi a disposizione di Gate i più pericolosi sono il Globo celeste e quello rosso perchè sono in grado di interferire con i vostri movimenti. Per questo motivo distruggeteli il prima possibile e sfruttate soprattutto il Globo verde per danneggiare il boss.

---+--- 'X'

Nessuna Arma o abilità del Robot blu è in grado di danneggiare Gate: l'unico modo per ferirlo consiste nel distruggere i Globi che il boss vi scaglierà e colpirlo con i loro frammenti, i quali gli causeranno 4 PV di danno. La Magma Blade è l'Arma migliore per questo scopo, ma dovrete avere il giusto tempismo nell'usarla.

Evitate il contatto con il boss ed attendete che vi scagli contro un Globo: quando ciò accade, fate in modo che Gate si posizioni quasi a contatto con esso e colpitelo subito con il fendente della Magma Blade. Se fatto correttamente, i Frammenti danneggeranno il boss all'istante e voi non ne rimarrete feriti. In alternativa potrete usare il Super Colpo dello Yammur Option.

---+--- ZERO

Nessuna Tecnica del Robot rosso è in grado di danneggiare Gate: l'unico modo per ferirlo consiste nel distruggere i Globi che il boss vi scaglierà e colpirlo con i loro frammenti, i quali gli causeranno 4 PV di danno.

Evitate il contatto con il boss ed attendete che vi scagli contro un Globo: quando ciò accade, posizionatevi su una pedana vicina e colpitelo ripetutamente con l'Ensuizan: in questo modo riuscirete a distruggere il Globo e gli eventuali Frammenti che potrebbero colpirvi, mentre gli altri potranno ferire Gate. In alternativa potrete usare i proiettili dello Yammar Option.

 GIGA DEATH

"Possente automa lanciamissili"

DOVE SI TROVA

Secret Lab 1 [L3] Corridoio Laser
 Secret Lab 2 [M2] Doppio percorso
 Secret Lab 3 [N3] Percorso finale

X-BUSTER		Z-SABER di 'X'		ARMI DI 'X'	nor		sup
giallo	10	Fendente	3	Ground Dash	5		4
verde	5	Aereo	5	Guard Shell	3		4
sfera	2	Muro	4	Ice Burst	4	5	5
				Magma Blade	1	5	5
FALCON ARMOR		SHADOW ARMOR		Metal Anchor	5		3
Laser	2	Shuriken	8	Meteor Rain	6		5
Scatto	6	Enzukirin	1 1	Ray Arrow	8		4
Giga	1	Giga	1	Yammar Option	6	8	6 5
BLADE ARMOR		ULTIMATE ARMOR					
Celeste	2	Plasma	2				
S-Saber	2 3	Nova	1				
Mach	5						
Giga	1						

---+---

Z-SABER di ZERO		TECNICHE DI ZERO	
Primo	8	Ensuizan	2
Secondo	3	Guard Shell	3
Terzo	3	Hyoroga	4 9
Rotante	2	Rakukojin	1 3
Basso	5	Rekkoha	1
Muro	2	Sentsuizan	1
Aereo	2	Shoenzan	2
Capriola	2	Yammar Option	6 8
		Z-Buster	8

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 raggio d'azione notevole. Per evitarlo è necessario oltrepassarlo saltando.
 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 nero munito di tre bocche di fuoco. Il nemico non si sposta mai dalla sua ed è molto aggressivo. La particolarità di questo automa 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'

Poichè il Giga Death B è piuttosto resistente, l'Arma migliore per eliminarlo rapidamente è il fendente del Magma Blade.

--+-- ZERO

Per sconfiggere rapidamente l'automa nero è necessario utilizzare la Tripla Combinazione oppure il Sentsuizan, eseguiti dalla giusta distanza.

GROUND SCARAVICH

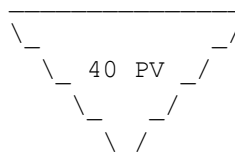
"Investigatore responsabile del Central Museum"

DOVE SI TROVA

Central Museum [C1] Area Principale (boss)
 Secret Lab 3 [N2] Zona Maverick

X-BUSTER	Z-SABER di 'X'	ARMI DI 'X'	nor	sup
giallo 1	Fendente 2	Ground Dash .	.	.
verde 1	Aereo 2	Guard Shell .	.	2
sfera 4	Muro .	Ice Burst 2 1	2	2
		Magma Blade 2 2	2	2
FALCON ARMOR	SHADOW ARMOR	Metal Anchor 2	2	2
Laser 4	Shuriken 1	Meteor Rain 2	2	2
Scatto .	Enzukirin 2 4	Ray Arrow 2	2	8
Giga 1	Giga 8	< Yammar Option 5 5	5	8

BLADE ARMOR	ULTIMATE ARMOR
Celeste 2	Plasma 4
S-Saber 2 3	Nova 8
Mach 2	
Giga 8	



--+--

Z-SABER di ZERO	TECNICHE DI ZERO
Primo 1	Ensuizan 2
Secondo 1	Guard Shell .
Terzo 1	Hyoroga . .
Rotante 1	Rakukojin 2 2
Basso 2	Rekkoha .
Muro 2	Sentsuizan .
Aereo 2	Shoenzan 2
Capriola 2	< Yammar Option 5 5
	Z-Buster 4

ATTACCHI

1. Masso enorme [16 PV]

Ground Scaravich attraversa tutto il pavimento facendo rotolare un masso di dimensioni enormi. L'attacco è discretamente rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario oltrepassare il boss sfruttando le funi. Usando le Armi oppure le Tecniche è possibile demolire il Masso.

Nel caso in cui la roccia sia di colore viola, non sarà consentito distruggerla.

2. Masso grande [8 PV]

Ground Scaravich attraversa tutto il pavimento facendo rotolare un masso di grandi dimensioni. L'attacco è discretamente rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario oltrepassare il boss sfruttando le funi. Usando le Armi oppure le Tecniche è possibile demolire il Masso. Nel caso in cui la roccia sia di colore viola, non sarà consentito distruggerla.

3. Masso medio [6 PV]

Ground Scaravich attraversa tutto il pavimento facendo rotolare un masso di medie dimensioni. L'attacco è discretamente rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario oltrepassare il boss saltando oppure aggrapparsi alle funi. Usando le Armi oppure le Tecniche è possibile demolire il Masso. Nel caso in cui la roccia sia di colore viola, non sarà consentito distruggerla.

4. Masso piccolo [4 PV]

Ground Scaravich attraversa tutto il pavimento facendo rotolare un masso di piccole dimensioni. L'attacco è discretamente rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario oltrepassare il boss saltando. Usando le Armi oppure le Tecniche è possibile demolire il Masso. Nel caso in cui la roccia sia di colore viola, non sarà consentito distruggerla.

5. Proiettile [4 PV]

mentre spinge un Masso qualsiasi, Ground Scaravich può fermarsi e scagliare in orizzontale un proiettile viola. L'attacco non è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitare è necessario oltrepassare il proiettile saltando.

6. Calcio [variabile]

mentre spinge un Masso qualsiasi, Ground Scaravich può fermarsi e colpirlo con un calcio, scagliandolo in avanti. Il Masso può muoversi lungo una traiettoria parabolica oppure rimbalzare più volte sul pavimento. L'attacco è piuttosto rapido e copre una vasta area. Per non subire danni, nel primo caso bisogna allontanarsi il più possibile dal nemico ed accovacciarsi; nel secondo caso invece bisogna eseguire lo Scatto per oltrepassare il Masso, quando questi si trova in aria. I danni causati dal Calcio sono gli stessi provocati dal contatto con i Massi.

7. Caduta massi [7 PV] {solo Extreme}

ogni volta che Ground Scaravich esegue il Calcio, dall'alto cade un masso in corrispondenza del personaggio ad ogni rimbalzo della pietra scagliata dal boss. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un discreto raggio d'azione. Per evitarlo è necessario rimanere sempre in movimento.

.. Contatto [4 PV]

Ground Scaravich è uno scarabeo umanoide. Il boss si sposta camminando sulle mani ed è discretamente aggressivo. La stanza dove si svolge lo scontro è di grandi dimensioni, priva di pareti laterali e possiede due coppie di funi orizzontali nella zona superiore dello schermo. Ad ogni turno Ground Scaravich attraversa il pavimento, spingendo o calciando un Masso dalle dimensioni variabili.

----- 'X'

Posizionatevi al centro della stanza, caricate il Super Colpo dell'X-Buster ed

attendete che il boss compaia sullo schermo. Oltrepassatelo con un salto oppure sfruttate le funi ed in seguito attaccatelo alle spalle.

Usando lo Yammar Option, il boss subirà un danno pari a 5 PV per ogni colpo subito dalle libellule o dai proiettili. Ground Scaravich inoltre rimarrà temporaneamente stordito ed in seguito si posizionerà dall'altro lato del Masso spinto.

----- ZERO

Posizionatevi al centro della stanza ed attendete che il boss compaia sullo schermo. Oltrepassatelo con il Doppio Salto oppure sfruttate le funi ed in seguito attaccatelo alle spalle con la Tripla Combinazione.

Usando lo Yammar Option, il boss subirà un danno pari a 5 PV per ogni colpo subito dalle libellule o dai proiettili. Ground Scaravich inoltre rimarrà temporaneamente stordito ed in seguito si posizionerà dall'altro lato del Masso spinto.

GROUND SNIPER

"Cannone da pavimento"

DOVE SI TROVA

Secret Lab 2 [M2] Doppio percorso
Secret Lab 2 [M3] Sentiero acuminato

X-BUSTER		Z-SABER di 'X'		ARMI DI 'X'	nor	sup	
giallo	3	Fendente	2	Ground Dash	2		2
verde	2	Aereo	3	Guard Shell	2		2
sfera	1	Muro	3	Ice Burst	1	2	2
				Magma Blade	1	1	1
FALCON ARMOR		SHADOW ARMOR		Metal Anchor	2		1
Laser	2	Shuriken	2	Meteor Rain	2		2
Scatto	1	Enzukirin	1 1	Ray Arrow	2		2
Giga	1	Giga	1	Yammar Option	1	2	2 2
BLADE ARMOR		ULTIMATE ARMOR					
Celeste	1	Plasma	1				
S-Saber	1 2	Nova	1				
Mach	2						
Giga	1						

Z-SABER di ZERO

Primo 2
Secondo 2
Terzo 1
Rotante 2
Basso 2
Muro 1
Aereo 1
Capriola 1

TECNICHE DI ZERO

Ensuizan 2
Guard Shell 2
Hyoroga 2 3
Rakukojin 1 2
Rekkoha 1
Sentsuizan 1
Shoenzan 1
Yammar Option 1 2
Z-Buster 2

ATTACCHI

1. Carica [4 PV]

il Ground Sniper si ricopre di energia e si muove lungo il perimetro della sezione. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un raggio d'azione notevole. Per evitarlo è necessario oltrepassare il nemico saltando.

2. Proiettile [4 PV]

il Ground Sniper 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 i proiettili saltando. Il Guard Shell non è in grado di respingere questo attacco.

.. Contatto [4 PV]

Il Ground Sniper è un piccolo mortaio sferico. Il nemico si sposta lungo il perimetro della zona ed è piuttosto aggressivo. Il Ground Sniper è un ostacolo abbastanza pericoloso perchè diventa inattaccabile quando si muove perciò è necessario attaccarlo nei brevi momenti in cui apre il fuoco.

---+--- 'X'

Per eliminare in pochi istanti questo nemico è consigliato utilizzare il Magma Blade.

---+--- ZERO

Il modo migliore per distruggere rapidamente il Ground Sniper consiste nel colpirlo con lo Shoenzan non appena diventa vulnerabile.

GROUP JET

"Flotta di piccoli velivoli"

DOVE SI TROVA

Weapon Center	[I1]	Primo scontro
Weapon Center	[I2]	Secondo scontro
Secret Lab 2	[M4]	Ingresso
Secret Lab 2	[M6]	Zona Precipizi
Secret Lab 2	[M8]	Compattatori estremi
Secret Lab 2	[M9]	Anticamera

X-BUSTER	Z-SABER di 'X'	ARMI DI 'X'	nor	sup
giallo 2	Fendente 1	Ground Dash 1		1
verde 1	Aereo 1	Guard Shell 1		1
sfera 1	Muro 1	Ice Burst 1	1	1
		Magma Blade 1	1	1
FALCON ARMOR	SHADOW ARMOR	Metal Anchor 1		1
Laser 1	Shuriken 1	Meteor Rain 1		1
Scatto 2	Enzukirin 1	Ray Arrow 1		1
Giga 1	Giga 1	Yammar Option 1	1	1
BLADE ARMOR	ULTIMATE ARMOR			
Celeste 1	Plasma 1			
S-Saber 1	Nova 1			
Mach 1				
Giga 1				

---+---

Z-SABER di ZERO
Primo 1

TECNICHE DI ZERO
Ensuizan 1

Secondo	1	Guard Shell	1	
Terzo	1	Hyoroga	1	1
Rotante	1	Rakukojin	1	1
Basso	1	Rekkoha	1	
Muro	1	Sentsuizan	1	
Aereo	1	Shoenzan	1	
Capriola	1	Yammar Option	1	1
		Z-Buster	1	

ATTACCHI

1. Proiettile [4 PV]

ogni Group Jet 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 i proiettili saltando.

.. Contatto [4 PV]

I Group Jet sono una squadriglia composta da quattro velivoli verdi e guidata da uno rosso. I nemici si muovono in formazione a "V" e non sono molto aggressivi. Dopo essere comparsi nella sezione, i Group Jet attraversano tutto lo schermo in orizzontale per poi aprire il fuoco una volta giunti in corrispondenza del personaggio. Dopo averlo fatto, i velivoli rompono la formazione e volano in varie direzioni. Ciò accade anche se si distrugge l'aereo rosso prima che la squadriglia abbia aperto il fuoco.

---+--- 'X'

Per distruggere tutti i Group Jet con un solo attacco è consigliato usare il Meteor Rain con il giusto tempismo.

---+--- ZERO

Per eliminare facilmente l'intera squadriglia è consigliato utilizzare il Fendente in Capriola oppure l'Ensuizan.

GUARDIAN

"Piccolo drone munito di uno scudo resistente"

DOVE SI TROVA

Laser Institute [E2] Corridoio Laser
 Laser Institute [E3] Percorso sotterraneo
 Laser Institute [E4] Sentiero acuminato

X-BUSTER		Z-SABER di 'X'		ARMI DI 'X'	nor	sup
giallo	2	Fendente	1	Ground Dash	1	1
verde	1	Aereo	1	Guard Shell	1	1
sfera	1	Muro	1	Ice Burst	1	1
				Magma Blade	1	1
FALCON ARMOR		SHADOW ARMOR		Metal Anchor	1	1
Laser	1	Shuriken	2	Meteor Rain	1	1
Scatto	2	Enzukirin	1	Ray Arrow	1	1
Giga	1	Giga	1	Yammar Option	2	1
					2	1
BLADE ARMOR		ULTIMATE ARMOR				
Celeste	1	Plasma	1			
S-Saber	1	Nova	1			
Mach	1					

Giga 1

--+--

Z-SABER di ZERO		TECNICHE DI ZERO		
Primo	2	Ensuizan	1	
Secondo	1	Guard Shell	1	
Terzo	1	Hyoroga	1	1
Rotante	1	Rakukojin	1	1
Basso	1	Rekkoha	1	
Muro	1	Sentsuizan	1	
Aereo	1	Shoenzan	1	
Capriola	1	Yammar Option	2	2
		Z-Buster	2	

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 arancione 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 oppure con il Ray Arrow.

---+--- ZERO

Per sconfiggere facilmente il nemico è consigliato usare la Tripla Combinazione non appena solleva il suo scudo.

HIGH MAX (boss segreto)

"Potente guerriero a capo degli Investigatori"

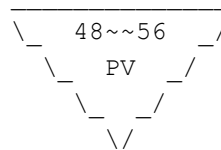
DOVE SI TROVA

Amazon Area	[B4]	Precipizi	(boss segreto)
Central Museum	[C10]	Area Segreta	(boss segreto)
Inami Temple	[D5]	Radici verdi	(boss segreto)
Laser Institute	[E4]	Sentiero acuminato	(boss segreto)
Magma Area	[F8]	Salita lanciafiamme	(boss segreto)
North Pole Area	[G8]	Caverna acuminata	(boss segreto)
Recycle Lab	[H6]	Zona Demolizione	(boss segreto)
Weapon Center	[I4]	Abisso	(boss segreto)

X-BUSTER		Z-SABER di 'X'		ARMI DI 'X'	nor	sup
giallo	.	Fendente	.	Ground Dash	3	5
verde	.	Aereo	.	< Guard Shell	4	5
sfera	.	Muro	.	Ice Burst	3	5
				Magma Blade	.	3 5

FALCON ARMOR	SHADOW ARMOR	Metal Anchor	3	5
Laser .	Shuriken .	Meteor Rain	3	5
Scatto .	Enzukirin 4 6	Ray Arrow	3	5
Giga .	Giga .	Yammar Option	3 5	. 5

BLADE ARMOR	ULTIMATE ARMOR
Celeste .	Plasma .
S-Saber . .	Nova 8
Mach 2	
Giga .	



---+---

Z-SABER di ZERO	TECNICHE DI ZERO
Primo 3	Ensuizan 3
Secondo 3	Guard Shell 4
Terzo 3	Hyoroga . .
Rotante 3	Rakukojin 4 3
Basso .	Rekkoha .
Muro 3	Sentsuizan 3
Aereo 3	Shoenzan .
Capriola 3	Yammar Option 3 .
	< Z-Buster 8

ATTACCHI

1. Nucleo centrale [12 PV]
 + Globi periferici [12 PV]
 High Max si posiziona al centro della stanza e genera un grosso nucleo dal quale poi vengono prodotti continuamente globi di energia, a gruppi di quattro, che si muovono in direzione del personaggio. L'attacco non è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario rimanere sempre in movimento.
2. Carica energetica [12 PV]
 High Max produce una grande sfera di energia per poi lanciarsi contro la parete opposta. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario accovacciarsi. High Max diventa invulnerabile durante l'esecuzione della Carica energetica.
3. Globo viola [12 PV]
 High Max produce una grande sfera di energia per poi lanciarla lungo il perimetro della stanza. L'attacco è piuttosto rapido e copre una vasta area. Per evitarlo è necessario oltrepassare il Globo tramite il Super Rimbalzo.
4. Barriera circolare [8 PV]
 High Max genera attorno a sè due fasci di luce e poi attraversa lo schermo in orizzontale. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario accovacciarsi. High Max diventa invulnerabile una volta generata la Barriera circolare.
5. Tripla raffica [6 PV]
 High Max scaglia in rapida successione tre raffiche di sfere di energia contro il personaggio. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitare la raffica iniziale, prima che High Max cominci ad emetterla, scalare la parete più lontana dal boss e poi lasciarsi cadere. Salire nuovamente sul muro per schivare la seconda raffica ed infine scendere di nuovo sul pavimento per evitare danni dalla terza.
- .. Contatto [8 PV]

High Max è un automa nero corazzato. Il boss si sposta volando ed è piuttosto aggressivo. La stanza dove si svolge lo scontro è di grandi dimensioni perciò avrete tutto lo spazio necessario per schivare gli attacchi nemici. High Max attacca utilizzando sempre lo stesso schema: compare dall'alto da un lato dello schermo, esegue il suo assalto, attraversa la stanza in orizzontale e poi esce dall'altro lato dello schermo.

----- 'X'

Per poter danneggiare High Max dovrete prima colpirlo con il Super Colpo dell'X-Buster: quando ciò accade, il boss rimarrà temporaneamente immobilizzato e potrete ferirlo con una qualsiasi altra Arma; equipaggiando la Shadow Armor è possibile danneggiare direttamente High Max usando l'Enzukirin. Per tutte le altre Armature invece, il metodo più semplice consiste nel colpire ogni volta il boss prima con il Super Colpo dell'X-Buster e poi con quello del Ground Dash. In alternativa potete usare l'attacco semplice della Magma Blade oppure i proiettili dello Yammar Option per danneggiare High Max.

Dopo aver perso buona parte dei PV, il boss si posizionerà al centro della stanza ed inizierà a scagliare i Globi periferici sino al termine della battaglia. In questo caso High Max potrà essere ferito da qualsiasi Arma, senza essere prima stato stordito dal Super Colpo dell'X-Buster: usate il Super Colpo del Meteor Rain oppure quello dello Yammar Option per danneggiare il boss mentre schivate i Globi periferici.

----- ZERO

Per poter danneggiare High Max dovrete prima colpirlo con l'Ensuizan, il Rakukojin oppure lo Shoengan: quando ciò accade, il boss rimarrà bloccato temporaneamente e potrete ferirlo con un qualsiasi altro attacco. Il metodo migliore consiste nell'usare direttamente l'Ensuizan poiché, grazie alle sue rapide rotazioni, stordirà e danneggerà High Max allo stesso tempo.

Dopo aver perso buona parte dei PV, il boss si posizionerà al centro della stanza ed inizierà a scagliare i Globi periferici sino al termine della battaglia. In questo caso High Max potrà essere ferito da qualsiasi attacco, senza prima essere stato stordito da una Tecnica: in questo caso usate le libellule dello Yammar Option per danneggiare il boss mentre schivate i Globi periferici.

HIGH MAX (Secret Lab 2)

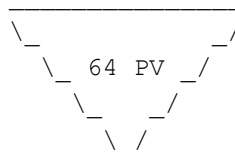
"Potente guerriero a capo degli Investigatori"

DOVE SI TROVA

Secret Lab 2 [M3] Sentiero acuminato (boss)

X-BUSTER	Z-SABER di 'X'	ARMI DI 'X'	nor	sup
giallo .	Fendente .	Ground Dash	3	5
verde .	Aereo .	< Guard Shell	4	5
sfera .	Muro .	Ice Burst	3 .	5
		Magma Blade	. 3	5
FALCON ARMOR	SHADOW ARMOR	Metal Anchor	3	5
Laser .	Shuriken .	Meteor Rain	3	5
Scatto .	Enzukirin 4	Ray Arrow	3	5
Giga .	Giga .	Yammar Option	3 5	. 5

BLADE ARMOR		ULTIMATE ARMOR	
Celeste	.	Plasma	.
S-Saber	.	Nova	8
Mach	2		
Giga	.		



---+---

Z-SABER di ZERO

Primo	3
Secondo	3
Terzo	3
Rotante	3
Basso	.
Muro	3
Aereo	3
Capriola	3

TECNICHE DI ZERO

Ensuizan	3
Guard Shell	4
Hyoroga	.
Rakukojin	4 3
Rekkoha	.
Sentsuizan	3
Shoenzan	.
Yammar Option	3 .
< Z-Buster	8

ATTACCHI

1. Scudi energetici [12 PV]
- + Lancio degli scudi [12 PV]
- + Morsa degli scudi [12 PV]

High Max genera attorno a sè due blocchi di luce e poi attraversa lo schermo in orizzontale. Il boss è in grado anche di scagliare entrambi gli scudi frontalmente: dopo qualche secondo essi ricompaiono in corrispondenza per poi cadere su di lui. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un raggio d'azione notevole. Per evitare il contatto con High Max è necessario scalare ogni volta la parete a cui sta per avvicinarsi ed eseguire il Super Rimbalzo verso l'interno dello schermo; per schivare il Lancio degli scudi bisogna accovacciarsi mentre per non subire danni dalla Morsa è necessario rimanere sempre in movimento. È possibile distruggere gli Scudi usando le Armi oppure le Tecniche.

2. Scudi mobili [12 PV]
- + Raffica energetica [12 PV]

High Max unisce i due scudi e li scaglia in orizzontale. Da essi vengono emessi poi una serie di sfere di energia contro il personaggio. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per non subire danni è necessario posizionarsi nell'angolo inferiore opposto al boss e da qui eseguire lo Scatto per oltrepassare gli Scudi da sotto. In alternativa è possibile anche rimanere immobili in quel punto della stanza e lasciare che il Guard Shell assorba le sfere di energia.

3. Nucleo centrale [12 PV]
- + Globi periferici [12 PV]

High Max si posiziona al centro della stanza e genera un grosso nucleo dal quale poi vengono prodotti continuamente globi di energia, a gruppi di quattro, che si muovono in direzione del personaggio. L'attacco non è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario rimanere sempre in movimento.

4. Globo viola [12 PV]

High Max produce una grande sfera di energia per poi lanciarla lungo il perimetro della stanza. L'attacco è piuttosto rapido e copre una vasta area. Per evitarlo è necessario oltrepassare il Globo tramite il Super Rimbalzo.

5. Raffica viola [12 PV] {solo Extreme}

High Max si posiziona al centro della stanza e scaglia una serie di grossi

nuclei in direzione del personaggio. L'attacco è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario rimanere sempre in movimento.

.. Contatto [8 PV]

High Max è un automa nero corazzato. Il boss si sposta volando ed è piuttosto aggressivo. La stanza dove si svolge lo scontro è di grandi dimensioni perciò avrete tutto lo spazio necessario per schivare gli attacchi nemici.

--++-- 'X'

Per poter danneggiare High Max attendete che gli Scudi vengano scagliati e quando ciò accade colpitelo con il Super Colpo dell'X-Buster: il boss rimarrà temporaneamente immobilizzato e potrete ferirlo con una qualsiasi altra Arma; equipaggiando la Shadow Armor è possibile danneggiare direttamente High Max usando l'Enzukirin. Per tutte le altre Armature invece, il metodo più semplice consiste nel colpire ogni volta il boss prima con il Super Colpo dell'X-Buster e poi con il Ray Arrow. In alternativa potete usare l'attacco semplice della Magma Blade oppure i proiettili dello Yammar Option per danneggiare High Max.

Dopo aver perso buona parte dei PV, il boss inizierà ad utilizzare il Globo Viola e gli Scudi mobili. In questi casi diventerà molto più semplice ferirlo poichè rimarrà privo di protezioni per un periodo di tempo maggiore: evitate la Raffica energetica ed usate sempre il Super Colpo dell'X-Buster, seguito dal Ray Arrow per infliggergli danni.

--++-- ZERO

Per poter danneggiare High Max dovrete prima colpirlo con l'Ensuizan, il Rakukojin oppure lo Shoenzan: quando ciò accade, il boss rimarrà bloccato temporaneamente e potrete ferirlo con un qualsiasi altro attacco. Il metodo migliore consiste nell'usare direttamente l'Ensuizan poichè, grazie alle sue rapide rotazioni, stordirà e danneggerà High Max allo stesso tempo.

Dopo aver perso buona parte dei PV, il boss inizierà ad utilizzare il Globo Viola e gli Scudi mobili. In questi casi diventerà molto più semplice ferirlo poichè rimarrà privo di protezioni per un periodo di tempo maggiore: evitate la Raffica energetica ed usate sempre l'Ensuizan per infliggergli danni.

HOVER GUNNER

"Piccolo mortaio volante"

DOVE SI TROVA

Eurasia Ruins [A1] Macerie
Eurasia Ruins [A3] Zona Trivelle

X-BUSTER		Z-SABER di 'X'		ARMI DI 'X'	nor	sup
giallo	2	Fendente	1	Ground Dash	.	.
verde	1	Aereo	2	Guard Shell	.	.
sfera	.	Muro	2	Ice Burst	.	.
				Magma Blade	.	.
FALCON ARMOR		SHADOW ARMOR		Metal Anchor	.	.
Laser	1	Shuriken	.	Meteor Rain	.	.
Scatto	2	Enzukirin	.	Ray Arrow	.	.
Giga	1	Giga	.	Yammar Option	.	.

BLADE ARMOR		ULTIMATE ARMOR	
Celeste	.	Plasma	1
S-Saber	. .	Nova	1
Mach	.		
Giga	.		

ATTACCHI

1. Raffica [1 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.

.. Contatto [1 PV]

L'Hover Gunner è un piccolo mortaio rosso. 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. Poichè il nemico è molto debole, è sufficiente colpirlo con l'X-Buster per eliminarlo con facilità.

ILLUMINA

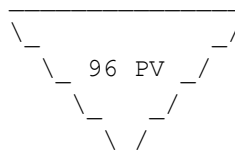
"Gigantesco automa che sorveglia il Weapon Center"

DOVE SI TROVA

Weapon Center	[I1]	Primo scontro	(mini boss)
Weapon Center	[I2]	Secondo scontro	(mini boss)

X-BUSTER	Z-SABER di 'X'	ARMI DI 'X'	nor	sup
giallo 1	Fendente .	Ground Dash	3	8
verde 1	Aereo 4	Guard Shell	8	.
sfera 5	Muro .	Ice Burst	2 2	6
		Magma Blade	4 3	6
FALCON ARMOR	SHADOW ARMOR	Metal Anchor	3	6
Laser 5	Shuriken 1	Meteor Rain	3	6
Scatto .	Enzukirin 4 4	Ray Arrow	.	.
Giga .	Giga 8	Yammar Option	2 2	1 6

BLADE ARMOR		ULTIMATE ARMOR	
Celeste	2	Plasma	5
S-Saber	4 3	Nova	8
Mach	2		
Giga	8		



---+---

Z-SABER di ZERO

Primo	.
Secondo	.
Terzo	5
Rotante	.
Basso	.
Muro	4
Aereo	4

TECNICHE DI ZERO

Ensuizan	4
Guard Shell	16
Hyoroga	.
Rakukojin	4 .
Rekkoha	.
Sentsuizan	4
Shoenzan	4

ATTACCHI

1. Sfera dorata [4 PV]

prima del primo scontro e durante le due battaglie, Illumina scaglia un grosso globo di energia in corrispondenza del personaggio. L'attacco è piuttosto rapido e copre una discreta area. Per evitarlo è necessario rimanere sempre in movimento. Durante il primo scontro, Illumina scaglierà le Sfere dorate a velocità maggiore del normale.

2. Triplo laser [6 PV]

prima del secondo scontro, Illumina rilascia tre droni che rimangono in volo a distanza fissa dal personaggio, seguendone i movimenti. Allo stesso momento, la testa dell'automa inizia ad emettere un fascio di luce rossa che oscilla costantemente come se fosse un pendolo. Nel caso in cui esso colpisca il personaggio mentre si trova sul pavimento, il fascio di luce rimarrà fisso sul Robot e, dopo pochi istanti, i tre droni lo attaccheranno contemporaneamente con un raggio laser. L'attacco è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario rimanere sempre in movimento oppure, dopo essere stati inquadrati dal fascio di luce rossa, saltare subito per non farsi colpire dal Triplo laser. Usando le Armi oppure le Tecniche, è possibile distruggere i droni tuttavia Illumina potrà rigenerarli solo dopo che tutti e tre sono stati demoliti: per tale motivo è consigliato lasciarne integro solo uno.

3. Laser orizzontali [4 PV]

durante il secondo scontro, dalle due pareti rilasciate dal boss vengono emessi una serie di fasci di luce orizzontali ad altezze diverse. L'attacco è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario saltare oppure accovacciarsi, a seconda dei casi.

.. Contatto [4 PV]

Illumina è un gigantesco automa dorato. Il nemico rimane sempre sullo sfondo della località e si sposta volando. L'unico modo per danneggiarlo consiste nel distruggere i due cavi che lo riforniscono di energia e che si trovano al termine di due sezioni del Weapon Center.

Durante il tragitto che conduce al primo cavo, Illumina scaglierà ripetutamente le Sfere dorate contro il personaggio perciò bisognerà evitarle mentre si fa attenzione anche agli altri nemici presenti nella località. Una volta giunti al primo cavo, inizierà la battaglia vera e propria. In questo caso l'automa rimane fermo sullo sfondo e scaglia le sue Sfere dorate a velocità maggiore. Per danneggiare il cavo bisognerà colpire il suo nucleo rosso, evitando gli attacchi dei vari Group Jet.

--+-- 'X'

Usate il Fendente Aereo della Z-Saber oppure quello del Magma Blade per colpire il nucleo e, se possibile, proteggetevi dai proiettili dei Group Jet tramite il Guard Shell. Dovrete scattare ripetutamente avanti e indietro lungo il pavimento, in modo tale da evitare le Sfere dorate scagliate dall'automa.

Dopo aver distrutto il primo cavo, Illumina inizierà ad attaccarvi con il Triplo laser: rimanete sempre in movimento, per non farvi inquadrare dal fascio di luce rossa, e, se possibile, demolite al massimo due droni, tra quelli prodotti dall'automa, in modo tale che poi non li possa rigenerare.

Una volta arrivati al secondo cavo, i droni svaniranno ed Illumina farà

comparire due pareti ai lati dello schermo, dalle quali verranno emessi periodicamente i Laser orizzontali. In questo caso dovrete evitare sia loro che le Sfere dorate che l'automa riprenderà a scagliare, mentre attaccate il nucleo rosso. Adesso dovrete essere molto più precisi con i salti poichè i Laser orizzontali verranno emessi ad altezze differenti. Usate sempre il Magma Blade per danneggiare Illumina, in modo tale che sia il fendente o le fiammate a colpire il bersaglio.

----- ZERO

Usate il Fendente Aereo per colpire il nucleo e, se possibile, proteggetevi dai proiettili dei Group Jet tramite il Guard Shell. Esiste una strategia per distruggere il cavo in pochissimi istanti usando l'Ensuizan: una volta giunti nel luogo dello scontro, posizionatevi sotto il nucleo, accovacciatevi ed eseguite ripetutamente questa Tecnica.

Dopo aver distrutto il primo cavo, Illumina inizierà ad attaccarvi con il Triplo laser: rimanete sempre in movimento, per non farvi inquadrare dal fascio di luce rossa, e, se possibile, demolite il drone basso, tra quelli prodotti dall'automa, in modo tale che poi non lo possa rigenerare.

Una volta arrivati al secondo cavo, i droni svaniranno ed Illumina farà comparire due pareti ai lati dello schermo, dalle quali verranno emessi periodicamente i Laser orizzontali. In questo caso dovrete evitare sia loro che le Sfere dorate che l'automa riprenderà a scagliare, mentre attaccate il nucleo rosso. Così come fatto in precedenza, potete usare l'Ensuizan per completare questo scontro in pochi secondi.

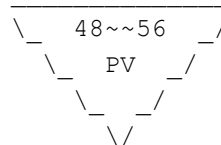
INFINITY MIJINION

"Investigatore responsabile del Weapon Center"

DOVE SI TROVA

Weapon Center [I3] Ultima discesa (boss)
Secret Lab 3 [N2] Zona Maverick

X-BUSTER		Z-SABER di 'X'		ARMI DI 'X'	nor	sup
giallo	1	Fendente	2	Ground Dash	2	2
verde	1	Aereo	2	< Guard Shell	8	2
sfera	4	Muro	2	Ice Burst	2	1 2
				Magma Blade	2	2 2
FALCON ARMOR		SHADOW ARMOR		Metal Anchor	2	2
Laser	4	Shuriken	1	Meteor Rain	2	2
Scatto	.	Enzukirin	2 4	Ray Arrow	.	.
Giga	.	Giga	8	Yammar Option	2	2 1 2
BLADE ARMOR		ULTIMATE ARMOR				
Celeste	2	Plasma	4			
S-Saber	2 3	Nova	8			
Mach	2					
Giga	8					



Z-SABER di ZERO
Primo 2
Secondo 2
Terzo 5

TECNICHE DI ZERO
Ensuizan 2
< Guard Shell 8
Hyoroga . .

Rotante	2	Rakukojin	2	2
Basso	2	Rekkoha	.	
Muro	2	Sentsuizan	2	
Aereo	2	Shoenzan	2	
Capriola	2	Yammar Option	2	1
		Z-Buster	4	

ATTACCHI

1. Globi del suolo [6 PV]
 + Pioggia di dardi [8 PV]
 Infinity Mijinion si posiziona sul pavimento e rilascia una coppia di sfere luminose che si muovono lungo il pavimento, seguiti da una serie di dardi dorati che cadono dall'alto. L'attacco è molto rapido e copre una vasta area. Per evitare i Globi è necessario oltrepassarli saltando mentre per schivare i Dardi bisogna posizionarsi negli spazi vuoti tra uno e l'altro.
2. Clone d'attacco [6 PV]
 quando si colpisce il boss con un Fendente o con il Guard Shell oppure ogni volta che Infinity Mijinion perde un quarto dei suoi PV, questi viene scaraventato contro il muro ed in seguito produce un clone di sè stesso. La copia del boss rimane immobile nella stanza e rilascia di continuo le Bolle verdi. Il clone può essere distrutto con le Armi oppure con le Tecniche.
3. Proiettile espanso [6 PV]
 Infinity Mijinion rilascia contemporaneamente otto proiettili che si muovono a raggiera. L'attacco è molto rapido e copre una vasta area. Per evitarlo è necessario allontanarsi il più possibile dal boss e posizionarsi negli spazi vuoti tra un proiettile e l'altro. Durante questo assalto, Infinity Mijinion recupererà gradualmente i suoi PV.
4. Bolle verdi [4 PV]
 Infinity Mijinion rilascia dalle tre alle otto bolle verdi. Esse si muovono lentamente verso il personaggio e possono essere distrutte con le Armi oppure con le Tecniche.
5. Laser viola [4 PV]
 Infinity Mijinion emette orizzontalmente un sottile proiettile viola. Giunto in corrispondenza del personaggio, il Laser si muove in verticale, verso l'alto o verso il basso, per colpire il Robot. L'attacco non è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario oltrepassare il Laser usando lo Scatto oppure il Super Rimbalzo.
- .. Contatto [6 PV]

Infinity Mijinion è un automa viola fluttuante. Il boss si sposta volando e non è molto aggressivo. La stanza dove si svolge lo scontro è piuttosto estesa in verticale e dovrete sfruttare tutta la sua lunghezza per schivare gli assalti nemici.

La battaglia risulta abbastanza complessa perchè Infinity Mijinion può produrre un gran numero di Cloni, i quali a loro volta possono rilasciare moltissime Bolle verdi, rendendo così molto difficile muoversi all'interno della stanza senza subire danni.

--+-- 'X'

Caricate il Super Colpo dell'X-Buster ed attirare il boss nella parte più alta della camera. Non appena vi raggiunge, rilasciate il proiettile e tornate sul pavimento. Attendete che Infinity Mijinion vi raggiunga prima di attaccarlo di

nuovo con il Super Colpo dell'X-Buster. Muovendovi in maniera alternata tra il soffitto ed il pavimento della stanza avrete sia la possibilità di ferire il boss, sia il tempo necessario per distruggere il maggior numero possibile di Bolle verdi. Il modo migliore per demolirle consiste nell'aprire il fuoco con i proiettili dello Yammar Option, assieme a quelli dell'X-Buster. In alternativa potrete distruggerle abbastanza rapidamente anche con i Fendenti della Z-Saber.

Respingendo il Laser viola con il Guard Shell, il boss subirà 8 PV di danno. Tuttavia è sconsigliato utilizzare questa strategia perchè Infinity Mijinion genererà un Clone ogni volta che verrà danneggiato in questo modo.

---+--- ZERO

Durante la battaglia evitate in ogni modo di colpire il boss con la Z-Saber perchè causereste solo la comparsa di nuovi Cloni. Usate invece lo Z-Buster, attirando Infinity Mijinion nella parte inferiore dello schermo. Tale strategia però non impedirà completamente la generazione dei Cloni, i quali verranno prodotti in automatico ogni volta che il boss perderà un quarto dei suoi PV. Quando ciò accade, usate subito la Z-Saber per eliminarli, stando però sempre attenti a non colpire involontariamente Infinity Mijinion.

Respingendo il Laser viola con il Guard Shell, il boss subirà 8 PV di danno. Tuttavia è sconsigliato utilizzare questa strategia perchè Infinity Mijinion genererà un Clone ogni volta che verrà danneggiato in questo modo.

 JUNKROID

"Automa in fase di smantellamento"

DOVE SI TROVA

Eurasia Ruins	[A1]	Macerie
Eurasia Ruins	[A2]	Corridoio
Recycle Lab	[H1]	Primo compattatore
Recycle Lab	[H2]	Secondo compattatore

X-BUSTER		Z-SABER di 'X'		ARMI DI 'X'	nor	sup
giallo	4	Fendente	1	Ground Dash	2	2
verde	2	Aereo	3	Guard Shell	1	2
sfera	1	Muro	2	Ice Burst	2	2
				Magma Blade	1	2
FALCON ARMOR		SHADOW ARMOR		Metal Anchor	2	1
Laser	1	Shuriken	3	Meteor Rain	4	3
Scatto	2	Enzukirin	1 1	Ray Arrow	3	2
Giga	1	Giga	1	Yammar Option	3	3 3 2
BLADE ARMOR		ULTIMATE ARMOR				
Celeste	2	Plasma	1			
S-Saber	1	Nova	1			
Mach	2					
Giga	1					

---+---

Z-SABER di ZERO

Primo	3
Secondo	2
Terzo	2
Rotante	2

TECNICHE DI ZERO

Ensuizan	2
Guard Shell	1
Hyoroga	2 4
Rakukojin	1 2

Basso	2	Rekkoha	1	
Muro	1	Sentsuizan	1	
Aereo	1	Shoenzan	1	
Capriola	2	Yammar Option	3	3
		Z-Buster	3	

ATTACCHI

1. Rottame [1 PV]

il Junkroid emette orizzontalmente dalla bocca un pezzo di metallo. L'attacco non è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario accovacciarsi, oltrepassare il Rottame saltando oppure è possibile distruggerlo con le Armi o con le Tecniche. A livello Extreme non sarà possibile demolire il Rottame.

.. Contatto [4 PV]

Il Junkroid è un automa verde danneggiato. Il nemico non si sposta mai dalla sua zona ed è discretamente aggressivo. L'unico attacco a disposizione del Junkroid si può evitare facilmente accovacciandosi perciò è possibile avvicinarsi a questo nemico senza correre troppi rischi.

---+--- 'X'

Per eliminare questo nemico in pochi istanti è sufficiente usare la Z-Saber.

---+--- ZERO

Per sconfiggere rapidamente il Junkroid è consigliato usare lo Shoenzan oppure la Tripla Combinazione.

KILLER MOTH

"Farfalla meccanica"

DOVE SI TROVA

Amazon Area [B1] Pendii
 Amazon Area [B2] Caverne

X-BUSTER		Z-SABER di 'X'		ARMI DI 'X'	nor	sup	
giallo	3	Fendente	1	Ground Dash	2	1	
verde	2	Aereo	2	Guard Shell	1	1	
sfera	1	Muro	1	Ice Burst	1	2	1
				Magma Blade	1	2	2
FALCON ARMOR		SHADOW ARMOR		Metal Anchor	2	1	
Laser	1	Shuriken	2	Meteor Rain	2	2	
Scatto	3	Enzukirin	1 1	Ray Arrow	2	1	
Giga	1	Giga	1	Yammar Option	1	2	1 2
BLADE ARMOR		ULTIMATE ARMOR					
Celeste	2	Plasma	1				
S-Saber	1 1	Nova	1				
Mach	2						
Giga	1						

---+---

Z-SABER di ZERO

Primo 2
 Secondo 2
 Terzo 1

TECNICHE DI ZERO

Ensuizan 2
 Guard Shell 1
 Hyoroga 1 1

Rotante	2	Rakukojin	1	2
Basso	2	Rekkoha	1	
Muro	1	Sentsuizan	1	
Aereo	1	Shoenzan	1	
Capriola	1	Yammar Option	1	2
		Z-Buster	2	

ATTACCHI

1. Polvere [4 PV]

la Killer Moth si posiziona in corrispondenza del personaggio e rilascia una polvere viola che ricade sul pavimento. L'attacco non è molto rapido e copre un'area ridotta. Per evitarlo è necessario allontanarsi dal nemico. Il Guard Shell non è in grado di respingere questo proiettile.

.. Contatto [4 PV]

La Killer Moth è una piccola farfalla gialla. Il nemico si sposta volando, è in grado di attraversare le pareti e gli ostacoli e non è molto aggressivo. Una volta comparsa sullo schermo, la Killer Moth si posiziona sempre in corrispondenza del personaggio per poi attaccarlo con la sua Polvere. Per tale motivo bisogna evitare di farla avvicinare al Robot ed attaccarla saltando.

---+--- 'X'

Per eliminare in pochi secondi questo nemico è sufficiente usare il Super Colpo dell'X-Buster oppure la Z-Saber.

---+--- ZERO

Per sconfiggere rapidamente la Killer Moth è consigliato usare il Fendente Aereo oppure lo Shoenzan.

META DRIDLER

"Trivella automatica oscillante"

DOVE SI TROVA

Eurasia Ruins [A3] Zona Trivelle

X-BUSTER	Z-SABER di 'X'	ARMI DI 'X'	nor	sup
giallo .	Fendente .	Ground Dash	.	.
verde .	Aereo .	Guard Shell	.	.
sfera .	Muro .	Ice Burst	.	.
		Magma Blade	.	.
FALCON ARMOR	SHADOW ARMOR	Metal Anchor	.	.
Laser .	Shuriken .	Meteor Rain	.	.
Scatto .	Enzukirin .	Ray Arrow	.	.
Giga .	Giga .	Yammar Option	.	.
			.	.
BLADE ARMOR	ULTIMATE ARMOR			
Celeste .	Plasma .			
S-Saber .	Nova .			
Mach .				
Giga .				

ATTACCHI

.. Contatto [4 PV]

Il Meta Dridler è una grossa trivella presente lungo i soffitti. Il nemico si muove rapidamente ed è piuttosto aggressivo. L'unico movimento compiuto dal Meta Dridler consiste nel lasciarsi cadere in verticale, non appena il Robot blu gli si avvicina, per poi tornare lentamente nella sua posizione iniziale. Per questo motivo è consigliato usare lo Scatto per attraversare subito il pavimento oppure superare il nemico mentre sta risalendo. Non è possibile danneggiare o distruggere il Meta Dridler in alcun modo.

 META WHEEL F

"Ruota metallica travolgente"

DOVE SI TROVA

Eurasia Ruins	[A2]	Corridoio
Secret Lab 2	[M4]	Ingresso
Secret Lab 2	[M7]	Primo settore
Secret Lab 2	[M8]	Compattatori estremi

X-BUSTER	Z-SABER di 'X'	ARMI DI 'X'	nor	sup
giallo .	Fendente 3	Ground Dash .	.	.
verde .	Aereo 4	Guard Shell .	.	.
sfera .	Muro 4	Ice Burst
		Magma Blade 3 .	.	.
FALCON ARMOR	SHADOW ARMOR	Metal Anchor .	.	.
Laser .	Shuriken .	Meteor Rain .	.	.
Scatto .	Enzukirin 1 1	Ray Arrow .	.	.
Giga .	Giga 1	Yammar Option
BLADE ARMOR	ULTIMATE ARMOR			
Celeste .	Plasma .			
S-Saber 3 4	Nova .			
Mach 6				
Giga 2				

---+---

Z-SABER di ZERO	TECNICHE DI ZERO
Primo 8	Ensuizan 4
Secondo 6	Guard Shell .
Terzo 4	Hyoroga . .
Rotante 6	Rakukojin 1 .
Basso 6	Rekkoha 2
Muro 2	Sentsuizan 2
Aereo 3	Shoenzan 1
Capriola 3	Yammar Option 1 1
	Z-Buster 1

ATTACCHI

.. Contatto [4 PV]

Il Meta Wheel F è una grossa ruota metallica. Il nemico si sposta rotolando e non è affatto aggressivo. L'unica azione compiuta dal Meta Wheel F è quella di rotolare, ignorando la posizione ed i movimenti del personaggio. Per questo motivo è necessario distruggerla con la Z-Saber oppure oltrepassarla saltando.

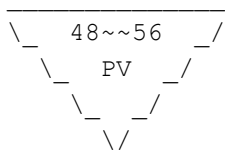
 METAL SHARK PLAYER

 "Investigatore responsabile del Recycle Lab"

DOVE SI TROVA

Recycle Lab [H5] Corridoio del guardiano (boss)
 Secret Lab 3 [N2] Zona Maverick

X-BUSTER		Z-SABER di 'X'		ARMI DI 'X'	nor	sup
giallo	1	Fendente	2	Ground Dash	2	2
verde	1	Aereo	2	Guard Shell	.	2
sfera	4	Muro	2	Ice Burst	2	1 2
				Magma Blade	2	2 2
FALCON ARMOR		SHADOW ARMOR		Metal Anchor	.	.
Laser	4	Shuriken	1	< Meteor Rain	5	8
Scatto	.	Enzukirin	2 4	Ray Arrow	2	8
Giga	1	Giga	8	Yammar Option	2	2 1 2
BLADE ARMOR		ULTIMATE ARMOR				
Celeste	2	Plasma	4			
S-Saber	2 3	Nova	8			
Mach	2					
Giga	8					



---+---

Z-SABER di ZERO		TECNICHE DI ZERO
Primo	2	< Ensuizan 6
Secondo	2	Guard Shell .
Terzo	5	Hyoroga . .
Rotante	2	Rakukojin 4 .
Basso	2	Rekkoha .
Muro	2	Sentsuizan 2
Aereo	2	Shoenzan 2
Capriola	2	Yammar Option 2 1
		Z-Buster 4

ATTACCHI

1. Tuffo martello [8 PV]
 Metal Shark Player salta in direzione del personaggio e poi si tuffa in verticale su di lui, sollevando rottami dal pavimento. L'attacco è molto rapido e possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarlo è necessario rimanere sempre in movimento; i rottami sono innocui invece.
2. Ancora rimbalzante [4 PV]
 Metal Shark Player salta e conficca un'ancora in una parete laterale. Successivamente essa inizierà ad attraversare il pavimento, rimbalzando su di esso, per poi svanire automaticamente dopo qualche secondo. L'attacco non è molto rapido ma copre una vasta area. Per evitarlo è necessario oltrepassare l'ancora saltando oppure passandovi da sotto.
3. Evocazione Magna Centipede [4 PV] {solo contro 'X'}
 + Shuriken [4 PV]
 Metal Shark Player evoca un millepiedi che si posiziona sul soffitto e da qui scaglia tre serie di Shuriken verso il pavimento ad angolazioni diverse. L'attacco è piuttosto rapido e copre un'area discreta. Per non subire danni bisogna allontanarsi il più possibile dal millepiedi ed usare lo Scatto per posizionarsi negli spazi vuoti tra uno Shuriken e l'altro.
4. Evocazione Sting Chameleon [4 PV] {solo contro Zero}
 + Shuriken [4 PV]

Metal Shark Player evoca un camaleonte che estende la sua lingua in diagonale verso il basso. L'attacco non è molto rapido e possiede un raggio d'azione notevole. Per evitarlo è necessario scalare le pareti.

5. Nuoto profondo [4 PV]

Metal Shark Player si immerge nel pavimento e si muove lungo di esso colpendo con la sua pinna dorsale e sollevando rottami. L'attacco è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo bisogna oltrepassare la pinna saltando oppure scalare le pareti; i rottami sono innocui invece.

6. Nuoto superficiale [4 PV]

Metal Shark Player si sposta strisciando e sollevando rottami. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo bisogna oltrepassare la pinna saltando oppure scalare le pareti; i rottami sono innocui invece.

7. Evocazione Blast Hornet [5 PV] {solo Extreme}

+ Shuriken [5 PV]

Metal Shark Player evoca una grossa ape che si posiziona sulla parte alta della stanza e da qui scaglia cinque api più piccole che si muovono in direzione del personaggio. L'attacco non è molto e copre un'area discreta. Per non subire danni bisogna distruggere le piccole api usando le Armi oppure le Tecniche.

.. Contatto [4 PV]

Metal Shark Player è uno squalo umanoide armato con un'ancora. Il boss si sposta saltando oppure strisciando lungo il pavimento ed è molto aggressivo. La stanza dove si svolge lo scontro è di grandi dimensioni perciò avrete tutto lo spazio necessario per schivare agevolmente gli attacchi nemici.

---+--- 'X'

Durante la battaglia dovrete sempre tenere pronto il Super Colpo dell'X-Buster ed oltrepassare il boss, saltando oppure eseguendo lo Scatto, quando questi vi verrà incontro. Attaccate Metal Shark Player soprattutto dopo che il nemico ha utilizzato il Tuffo martello, oppure al termine del Nuoto superficiale. Una volta che il boss inizia a scagliare le Ancore, interrompete subito l'offensiva ed occupatevi di evitare queste ultime, prima di riprendere l'attacco. Se invece Metal Shark Player inizia ad evocare altri automi, sfruttate il periodo di tempo in cui lo squalo rimane immobile per ferirlo.

Usando il Meteor Rain, il boss subirà un danno pari a 5 PV per ogni colpo subito inoltre rimarrà temporaneamente stordito. In alcuni casi, l'Arma sarà in grado anche di interrompere gli attacchi di Metal Shark Player.

---+--- ZERO

Oltrepassate il boss, saltando oppure eseguendo lo Scatto, quando questi vi verrà incontro ed attaccatelo con lo Z-Buster. Evitate di utilizzare la Tripla Combinazione perchè potreste essere colpiti di sorpresa mentre Zero rinfodera la sua spada laser. Attaccate Metal Shark Player soprattutto dopo che il nemico ha utilizzato il Tuffo martello, oppure al termine del Nuoto superficiale. Una volta che il boss inizia a scagliare le Ancore, interrompete subito l'offensiva ed occupatevi di evitare queste ultime, prima di riprendere l'attacco. Se invece Metal Shark Player inizia ad evocare altri automi, sfruttate il periodo di tempo in cui lo squalo rimane immobile per ferirlo.

Usando l'Ensuizan, il boss subirà un danno pari a 6 PV per ogni colpo subito

inoltre rimarrà temporaneamente stordito. In alcuni casi, la Tecnica sarà in grado anche di interrompere gli attacchi di Metal Shark Player.

METALL T

"Piccolo automa munito di casco"

DOVE SI TROVA

Laser Institute	[E1]	Esterni
Recycle Lab	[H1]	Primo compattatore
Recycle Lab	[H2]	Secondo compattatore
Recycle Lab	[H4]	Compattatore acuminato
Recycle Lab	[H6]	Zona Demolizione

X-BUSTER		Z-SABER di 'X'		ARMI DI 'X'	nor	sup	
giallo	1	Fendente	1	Ground Dash	1		1
verde	1	Aereo	1	Guard Shell	1		1
sfera	1	Muro	1	Ice Burst	1	1	1
				Magma Blade	1	1	1
FALCON ARMOR		SHADOW ARMOR		Metal Anchor	1		1
Laser	1	Shuriken	1	Meteor Rain	1		1
Scatto	1	Enzukirin	1 1	Ray Arrow	1		1
Giga	1	Giga	1	Yammar Option	1	1	1 1
BLADE ARMOR		ULTIMATE ARMOR					
Celeste	1	Plasma	1				
S-Saber	1 1	Nova	1				
Mach	1						
Giga	1						

---+---

Z-SABER di ZERO		TECNICHE DI ZERO	
Primo	1	Ensuizan	1
Secondo	1	Guard Shell	1
Terzo	1	Hyoroga	1 1
Rotante	1	Rakukojin	1 1
Basso	1	Rekkoha	1
Muro	1	Sentsuizan	1
Aereo	1	Shoengan	1
Capriola	1	Yammar Option	1 1
		Z-Buster	1

ATTACCHI

1. Proiettile [2 PV]

il Metall T 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 T è un piccolo automa munito di casco marrone. Il nemico si sposta camminando e non è molto aggressivo. La particolarità del Metall T 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 T 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.

MONBANDO

"Automa dalle braccia possenti"

DOVE SI TROVA

Inami Temple	[D2]	Caverna verde
Inami Temple	[D4]	Radici marroni
Inami Temple	[D5]	Radici verdi
Secret Lab 2	[M5]	Percorso verde
Secret Lab 2	[M6]	Zona Precipizi
Secret Lab 2	[M8]	Compattatori estremi
Secret Lab 3	[N3]	Percorso finale
Secret Lab 3	[N4]	Corridoio sospeso

X-BUSTER		Z-SABER di 'X'		ARMI DI 'X'	nor	sup		
giallo	11	Fendente	3	Ground Dash	6			4
verde	5	Aereo	7	Guard Shell	3			4
sfera	3	Muro	6	Ice Burst	3	6		6
				Magma Blade	2	6		6
FALCON ARMOR		SHADOW ARMOR		Metal Anchor	6			4
Laser	4	Shuriken	8	Meteor Rain	7			6
Scatto	6	Enzukirin	1 1	Ray Arrow	8			4
Giga	1	Giga	1	Yammar Option	6	8		6 6
BLADE ARMOR		ULTIMATE ARMOR						
Celeste	3	Plasma	3					
S-Saber	3 3	Nova	1					
Mach	6							
Giga	2							

---+---

Z-SABER di ZERO		TECNICHE DI ZERO			
Primo	8	Ensuizan	4		
Secondo	6	Guard Shell	3		
Terzo	4	Hyoroga	4	11	
Rotante	6	Rakukojin	1	6	
Basso	6	Rekkoha	2		
Muro	3	Sentsuizan	1		
Aereo	2	Shoenzan	2		
Capriola	2	Yammar Option	6	8	
		Z-Buster	8		

ATTACCHI

1. Pugno [8 PV] (solo contro Zero)
il Monbando estende il suo braccio in orizzontale, colpendo con un pugno. L'attacco è molto rapido e possiede un ridotto raggio d'azione. Per non subire danni bisogna allontanarsi dal nemico.
2. Missile [4 PV] (solo contro 'X')
il Monbando estende il suo braccio in orizzontale, scagliando da esso un razzo che si muove rimanendo sempre alla stessa altezza del personaggio. Per non subire danni è necessario spostarsi verticalmente oppure demolire

il Missile con le Armi.

3. Onda d'urto [4 PV]

il Monbando colpisce il pavimento, generando un'onda azzurra che avanza lungo di esso. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario oltrepassare l'onda saltando. Il Guard Shell non è in grado di respingere questo attacco.

.. Difesa [no]

il Monbando può proteggersi dagli attacchi del personaggio sollevando il suo braccio. Il nemico rimane ugualmente invulnerabile anche se viene colpito alle spalle.

.. Contatto [6 PV]

Il Monbando è un busto di automa viola. Il nemico non si sposta mai dalla sua zona ed è piuttosto aggressivo. La caratteristica del Monbando è quella di potersi difendere dagli assalti dei personaggi con il suo braccio: per questo motivo è necessario colpire il nemico solo durante i brevi periodi di tempo in cui esegue i suoi attacchi.

----- 'X'

Il modo più semplice per distruggere in pochi secondi il nemico consiste nel colpirlo con la Z-Saber oppure con il fendente del Magma Blade.

----- ZERO

Per sconfiggere in poco tempo il Monbando è consigliato usare il Sentsuizan oppure lo Z-Buster a distanza ravvicinata.

NIGHTMARE INSECT

"Insetto in grado di rigenerarsi"

DOVE SI TROVA

- Amazon Area [B1] Pendii
- Amazon Area [B2] Caverne
- Amazon Area [B3] Rocce fluttuanti
- Amazon Area [B4] Precipizi

X-BUSTER	Z-SABER di 'X'	ARMI DI 'X'	nor	sup
giallo 11	Fendente 5	Ground Dash 6		4
verde 5	Aereo 8	Guard Shell 3		4
sfera 3	Muro 6	Ice Burst 3 6		6
		Magma Blade 2 6		6
FALCON ARMOR	SHADOW ARMOR	Metal Anchor 6		4
Laser 2	Shuriken 8	Meteor Rain 7		6
Scatto 7	Enzukirin 1 1	Ray Arrow 8		4
Giga 1	Giga 1	Yammar Option 7 8		6 6
BLADE ARMOR	ULTIMATE ARMOR			
Celeste 3	Plasma 3			
S-Saber 4 3	Nova 1			
Mach 6				
Giga 1				

Primo	8	Ensuizan	3
Secondo	6	Guard Shell	3
Terzo	4	Hyoroga	4 11
Rotante	6	Rakukojin	1 6
Basso	6	Rekkoha	1
Muro	3	Sentsuizan	1
Aereo	4	Shoenzan	1
Capriola	4	Yammar Option	7 8
		Z-Buster	8

ATTACCHI

1. Lame boomerang [6 PV]

il Nightmare Insect scaglia una coppia di lame in direzione del Robot, in grado di attraversare le mura e gli ostacoli. Qualche secondo dopo essere state scagliate, esse torneranno dal nemico. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario spostarsi verticalmente oppure è possibile oltrepassare le Lame saltando. Il Guard Shell non è in grado di respingere questo attacco.

2. Lombrichi [3 PV]

il Nightmare Insect rilascia sul pavimento una serie di piccoli vermi verdi che si muovono continuamente avanti e indietro. I nemici sono piuttosto rapidi e possono essere eliminati con le Armi oppure con le Tecniche.

.. Rigenerazione [no]

dopo essere stato eliminato, la sagoma dello Nightmare Insect lampeggia per qualche istante prima di rigenerare automaticamente il nemico. L'unico modo per impedire che ciò avvenga consiste nel distruggere il Nightmare Insect usando lo Yammar Option.

.. Contatto [8 PV]

Il Nightmare Insect è una grossa mantide verde. Il nemico non si sposta mai dalla sua zona ed è molto aggressiva. La caratteristica del Nightmare Insect è la sua capacità di rigenerarsi dopo pochi istanti: al contrario degli altri nemici, questa mantide ricompare sullo schermo dopo pochi istanti dalla sua eliminazione. Per evitare che ciò avvenga è necessario distruggerla con lo Yammar Option. Se non si possiede questa abilità, è consigliato eliminare il nemico con un attacco qualsiasi e poi superarlo subito, prima che si rigeneri.

---+--- 'X'

Se non si possiede lo Yammar Option, è consigliato utilizzare i fendenti del Magma Blade per sconfiggere il Nightmare Insect.

---+--- ZERO

Come alternativa allo Yammar Option, è possibile eliminare rapidamente il Nightmare Insect usando il Sentsuizan oppure lo Shoenzan.

 NIGHTMARE MOTHER

"Dispositivo che genera i Nightmare Virus"

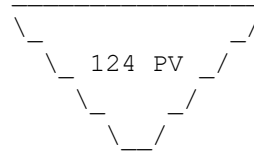
DOVE SI TROVA

Secret Lab 1 [L4] Salita gelida (boss)

X-BUSTER	Z-SABER di 'X'	ARMI DI 'X'	nor	sup
giallo 2	Fendente 3	Ground Dash	3	3

verde	2	Aereo	3	Guard Shell	.	3			
sfera	5	Muro	3	Ice Burst	3	2	3		
				Magma Blade	3	.	.		
FALCON ARMOR		SHADOW ARMOR		< Metal Anchor	6		8		
Laser	5	Shuriken	2	Meteor Rain	.		.		
Scatto	.	Enzukirin	3	Ray Arrow	.		.		
Giga	2	Giga	8	Yammar Option	5	3	4	3	

BLADE ARMOR		ULTIMATE ARMOR							
Celeste	3	Plasma	5						
S-Saber	3	Nova	8						
Mach	3								
Giga	8								



---+---

Z-SABER di ZERO

Primo	.
Secondo	3
Terzo	6
Rotante	3
Basso	.
Muro	.
Aereo	3
Capriola	3

TECNICHE DI ZERO

Ensuizan	.		
Guard Shell	.		
Hyoroga	.	.	
< Rakukojin	8	6	
Rekkoha	.		
Sentsuizan	3		
Shoenzan	.		
Yammar Option	5	4	
Z-Buster	.		

ATTACCHI

1. Globo celeste [6 PV]
+ Onda celeste [6 PV]

un Occhio della Nightmare Mother rilascia verso il basso una sfera di energia che, al contatto con il suolo, genera un'onda che si muove lungo il perimetro della stanza, in direzione del personaggio. L'attacco non è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitare il Globo è necessario allontanarsi da lui mentre per schivare l'Onda bisogna usare il Salto per oltrepassarla. Il Guard Shell non è in grado di respingere questo attacco.

2. Sfera elettrica [4 PV]
+ Fulmine [8 PV]

un Occhio della Nightmare Mother genera una serie di sfere elettriche che si muovono in orizzontale e che rilasciano in punti casuali dello schermo alcuni fulmini verticali. L'attacco è piuttosto rapido e copre una vasta area. Per evitarlo è necessario posizionarsi sempre in uno spazio vuoto tra una Sfera e l'altra.

3. Lanciafiamme [8 PV]

un Occhio della Nightmare Mother rilascia verso il basso un globo di fuoco che, a contatto con il suolo, genera una lunga fiammata che ricopre tutto il pavimento. L'attacco è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario rimanere su una parete.

4. Pioggia di fuoco [4 PV]

un Occhio della Nightmare Mother rilascia verso l'alto una serie di globi infuocati che poi ricadono sul pavimento. L'attacco è discretamente rapido e copre una vasta area. Per evitarlo è necessario rimanere sempre in movimento e posizionarsi negli spazi vuoti tra un globo e l'altro. Il Guard Shell non è in grado di respingere questo attacco.

5. Sfera singola [7 PV] {solo Extreme}

mentre ruota, un Occhio della Nightmare Mother rilascia una sfera di

energia in direzione del personaggio. L'attacco non è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario rimanere sempre in movimento. Il Guard Shell non è in grado di respingere questo attacco.

.. Contatto Cellule [6 PV]

.. Contatto Occhio [4 PV]

La Nightmare Mother è un nemico composto da due Occhi distinti, ognuno dei quali contenuto in un grosso quadrato di Cellule. Le due componenti si muovono eseguendo scatti in orizzontale o in verticale, inseguendosi lungo il perimetro della stanza, la quale è di grandi dimensioni. Gli Occhi possono essere feriti solo quando si trovano al di fuori del quadrato di Cellule, il quale è del tutto invulnerabile agli assalti del personaggio, e ciò avviene solamente quando la Nightmare Mother utilizza i suoi attacchi.

Anche se la barra di vita del boss è unica, ogni Occhio possiede 62 PV e può essere distrutto singolarmente. Dopo averlo fatto però, il suo quadrato di Cellule non svanirà anzi inizierà a muoversi più rapidamente, così come l'Occhio rimanente, il quale diventerà anche più aggressivo. Per questo motivo è consigliato danneggiare in maniera equa i due bersagli, in modo tale da poter infliggere ad entrambi il colpo finale in rapida successione. Tuttavia non è possibile distinguerli perciò dovrete stare attenti nel seguire i loro movimenti.

All'inizio dello scontro, dovrete scalare di continuo le pareti laterali ed eseguire un Super Rimbalzo verso l'interno della stanza, per evitare di venire travolti dalle Cellule. Quando i due Occhi si fermano, oppure si allineano, vuol dire che stanno per uscire dai loro quadrati per poi attaccare. I loro assalti sono piuttosto difficili da schivare poichè coprono una vasta area, perciò dovrete rimanere sempre in movimento e sfruttare ogni istante libero per contrattaccare. Se possibile, cercate di danneggiarli in maniera equa e poi riprendete a schivare le Cellule. Man mano che subiscono danni, i due Occhi si muoveranno sempre più rapidamente, costringendovi ad essere molto precisi nell'evitare i loro assalti.

---- 'X'

La Nightmare Mother risulta debole al Metal Anchor, tuttavia bisogna usare questa Arma con precisione. 'X' è in grado di sparare solo due ancore alla volta perciò scagliatene una per danneggiare il bersaglio ed attendete che stia per terminare il periodo di invulnerabilità dell'Occhio, prima di poter scagliare la successiva. Il Super Colpo è molto utile per danneggiare entrambi i bersagli contemporaneamente, tuttavia ricordate che l'attacco verrà interrotto all'istante, nel caso in cui subiate danni. Come alternativa al Metal Anchor potrete usare i proiettili dello Yammar Option.

---- ZERO

Il Rakukojin è la Tecnica che causa danni maggiori alla Nightmare Mother tuttavia dovrete usarla solo contro un Occhio si trova sul pavimento ed esce lateralmente dalle Cellule. In questo caso colpitelo con l'affondo del Rakukojin ed intanto spostatevi verso l'interno della stanza, per non venire a contatto con l'Occhio. In tutte le altre situazioni invece, sfruttate lo Yammar Option ed il Fendente in Capriola per danneggiare il boss.

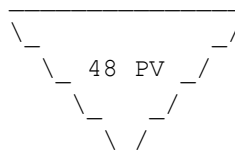
"Automa compattatore"

DOVE SI TROVA

Recycle Lab [H5] Corridoio del guardiano (mini boss)

X-BUSTER	Z-SABER di 'X'	ARMI DI 'X'	nor	sup
giallo 3	Fendente 4	Ground Dash	6	8
verde 7	Aereo 4	Guard Shell	.	8
sfera 6	Muro .	Ice Burst	4 .	6
		Magma Blade	4 6	6
FALCON ARMOR	SHADOW ARMOR	Metal Anchor	6	6
Laser 15	Shuriken 4	Meteor Rain	5	6
Scatto 1	Enzukirin 4 15	Ray Arrow	4	8
Giga 4	Giga 8	Yammar Option	5 6	4 6

BLADE ARMOR	ULTIMATE ARMOR
Celeste 5	Plasma 16
S-Saber 4 3	Nova 16
Mach 3	
Giga 8	



---+---

Z-SABER di ZERO

Primo 4
Secondo 6
Terzo 4
Rotante 6
Basso 6
Muro 4
Aereo 4
Capriola 4

TECNICHE DI ZERO

Ensuizan	4
Guard Shell	6
Hyoroga	4 3
Rakukojin	8 .
Rekkoha	8
Sentsuizan	8
Shoenzan	6
Yammar Option	5 4
Z-Buster	4

ATTACCHI

1. Pressa verticale [morte]

il Nightmare Pressure ritira i bracci ed abbassa verticalmente il proprio corpo. L'attacco è discretamente rapido e copre tutto lo schermo. Per non subire danni è necessario rimanere accovacciati sino a quando il nemico non si solleverà di nuovo.

2. Pressa orizzontale [8 PV]

il Nightmare Pressure cala la colonna di cubi ad un'estremità dello schermo e la fa muovere verso l'estremità opposta. Dal cubo interno più basso compare una spina, la quale, grazie allo spostamento della colonna, andrà a toccare la spina montata sul braccio più lontano del Nightmare Pressure. L'attacco non è molto rapido e copre una vasta area. Per non subire danni è necessario scalare il braccio più lontano.

3. Laser [6 PV]

da un cubo viola del Nightmare Pressure viene emesso in orizzontale un fascio di luce. L'attacco è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario scalare una parete laterale, se il Laser viene emesso dal cubo basso, oppure accovacciarsi, se esso viene scagliato da quello medio o alto.

4. Globo celeste [4 PV] (solo contro 'X')

da un cubo azzurro del Nightmare Pressure viene scagliata una sfera di energia in direzione del personaggio. L'attacco è piuttosto rapido e

possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario superare il Globo saltando. Il Guard Shell non è in grado di respingere questo attacco.

5. Missile [4 PV] (solo contro Zero)

da un cubo azzurro del Nightmare Pressure viene scagliato in orizzontale un razzo. L'attacco non è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario oltrepassare il Missile saltando inoltre è possibile distruggerlo con le Tecniche.

6. Bomba sferica [2 PV]

il Nightmare Pressure rilascia sul pavimento una o più serie di quattro esplosivi che detonano al contatto. L'attacco non è molto rapido e possiede un discreto raggio d'azione. Per evitarlo è necessario oltrepassare saltando ogni esplosivo oppure scalare il braccio sinistro del nemico.

.. Contatto [8 PV]

si subiscono danni solo venendo a contatto con le spine montate alle estremità delle braccia del Nightmare Pressure oppure venendo schiacciati dalla colonna di cubi.

Il Nightmare Pressure è un nemico composto da un grosso corpo rettangolare, che occupa la parte superiore dello schermo, da due braccia verticali munite di spine, posizionate alle estremità della stanza, e da una colonna formata da sei cubi, che il nemico cala periodicamente sul pavimento. Gli unici punti vulnerabili del Nightmare Pressure sono i tre cubi viola presenti all'interno della colonna. Nella stanza dove si svolge lo scontro è presente un nastro trasportatore sul pavimento perciò bisognerà rimanere sempre in movimento per non venire a contatto con la spina montata sul braccio di sinistra.

---+--- 'X'

All'inizio dello scontro scalate continuamente il braccio sinistro in modo tale da evitare le Bombe sferiche ed attendete che il Nightmare Pressure faccia comparire la colonna. Non appena ciò accade saltate incontro ad essa e, prima che il nemico attacchi, usate il Fendente Aereo per danneggiare i cubi viola, seguito subito dopo dal Super Colpo dell'X-Buster. Può capitare che il Nightmare Pressure cali la colonna su di voi, per poi eseguire la Pressa orizzontale, anziché al centro della stanza: per non farvi sorprendere dal nemico, dopo che questi ha rilasciato la quarta Bomba sferica, eseguite subito il Super Rimbalzo per raggiungere il centro della sala.

Una volta distrutto i due cubi dell'ato sinistro, riprendete a scalare il braccio occidentale, in attesa della quarta Bomba sferica. In questo caso, dopo aver eseguito lo Scatto Aereo, atterrate e scattate verso est: se fatto con il giusto tempismo, vi ritroverete alla destra della colonna e da qui potrete colpire il cubo viola posizionato su questo lato.

---+--- ZERO

All'inizio dello scontro scalate continuamente il braccio sinistro in modo tale da evitare le Bombe sferiche ed attendete che il Nightmare Pressure faccia comparire la colonna. Non appena ciò accade saltate incontro ad essa e, prima che il nemico attacchi, usate il Fendente Aereo per danneggiare i cubi viola. Può capitare che il Nightmare Pressure cali la colonna su di voi, per poi eseguire la Pressa orizzontale, anziché al centro della stanza: per non farvi sorprendere dal nemico, dopo che questi ha rilasciato la quarta Bomba sferica, eseguite subito lo Scatto Aereo per raggiungere il centro della sala.

Dopo aver distrutto i due cubi del lato sinistro, riprendete a scalare il braccio occidentale, in attesa della quarta Bomba sferica. In questo caso,

una volta eseguito lo Scatto Aereo, atterrate e scattate verso est: se fatto con il giusto tempismo, vi ritroverete alla destra della colonna e da qui potrete colpire il cubo viola posizionato su questo lato.

 NIGHTMARE SNAKE

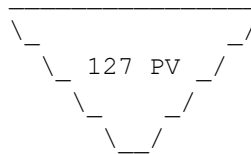
"Serpente ricurvo e inarrestabile"

DOVE SI TROVA

Magma Area	[F1]	Ingresso	(mini boss)
Magma Area	[F2]	Discesa lanciapiamme	(mini boss)
Magma Area	[F4]	Salita rocciosa	(mini boss)
Magma Area	[F5]	Discesa rocciosa	(mini boss)
Magma Area	[F6]	Condotto di fuoco	(mini boss)
Magma Area	[F7]	Caverna	(mini boss)

X-BUSTER		Z-SABER di 'X'		ARMI DI 'X'	nor	sup
giallo	1	Fendente	3	Ground Dash	5	8
verde	1	Aereo	3	Guard Shell	.	2
sfera	4	Muro	3	Ice Burst	5	2 8
				Magma Blade	3	.
FALCON ARMOR		SHADOW ARMOR		Metal Anchor	5	8
Laser	4	Shuriken	1	Meteor Rain	4	8
Scatto	.	Enzukirin	3 4	Ray Arrow	2	8
Giga	4	Giga	8	Yammar Option	2	4 1 4

BLADE ARMOR		ULTIMATE ARMOR	
Celeste	2	Plasma	4
S-Saber	3 3	Nova	8
Mach	2		
Giga	8		



---+---

Z-SABER di ZERO		TECNICHE DI ZERO	
Primo	3	Ensuizan	4
Secondo	3	Guard Shell	.
Terzo	5	Hyoroga	4 5
Rotante	3	Rakukojin	5 5
Basso	3	Rekkoha	8
Muro	2	Sentsuizan	6
Aereo	2	Shoenzan	.
Capriola	2	Yammar Option	2 1
		Z-Buster	4

ATTACCHI

1. Proiettili [4 PV]

ogni nucleo del Nightmare Snake scaglia periodicamente 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 i Proiettili saltando. Il Guard Shell non è in grado di respingere questo attacco mentre è possibile distruggere i Proiettili con le Armi e con le Tecniche.

.. Contatto [8 PV]

Il Nightmare Snake è un grosso serpente ricurvo dal dorso rosso. Il nemico si sposta volando o strisciando ed è piuttosto aggressivo. Gli unici punti deboli

del serpente sono i nuclei verdi situati ai quattro angoli del suo corpo. Esistono sei tipi di Nightmare Snake che verranno affrontati all'interno della località: i nemici possiedono tutti quanti lo stesso attacco ma si spostano in modo diverso.

----- 'X'

In generale, il modo migliore per distruggere un Nightmare Snake, o comunque per infliggergli danni molto gravi, è quello di attaccarlo con il giusto tempismo tramite il Super Colpo del Metal Anchor. Tuttavia ricordatevi che tale abilità verrà interrotta istantaneamente nel caso in cui veniate colpiti.

Nightmare Snake A [F1] Ingresso

Il mini boss si trova all'interno di una stanza dove sono situate tre buche lungo il pavimento ed il serpente si muove strisciando su di esso, avanti e indietro. Posizionandovi nelle buche e rimanendo accovacciati, non subirete danni al contatto con il Nightmare Snake tuttavia non potrete evitare i Proiettili. Mentre il mini boss si allontana da voi, aprite il fuoco per colpire i due nuclei bassi; per danneggiare i due più in alto invece dovrete scalare la parete. Oltrepassate il Nightmare Snake eseguendo il Super Rimbalzo dalle pareti e fate molta attenzione ai suoi proiettili.

Nightmare Snake B [F2] Discesa lancafiamme

Il serpente è situato in una grande stanza quadrata e ruota costantemente attorno alla pedana centrale, in senso antiorario. Durante questo scontro, i momenti migliori per attaccare il Nightmare Snake sono quando si sposta in verticale, perciò posizionatevi sulla pedana centrale: mentre il nemico sale, colpite i nuclei di sinistra; quando il serpente scende, danneggiate quelli di destra.

Nightmare Snake C [F4] Salita rocciosa

Il mini boss si trova all'interno di una salita dove troverete anche i Nightmare Virus e due colonne metalliche che sporgono dal pavimento. Il serpente si muove strisciando lungo il suolo, avanti e indietro, e compie un breve balzo ogni volta che urta contro una colonna metallica. Accovacciandovi dietro una di esse, eviterete di venire a contatto con il Nightmare Snake mentre salta tuttavia non potrete schivare i Proiettili. Rimanendo in quella posizione, usate il Super Colpo dell'X-Buster per colpire i nuclei inferiori. Per raggiungere l'altezza necessaria e distruggere quelli superiori dovrete inseguire il mini boss e saltare dalle colonne metalliche.

Nightmare Snake D [F5] Discesa rocciosa

Il serpente è situato in una discesa dove troverete anche i Nightmare Virus e tre funi che pendono dal soffitto. Il Nightmare Snake si muove strisciando lungo il suolo, avanti e indietro, e dovrete necessariamente sfruttare le funi sia per evitare di venire travolti da lui, sia per attaccare i nuclei di destra. Sfruttate la pendenza del pavimento per colpire quelli di sinistra mentre il mini boss scende.

Nightmare Snake E [F6] Condotta di fuoco

Il mini boss si trova all'interno di un lungo condotto verticale dove dal pavimento si innalzeranno continuamente fiamme viola che causano morte immediata al contatto. Durante questo scontro il Nightmare Snake emergerà dal basso, scaglierà i suoi proiettili e poi si ritufferà nelle fiamme. Lungo il percorso dovrete saltare da una pedana all'altra e fare attenzione ai vari Nightmare Virus presenti. Il mini boss comparirà sempre in vostra corrispondenza perciò attiratelo ai lati del condotto e distruggete subito i nuclei inferiori poichè successivamente non sarà più possibile. Una volta arrivati alla sommità del condotto, le fiamme smetteranno di salire ma rimarranno presenti sullo schermo. Una volta eliminato il mini boss, esse svaniranno.

Nightmare Snake F [F7] Caverna

Il serpente è situato in una grossa caverna dove le fiamme viola ricoprono l'intera area inferiore e nella quale sono presenti tre piccole pedane. Il mini boss si sposterà all'interno delle fiamme per poi emergere in vostra corrispondenza. Saltando con precisione da una pedana all'altra, attirare il Nightmare Snake ai lati della stanza ed attaccatelo mentre si sposta in verticale con il Super Colpo dell'X-Buster.

---+--- ZERO

In generale, il modo migliore per distruggere un Nightmare Snake, o comunque per infliggergli danni molto gravi, è quello di colpirlo con il giusto tempismo tramite il Rekkoha.

Nightmare Snake A [F1] Ingresso

Il mini boss si trova all'interno di una stanza dove sono situate tre buche lungo il pavimento ed il serpente si muove strisciando su di esso, avanti e indietro. Posizionandovi nelle buche e rimanendo accovacciati, non subirete danni al contatto con il Nightmare Snake tuttavia non potrete evitare i Proiettili. Mentre il mini boss si allontana da voi, usate gli attacchi della Tripla Combinazione per colpire i due nuclei bassi; per danneggiare i due più in alto invece eseguite il Fendente in Capriola. Oltrepassate il Nightmare Snake eseguendo il Super Rimbалzo dalle pareti e fate molta attenzione ai suoi proiettili.

Nightmare Snake B [F2] Discesa lanciafiamme

Il serpente è situato in una grande stanza quadrata e ruota costantemente attorno alla pedana centrale, in senso antiorario. Durante questo scontro, i momenti migliori per attaccare il Nightmare Snake sono quando si sposta in verticale, perciò posizionatevi sulla pedana centrale: mentre il nemico sale, colpite i nuclei di sinistra; quando il serpente scende, danneggiate quelli di destra.

Nightmare Snake C [F4] Salita rocciosa

Il mini boss si trova all'interno di una salita dove troverete anche i Nightmare Virus e due colonne metalliche che sporgono dal pavimento. Il serpente si muove strisciando lungo il suolo, avanti e indietro, e compie un breve balzo ogni volta che urta contro una colonna metallica. Accovacciandovi dietro una di esse, eviterete di venire a contatto con il Nightmare Snake mentre salta tuttavia non potrete schivare i Proiettili. Rimanendo in quella posizione, usate il Fendente Basso per colpire i nuclei inferiori. Per raggiungere l'altezza necessaria e distruggere quelli superiori dovrete inseguire il mini boss e saltare dalle colonne metalliche.

Nightmare Snake D [F5] Discesa rocciosa

Il serpente è situato in una discesa dove troverete anche i Nightmare Virus e tre funi che pendono dal soffitto. Il Nightmare Snake si muove strisciando lungo il suolo, avanti e indietro, e dovrete necessariamente sfruttare le funi sia per evitare di venire travolti da lui, sia per attaccare i nuclei di destra. Sfruttate la pendenza del pavimento per colpire quelli di sinistra mentre il mini boss scende.

Nightmare Snake E [F6] Condotto di fuoco

Il mini boss si trova all'interno di un lungo condotto verticale dove dal pavimento si innalzeranno continuamente fiamme viola che causano morte immediata al contatto. Durante questo scontro il Nightmare Snake emergerà dal basso, scaglierà i suoi proiettili e poi si ritufferà nelle fiamme. Lungo il percorso dovrete saltare da una pedana all'altra e fare attenzione ai vari Nightmare Virus presenti. Il mini boss comparirà sempre in vostra

corrispondenza perciò attiratelo ai lati del condotto e distruggete subito i nuclei inferiori poichè successivamente non sarà più possibile. Una volta arrivati alla sommità del condotto, le fiamme smetteranno di salire ma rimarranno presenti sullo schermo. Una volta eliminato il mini boss, esse svaniranno.

Nightmare Snake F [F7] Caverna

Il serpente è situato in una grossa caverna dove le fiamme viola ricoprono l'intera area inferiore e nella quale sono presenti tre piccole pedane. Il mini boss si sposterà all'interno delle fiamme per poi emergere in vostra corrispondenza. Saltando con precisione da una pedana all'altra, attirare il Nightmare Snake ai lati della stanza ed attaccatelo mentre si sposta in verticale con la Tripla Combinazione oppure con il Fendente in Capriola.

NIGHTMARE VIRUS

"Creatura in grado di infettare i Replid"

DOVE SI TROVA

Amazon Area	[B1]	Pendii
Amazon Area	[B2]	Caverne
Central Museum	[C2]	Corridoio Egizio
Central Museum	[C3]	Strettoie Egizie
Central Museum	[C4]	Discesa Spaziale
Central Museum	[C5]	Salita Spaziale
Central Museum	[C6]	Anello Fossili
Central Museum	[C7]	Salone Fossili
Central Museum	[C8]	Acquario Rampe
Central Museum	[C9]	Acquario Pedane
Central Museum	[C10]	Area Segreta
Inami Temple	[D1]	Ingresso
Inami Temple	[D2]	Caverna verde
Inami Temple	[D3]	Canale
Laser Institute	[E1]	Esterni
Laser Institute	[E3]	Percorso sotterraneo
Laser Institute	[E4]	Sentiero acuminato
Magma Area	[F2]	Discesa lanciafiamme
Magma Area	[F3]	Grotta Bivio
Magma Area	[F4]	Salita rocciosa
Magma Area	[F5]	Discesa rocciosa
Magma Area	[F6]	Condotto di fuoco
North Pole Area	[G3]	Rampe di ghiaccio
North Pole Area	[G4]	Caverna nascosta
Recycle Lab	[H2]	Secondo compattatore
Recycle Lab	[H3]	Sotterraneo
Recycle Lab	[H4]	Compattatore acuminato
Recycle Lab	[H6]	Zona Demolizione
Weapon Center	[I1]	Primo scontro
Weapon Center	[I2]	Secondo scontro
Weapon Center	[I3]	Ultima discesa
Weapon Center	[I4]	Abisso
Secret Lab 2	[M2]	Doppio percorso
Secret Lab 2	[M3]	Sentiero acuminato
Secret Lab 3	[N3]	Percorso finale
Secret Lab 3	[N4]	Corridoio sospeso

giallo	4	Fendente	2	Ground Dash	2	2		
verde	2	Aereo	3	Guard Shell	1		2	
sfera	1	Muro	3	Ice Burst	1	2	2	
				Magma Blade	1	2	2	
FALCON ARMOR		SHADOW ARMOR		Metal Anchor	2		1	
Laser	1	Shuriken	3	Meteor Rain	2		2	
Scatto	3	Enzukirin	1 1	Ray Arrow	3		2	
Giga	1	Giga	1	Yammar Option	1	3	1	2
BLADE ARMOR		ULTIMATE ARMOR						
Celeste	1	Plasma	1					
S-Saber	2 1	Nova	1					
Mach	3							
Giga	1							

---+---

Z-SABER di ZERO		TECNICHE DI ZERO	
Primo	3	Ensuizan	2
Secondo	2	Guard Shell	1
Terzo	2	Hyoroga	2 4
Rotante	2	Rakukojin	1 2
Basso	2	Rekkoha	1
Muro	2	Sentsuizan	1
Aereo	1	Shoenzan	1
Capriola	1	Yammar Option	1 3
		Z-Buster	2

ATTACCHI

1. Proiettile [4 PV]

il Nightmare Virus scaglia quattro sfere di energia in direzione del Robot. L'attacco è piuttosto rapido, possiede un notevole raggio d'azione ed è in grado di attraversare le pareti e gli ostacoli. Per evitarlo è necessario allontanarsi dal nemico oppure oltrepassare le sfere saltando. Il Guard Shell non è in grado di respingere questo attacco.

.. Rigenerazione [no]

dopo essere stato eliminato, il Nightmare Virus rilascia una Nightmare Soul grande. Se il globo non viene raccolto, entro pochi secondi il nemico si rigenererà. Dopo essere stato sconfitto una seconda volta, il Nightmare Virus non potrà rigenerarsi di nuovo.

.. Contagio [no]

venendo a contatto con un Replid da salvare, il Nightmare Virus lo infetta trasformandolo in un Replid Maverick. Al termine del Contagio, il nemico svanisce.

.. Contatto [4 PV]

Il Nightmare Virus è una creatura fluttuante nera, i cui arti sono composti da filamenti di dna. Il nemico si sposta volando, è in grado di attraversare le pareti e gli ostacoli ed è piuttosto aggressivo. Una volta comparso sullo schermo, il Nightmare Virus si muove in direzione del personaggio per poterlo danneggiare al contatto. Per questo motivo è necessario eliminare il nemico prima che si avvicini troppo. Una volta sconfitto, bisogna raccogliere subito la Nightmare Soul che comparirà poichè da essa, dopo alcuni istanti, il nemico verrà rigenerato.

Questa creatura inoltre è in grado di infettare i Replid, trasformandoli in maniera irreversibile in Replid Maverick, perciò è molto importante eliminarla prima che li possa contagiare. A livello Extreme, il nemico è in grado anche di

teletrasportarsi per poi lanciarsi contro il personaggio.

---+--- 'X'

Per eliminare in pochi secondi questo nemico bisogna utilizzare il Super Colpo dell'X-Buster oppure il fendente del Magma Blade.

---+--- ZERO

Per sconfiggere rapidamente il Nightmare Virus è consigliato usare la Tripla Combinazione oppure lo Shoenzan.

NIGHTMARE ZERO

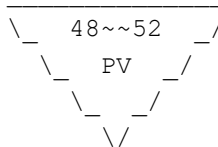
"Una versione di Zero prodotta dal Fenomeno Nightmare"

DOVE SI TROVA

Amazon Area	[B4]	Precipizi	(boss segreto)
Central Museum	[C10]	Area Segreta	(boss segreto)
Inami Temple	[D5]	Radici verdi	(boss segreto)
Laser Institute	[E4]	Sentiero acuminato	(boss segreto)
Magma Area	[F8]	Salita lanciafiamme	(boss segreto)
North Pole Area	[G8]	Caverna acuminata	(boss segreto)
Recycle Lab	[H6]	Zona Demolizione	(boss segreto)
Weapon Center	[I4]	Abisso	(boss segreto)

X-BUSTER		Z-SABER di 'X'		ARMI DI 'X'	nor	sup	
giallo	1	Fendente	5	Ground Dash	2		2
verde	1	Aereo	5	Guard Shell	2		2
sfera	4	Muro	5	Ice Burst	2	1	2
				< Magma Blade	5	2	2
FALCON ARMOR		SHADOW ARMOR		Metal Anchor	2		2
Laser	4	Shuriken	1	Meteor Rain	2		2
Scatto	.	Enzukirin	5 4	Ray Arrow	2		8
Giga	1	Giga	8	Yammar Option	2	2	1 2

BLADE ARMOR		ULTIMATE ARMOR	
Celeste	2	Plasma	4
S-Saber	5 3	Nova	8
Mach	2		
Giga	8		



ATTACCHI

1. Doppio Z-Buster [4 PV]
- + Denharei [16 PV]

Nightmare Zero scaglia orizzontalmente due grossi proiettili, seguiti da una lama di energia che si muove in direzione del personaggio. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per non subire danni è necessario scalare la parete per evitare i proiettili e lasciarsi cadere per schivare la lama di energia.

2. Fendente verticale [10 PV]

Nightmare Zero trattiene la spada laser per qualche istante e poi esegue un potente verticale. L'attacco è discretamente rapido e possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarlo è necessario allontanarsi dal nemico.

3. Genmurei Kai [10 PV]

Nightmare Zero scaglia orizzontalmente diverse grandi lame di energia a

velocità diverse. L'attacco è discretamente rapido e copre una vasta area. Per evitarlo è necessario accovacciarsi.

4. Shin Messenkou [8 PV]

Nightmare Zero colpisce il suolo con un pugno, generando una serie di proiettili che si innalza dal pavimento, partendo dal punto d'impatto verso i lati dello schermo. L'attacco è molto rapido e copre una vasta area. Per evitarlo è necessario posizionarsi con precisione in uno spazio vuoto compreso tra due proiettili.

5. Raffica Z-Buster [4 PV]

Nightmare Zero scaglia frontalmente un gran numero di proiettili. L'attacco è piuttosto rapido e copre una vasta area. Per evitarlo è necessario scalare la parete più vicina.

.. Contatto [10 PV]

Nightmare Zero è una copia viola del Maverick Hunter armato di spada laser. Il boss si sposta eseguendo scatti, oppure teletrasportandosi, ed 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.

Per sconfiggere Nightmare Zero dovrete rimanere il più lontano possibile da lui, per avere la possibilità di salire rapidamente su un muro. Caricate subito il Super Colpo dell'X-Buster, evitate il Doppio Z-Buster scalando la parete e lasciatevi cadere non appena il boss scaglia il Denharei. Una volta atterrati, rilasciate il vostro attacco ed attendete che Nightmare Zero apra nuovamente il fuoco per ripetere questa sequenza di movimenti.

Nel caso in cui il boss si avvicini a voi, oltrepassatelo con un Super Rimbalzo ed eseguite subito una serie di Scatti, sino ad arrivare alla parete opposta. Colpendolo con un qualsiasi attacco della Z-Saber, compreso il fendente della Magma Blade, gli causerete 5 PV di danno, interromperete i suoi attacchi e lo costringerete a teletrasportarsi. Grazie alla spada laser potrete quindi proteggervi da Nightmare Zero quando vi verrà incontro oppure quando si teletrasporterà molto vicino a voi.

RAINY TURTLOID

"Investigatore responsabile dell'Inami Temple"

DOVE SI TROVA

Inami Temple [D4] Radici marroni (boss)
Secret Lab 3 [N2] Zona Maverick

X-BUSTER		Z-SABER di 'X'		ARMI DI 'X'	nor	sup		
giallo	1	Fendente	2	Ground Dash	2		2	
verde	1	Aereo	2	Guard Shell	.		2	
sfera	4	Muro	2	< Ice Burst	5	3	8	
				Magma Blade	2	2	2	
FALCON ARMOR		SHADOW ARMOR		Metal Anchor	2		2	
Laser	4	Shuriken	1	Meteor Rain	.		.	
Scatto	.	Enzukirin	2	4	Ray Arrow	2		8
Giga	1	Giga	8		Yammar Option	2	2	1 2
BLADE ARMOR		ULTIMATE ARMOR						
Celeste	2	Plasma	4					

S-Saber	3	3	Nova	8
Mach	2			
Giga	8			

\ _ PV _ /
 \ _ _ _ /
 \ /

---+---

Z-SABER di ZERO		TECNICHE DI ZERO		
Primo	1	Ensuizan	.	
Secondo	1	Guard Shell	.	
Terzo	2	Hyoroga	.	.
Rotante	1	Rakukojin	2	2
Basso	2	Rekkoha	.	
Muro	2	Sentsuizan	2	
Aereo	2	Shoenzan	2	
Capriola	2	Yammar Option	2	1
		< Z-Buster	4	

ATTACCHI

1. Carica impetuosa [6 PV]
 + Bolle d'acqua [4 PV]

Rainy Turtloid si chiude nel suo guscio e si lancia per quattro volte contro le pareti laterali, in maniera alternata. Contemporaneamente il boss scaglia in aria una serie di sfere d'acqua che poi ricadono sul pavimento. L'attacco è piuttosto rapido e copre una vasta area. La Carica non solo può causare danni al contatto ma è in grado anche di far perdere la presa al Robot, nel caso in cui questi si trovi sulla parete. Per evitare questo attacco bisogna scalare ogni volta il muro più lontano e superare Rainy Turtloid con il Super Rimbalzo, facendo attenzione a passare negli spazi vuoti tra una Bolla e l'altra.

2. Carica rotante [6 PV]

Rainy Turtloid si chiude nel suo guscio e rotola per quattro volte contro il personaggio. Il boss può muoversi in orizzontale, in verticale oppure lasciarsi cadere. L'attacco è piuttosto rapido e copre una vasta area. Per evitarlo bisogna scalare ogni volta la parete più lontana e superare Rainy Turtloid con il Super Rimbalzo, non appena questi inizia a muoversi.

3. Missili [4 PV]

Rainy Turtloid scaglia dal dorso una raffica di missili che si muove gradualmente in direzione del personaggio. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario scalare la parete più lontana inoltre è possibile distruggere i Missili usando le Armi oppure le Tecniche.

4. Pioggia sferica [5 PV] {solo Extreme}

Rainy Turtloid si chiude nel suo guscio e si lancia per quattro volte contro le pareti laterali, in maniera alternata. Contemporaneamente il boss scaglia in aria una sfera d'acqua che genera una pioggia di globi i quali poi cadono in diagonale. L'attacco è piuttosto rapido e copre una vasta area. Per evitarlo bisogna superare Rainy Turtloid con il Super Rimbalzo, facendo attenzione a passare negli spazi vuoti tra i globi che piovono.

- .. Contatto [6 PV]

Rainy Turtloid è un'enorme tartaruga umanoide. Il boss si sposta rotolando ed è piuttosto aggressivo. Per poter danneggiare Rainy Turtloid è necessario prima demolire le due gemme verdi presenti sul suo guscio e ciò è possibile solo quando il boss è immobile sul pavimento. Tuttavia, dopo diversi secondi, Rainy Turtloid le rigenererà. La stanza dove si svolge lo scontro è di grandi dimensioni tuttavia dovrete essere ugualmente precisi nello schivare gli attacchi nemici.

---+--- 'X'

Nella fase iniziale dello scontro, quando Rainy Turtloid è immobile sul pavimento usate il Fendente Aereo della Z-Saber per distruggere i Missili e contemporaneamente danneggiare le due gemme sul guscio. Qualche istante dopo la fine della raffica, allontanatevi subito dal nemico e preparatevi a fuggire più volte da lui, scalando le pareti ed eseguendo il Super Rimbalzo. Una volta che il boss si sarà fermato, riprendete subito ad attaccarlo con il Fendente Aereo della Z-Saber. Per ferire Rainy Turtloid, colpitelo più volte con il Fendente verticale, prima di evitare nuovamente la sua Carica rotante.

Dopo aver perso diversi PV, il boss smetterà di inseguirvi tuttavia inizierà a generare Bolle d'acqua dal suo guscio, mentre si lancia più volte contro le pareti laterali. La strategia per attaccarlo rimane la stessa ma ora dovrete essere molto più precisi nell'eseguire il Super Rimbalzo per passare negli spazi vuoti tra una Bolla e l'altra.

Usando l'Ice Burst, il boss subirà un danno pari a 5 PV per ogni colpo subito inoltre rimarrà temporaneamente stordito. Tuttavia è sconsigliato usare questa Arma per via del basso numero di munizioni presenti.

---+--- ZERO

Nella fase iniziale dello scontro, quando Rainy Turtloid è immobile sul pavimento usate la Tripla Combinazione per distruggere i Missili e danneggiare contemporaneamente le due gemme sul guscio. Qualche istante dopo la fine della raffica, allontanatevi subito dal nemico e preparatevi a fuggire più volte da lui, scalando le pareti ed eseguendo il Super Rimbalzo. Una volta che il boss si sarà fermato, riprendete subito ad attaccarlo con la Z-Saber. Dopo aver demolito le gemme, usate lo Z-Buster per infliggergli rapidamente danni ingenti.

Dopo aver perso diversi PV, il boss smetterà di inseguirvi tuttavia inizierà a generare Bolle d'acqua dal suo guscio, mentre si lancia più volte contro le pareti laterali. La strategia per attaccarlo rimane la stessa ma ora dovrete essere molto più precisi nell'eseguire il Super Rimbalzo per passare negli spazi vuoti tra una Bolla e l'altra.

Rainy Turtloid non possiede una Tecnica alla quale risulta particolarmente debole. In teoria sarebbe lo Hyoroga, tuttavia esso non si può utilizzare durante questo scontro, perciò dovrete usare lo Z-Buster al suo posto.

REPLOID MAVERICK

"Reploid infettato da un Nightmare Virus"

DOVE SI TROVA

in qualsiasi località dove è presente un Reploid da salvare

X-BUSTER		Z-SABER di 'X'		ARMI DI 'X'	nor	sup
giallo	5	Fendente	2	Ground Dash	3	2
verde	2	Aereo	4	Guard Shell	2	2
sfera	1	Muro	3	Ice Burst	2	3
				Magma Blade	1	3
FALCON ARMOR		SHADOW ARMOR		Metal Anchor	3	2
Laser	1	Shuriken	4	Meteor Rain	3	3

Scatto	3	Enzukirin	1	1	Ray Arrow	4	2
Giga	1	Giga	1		Yammar Option	2	4 2 3

BLADE ARMOR		ULTIMATE ARMOR	
Celeste	2	Plasma	1
S-Saber	2	1	Nova
Mach	3		1
Giga	1		

---+---

Z-SABER di ZERO		TECNICHE DI ZERO	
Primo	4	Ensuizan	2
Secondo	3	Guard Shell	2
Terzo	2	Hyoroga	2 6
Rotante	3	Rakukojin	1 3
Basso	3	Rekkoha	1
Muro	3	Sentsuizan	1
Aereo	1	Shoenzan	1
Capriola	2	Yammar Option	2 4
		Z-Buster	2

ATTACCHI

1. Proiettile [4 PV]

il Reploid Maverick scaglia un proiettile orizzontalmente. L'attacco è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo bisogna allontanarsi dal nemico oppure superare il proiettile saltando. Il Guard Shell non è in grado di respingere questo attacco.

.. Contatto [6 PV]

Il Reploid Maverick è ciò che si ottiene quando un Nightmare Virus infetta un Reploid da salvare. Il nemico non si sposta mai dalla sua zona ed è piuttosto aggressivo, indipendentemente dal tipo di automa infettato. Un Reploid Maverick non può più essere salvato o curato perciò, per evitare di perdere il suo eventuale Premio posseduto, è consigliato ricaricare l'avventura e riprovare a salvarlo prima che venga afferrato da un Nightmare Virus..

SEA ATTACKER ST

"Cavalluccio marino rotante"

DOVE SI TROVA

Inami Temple	[D1]	Ingresso
Inami Temple	[D3]	Canale

X-BUSTER		Z-SABER di 'X'		ARMI DI 'X'	nor	sup
giallo	2	Fendente	1	Ground Dash	1	1
verde	1	Aereo	2	Guard Shell	1	1
sfera	1	Muro	2	Ice Burst	1	1 1
				Magma Blade	1	1 1
FALCON ARMOR		SHADOW ARMOR		Metal Anchor	1	1
Laser	1	Shuriken	2	Meteor Rain	2	1
Scatto	2	Enzukirin	1	1	Ray Arrow	2
Giga	1	Giga	1	1	Yammar Option	2 2 2 1

BLADE ARMOR		ULTIMATE ARMOR	
Celeste	1	Plasma	1

S-Saber	2	1	Nova	1
Mach	1			
Giga	1			

---+---

Z-SABER di ZERO

Primo	1
Secondo	1
Terzo	1
Rotante	1
Basso	1
Muro	1
Aereo	1
Capriola	1

TECNICHE DI ZERO

Ensuizan	1	
Guard Shell	1	
Hyoroga	.	2
Rakukojin	1	1
Rekkoha	1	
Sentsuizan	1	
Shoenzan	1	
Yammar Option	2	2
Z-Buster	2	

ATTACCHI

1. Carica [4 PV]

il Sea Attacker ST si chiude su sè stesso e si lancia in orizzontale contro il Robot. L'attacco è molto rapido ma possiede un raggio d'azione ridotto. Dopo essere scattato in avanti, il Sea Attacker ST si lancia in verticale verso il basso, uscendo dallo schermo. Per schivarlo bisogna oltrepassare il nemico con un salto oppure allontanarsi da lui.

2. Proiettile [4 PV]

il Sea Attacker ST emette un proiettile che prima si muove verso l'alto e poi avanza in orizzontale. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario oltrepassare il Proiettile saltando.

.. Contatto [4 PV]

Il Sea Attacker ST è un cavalluccio marino rosso. Il nemico si trova sempre sul fondo della stanza ed è piuttosto aggressivo. Il Sea Attacker ST possiede due attacchi abbastanza simili tra di loro, entrambi da evitare mentre si salta. Poichè il cavalluccio marino è spesso posizionato all'interno di un precipizio, è consigliato non attaccare il nemico bensì oltrepassarlo saltando e proseguire lungo il percorso.

SHIELD SHELDON

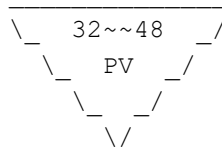
"Investigatore responsabile del Laser Institute"

DOVE SI TROVA

Laser Institute	[E2]	Corridoio Laser	(boss)
Secret Lab 3	[N2]	Zona Maverick	

X-BUSTER		Z-SABER di 'X'		ARMI DI 'X'	nor	sup
giallo	1	Fendente	2	Ground Dash	2	2
verde	1	Aereo	2	Guard Shell	.	.
sfera	4	Muro	2	Ice Burst	2	1 2
				Magma Blade	2	2 2
FALCON ARMOR		SHADOW ARMOR		< Metal Anchor	5	8
Laser	4	Shuriken	1	Meteor Rain	2	2
Scatto	.	Enzukirin	2 4	Ray Arrow	2	8
Giga	1	Giga	8	Yammar Option	2	2 1 2

BLADE ARMOR		ULTIMATE ARMOR	
Celeste	2	Plasma	4
S-Saber	2	Nova	8
Mach	2		
Giga	8		



--+--

Z-SABER di ZERO		TECNICHE DI ZERO	
Primo	2	Ensuizan	2
Secondo	2	Guard Shell	.
Terzo	5	Hyoroga	.
Rotante	2	< Rakukojin	8 5
Basso	2	Rekkoha	.
Muro	2	Sentsuizan	2
Aereo	2	Shoenzan	2
Capriola	2	Yammar Option	2 1
		Z-Buster	4

ATTACCHI

1. Clone scudiero [10 PV]
+ Lancio [10 PV]

Shield Sheldon si posiziona nella zona superiore o inferiore dello schermo e genera un clone di sè stesso. I due nemici scagliano assieme i loro scudi i quali si muovono per la stanza in maniera speculare, rimbalzando tra le pareti, prima di tornare nelle loro mani. Al termine dell'assalto, il clone svanirà automaticamente. L'attacco è piuttosto rapido e copre una vasta area. Per evitarlo è necessario calcolare bene la traiettoria degli scudi e spostarsi di conseguenza.

2. Scudi angolari [10 PV]
+ Scatto angolare [10 PV]
+ Contrattacco [8 PV]

Shield Sheldon genera quattro scudi che si posizionano agli angoli dello schermo. In seguito il boss si sposterà da un qualsiasi scudo all'altro. Provando a colpire in qualunque modo uno scudo, esso assorbirà l'assalto e contrattaccherà scagliando una sfera di energia; il boss invece sarà vulnerabile mentre si sposta. L'attacco non è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitare di subire danni bisogna interrompere l'offensiva, sino a quando Shield Sheldon non farà svanire gli Scudi.

3. Scudo energetico [10 PV]
+ Contrattacco [4 PV]

Shield Sheldon si circonda con quattro scudi di energia ed inizia ad inseguire il personaggio. Provando a colpire il boss in qualunque modo, gli Scudi assorbiranno l'assalto e contrattaccheranno scagliando una sfera di energia. L'attacco non è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitare di subire danni bisogna interrompere l'offensiva e fuggire costantemente dal boss sino a quando non farà svanire gli Scudi energetici.

4. Rimbalzo folle [10 PV]

Shield Sheldon si chiude nella sua conchiglia e si muove per la stanza, rimbalzando tra le pareti. L'attacco è piuttosto rapido e copre una vasta area. Per evitarlo è necessario calcolare bene la traiettoria del nemico e spostarsi di conseguenza.

5. Doppio lancio [8 PV]

Shield Sheldon lancia uno scudo in diagonale, il quale rimane fermo in volo, e l'altro in orizzontale, che si muove come un boomerang. Poco prima che quest'ultimo torni dal boss, Shield Sheldon si teletrasporta nella zona

dove è posizionato l'altro scudo. L'attacco non è molto rapido e copre una vasta area. Per evitare lo scudo lanciato in diagonale bisogna allontanarsi dal nemico mentre, per non subire danni da quello scagliato in orizzontale, è necessario accovacciarsi.

.. Contatto [10 PV]

Shield Sheldon è un automa rosa armato con due grossi scudi. Il boss si sposta volando oppure teletrasportandosi. La stanza dove si svolge lo scontro è di piccole dimensioni, perciò dovrete essere precisi nello schivare gli assalti del nemico. Gli scudi di Shield Sheldon sono indistruttibili quindi dovrete passare all'offensiva solamente quando ne è sprovvisto.

---+--- 'X'

Il momento migliore per attaccare il boss è quando esegue il Doppio lancio. Caricate il Super Colpo dell'X-Buster ed attendete che Shield Sheldon ricompaia nella parte inferiore dello schermo. Quando ciò accade, avvicinatevi a lui ed accovacciatevi: non appena lo scudo orizzontale vi supera, rialzatevi, rilasciate il proiettile e poi continuate ad attaccare il boss con la Z-Saber, sino al ritorno dello scudo.

Usando il Metal Anchor, il boss subirà un danno pari a 5 PV per ogni colpo subito, rimarrà temporaneamente stordito ed i suoi scudi svaniranno. Tuttavia l'Arma avrà effetto solamente colpendo Shield Sheldon quando le sue difese saranno abbassate.

---+--- ZERO

Il momento migliore per attaccare il boss è quando esegue il Doppio lancio. Attendete che Shield Sheldon ricompaia nella parte inferiore dello schermo e, quando ciò accade, avvicinatevi a lui ed accovacciatevi. Non appena lo scudo orizzontale vi supera, rialzatevi e riuscirete a colpire il boss due volte con la Tripla Combinazione, prima del ritorno dello scudo.

Usando il Rakukojin, il boss subirà 8 PV di danno se colpito dalla spada e 5 PV se colpito dall'ancora. Grazie a questa Tecnica, Shield Sheldon rimarrà temporaneamente stordito ed i suoi scudi svaniranno. Tuttavia il Rakukojin avrà effetto solamente colpendo Shield Sheldon quando le sue difese saranno abbassate.

SIGMA (1a forma)

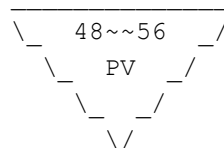
"Il capo dei Maverick rigenerato da Gate"

DOVE SI TROVA

Secret Lab 3 [N4] Corridoio sospeso (boss)

X-BUSTER		Z-SABER di 'X'		ARMI DI 'X'	nor	sup		
giallo	1	Fendente	2	Ground Dash	2		2	
verde	1	Aereo	2	Guard Shell	.		2	
sfera	4	Muro	2	Ice Burst	2	1	2	
				Magma Blade	2	2	2	
FALCON ARMOR		SHADOW ARMOR		< Metal Anchor	5		8	
Laser	4	Shuriken	1	Meteor Rain	2		2	
Scatto	.	Enzukirin	2	Ray Arrow	2		8	
Giga	1	Giga	8	Yammar Option	2	2	1	2

BLADE ARMOR		ULTIMATE ARMOR	
Celeste	2	Plasma	4
S-Saber	2	Nova	8
Mach	2		
Giga	8		



---+---

Z-SABER di ZERO

Primo	1
Secondo	1
Terzo	2
Rotante	1
Basso	2
Muro	2
Aereo	2
Capriola	2

TECNICHE DI ZERO

Ensuizan	2	
Guard Shell	.	
Hyoroga	.	.
< Rakukojin	8	5
Rekkoha	.	
Sentsuizan	2	
Shoenzan	2	
Yammar Option	2	1
Z-Buster	4	

ATTACCHI

1. Globo fulmineo [10 PV]

Sigma emette dalla bocca una sfera di energia in direzione del personaggio. L'attacco è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per non subire danni è necessario saltare non appena il Globo viene scagliato. Il Guard Shell non è in grado di respingere questo attacco.

2. Scudo verde [8 PV]

Sigma genera un grosso scudo che avanza orizzontalmente. L'attacco è molto rapido e copre una vasta area. Per evitarlo è necessario colpire più volte lo Scudo, usando le Armi oppure le Tecniche, sino a farlo uscire dallo schermo.

3. Onda viola [6 PV]

Sigma scaglia una serie di lame di energia viola ad altezze diverse. L'attacco non è molto rapido e copre un'area discreta. Per evitarlo è necessario accovacciarsi oppure scalare la parete, a seconda dell'altezza alla quale vengono emesse le varie Onde.

4. Sfere verdi [6 PV]

ogni volta che cade sul pavimento, Sigma rilascia una serie di Sfere verdi che si muove in direzione del personaggio. L'attacco non è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario rimanere lontani dal boss ed oltrepassare le Sfere saltando. Il Metal Anchor ed il Rakukojin sono in grado di distruggere la raffica. Le nubi viola rilasciate dal corpo di Sigma invece sono innocue.

.. Contatto [10 PV]

Sigma è il leader dei Maverick ed in questo scontro utilizzerà un corpo malandato. Il boss si sposta camminando lentamente e non è molto aggressivo. La stanza dove si svolge lo scontro è di grandi dimensioni perciò avrete tutto lo spazio necessario per evitare gli attacchi nemici

Poichè Sigma si muove piuttosto lentamente, siate molto aggressivi durante il combattimento, in modo tale da infliggergli in poco tempo danni ingenti. Rimanete però sempre ad una certa distanza da lui per avere la possibilità di schivare il Globo fulmineo in ogni momento.

---+--- 'X'

Sigma risulta debole al Metal Anchor, il quale lo farà cadere all'istante, generando così le sue Sfere verdi. Per sconfiggere facilmente il boss, saltategli incontro e rilasciate una sola ancora per colpirlo; allontanatevi da Sigma e, mentre questi si rialza, avvicinatevi leggermente, saltate ed usate di nuovo il Metal Anchor. Se il tutto viene fatto con il giusto tempismo, il boss verrà colpito pochi istanti dopo essersi rimesso in piedi e non riuscirà mai ad attaccare.

----- ZERO

Sigma risulta debole al Rakukojin, il quale lo farà cadere all'istante, generando così le sue Sfere verdi. Per sconfiggere facilmente il boss, saltategli incontro e colpitelo con la spada; allontanatevi da Sigma e, mentre questi si rialza, usate il Doppio Salto prima di eseguire di nuovo il Rakukojin. Se il tutto viene fatto con il giusto tempismo, il boss verrà colpito pochi istanti dopo essersi rimesso in piedi e non riuscirà mai ad attaccare.

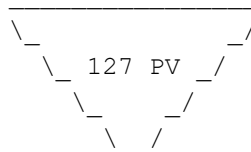
 SIGMA (2a forma)

"Il leader degli automi ribelli si è impossessato di un corpo gigantesco"

DOVE SI TROVA

Secret Lab 3 [N4] Corridoio sospeso (boss)

X-BUSTER	Z-SABER di 'X'	ARMI DI 'X'	nor	sup
giallo .	Fendente .	< Ground Dash	6	8
verde .	Aereo 4	Guard Shell	.	.
sfera 4	Muro .	Ice Burst	.	.
		Magma Blade	4	.
FALCON ARMOR	SHADOW ARMOR	Metal Anchor	.	.
Laser 4	Shuriken .	Meteor Rain	.	.
Scatto .	Enzukirin 4 4	Ray Arrow	.	.
Giga 4	Giga 4	Yammar Option	.	.
			.	.
BLADE ARMOR	ULTIMATE ARMOR			
Celeste 2	Plasma 4			
S-Saber 4 3	Nova 4			
Mach 2				
Giga 8				



Z-SABER di ZERO

Primo 1
 Secondo 1
 Terzo 2
 Rotante 1
 Basso 2
 Muro 5
 Aereo 5
 Capriola 4

TECNICHE DI ZERO

Ensuizan 3
 Guard Shell .
 Hyoroga . .
 Rakukojin . .
 Rekkoha .
 < Sentsuizan 6
 Shoenzan .
 Yammar Option . .
 Z-Buster 4

ATTACCHI

1. Nucleo oscuro [12 PV]
 + Sfere oscure [12 PV]

Sigma emette un piccolo globo dal quale vengono poi generate due grandi

sfere di energia che si muovono orizzontalmente, in direzioni opposte. L'attacco è molto rapido e copre una vasta area. Per evitare le Sfere alte è necessario accovacciarsi; per schivare quelle basse invece bisogna posizionarsi su un Drone pedana oppure saltare con il giusto tempismo, in modo tale da trovarsi sulla verticale del globo, non appena le Sfere vengono generate.

2. Laser orizzontale [10 PV]

Sigma spalanca la bocca, generando un potente fascio di luce orizzontale. L'attacco è molto rapido, copre una vasta area ed è in grado di distruggere i Droni teschio. Per evitarlo è necessario accovacciarsi.

3. Laser verticale [10 PV]

Sigma spalanca la bocca, generando un potente fascio di luce verticale. L'attacco è molto rapido, copre un'area discreta, è in grado di distruggere i Droni teschio e viene annunciato da un mirino che indica sul pavimento il punto in cui verrà scagliato. Per non subire danni bisogna allontanarsi dal mirino.

4. Drone pedana [6 PV]

+ Caduta [6 PV]

Sigma rilascia una serie di sfere verdi dalle quali vengono generati Droni a forma di pedana. I nemici si spostano oscillando in orizzontale e non sono molto aggressivi. I Droni sono in grado di lasciarsi cadere in picchiata sul pavimento. L'attacco è piuttosto rapido e possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarlo è necessario spostarsi dal punto di impatto della Caduta. È possibile distruggere i Droni usando le Armi oppure le Tecniche inoltre non si subiranno danni posizionandosi su di loro.

5. Drone teschio [6 PV]

+ Proiettile [2 PV]

Sigma rilascia una serie di sfere verdi dalle quali vengono generati Droni a forma di teschio. I nemici si spostano volando oppure strisciando sul pavimento e non sono molto aggressivi. I Droni sono in grado di scagliare un proiettile in direzione del personaggio. L'attacco non è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo è necessario superare il Proiettile saltando. È possibile distruggere i Droni usando le Armi oppure le Tecniche.

.. Contatto [16 PV]

Sigma è il leader dei Maverick ed in questo scontro combatterà usando un corpo meccanico gigantesco. Il boss non si sposta mai dalla sua posizione ed è molto aggressivo. L'unico punto vulnerabile di Sigma è il nucleo contenuto nella sua bocca, perciò dovrete essere rapidi a colpirlo, quando il boss apre le fauci. Durante la battaglia, Sigma genererà continuamente i Droni i quali possono essere distrutti e rilasciare oggetti curativi.

---X'

Per sconfiggere facilmente il boss, posizionatevi sotto la sua testa ed attivate il Guard Shell: in questa zona della stanza sarete oltre la portata degli attacchi del boss, ma non delle Cadute dei Droni pedana, inoltre la barriera respingerà i Proiettili dei Droni teschio. Per danneggiare Sigma, attendete che inizi ad emettere il Laser verticale: quando ciò accade, caricate il Super Colpo del Ground Dash, aspettate che il boss lo generi sul lato sinistro dello schermo, posizionatevi davanti al suo volto e rilasciate l'attacco. Al termine dell'assalto, tornate sotto la testa di Sigma, in attesa che usi di nuovo il Laser verticale.

In alternativa, possedendo la Blade Armor, raggiungete il lato sinistro della stanza e, non appena Sigma apre la bocca, saltate ed utilizzate il Blade Giga Attack per causargli danni notevoli. Grazie agli oggetti curativi rilasciati dalla distruzione dei Droni, potrete ricaricare abbastanza rapidamente questo attacco.

--+-- ZERO

Per sconfiggere facilmente il boss, posizionatevi sotto la sua testa ed attivate il Guard Shell: in questa zona della stanza sarete oltre la portata degli attacchi del boss, ma non delle Cadute dei Droni pedana, inoltre la barriera respingerà i Proiettili dei Droni teschio. Per danneggiare Sigma, attendete che inizi ad emettere il Laser verticale: quando ciò accade, eseguite un piccolo salto ed usate l'Ensuizan.

 TOTEM EXIT

"Portale di uscita dalle stanze del museo"

DOVE SI TROVA

Central Museum	[C2]	Corridoio Egizio
Central Museum	[C3]	Stretteie Egizie
Central Museum	[C4]	Discesa Spaziale
Central Museum	[C5]	Salita Spaziale
Central Museum	[C6]	Anello Fossili
Central Museum	[C7]	Salone Fossili
Central Museum	[C8]	Acquario Rampe
Central Museum	[C9]	Acquario Pedane

X-BUSTER		Z-SABER di 'X'		ARMI DI 'X'	nor	sup		
giallo	11	Fendente	3	Ground Dash	6			4
verde	5	Aereo	8	Guard Shell	.			4
sfera	3	Muro	4	Ice Burst	4	6		6
				Magma Blade	2	6		6
FALCON ARMOR		SHADOW ARMOR		Metal Anchor	6			4
Laser	3	Shuriken	8	Meteor Rain	7			6
Scatto	7	Enzukirin	1 1	Ray Arrow	8			4
Giga	1	Giga	1	Yammar Option	6	8		6 6
BLADE ARMOR		ULTIMATE ARMOR						
Celeste	3	Plasma	3					
S-Saber	3 3	Nova	1					
Mach	6							
Giga	1							

--+--

Z-SABER di ZERO		TECNICHE DI ZERO	
Primo	8	Ensuizan	5
Secondo	6	Guard Shell	.
Terzo	4	Hyoroga	4 11
Rotante	6	Rakukojin	1 6
Basso	6	Rekkoha	2
Muro	1	Sentsuizan	1
Aereo	2	Shoenzan	2
Capriola	4	Yammar Option	6 8
		Z-Buster	8

ATTACCHI

.. Contatto [2 PV]

Il Totem Exit è un volto a forma di cilindro arancione. Il nemico non si sposta mai dalla sua zona e non possiede attacchi diretti. Il Totem Exit funziona come teletrasporto: una volta distrutto, il Robot tornerà automaticamente nell'Area Principale del Central Museum.

---+--- 'X'

Per distruggere in pochi secondi il Totem Exit bisogna usare i fendenti del Magma Blade oppure attivare lo Yammar Option dalla brevissima distanza.

---+--- ZERO

Per eliminare rapidamente il Totem Exit è consigliato usare il Sentsuizan oppure lo Z-Buster da distanza ravvicinata.

TOTEM GATE

"Portale d'ingresso per le stanze del museo"

DOVE SI TROVA

Central Museum [C1] Area Principale
Secret Lab 2 [M3] Sentiero acuminato

I seguenti valori si riferiscono ad una singola testa del Totem Gate:

X-BUSTER	Z-SABER di 'X'	ARMI DI 'X'	nor	sup
giallo 6	Fendente 2	Ground Dash	3	2
verde 3	Aereo 3	Guard Shell	.	2
sfera 2	Muro 3	Ice Burst	3 3	2
		Magma Blade	1 3	3
FALCON ARMOR	SHADOW ARMOR	Metal Anchor	3	2
Laser 2	Shuriken 4	Meteor Rain	4	3
Scatto 4	Enzukirin 1 1	Ray Arrow	4	2
Giga 1	Giga 1	Yammar Option	2 4	3 3
BLADE ARMOR	ULTIMATE ARMOR			
Celeste 2	Plasma 2			
S-Saber 2 1	Nova 1			
Mach 4				
Giga 1				

---+---

Z-SABER di ZERO

Primo 4
Secondo 3
Terzo 2
Rotante 3
Basso 3
Muro 1
Aereo 2
Capriola 2

TECNICHE DI ZERO

Ensuizan 2
Guard Shell .
Hyoroga 3 6
Rakukojin 1 3
Rekkoha 1
Sentsuizan 1
Shoenzan 1
Yammar Option 2 4
Z-Buster 4

ATTACCHI

1. Frecce [4 PV]

prima che si attivi la testa d'aquila, ognuna delle quattro teste fisse del

Totem Gate scaglia periodicamente in orizzontale una freccia. L'attacco non è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo bisogna allontanarsi dal nemico oppure oltrepassare le Frecce saltando. Usando le Armi oppure le Tecniche è consentito distruggere i proiettili; il Guard Shell invece non è in grado di respingere questo attacco ma può ugualmente annullare le Frecce al contatto.

2. Carica [4 PV]

dopo aver distrutto due teste fisse qualsiasi, la testa d'aquila del Totem Gate si sgancia dalla colonna ed inizia ad inseguire il personaggio, eseguendo brevi scatti. L'attacco non è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo bisogna allontanarsi dal nemico oppure oltrepassare la testa d'aquila saltando.

3. Proiettili [4 PV]

dopo aver attivato la testa d'aquila, ognuna delle quattro teste fisse del Totem Gate scaglia periodicamente un proiettile in direzione del Robot. L'attacco non è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarlo bisogna allontanarsi dal nemico oppure oltrepassare il proiettile saltando. Il Guard Shell non è in grado di respingere questo attacco.

.. Contatto [4 PV]

Il Totem Gate è una colonna formata da cinque elementi: due coppie di teste fisse, posizionate alle estremità, ed una testa d'aquila situata al centro. La colonna non si sposta mai dalla sua zona ed è piuttosto aggressiva. La testa d'aquila, una volta attivata, è completamente vulnerabile mentre le teste fisse possono essere danneggiate solo mentre sono rivolte verso il personaggio.

Inizialmente, solo le teste fisse attaccheranno con le loro Frecce e, una volta distrutte due di esse, il Totem Gate cambierà strategia. La testa d'aquila centrale si staccherà dalla colonna, iniziando ad inseguire il personaggio, mentre le teste fisse rimanenti apriranno il fuoco con i Proiettili. Dopo aver distrutto ogni componente del Totem Gate, la colonna crollerà, permettendo così di proseguire. A livello Extreme invece, la testa d'aquila si staccherà anche senza aver distrutto prima due teste fisse.

Presso il Central Museum, il nemico inizialmente apparirà solo sotto forma di sagoma azzurra: una volta attraversata, il personaggio verrà teletrasportato in una delle stanze della località. Dopo essere tornati nell'Area Principale, al posto della sagoma azzurra ci sarà il Totem Gate vero e proprio.

---+--- 'X'

Una volta incontrato nemico, è consigliato eliminare prima le teste fisse inferiori con lo Yammar Option oppure con il fendente del Magma Blade. Una volta fatto, allontanarsi subito dal Totem Gate per evitare l'assalto della testa d'aquila. Distruggere quest'ultima con il Super Colpo dell'X-Buster e poi tornare alla colonna. Per demolire le teste rimanenti è possibile usare il Meteor Rain oppure sempre il Super Colpo dell'X-Buster, entrambi con il giusto tempismo.

---+--- ZERO

All'inizio dello scontro è consigliato distruggere prima le teste fisse inferiori con la Tripla Combinazione oppure con lo Shoengan e poi allontanarsi subito dalla colonna, per evitare la testa d'aquila. Eliminare quest'ultima con la Z-Saber, rimanendo sempre lontani dal resto del Totem Gate e poi tornare all'attacco. Per distruggere le teste fisse superiori è consigliato usare il Fendente Aereo con il giusto tempismo, in modo tale da schivare i loro Proiettili mentre si atterra.

 WEATHER ANALYZE

"Dispositivo che produce pioggia acida"

DOVE SI TROVA

Inami Temple [D1] Ingresso
 Inami Temple [D2] Caverna verde
 Inami Temple [D3] Canale
 Inami Temple [D4] Radici marroni
 Inami Temple [D5] Radici verdi
 Secret Lab 2 [M6] Zona Precipizi

X-BUSTER		Z-SABER di 'X'		ARMI DI 'X'	nor		sup
giallo	11	Fendente	3	Ground Dash	6		4
verde	5	Aereo	6	Guard Shell	3		4
sfera	3	Muro	5	Ice Burst	3	6	6
				Magma Blade	2	6	6
FALCON ARMOR		SHADOW ARMOR		Metal Anchor	6		3
Laser	3	Shuriken	8	Meteor Rain	7		6
Scatto	6	Enzukirin	1 1	Ray Arrow	8		4
Giga	1	Giga	1	Yammar Option	7	8	7 6
BLADE ARMOR		ULTIMATE ARMOR					
Celeste	3	Plasma	3				
S-Saber	3 3	Nova	1				
Mach	6						
Giga	1						

---+---

Z-SABER di ZERO		TECNICHE DI ZERO	
Primo	8	Ensuizan	4
Secondo	6	Guard Shell	3
Terzo	4	Hyoroga	2 11
Rotante	6	Rakukojin	1 6
Basso	6	Rekkoha	2
Muro	2	Sentsuizan	1
Aereo	2	Shoenzan	2
Capriola	3	Yammar Option	7 8
		Z-Buster	8

ATTACCHI

1. Pioggia acida [grad]
 il Weather Analyze produce costantemente una pioggia acida all'interno della sezione in cui si trova. L'attacco causa lentamente danni graduali e non si può evitare. Per interrompere la Pioggia acida bisogna distruggere prima i quattro Weather Analyze Core e poi il Weather Analyze.

.. Contatto [no]

Il Weather Analyze è una sorta di missile grigio posizionato sul pavimento, protetto da una barriera colorata. Il nemico non si sposta mai dalla sua zona e non è affatto aggressivo. La sua caratteristica è quella di generare la Pioggia acida all'interno della zona in cui si trova. L'unico modo per interrompere le precipitazioni consiste nel distruggere tutti e quattro i Weather Analyze Core, i quali generano la barriera che protegge il missile grigio. Una volta fatto, sarà possibile demolire anche il Weather Analyze.

----- 'X'

Il modo più semplice per distruggere in pochi secondi il nemico consiste nel colpirlo con la Z-Saber oppure con il fendente del Magma Blade.

----- ZERO

Per distruggere rapidamente il Weather Analyze è consigliato usare l'affondo del Rakukojin oppure il Sentsuizan.

WEATHER ANALYZE CORE

"Nucleo dei generatori di pioggia acida"

DOVE SI TROVA

Inami Temple	[D1]	Ingresso
Inami Temple	[D2]	Caverna verde
Inami Temple	[D3]	Canale
Inami Temple	[D4]	Radici marroni
Inami Temple	[D5]	Radici verdi
Secret Lab 2	[M6]	Zona Precipizi

X-BUSTER		Z-SABER di 'X'		ARMI DI 'X'	nor	sup
giallo	6	Fendente	2	Ground Dash	3	2
verde	3	Aereo	3	Guard Shell	2	2
sfera	2	Muro	4	Ice Burst	2	3
				Magma Blade	1	3
FALCON ARMOR		SHADOW ARMOR		Metal Anchor	3	2
Laser	2	Shuriken	4	Meteor Rain	4	3
Scatto	4	Enzukirin	1 1	Ray Arrow	4	2
Giga	1	Giga	1	Yammar Option	4	4 3
BLADE ARMOR		ULTIMATE ARMOR				
Celeste	3	Plasma	2			
S-Saber	2 2	Nova	1			
Mach	3					
Giga	1					

Z-SABER di ZERO		TECNICHE DI ZERO	
Primo	4	Ensuizan	2
Secondo	3	Guard Shell	2
Terzo	2	Hyoroga	3 6
Rotante	3	Rakukojin	1 3
Basso	3	Rekkoha	1
Muro	1	Sentsuizan	1
Aereo	2	Shoenzan	1
Capriola	2	Yammar Option	4 4
		Z-Buster	4

ATTACCHI

.. Contatto [5 PV]

Il Weather Analyze Core è un piccolo nucleo rosso montato all'interno di un dispositivo blu e si trova sempre in gruppi di quattro, sparpagliati in tutta la sezione. Il nemico non si sposta mai dalla sua zona e non possiede attacchi diretti. Il compito del Weather Analyze Core è quello di generare la barriera che protegge il Weather Analyze perciò è necessario distruggerli tutti e

quattro, prima di demolire il dispositivo che genera la pioggia acida.

---+--- 'X'

Il modo più semplice per distruggere in pochi secondi il nemico consiste nel colpirlo con la Z-Saber oppure con il fendente del Magma Blade.

---+--- ZERO

Per distruggere rapidamente il Weather Analyze Core è consigliato usare la Tripla Combinazione oppure lo Shoenzan.

WOLFLOID

"Lupo robotico delle nevi"

DOVE SI TROVA

North Pole Area	[G1]	Salita Valanghe
North Pole Area	[G2]	Colonne gelide
North Pole Area	[G3]	Rampe di ghiaccio
North Pole Area	[G5]	Pioggia di cubi
North Pole Area	[G7]	Discesa Valanghe
Secret Lab 1	[L2]	Discesa gelida
Secret Lab 1	[L3]	Corridoio Laser
Secret Lab 1	[L4]	Salita gelida

X-BUSTER		Z-SABER di 'X'		ARMI DI 'X'	nor	sup
giallo	4	Fendente	2	Ground Dash	2	2
verde	2	Aereo	3	Guard Shell	2	2
sfera	1	Muro	3	Ice Burst	2	2
				Magma Blade	1	2
FALCON ARMOR		SHADOW ARMOR		Metal Anchor	2	1
Laser	1	Shuriken	3	Meteor Rain	3	2
Scatto	3	Enzukirin	1 1	Ray Arrow	3	2
Giga	1	Giga	1	Yammar Option	3	3
					2	2
BLADE ARMOR		ULTIMATE ARMOR				
Celeste	2	Plasma	1			
S-Saber	2	Nova	1			
Mach	2					
Giga	1					

---+---

Z-SABER di ZERO		TECNICHE DI ZERO	
Primo	3	Ensuizan	2
Secondo	2	Guard Shell	2
Terzo	2	Hyoroga	2 4
Rotante	2	Rakukojin	1 2
Basso	2	Rekkoha	1
Muro	2	Sentsuizan	1
Aereo	1	Shoenzan	1
Capriola	1	Yammar Option	3 3
		Z-Buster	3

ATTACCHI

1. Bomba [3 PV]

il Wolfloid emette dalla schiena un esplosivo che si muove lungo una traiettoria parabolica, ricadendo in corrispondenza del personaggio. L'attacco non è molto rapido e possiede un discreto raggio d'azione.

Per evitarlo è necessario allontanarsi dal nemico oppure è possibile distruggere la Bomba con le Armi oppure con le Tecniche.

2. Soffio [3 PV]

il Wolfloid emette dalla bocca un getto di aria fredda. L'attacco è molto rapido e possiede un raggio d'azione estremamente ridotto. Per evitarlo bisogna allontanarsi dal nemico.

.. Contatto [3 PV]

Il Wolfloid è un lupo viola. Il nemico non si sposta mai dalla sua zona ed è piuttosto aggressivo. L'attacco più pericoloso del Wolfloid è la Bomba poiché il nemico la utilizzerà quando il personaggio non avrà grande possibilità di manovra: per questo motivo è necessario colpire il Wolfloid dalla distanza, prima che lui possa scagliare gli esplosivi.

---+--- 'X'

Per sconfiggere il nemico da lontano è consigliato usare l'X-Buster. Tramite il fendente del Magma Blade invece è possibile eliminare rapidamente il Wolfloid dalla breve distanza.

---+--- ZERO

Per eliminare il Wolfloid dalla distanza è consigliato usare lo Z-Buster oppure i proiettili dello Yammar Option. Per distruggere il nemico dalla breve distanza invece, è sufficiente usare la Tripla Combinazione oppure lo Shoenzan.

WORM SNIPER

"Verme che vive sottoterra"

DOVE SI TROVA

Amazon Area [B1] Pendii
Amazon Area [B2] Caverne

X-BUSTER	Z-SABER di 'X'	ARMI DI 'X'	nor	sup
giallo 6	Fendente 2	Ground Dash	3	2
verde 3	Aereo 2	Guard Shell	2	2
sfera 2	Muro 2	Ice Burst	2 3	3
		Magma Blade	1 3	3
FALCON ARMOR	SHADOW ARMOR	Metal Anchor	3	2
Laser 2	Shuriken 4	Meteor Rain	4	3
Scatto 5	Enzukirin 1 1	Ray Arrow	4	2
Giga 1	Giga 1	Yammar Option	2 4	2 3
BLADE ARMOR	ULTIMATE ARMOR			
Celeste 2	Plasma 2			
S-Saber 3 4	Nova 1			
Mach 3				
Giga 2				

---+---

Z-SABER di ZERO

Primo 4
Secondo 3
Terzo 2
Rotante 3
Basso 3

TECNICHE DI ZERO

Ensuizan 3
Guard Shell 2
Hyoroga 2 6
Rakukojin 1 3
Rekkoha 1

Muro	3	Sentsuizan	1
Aereo	1	Shoenzan	1
Capriola	2	Yammar Option	2 4
		Z-Buster	4

ATTACCHI

1. Proiettile [4 PV]

il Worm Sniper scaglia una sfera di energia 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 la sfera saltando.

.. Contatto [4 PV]

Il Worm Sniper è un lombrico che compare da una scatola grigia, posizionata sul pavimento oppure sul soffitto. Il nemico non si sposta mai dalla sua zona ed è discretamente aggressivo. Una volta uscito dalla sua tana, il Worm Sniper apre periodicamente il fuoco contro il personaggio mentre, se viene colpito, il nemico si ritrae per qualche istante.

--++-- 'X'

Per eliminare il Worm Sniper è consigliato usare il fendente del Magma Blade, in modo tale da non dargli la possibilità di nascondersi.

--++-- ZERO

Per sconfiggere facilmente il nemico è consigliato usare la Tripla Combinazione non appena fuoriesce dalla sua tana.

.....

+-----+
 | ALTRI PERICOLI |
 +-----+

[@10PR]

All'interno delle località, i nemici non rappresentano l'unica minaccia poiché sono presenti ostacoli e imprevisti in caso di danneggiare i personaggi. In questa sezione vengono indicati i danni subiti dalla versione semplice dei personaggi:

Laser	[1 PV]	Laser Institute
Frammenti di roccia	[2 PV]	Central Museum
Zanzare Nightmare	[2 PV]	
Sagome Nightmare	[6 PV]	
Ferro Nightmare	[8 PV]	
Frana	[8 PV]	North Pole Area
Valanga	[8 PV]	North Pole Area
Cubi di ghiaccio	[12 PV]	North Pole Area
Casse Nightmare rosse	[16 PV]	
Lanciafiamme	[16 PV]	Magma Area
Righe di ghiaccio	[32 PV]	North Pole Area

.....

+-----+
 | DEBOLEZZE |
 +-----+

[@10DB]

Tutti i vari boss ed i mini boss presenti nel gioco risultano deboli ad una

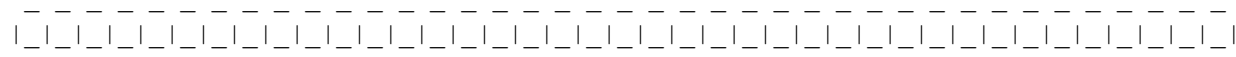
determinata Arma di 'X' e ad una precisa Tecnica di Zero.

/ 'X' \

NEMICO	DEBOLEZZA	ARMA DONATA	
			(Maverick)
Blaze Heatnix	Ground Dash	Magma Blade	
Blizzard Wolfgang	Magma Blade	Ice Burst	
Commander Yammark	Ray Arrow	Yammar Option	
Ground Scaravich	Yammar Option	Ground Dash	
Infinity Mijinion	Guard Shell	Ray Arrow	
Metal Shark Player	Meteor Rain	Metal Anchor	
Rainy Turtloid	Ice Burst	Meteor Rain	
Shield Sheldon	Metal Anchor	Guard Shell	
			(altri boss)
D-1000	X-Buster	..	
Dynamo	Meteor Rain	..	
Gate	
High Max	Guard Shell	..	
Nightmare Mother	Metal Anchor	..	
Nightmare Zero	Z-Saber	..	
Sigma (1a forma)	Metal Anchor	..	
Sigma (2a forma)	Ground Dash	..	
			(mini boss)
Illumina	Magma Blade	..	
Nightmare Pressure	X-Buster	..	
Nightmare Snake	Ground Dash, Ice Burst & Metal Anchor		

/ ZERO \

NEMICO	DEBOLEZZA	TECNICA DONATA	
			(Maverick)
Blaze Heatnix	Sentsuizan	Shoenzan	
Blizzard Wolfgang	Shoenzan	Hyoroga	
Commander Yammark	Rekkoha	Yammar Option	
Ground Scaravich	Yammar Option	Sentsuizan	
Infinity Mijinion	Guard Shell	Rekkoha	
Metal Shark Player	Ensuizan	Rakukojin	
Rainy Turtloid	(Z-Buster)	Ensuizan	
Shield Sheldon	Rakukojin	Guard Shell	
			(altri boss)
Dynamo	Ensuizan	..	
Gate	
High Max	Z-Buster	..	
Nightmare Mother	Rakukojin	..	
Sigma (1a forma)	Rakukojin	..	
Sigma (2a forma)	Sentsuizan	..	
			(mini boss)
Illumina	Guard Shell	..	
Nightmare Pressure	Sentsuizan, Rakukojin & Rekkoha		
Nightmare Snake	Rekkoha	..	



\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\
|11) DIALOGHI:|
|\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\

=====

ROBOT 'X'

=====

[@11RX]

LA CADUTA DI EURASIA

[durante il prologo]

NARRATORE: Three weeks ago... The Space Colony "Eurasia" was taken over by Sigma. Sigma hired a mysterious Replid, "Dynamo." Dynamo led the Eurasia into orbit toward the Earth... Thus beginning the tragic Earth Crisis. Maverick Hunter, Zero, taking the Earth's destiny into his own hands, one Replid made a crash attack against the furious Space Colony... It was a successful attack, and the Space Colony was destroyed. But, although the Earth was saved, the huge explosion seriously damaged it. As for the battle against Sigma... X and Zero defeated Sigma and narrowly escaped with their lives, however... Only one would return from the battle. A blue light... X, still gripping a familiar Sabre in his hand. Three weeks later, at present... There is so much pollution on the ruined Earth from the explosion that the Replids can barely work. And... A man is...	NARRATORE: Tre settimane fa... La Colonia Spaziale "Eurasia" venne invasa da Sigma e dal suo misterioso aiutante, "Dynamo". Dynamo condusse Eurasia in collisione con la Terra... Ciò diede l'inizio alla tragica Crisi Terrestre. Il Maverick Hunter Zero prese nelle sue mani il destino della Terra... il Replid si lanciò con un attacco suicida contro la Colonia Spaziale... L'operazione fu un successo e la Colonia Spaziale venne distrutta, tuttavia l'esplosione danneggiò seriamente il pianeta. Per quanto riguarda la battaglia con Sigma... X e Zero riuscirono ad eliminarlo rischiando le loro vite... ma solo uno di loro tornò vivo dallo scontro. Una luce blu... X portò con sé la spada del suo compagno. Oggi, tre settimane dopo... c'è così tanto inquinamento tra le macerie causate dall'esplosione che i Replid a stento riescono a funzionare. E... c'è qualcuno che...
---	--

GATE: ... What happened? I heard they avoided the collision... ..But they might as well have failed... And for this, we should be thankful? This is not all... something else is going to happen. I feel uneasy. What is this? ...Hmm? This is... ..debris. But what from? ...Was there any violent battle here? I wonder how many people and Replids were sacrificed? Um? Wait... Th... This is!...	GATE: ... Cosa è successo? Ho sentito che hanno evitato la collisione... ..ma sembra che abbiano fallito in realtà... E dovremmo essere grati per questo? E non è tutto... qualcosa sta per succedere. Mi sento strano. Cosa è questo? ...Hmm? Questo è un... .. frammento. Ma di cosa? ...C'è stato un violento scontro qui? Mi chiedo quante siano state le vittime. Um? Aspetta... Qu... Questo è!...
--	--

NARRATORE: One week later.

NARRATORE: Una settimana dopo.

GATE: Bwah ha ha ha! It's finally done!! I'm going mad and it is so... liberating! ...no. The plan has only just begun... I'm going to bring all low-grade... Replids into submission! Those too simple to understand my	GATE: Bwah ha ha ha! È finalmente completo!! Stavo diventando pazzo ed è così... liberante! ...no. Il piano è solo all'inizio... Io sottometterò ...tutti quegli insulsi Replid! Coloro non abbastanza intelligenti da
--	--

work!! I'll build an ideal world only for Reploids... A wonderful world where I control everything!	capire il mio lavoro!! Costruirò un mondo ideale solo per i Reploid... dove io controllerò ogni cosa!
ZERO: ...E...x...x...X. Wake up, X. Now, you're the only one. There is no one else is left to fight. Get up now! X!!	ZERO: ...E...x...x...X. Svegliati, X. Ora sei rimasto solo tu. Non c'è nessun altro che possa combattere. Ora svegliati! X!!
ALIA: ...x...X! A giant Maverick is acting up! Wake up! I'll send the detailed info later. You rush to the scene!	ALIA: ...x...X! È comparso un enorme Maverick! Ti manderò i dettagli in seguito. Ora devi subito recarti sul posto!

UNA NUOVA MINACCIA

[presso l'Eurasia Ruins]

ALIA: Most of the Mechaniloids became Mavericks... It's been a long time... Stay alert, X!	ALIA: La maggior parte delle macchine è diventata Maverick... Ne è passato del tempo... Stai attento, X!
X: I'll be fine since I have the Armor and Saber.	X: Starò bene sino a quando avrò la Spada e l'Armatura.
ALIA: Since I fixed the Falcon Armor very quickly, the dash function is incomplete.	ALIA: Poichè ho riparato la Falcon Armor molto rapidamente, il suo scatto funziona parzialmente.
X: All right. Anyway, I will stop the Mechaniloids.	X: D'accordo. In ogni caso fermerò le macchine.
ALIA: OK. Go to the entrance of the ruins ahead! If the buster fails, use the Z Saber.	ALIA: Ok. Recati all'ingresso delle rovine! Se l'X-Buster non fosse efficace, usa la Z-Saber.
X: Yes. It is the time to ask for Zero's power. There you are! Are you all right?	X: Sì. È tempo di usare la forza di Zero. Eccoti finalmente! Stai bene?
HUNTERS: Beyond here is a giant Mechaniloid... It suddenly activated due to a radio wave problem. We are afraid and we got hurt...	HUNTERS: Più avanti si trova una enorme macchina... Si è attivata all'improvviso a causa delle onde radio. Ci siamo spaventati e feriti..
X: I'll take care of this. Return to the Hunter Base now.	X: Me ne occuperò io di questo. Ora tornate alla Base degli Hunter.
HUNTERS: All right. It acts like it's possessed. Be careful...	HUNTERS: D'accordo. Stai attento. Sembra che sia posseduta...
++ dopo aver sconfitto il boss ALIA: Z... Zero!?	ALIA: Z... Zero!?
MAX: I knew Zero was doing this.	MAX: Sapevo che era opera di Zero.
X: Who are you!?	X: Chi sei?

MAX: High Max... I am called... I'm investigating the Zero Nightmare.	MAX: Io sono... High Max... Mi sto occupando dello Zero Nightmare.
X: What! Did you say the Zero Nightmare?	X: Cosa?! Cosa hai detto? Lo Zero Nightmare?
MAX: What are you trying to do? What is your connection to the Zero Nightmare?	MAX: Cosa stai cercando di fare? Qual è il tuo legame con lo Zero Nightmare?
X: What about Zero? You are behind this!	X: Cosa c'entra Zero? Ci sei tu dietro tutto questo!
MAX: You are dangerous... I'll dispose of you.	MAX: Sei pericoloso... Mi occuperò di te.

++ dopo aver affrontato High Max

MAX: Maverick Hunter... Not amazing. We will destroy the Zero Nightmare. You are not wanted here. Keep out.	MAX: Maverick Hunter... Che delusione. Noi distruggeremo lo Zero Nightmare. Non sei il benvenuto qui. Vattene.
X: I could not inflict any damage on him... High Max. The Zero... Night... mare... Hmm, did I dream about Zero? What is happening?	X: Non sono riuscito a ferirlo in alcun modo... High Max. Lo Zero... Night...mare... Hmm, avrò sognato Zero? Cosa sta succedendo?

IL NIGHTMARE ZERO

[dopo aver completato il prologo]

ISOC: Attention all Reploids on Earth! As you all know, these are chaotic, disturbing times. The "Nightmare" is upon us. It shows Reploids a kind of "Dream" for human beings... no. It's a "Nightmare". The Nightmare makes Reploids confused. In the worst case, they may malfunction or delete themselves. Due to the Space Colony incident, there are few Reploids or humans are left on the Earth... We won't accept sacrifice anymore! This would bring us to the Earth Crisis. Taking the matter seriously, we have sent investigators to the 8 suspected areas to uncover the mystery of this Nightmare phenomena. It's said that the Nightmare phenomena are cause by... a ghost of Zero... known as an ace Maverick Hunter...	ISOC: Attenzione, tutti Reploid della Terra! Come sapete, questi sono tempi caotici e difficili. "L'Incubo" è sopra di noi. Esso mostra i Reploid come se fossero una specie di "sogno" per gli umani... no. È un "Incubo" che confonde i Reploid. Nel peggiore dei casi, essi non funzionano più o si autodistruggono. Come conseguenza della caduta di Eurasia, sono rimasti pochi Reploid ed umani sulla Terra.. Noi non accetteremo più sacrifici! Questo ci porterà ad una Crisi Terrestre. Per risolvere il problema, abbiamo inviato alcuni investigatori nelle 8 aree sospette per scoprire il il mistero del fenomeno Nightmare. Si dice che questa anomalia sia causata... dal fantasma di Zero... un tempo noto come un potente Maverick Hunter...
X: What!?! What are you talking about!	X: Cosa?! Che cosa stai dicendo?!
ALIA: Wait, X. Let him finish his story.	ALIA: Aspetta, X. Fallo finire di parlare.

X: Ugh...	X: Ugh...
ISOC: Now, I'd like to call on volunteers! Unite with us, and help our cause! Work for these eight investigators!! Our goal is to wipe out the Nightmare... and to delete Zero's ghost! Come together for our future!! This High Max will lead the mission. We guarantee your safety if you join us. Both Maverick Hunters and Reploids now suffer. Let's preserve our future together! We're waiting for you! Everyone!	ISOC: Ora, mi piacerebbe che ci fossero dei volontari! Unitevi a noi e sostenete la nostra causa! Aiutate gli otto investigatori! Il nostro scopo è di debellare il Nightmare... e lo spettro di Zero! Unitevi a noi per il nostro futuro!! High Max sarà a capo della missione e sarete al sicuro con noi. Sia i Maverick Hunter che i Reploid ora stanno soffrendo. Preserviamo assieme il nostro futuro! Vi aspettiamo! Tutti quanti voi!
X: ... How dare! He talks about Zero that way... Zero gave his life to save us!	X: ... Come osa parlare di Zero in quel modo...?! Zero ha dato la sua vita per salvarci!
ALIA: It can't be helped now. Actually we saw the Nightmare too, shaped as Zero. So, we also need to investigate what the Nightmare is. For now, leave Isoc and High Max alone.	ALIA: Ora non possiamo fare nulla. Anche noi abbiamo visto il Nightmare, con le fattezze di Zero e dobbiamo indagare a riguardo. Per adesso lascia perdere Isoc ed High Max.
X: I wonder what are those "suspected areas" he mentioned. Can you find out, Alia?	X: Mi chiedo cosa siano queste "aree sospette" di cui parla. Aila, puoi scoprirlo?
ALIA: ...No. Due to a strong jamming. I can't look into it from here.	ALIA: ...No. Per via di una forte interferenza. Non posso farlo da qui.
X: So I've gotta go in there blind! Maybe I'll be able to feel the Nightmare directly. Besides, I'm suspicious of the investigators.	X: Quindi dovrò recarmi là alla cieca! Forse riuscirò a percepire il Nightmare direttamente. Inoltre ho dei sospetti sugli investigatori.
SIGNAS: The Nightmare... The mission is risky, but we must minimize the damage by uncovering and defeating it. As Isoc said, we cannot allow anymore Reploids to be lost... X! Return to the Hunter Base now!	SIGNAS: Il Nightmare... La missione è rischiosa, ma dobbiamo minimizzare i danni scoprendolo e distruggendolo. Come ha detto Isoc, non possiamo più far morire i Reploid... X! Ora torna alla Base degli Hunter!
X: Roger! I'll be back right away.	X: Ricevuto! Sarò subito là.

INIZIO DELLE OPERAZIONI

[dopo aver completato il prologo]

SIGNAS: We are now beginning our mission to check the eight areas that Isoc had sent investigators to investigate the Nightmare phenomena! But considering the situation of the Maverick Hunters, you are the only Hunter who could accomplish these	SIGNAS: Ora inizieremo la nostra missione per ispezionare le otto aree dove Isoc ha mandato i suoi uomini per indagare sul fenomeno Nightmare! Considerando la situazione dei Maverick Hunter, tu sei l'unico in grado di affrontare queste difficili
--	---

difficult missions. As we've lost Zero, you are our only hope... Can you do it, X?	missioni. Con la perdita di Zero, tu rimani la nostra unica speranza... Puoi farcela, X?
X: I'll do it.	X: Ce la farò.
ALIA: I've just obtained the report on the Nightmare areas and the investigators sent to the areas. However, the details of the situations in the areas are still unknown, due to bad radar transmission. Also, in case any changes occur in the Nightmare area, I'll show you by a red signal. It is difficult to predict what the changes are, though...	ALIA: Ho appena ottenuto i dati sulle aree del Nightmare e sui vari investigatori mandati in quelle zone. Comunque i dettagli riguardanti la situazione di quelle aree sono ancora sconosciuti, per via delle pessime trasmissioni radar. In caso di cambiamenti nelle aree del Nightmare, te li indicherò con un segnale rosso. Rimane difficile prevedere in che modo esse cambino...
X: That's okay, I'll know when I get there. I will discover what the Nightmares are and what Isoc's intentions are.	X: D'accordo, lo scoprirò una volta là. Scoprirò cosa è il Nightmare e quali sono le intenzioni di Isoc.
SIGNAS: Don't push yourself too hard, X. Remember you are our only hope.	SIGNAS: X, non correre rischi inutili. Ricordati che sei l'unica speranza.
X: Roger.	X: Ricevuto.
ALIA: Ummm... X...	ALIA: Ummm... X...
X: What is it, Alia?	X: Cosa c'è, Alia?
ALIA: Ummm... Nothing... Just be careful...	ALIA: Ummm... Niente... cerca di stare attento...
SIGNAS: Some Reploids may accept what Isoc says as true and come to the Nightmare areas... If you find them, secure them and then send them to the Hunter Base. The Reploids you have rescued can be surveyed here by pressing the R1 button.	SIGNAS: Alcuni Reploid possono essersi uniti ad Izoc ed essere andati nelle aree del Nightmare... Se li dovessi trovare, mettili al sicuro e mandali alla Base degli Hunter. I Reploid che salvati potranno essere visualizzati qui premendo il pulsante R1.
DOUGLAS: And if you obtain any items, I'll process them into Parts you can use. You can equip the parts with the L1 button.	DOUGLAS: E se tu dovessi trovare un oggetto, te lo trasformerò in un Accessorio. Potrai equipaggiarli premendo il pulsante L1.
SIGNAS: Good luck, X!	SIGNAS: Buona fortuna, X!

LE CAPSULE DEL DR LIGHT

++ Stivali Blade (Amazon Area)

DR LIGHT: X... I wonder when peace will return? I wanted you to live in peace and in a warless era... But we must put an end to this Nightmare...	DR LIGHT: X... Mi chiedo quando la pace tornerà. Avrei voluto che tu vivessi in un'epoca di pace... Ma dobbiamo mettere fine al Nightmare...
--	---

Forgive me. All I can do is give you this Armor... However, for security reason, the Armor won't work until the four programs combine. Collect four programs to complete the Armor. Now I will install a foot program of the Blade Armor. This program will enhance your dash performance and enable you to perform the Mach Dash. You can dash while jumping and you'll be invincible in the beginning. For the Earth. For the future. Good luck!

Perdonami. Tutto quello che posso fare è donarti questa Armatura... Per motivi di sicurezza, sarà attiva solo dopo aver raccolto i 4 programmi. Trovali tutti per poterla utilizzare. Ora avrai il programma degli Stivali della Blade Armor. Esso migliorerà il tuo Scatto e ti permetterà di usare il Mach Dash. Potrai eseguire uno Scatto in volo, divenendo invincibile all'inizio. Per la Terra. Per il futuro. Buona fortuna!

++ Elmo Blade (Central Museum)

DR LIGHT: I'll give you data for an Armor program. Obtain all four programs to complete the Armor. The one I give you now is the head program for the Blade Armor. It allows you to consume less energy as you use your special weapons. I'm praying for world peace and for your safety.

DR LIGHT: Ti fornirò i dati per la tua armatura. Ottienili tutti e quattro per completare l'armatura. Ora ti fornirò i dati per l'Elmo della Blade Armor. Esso ti permetterà di consumare meno munizioni quando usi le tue Armi speciali. Io sto pregando per la pace nel mondo e per la tua incolumità.

++ Corazza Blade (Laser Institute)

DR LIGHT: X, now I'll give you data for an Armor program. Obtain all 4 programs, so that the Armor will be complete. The one I give you now is the body program for the Blade Armor. With this program, you will take less damage, and the damage you receive will be converted to the energy to perform the Giga Attack. Please save the world from our nightmares.

DR LIGHT: X, ti fornirò i dati per l'armatura. Ottienili tutti e quattro per completare l'armatura. Ora ti fornirò i dati per la Corazza della Blade Armor. Con essa riceverai danni minori e le ferite subite verranno convertite in energia per eseguire poi il Giga Attack di questa armatura. Ti prego di salvare il mondo dai nostri incubi.

++ Cannone Blade (Weapon Center)

DR LIGHT: I'll give you data for an Armor program. Obtain all 4 programs, so that the Armor will be complete. The one I give you now is the arm program for the Blade Armor. With your weapon charged fully, hold the Up button and press the shot button, then you can attack with the charged blade. You can do it X!

DR LIGHT: Ti fornirò i dati per la tua armatura. Ottienili tutti e quattro per completare l'armatura. Ora ti fornirò i dati per il Cannone della Blade Armor. Dopo aver caricato la tua arma, tieni premuta la direzione Su e spingi il pulsante d'attacco per colpire con la lama caricata. Tu puoi farcela, X!

++ Corazza Shadow (Inami Temple)

DR LIGHT: I'll give you data for an Armor program. Obtain all 4 program, so that the Armor will be complete. The one I give you now is the body program for the Shadow Armor. With this program, you will take less damage, and the damage you receive will be converted to the energy to

DR LIGHT: Ti fornirò i dati per la tua armatura. Ottienili tutti e quattro per completare l'armatura. Ora ti fornirò i dati per la Corazza della Shadow Armor. Con essa riceverai danni minori e le ferite subite verranno convertite in energia per eseguire poi il Giga Attack di questa

perform the Giga Attack. You are our
only hope...

| armatura. Tu sei la nostra unica
| speranza...

++ Cannone Shadow (Magma Area)

DR LIGHT: X, I'll give you an Armor
program. Collect four programs to
complete the Armor. Now I will
install an arm program of the Shadow
Armor. This program will enable you
to fire in three directions
simultaneously, and use a striking
charged Saber. Go and defeat the evil
of this world.

| DR LIGHT: X, ti fornirò i dati per
| l'armatura. Ottienili tutti e quattro
| per completare l'armatura. Ora ti
| fornirò i dati per il Cannone della
| Shadow Armor. Esso ti permetterà di
| aprire il fuoco in tre direzioni
| contemporaneamente e di usare il
| Super Colpo della Z-Saber. Và e
| sconfiggi il male di questo mondo.

++ Stivali Shadow (North Pole Area)

DR LIGHT: X... I will give you another
power. Collect four programs to
complete the Armor. Now I'll install
a foot program of the Shadow Armor.
Press the Jump button while holding
the Up button to jump high and stick
to the ceiling. After sticking, you
can dash on the ceiling. This is a
tricky Armor. Handle it well!

| DR LIGHT: X... Ti donerò un nuovo
| potere. Ottieni i quattro programmi
| per completare l'armatura. Ora ti
| darò i dati degli Stivali Shadow.
| Premi il pulsante Salto mentre tieni
| premuto Su per saltare molto in alto
| ed aggrapparti al soffitto. Una volta
| fatto, potrai scattare lungo di esso.
| Abilità insolita. Usala saggiamente!

++ Elmo Shadow (Recycle Lab)

DR LIGHT: X, I'll give you an Armor
program. Collect four programs to
complete the Armor. Now I will
install a head program of the Shadow
Armor. This program will enable you
to swing the Saber faster by
analyzing it. Protect the earth from
the Nightmare!

| DR LIGHT: X, ti fornirò i dati per
| l'armatura. Ottienili tutti e quattro
| per completare l'armatura. Ora ti
| fornirò i dati per l'Elmo della
| Shadow Armor. Esso ti permetterà di
| attaccare più rapidamente con la
| Z-Saber. Proteggi la Terra dal
| Nightmare!

MISSIONE: AMAZON AREA

++ inizio della missione

ALIA: This is the Amazon Area. I can't
understand the situation there from
the Hunter Base. I wonder if the
Nightmare caused this jamming.

| ALIA: Questa è l'Amazon Area. Non sono
| in grado di capire da qui in che
| condizioni si trovi. Mi chiedo se sia
| il Nightmare a causare il disturbo.

++ durante la missione

ALIA: It appears to be a transport
Mechaniloid. It has a loading space
on its back.

| ALIA: Sembra essere un mezzo di
| trasporto. Sul dorso possiede una
| pedana dove posizionare il carico.

X: Alia! I got some unusual data
signal.

| X: Alia! Ho ricevo dei segnali molto
| strani.

ALIA: It must be the Nightmare! Stay
alert!

| ALIA: Deve essere il Nightmare! Stai
| attento!

There are many Reploids everywhere who need help. You should search all over for them. | Ovunque ci sono Reploid che hanno bisogno di aiuto. Dovresti cercare in ogni zona per trovarli.

The transport Mechaniloid can stand on the spiny trap. You can use it, X. Try to ride on it! | I veicoli possono muoversi lungo le spine. Puoi sfruttare la cosa, X. Prova a salirci a bordo!

X: Is this the Amazon Area? Something is different... What's happening? | X: Questa è l'Amazon Area? Mi sembra diversa... Cosa sta succedendo?

... [incontrando Nightmare Zero] ...

X: Who are you? I won't let anybody stop me. | X: Chi sei tu? Non permetterò a nessuno di fermarmi.

NIGHTMARE: It's me, X. Don't you recognize me? | NIGHTMARE: Sono io, X. Non mi riconosci?

X: ... I know. You are just a cheesy fake. What do you want? What's in your mind? | X: ... Lo so. Sei solo una brutta copia. Che cosa vuoi? Che cosa hai in mente?

NIGHTMARE: X. I've been looking for my hunters... To wipe out! Time to die! X! | NIGHTMARE: X. Sto cercando i miei Hunter... per eliminarli! È tempo di morire! X!

... [incontrando High Max] ...

MAX: I'm warning you. Do not get in the way of our important investigation. | MAX: Ti avverto. Non provare ad ostacolare la nostra importante investigazione.

X: What are you investigating? Why are you so deep in this deadly area? | X: Su cosa state investigando? Perché siete in una zona così pericolosa?

MAX: I won't waste anymore time. I'll delete you now! | MAX: Non perderò tempo ulteriore. Ti distruggerò adesso!

... [incontrando Dynamo] ...

X: Are you alive? Dynamo! | X: Dynamo, sei ancora vivo?

DYNAMO: You look well. You are so persistent. Before I was protected by Sigma, but now I will take control of my own life by making use of the Nightmare! | DYNAMO: Ti trovo bene. Sei così ostinato. Prima lavoravo per Sigma, ma ora prenderò il controllo della mia vita facendo buon uso del Nightmare!

X: Dynamo, don't waste my time. Leave here! | X: Dynamo, non farmi perdere tempo. Vattene!

DYNAMO: So it's simple. Give up the Nightmare Soul and go back! | DYNAMO: È molto facile. Dammi le Nightmare Soul e allontanati!

You are too strong. We'll meet again, X! | Sei troppo forte. Ci vedremo ancora, X!

++ nella stanza del boss

X: I got a strong data signal.
It should be...

X: Ho ricevuto un segnale molto
potente. Deve provenire...

ALIA: ...from an investigator.
The investigator here is Commander
Yammark. To be on the safe side,
be sure to set up the weapon.

ALIA: ...da un investigatore.
L'investigatore di questa zona è
Commander Yammark. Per essere sicuri,
prepara le tue armi.

X: All right. I'll do it.

X: D'accordo. Lo farò.

You're the Nightmare investigator,
Commander Yammark?

Commander Yammark, tu sei
l'investigatore del Nightmare?

YAMMARK: Yes! I'm in charge of the
Amazon area. Tell me! What is Zero up
to? You must know something.

YAMMARK: Sì! Sono il responsabile
dell'Amazon Area. Dimmi! Cosa sta
facendo Zero? Devi sapere qualcosa.

X: Zero has nothing to do this!
Stop accusing him!

X: Zero non c'entra niente! Smettetela
di accusarlo!

YAMMARK: I won't trust both the
Maverick Hunter and Reploid
researcher. I don't know what you're
thinking... I won't end up being
betrayed and deleted! I will delete
you first!

YAMMARK: Non mi fido nè dei Maverick
Hunter nè dei ricercatori Reploid...
Non cosa state complottando... ma non
vi permetterò di tradirmi e di
eliminarvi! Vi distruggerò io per
primo!

++ fine della missione

ALIA: You got the Yammar Option!
Dragonflies help you on offense and
defense. Commander Yammark.
An ex-investigator in the Amazon area.
He was a Reploid created for the
nature preservation project. He burnt
the forest by control disorder.
He wasn't accused of the incident.
But... Someone altered Yammark's
flying system... He crashed and died.
He was created by... my colleague...
Gate.

ALIA: Hai ottenuto lo Yammar Option!
Le libellule ti aiutano nell'attacco
e nella difesa. Commander Yammark.
L'ex investigatore dell'Amazon Area.
Era un Reploid realizzato per
preservare la natura. A causa di un
disordine di personalità, bruciò una
foresta. Lui non venne accusato
dell'incidente ma.. qualcuno manomise
il suo sistema di volo... lui si
schiantò e morì. Era stato realizzato
dal... mio collega... Gate.

++ avendo raccolto le Nightmare Soul

ALIA: You've found a mysterious item.
It's related to the Nightmare. Let's
call it the Nightmare Soul. Collect
the Souls to increase ranking. As
your Hunter Ranking increases, you'll
be able to equip Parts. The higher
your ranking, the more Parts you can
equip. When you achieve the GA rank,
you will be able to equip the Limited
Parts. Unlike the other Parts, the
Limited Parts should be equipped at
the Weapon Select screen. Don't
forget that you can use it one time
only.

ALIA: Hai trovato un oggetto
misterioso, legato al Nightmare. La
chiameremo Nightmare Soul. Raccogli
le Soul per aumentare la valutazione.
Man mano che essa cresce, sarai in
grado di equipaggiare Accessori. Più
sarà alta, più Accessori potrai
indossare. Raggiunta la valutazione
GA, potrai usare gli Accessori
Speciali. Rispetto agli altri, essi
possono essere equipaggiati solo
dalla Schermata Armi. Non dimenticare
però che potrai usarli solo una
volta.

[dopo aver sconfitto il primo Maverick]

ISOC: I have a report. An investigator was already...		ISOC: C'è una novità. Un investigatore è stato...
GATE: ... Destroyed by that Maverick Hunter. I know. It's shameful they can't beat that mysterious old robot... Isoc! Keep an eye on that Hunter for a while.		GATE: ... Distrutto da quel Maverick Hunter. Lo so. È vergognoso che loro non riescano a sconfiggere quel robot vecchio e misterioso... Isoc! Tieni d'occhio quel Maverick per un po'.
ISOC: Yes, sir!		ISOC: Ricevuto.
GATE: Oh, how is the experiment going?		GATE: Oh, come procede l'esperimento?
ISOC: Everything is going great and the effect is brilliant. We achieved 99.98% success rate by now. This is an amazing invention. But, if you use High Max, in just minutes you can control all Reploids on Earth. Even the Maverick Hunter was no match.		ISOC: Tutto sta andando magnificamente ed i risultati sono notevoli. Abbiamo ottenuto un successo nel 99.98% dei casi. È un'invenzione fantastica. Usando High Max, in poco tempo potrai controllare tutti i Reploid della Terra, compresi i Maverick Hunter.
GATE: No. Continue the experiment for now. I want you to keep gathering data.		GATE: No. Per ora continua a fare esperimento. È necessario che tu raccolga i dati.
ISOC: Yes, sir.		ISOC: D'accordo.
GATE: By the way, have you found what you're looking for? I guess it doesn't exist in this world...		GATE: Comunque, hai trovato cosa stavi cercando? Penso che non esista a questo mondo...
ISOC: Oh, no. It does. I've seen him... Besides, he isn't some low Reploid that would die in such a trivial battle.		ISOC: Oh, no. Esiste. L'ho visto... Non è certo un Reploid tanto debole da morire in una battaglia di così poco conto.
GATE: I'll admit he's as persistent as X. Alive or not, there are many options.		GATE: Ammetterò che lui possa essere ostinato come X allora. Ma, vivo o morto, ci sono altre opzioni.
ISOC: I'll find out for sure.		ISOC: Lo troverò di sicuro.
GATE: Hmm. It doesn't matter to me. You are on your own. I don't need the "body of Zero"... Anyway, just do the work and keep an eye on X.		GATE: Hmm. La cosa non mi interessa. Fà come credi. Non ho bisogno del "corpo di Zero"... Ad ogni modo, fai il tuo lavoro e tieni d'occhio X.
ISOC: Yes, sir.		ISOC: Ricevuto.

++ inizio della missione

ALIA: You are now in the Central Museum. Its appearance has completely changed.	ALIA: Ora ti trovi nel Central Museum. Tuttavia il suo aspetto sembra del tutto diverso.
X: It's dead quiet. I wonder what kind of Nightmare awaits me...	X: C'è un silenzio irreale. Mi chiedo che tipo di Nightmare mi attenda...
ALIA: Let's move on.	ALIA: Proseguiamo.

++ durante la missione

X: What's this? A totem pole?	X: Che cos'è questo? Un totem?
ALIA: I can't detect any sign of a totem pole... It must be the work of the Nightmare! Be careful!	ALIA: Non rilevo alcun segnale di un totem... Deve essere opera del Nightmare! Stai attento!
X: Oh, no. What's this place? Alia! Hm? Alia!! ...I'm out of the transmission range? Where am I anyway!?	X: Oh, no. Che posto è? Alia! Hm? Alia!! ...Mi troverò oltre la portata del comunicatore? Dove mi trovo?!
Doh... Wh... What happened!? Alia! Am I out of the transmission range? What is happening here?!	Doh... Co... Cosa è successo?! Alia! Mi trovo oltre la portata del comunicatore? Cosa sta succedendo?!
Oh? What's this place? Alia, can you analyze where I am? Alia... Alia? Alia! The communications are out...	Oh? Che posto è? Alia, puoi capire dove mi trovo? Alia... Alia? Alia! La comunicazione è interrotta...
The virtual area, again. Still... What was the purpose in the Nightmares transforming the Museum to something so different?	Di nuovo un'area virtuale. Ancora... Mi chiedo quale sia lo scopo del Nightmare nel trasformare il Museum in qualcosa di così diverso.
I've reached an open area, but there are lots of strong enemies. I guess nothing is easy...	Ho raggiunto un'area estesa ma ci sono molti nemici potenti. Temo che nulla sia semplice...
I have been transferred again? How far is it?	Sono stato teletrasportato di nuovo? E dove?
Where am I now? It's probably better to move than think right now...	Dove mi trovo? Sarà meglio muoversi anzichè rimanere a pensarci...
Huh? What is this place? Alia? What just happened?	Huh? Che posto è? Alia? Cosa è appena successo?

... [incontrando Nightmare Zero] ...

X: Who are you?	X: Chi sei?
NIGHTMARE: X, it's me. Don't you recognize me? I was damaged so badly by the Nightmare that the color of my body has been changed...	NIGHTMARE: X, sono io. Non mi riconosci? Sono stato danneggiato così tanto dal Nightmare che il mio colore è cambiato...
X: Stop it! You can't fool me!	X: Piantala! Non puoi ingannarmi!

NIGHTMARE: You have become so insane | NIGHTMARE: Sei diventato così folle da
that you can't even recognize me? | non riuscire più a riconoscermi?
That means that you have become a | Questo vuol dire che sei diventato un
Maverick... As a Maverick Hunter and | Maverick... Come Maverick Hunter e
your friend, I'll retire you, myself! | tuo amico, ti distruggerò io stesso!

... [incontrando High Max] ...

MAX: What made you come here? | MAX: Perché ti trovi qui?
|
X: I came here to stop the Nightmare | X: Sono venuto per fermare il fenomeno
Phenomena! They must be your doings... | del Nightmare! Deve essere opera tua.
|
MAX: You are very persistent. I'll | MAX: Sei davvero ostinato. Mi
make sure I destroy you! | assicurerò di distruggerti!

... [incontrando Dynamo] ...

X: Dynamo! What are you doing here? | X: Dynamo! Cosa ci fai tu qui?
|
DYNAMO: I came here for the Nightmares. | DYNAMO: Sono qui per il Nightmare.
I'm attuned to the fashions of the | Sai, sto seguendo la moda del
time, you know... | momento...
|
X: Stay away from the Nightmares! | X: Stai lontano dal Nightmare.
It's too dangerous! | È troppo pericoloso!
|
DYNAMO: That's why they are worth | DYNAMO: Ecco perché vale la pena di
checking! The Nightmare Souls are | controllare. Le Nightmare Soul sono
MINE! | MIE!
|
Hmm... I'm not strong enough... Until | Hmm... Non sono abbastanza forte...
next time, X! | Ci rivedremo, X!

++ nella stanza del boss

ALIA: It's been a long mission, X. You | ALIA: È stata una lunga missione, X.
must be tired. The investigator sent | Devi essere stanco. L'investigatore
to this area is Ground Scaravich. | inviato in questa area è Ground
Stay alert! | Scaravich. Stai attento!
|
X: Ground Scaravich! You must be the | X: Ground Scaravich! Devi essere tu il
burglar of ruins! What are you doing | ladro di rovine! Che cosa stai
here? | facendo qui?
|
SCARAVICH: Well, well, well... What | SCARAVICH: Bene, bene, bene... Cosa
have we here... Why, it's Officer X. | abbiamo qui... Perché?? È l'ufficiale
This is horrible! Why do I have to | X. Terribile! Perché devo incontrare
face someone like you here?! | qui uno come te?!
|
X: Be a smart Replloid and give me the | X: Fai il bravo Replloid e dammi tutte
information on the Nightmares. | le informazioni sul Nightmare.
|
SCARAVICH: I'd rather just see what | SCARAVICH: Invece mi piacerebbe vedere
DNA data you have! | i dati del DNA che possiedi!

++ fine della missione

ALIA: You got Ground Dash! | ALIA: Hai ricevuto il Ground Dash!
Crush certain types of rocks with | Con esso puoi distruggere alcuni tipi

this. You got the Sentsuizan! Press		dirocce. Hai ottenuto il Sentsuizan!
Attack + Down buttons in the air.		Premi Giù + Attacco mentre sei in
Ground Scaravich. An ex-treasure		aria. Ground Scaravich, ex cacciatore
hunter. He was devoted to the		di tesori. Si era dedicato alla
research on an ancient site. He also		ricerca nelle antiche rovine inoltre
had lots of research data on ancient		possedeva molti dati sugli antichi
robots. Gate took care of Scaravich		robot. Gate si prese cura di
in exchange for the ancient data.		Scaravich in cambio dei suoi dati e
Gate improved his knowledge from him.		perciò migliorò le sue conoscenze.
Then Gate had him go to a forbidden		In seguito Gate lo inviò in un'area
area. It was the place you were both		proibita. Era il posto dove anche tu
discovered. I saw Scaravich enter the		venisti ritrovato. Vidi Scaravich
place... I felt bad, but I disposed		entrare là... Mi spiace dirlo, ma fui
him. Gate didn't seem to care...		io a sbarazzarmene, a Gate non
I didn't want to remember this...		importava. Non voglio ricordarlo...

MISSIONE: INAMI TEMPLE

++ inizio della missione

ALIA: You are in Inami Temple. It's an		ALIA: Ti trovi nell'Inami Temple. È un
important cultural asset.		importante bene culturale.
X: But it has been devastated by the		X: Ma è stato devastato dalla caduta
collision of the colony!		della colonia!
ALIA: Don't think about that now, just		ALIA: Ora non ci pensare e concentrati
concentrate on the Nightmares...		solamente sul Nightmare...
X: Right. We must eliminate the		X: Giusto. Dobbiamo eliminare il
Nightmares!		Nightmare!

++ durante la missione

X: What? It's raining! But it's not		X: Cosa? Sta piovendo! Non è semplice
just normal rain, it's... Acid Rain!		pioggia, è... pioggia acida!
ALIA: It is cloudy in that area, but		ALIA: Ci sono nuvole in quella zona ma
I can't detect any rain there. It has		non rilevo alcuna pioggia. Deve
to be the work of the Nightmare!		essere opera del Nightmare? Qual è la
What's your condition?		tua condizione?
X: A bit damaged, but still functional.		X: Qualche danno ma ancora operativo.
However, it's strange that I've been		Comunque, è strano che mi sia
recovering while I'm on this machine.		ricaricato con quel macchinario.
ALIA: I can't guarantee your safety,		ALIA: Non posso garantire la tua
but it's better to use them if they		sicurezza ma è meglio usarli se sono
are helpful... But I'm worried about		così utili... Però sono preoccupata
the rain... Is there any way to stop		per la pioggia... C'è un modo per
the Nightmare rain?		fermare la pioggia del Nightmare?
X: Hmm? This weather analyzer seems to		X: Hmm? Questa centralina meteo sembra
be out of control! What's worse is		essere fuori controllo! Il peggio è
that the four cores have been		che i quattro nuclei hanno generato
creating the barrier. I have to		una barriera. Devo distruggere questi
destroy these scattered cores!		nuclei sparpagliati!

ALIA: Watch out for the damage caused by the Nightmare rain! Be careful.		ALIA: Attento ai danni causati dalla pioggia del Nightmare! Sii prudente.
It has stopped raining, but you still have to...		Ha smesso di piovere, ma devi ancora occuparti di...
X: Yes. I still have to cope with more Nightmare rain later... Oh no! That means other Reploids are in danger! I'm coming to the scene, Alia!		X: Sì. Dopo dovrò affrontare ancora la pioggia del Nightmare... Oh no! Ciò vuol dire che i Reploid sono in pericolo! Mi sto muovendo, Alia!
ALIA: A low passage... It's too narrow to walk into, but maybe there's another way...		ALIA: Uno stretto passaggio... Non lo puoi attraversare, ma forse c'è un'altra strada...
X: This isn't the same area...		X: Questa non è la stessa area...

••• [incontrando Nightmare Zero] •••

NIGHTMARE: WHERE IS ZERO? WHERE IS MY ZERO!?		NIGHTMARE: DOVE SI TROVA ZERO? DOVE SI TROVA IL MIO ZERO?
X: Is he going crazy? Who is he anyway?		X: Sta impazzendo? Ma lui chi è?
NIGHTMARE: DESTROY... DESTROY... DESTROY YOU!		NIGHTMARE: DISTRUGGERE.. DISTRUGGERE.. TI DISTRUGGERÒ!

••• [incontrando High Max] •••

MAX: I have no interest in an incompetent Maverick Hunter.		MAX: Non mi interessa un Maverick Hunter incompetente.
X: Withdraw all the Nightmares and the investigators!		X: Ritira tutti i Nightmare e gli investigatori!
MAX: Let's not talk about, let's fight about it!		MAX: Non parliamo di questo, combattiamo piuttosto!

••• [incontrando Dynamo] •••

DYNAMO: How are you doing?		DYNAMO: Come va?
X: Dynamo! Hurry and get out of here! You are good at running away, aren't you.		X: Dynamo! Muoviti e scappa da qui! Tu sei molto bravo a scappare, non è vero?
DYNAMO: Very clever, but I am here for the Nightmares. I've been gathering them, thinking that I might be able to enhance my powers... So, will you do me a favor? Give me all the DNA Souls you have gathered!		DYNAMO: Mossa astuta, ma sono qui per i Nightmare. Li sto raccogliendo e penso che potrebbero aumentare i miei poteri... Perciò, mi faresti un favore? Consegnami tutte le Nightmare Soul in tuo possesso!
Oh, give me a break...		Oh, lasciamo perdere...

++ nella stanza del boss

ALIA: The investigator sent to this area is Rainy Turtloid. There are many dangers already present here, so		ALIA: L'investigatore mandato in questa area è Rainy Turtloid. Ci sono già molti pericoli presenti qui
---	--	--

stay alert! | perciò fà attenzione!
|
X: Rainy Turtloid! You must be one of | X: Rainy Turtloid! Devi essere uno
the investigators of the Nightmares. | degli investigatori del Nightmare.
|
TURTLOID: I've heard a lot about you. | TURTLOID: Ho sentito molto parlare di
You have my respect. | te. Hai il mio rispetto.
|
X: Huh? Respect? Then will you stop | X: Uh? Rispetto? Quindi fermeresti per
the Nightmare phenomena for me? | me il fenomeno del Nightmare?
|
TURTLOID: Nightmare... It is the only | TURTLOID: Il Nightmare... È l'unica
thing that can save the future of the | cosa che può salvare il futuro dei
Reploids... | Reploid...
|
X: What are you talking about! They | X: Di cosa stai parlando?! Loro ci
have hurt us all... | stanno danneggiando tutti quanti...
|
TURTLOID: It is my duty to believe my | TURTLOID: È mio dovere credere nel mio
master... My master was punished | padrone... Lui venne punito per colpa
because of me... And yet, he let me | mia... e nonostante questo mi tenne
live. That is why... I'll do what | in vita. Ecco perchè... farò ciò che
I have to do, even it means my life... | devo, anche a costo della vita...
|
X: Turtloid! I know you can understand. | X: Turtloid! So che puoi capirmi. Sai
You know what you should do right now. | cosa dovresti fare adesso.
|
TURTLOID: X, I understand what you | TURTLOID: X, capisco cosa vuoi dire ma
mean, but it's my duty. It's also my | è mio dovere farlo. Così come è mio
duty to eliminate anything that | dovere eliminare chiunque ostacoli il
disturbs my master... X, my life is | mio padrone... X, la mia vita è nelle
yours! | tue mani!
|
X: No! I don't want to fight you! | X: No! Non voglio combatterti!

++ fine della missione

ALIA: You got the Meteor Rain! Fires | ALIA: Hai ottenuto il Meteor Rain!
the Meteor Rain upward. You got the | Spara una sfera verso l'alto. Hai
Ensuizan! Press Weapon + Down buttons. | ricevuto l'Ensuizan! Premi Attacco +
Rainy Turtloid. Ex-investigator of | Giù. Rainy Turtloid, ex investigatore
the water-purity improvement team. | del gruppo di purificazione aquatica.
He had tortoiseshell shield to | Con il suo scudo di tartaruga poteva
counter the strong acid rain. Thanks | proteggersi dalla pioggia acida.
to him, we can explore areas that | Grazie a lui abbiamo potuto esplorare
have a pollution level A. But his | aree estremamente inquinate. Ma la
high defense ability was regarded as | sua capacità difensiva venne ritenuta
too dangerous. Requests to weaken | troppo pericolosa e molti chiesero di
Turtloid ran high. Gate opposed this | ridurla. Gate si oppose a questo e
and was punished. Turtloid was so | venne punito. Turtloid era così leale
loyal to Gate... In the end, he died | nei confronti di Gate... E alla fine
to save Gate. | morì per salvare Gate.

MISSIONE: RECYCLE LAB

++ inizio della missione

ALIA: This is the Recycle Laboratory. | ALIA: Questo è il Recycle Laboratory.

Parts of disposed Mavericks are recycled here. All operations should be stopped now. How are things going?		I resti dei Maverick distrutti sono riciclati qui. Ma non dovrebbe essere in funzione. Com'è possibile?
X: The belt conveyor is stopped but a large compressor is working.		X: Il nastro trasportatore non è attivo, ma il compattatore funziona.
ALIA: It must be the work of the Nightmare. There is no signal. Be careful not to get caught in the compressor.		ALIA: Deve essere opera del Nightmare. Non rilevo alcun segnale. Stai attento a non venire schiacciato dal compattatore.
++ durante la missione		
X: I found the Ride Armor... Can I get by the compressor with this?		X: Ho trovato una Ride Armor... Posso superare il compattatore con questa?
ALIA: You should be fine, but be careful.		ALIA: Dovresti essere al sicuro ma fa attenzione.
X: I'll try not to get scrapped!		X: Cercherò di non farmi distruggere!
ALIA: X! Piles of junk narrows the path. You will be gone if you get squished by the compressor.		ALIA: X! Ci sono cumuli di rottami sul percorso. Perderesti la vita restando schiacciato dal compattatore.
X: I know. I'll be careful!		X: Lo so. Starò attento!
... What happened? Where am I now?		... Cosa è successo? Dove mi trovo?
X: Now belt conveyors are also moving!		X: I nastri trasportatori funzionano!
ALIA: The Nightmare should be doing this, but I can't see any changes here. We don't know what will happen. Stay alert!		ALIA: Dovrebbe essere opera del Nightmare ma non rilevo alcun cambiamento. Non sappiamo che cosa succederà. Stai allerta!
Wait! You can't jump across spiny area. What can we do?		Aspetta! Non puoi superare le aree con le spine. Cosa possiamo fare?

••• [incontrando Nightmare Zero] •••

X: Who created you? What for? Answer me!		X: Chi ti ha creato? Per quale scopo? Rispondi!
NIGHTMARE: I AM ZERO...		NIGHTMARE: IO SONO ZERO...
X: ...You can't talk normally?		X: ...Non sai parlare normalmente?
NIGHTMARE: BLUE... LIGHT... KILL... KILL!		NIGHTMARE: UCCIDERE... UCCIDERE... LA LUCE... BLU...

••• [incontrando High Max] •••

MAX: You again... Haven't you learned yet? You stand no chance of winning...		MAX: Sei di nuovo tu... Non hai ancora imparato? Non puoi vincere...
X: I won't yield to evil!		X: Non mi piegherò al male!
MAX: ... Silence. I will delete you.		MAX: ... Silenzio! Ti distruggerò!

••• [incontrando Dynamo] •••

DYNAMO: Long time no see! | DYNAMO: È da tempo che non ci vediamo!
|
X: Dynamo! Why are you here!?! | X: Dynamo! Perché sei qui?
|
DYNAMO: Nightmare Souls. They're very | DYNAMO: Per le Nightmare Soul. Sono
good... I will get the Souls that you | molto utili... Mi impadronirò delle
collected! | Soul che possiedi!
|
I still can't win! Bye, X! | Continuo a non vincere! Addio, X!

++ nella stanza del boss

X: I got a strange energy signal! | X: Ricevo uno strano segnale! Deve
It must be an investigator. | trattarsi di un investigatore.
|
ALIA: The investigator here is Metal | ALIA: Stai attento. L'investigatore
Shark Player. Stay on guard! | mandato qui è Metal Shark Player.
|
X: You! What are you up to? Instead of | X: Tu! Cosa stai facendo? Al posto di
investigating the Nightmare, you are | investigare sul Nightmare, lo hai
manipulating it! It's strange that | manipolato! È strano che tu non sia
you are not affected by the Nightmare. | affetto dal Nightmare.
|
SHARK: Heh heh heh. You have excellent | SHARK: Heh heh heh. Possiede un DNA
DNA, don't you? I'd like to analyze | eccellente, lo sai? Mi piacerebbe
your DNA once. | poterlo analizzare.
|
X: You must be Metal Shark Player. | X: Tu devi essere Metal Shark Player.
Right? | Giusto?
|
SHARK: It doesn't matter! I'll get | SHARK: Non importa! Mi impossesserò
your DNA! | del tuo DNA!

++ fine della missione

ALIA: You got the Metal Anchor! | ALIA: Hai ottenuto il Metal Anchor!
A bounding weapon used on the ground. | Un'arma che rimbalza sul terreno. Hai
You got the Rakukojin! Press Attack + | ottenuto il Rakukojin! Premi Attacco
Down buttons in the air. Metal Shark | + Giù mentre sei in aria. Metal Shark
Player. An ex-investigator of Recycle | Player, ex investigatore assegnato al
team. He studied recycling in order | riciclo. Si occupava di riciclare i
to create a new Reploid from Parts of | Maverick distrutti per realizzare
disposed Mavericks. His most | nuovi Reploid. Il suo lavoro più
important work was to analyze and | importante è stato l'analisi ed il
control DNA data of the Mavericks. | controllo del DNA dei Maverick. La
His analysis ability was so great, | sua capacità era così grande che
that he succeeded in resurrecting | riuscì a riportare in vita i Maverick
dead Mavericks. Since DNA | deceduti. Poiché la resurrezione del
resurrection is explicitly prohibited, | DNA è severamente proibita, la legge
the law instantly dealt with him. | si occupò subito di lui. Anche Gate
Gate was also interested in DNA | era interessato alla resurrezione del
resurrection, so he encouraged him to | DNA, perciò lo incoraggiò nel suo
collect the DNA data instead of | lavoro anziché fermarlo. Metal Shark
stopping him. Metal Shark would have | avrebbe continuato la sua opera per
continued if Gate had stopped him. | ordine di Gate.

++ inizio della missione

ALIA: This is the Magma Area. A dangerous area to investigate is the Hot Spot that spews magmas.	ALIA: Questa è la Magma Area. Una zona pericolosa da controllare è quella dove sono presenti i geyser di lava.
X: I've never seen this color of hot magma. Is this the Nightmare?	X: Non ho mai visto un magma di questo colore? Sarà opera del Nightmare?
ALIA: Although I can't confirm it due to the jamming, it must be the Nightmare. I have never heard of magmas that were that color. Stay alert!	ALIA: Anche se non posso confermarlo per via dei disturbi, deve essere opera del Nightmare. Non ho mai sentito che il magma possa essere di quel colore. Stai attento!

++ durante la missione

X: I found a giant Mechaniloid ahead! I think its weak point is the green core.	X: Ho trovato un enorme macchinario qui! Penso che il suo punto debole sia il nucleo verde.
ALIA: Mechaniloid? There is no data signal.	ALIA: Un macchinario? Non rilevo alcun segnale.
X: Is this the Nightmare? Who created this? What for?	X: Questo è il Nightmare? Chi lo ha realizzato? Per quale scopo?
Where am I? Alia...? I can't contact..	Dove mi trovo? Alia...? Non funziona..
X: Alia, this area is very hot! What's up?	X: Alia, questa zona è molto calda! Cosa sta succedendo?
ALIA: If I remember right, it is Hot Spot! But I can't confirm temperature changes from the Hunter Base.	ALIA: Se ricordo bene, ti trovi presso i geyser! Ma non posso confermare i cambiamenti di temperatura da qui.
X: Look like I'm in very bad place... Is this also the Nightmare?	X: Sembra che io mi trovi in un posto molto brutto... Colpa del Nightmare?
ALIA: This is also a Hot Spot! Watch out!	ALIA: Anche questo è un geyser! Stai attento!
X: There are more fields of magma. It's getting hotter! I should be careful not to fall.	X: C'è magma ovunque. Sta diventando sempre più caldo! Devo stare attento a non caderci dentro.

••• [incontrando Nightmare Zero] •••

X: Hey you! Quit fooling around!	X: Ehi, tu! Smettila di vagabondare!
NIGHTMARE: I'm not fooling around... The fake me appeared. I don't know what's happening.	NIGHTMARE: Non sto vagabondando... È apparso un falso me. Non so che cosa stia succedendo.
X: Shut up! I will not forgive you. Never!	X: Silenzio! Io non ti perdonerò mai!

NIGHTMARE: Don't you know who I am? | NIGHTMARE: Non sai chi sono io?
..... ..Fine. You will be dead |Bene. Morirai comunque.
anyway. Heh heh heh, die! X!! | Heh heh heh, muori! X!!

... [incontrando High Max] ...

MAX: You have no need to be here. | MAX: Vattene. Non c'è bisogno che tu
Leave. | stia qui.
|
X: Why are you with the Nightmare? | X: Perché ti trovi con il Nightmare?
Stop it! | Fermati!
|
MAX: That's what I'm supposed to say. | MAX: È proprio quello che volevo dire
Leave, Maverick! | io. Sparisci, Maverick!

... [incontrando Dynamo] ...

X: Dynamo! You again! | X: Dynamo! Di nuovo tu!
|
DYNAMO: You look very busy all the | DYNAMO: Vedo che sei sempre molto
time. I'm interested in the Nightmare | occupato. Io mi sono interessato al
and its investigation. | Nightmare ed alle indagini su di lui.
|
X: It's dangerous! Stop it! Please do | X: È pericoloso! Fermati! Ti chiedo di
not get in my way! | non ostacolarmi!
|
DYNAMO: OK, OK. You always get mad. | DYNAMO: Ok, Ok. Ti arrabbi sempre.
But... I want many Souls... Even | Ma... io voglio molte Soul...
yours! | comprese le tue!
|
I can't beat you. Until next time! | Non riesco a batterti. Alla prossima!

++ nella stanza del boss

X: The further I go, the hotter it | X: Più avanzo, più diventa caldo.
gets. The investigator must be this | L'investigatore deve trovarsi nelle
way. | vicinanze.
|
ALIA: The investigator for this area | ALIA: L'investigatore di questa area è
is Blaze Heatnix. Prepare yourself, | Blaze Heatnix. In ogni caso,
just in case. | preparati ad affrontarlo.
|
HEATNIX: Welcome! I've been waiting | HEATNIX: Benvenuto! Ti stavo
for you! You are strong compared to | aspettando! Sei più forte degli
the others. I was bored because there | altri. Mi ero annoiato perchè non era
is no strong Replod left on the | rimasto nessun potente Replod da
ground. Although I was not ordered to | affrontare. Nonostante mi fosse stato
kill, it's too hard, isn't it? Hee | ordinato di non uccidere, non ho
hee hee. | resistito. Hee hee hee.
|
X: You must be Blaze Heatnix... | X: Tu devi essere Blaze Heatnix...
|
HEATNIX: Brainwashing Replods is lame. | HEATNIX: Plagiare i Replod è noioso.
Don't you think so? Let's fight to | Non è vero? Combattiamo e vediamo chi
see who's the strongest! | è il più forte!

++ fine della missione

ALIA: You got Magma Blade! Fires a | ALIA: Hai ricevuto il Magma Blade!
wide-range blade from Saber. You got | Puoi scagliare fiammate con la Saber.

Shoenzan! Press Attack button while		Hai ottenuto lo Shoenzan! Premi
holding Up! Blaze Heatnix. An		Attacco mentre spingi Su! Blaze
ex-investigator for the Hot Spot. His		Heatnix, ex investigatore dei geyser.
ability is far beyond the others. He		La sua abilità era incomparabile.
could research any dangerous area.		Poteva controllare qualsiasi zona
All others who fell behind were		pericolosa. Tutti quelli lasciati
killed... Gate, who created Heatnix,		indietro venivano uccisi... Gate, il
improved his powers and strengths. In		suo creatore, aumentò il suo potere.
order to prevent any more victims,		Per evitare ulteriori morti, Heatnix
Heatnix was disposed deep underground.		venne rinchiuso nel sottosuolo.

MISSIONE: NORTH POLE AREA

++ inizio della missione

ALIA: This is the North Pole area. How		ALIA: Questa è la North Pole Area.
is the situation over there?		Com'è la situazione là?

X: Everything's frozen, and slippery...		X: È tutto ghiacciato e scivoloso...
---	--	--------------------------------------

ALIA: A High Jump Part will be help.		ALIA: Poter saltare alto aiuterebbe.
--------------------------------------	--	--------------------------------------

X: I gotta go!		X: Devo andare!
----------------	--	-----------------

++ durante la missione

ALIA: It's hard due to the slippery		ALIA: È difficile avanzare per via
surfaces. Utilize the evacuation spot		delle superfici scivolose. Usa bene i
wisely as you go through the area.		rifugi situati lungo il percorso.

The land is corrupted and there are		Il terreno è danneggiato e ci sono
many holes everywhere. If you are		precipizi ovunque. Se rischi di
about to slip and fall, jump directly		scivolare e cadere, salta subito in
above! If you try to turn back, you		avanti! Provando a tornare indietro,
will slip. You had better stop by		scivoleresti. Sarebbe meglio saltare
jumping.		per fermarsi.

X: Was I thrown off course? Alia! Tell		X: Sono fuori strada? Alia! Dimmi dove
me where I am... ...The communication		mi trovo... ...Le comunicazioni non
is out?		funzionano?

ALIA: Although we can't see the		ALIA: Anche se non riusciamo a vedere
Nightmare of the ice from the Hunter		il Nightmare dalla Base degli Hunter,
Base, I wonder if there is a way		mi chiedo se non ci sia un modo per
I can take advantage of this		sfruttare a nostro vantaggio questa
situation?		situazione.

... [incontrando Nightmare Zero] ...

X: Stop this ridiculous game! You're		X: Smettila con questo gioco assurdo!
crazy!		Sei pazzo!

NIGHTMARE: WHERE IS ZERO? WHERE IS HE		NIGHTMARE: DOVE SI TROVA ZERO? DOVE SI
HIDING? A BLUE ROBOT. ENEMY OF ZERO...		NASCONDE? UN ROBOT BLU. NEMICO DI
KILL YOU!!		ZERO... TI UCCIDERÒ!!

... [incontrando High Max] ...

MAX: You again? You will never beat me. | MAX: Ancora tu? Non mi batterai mai.
|
X: Do not involve innocent Reploids! | X: Non coinvolgere Reploid innocenti.
|
MAX: ...You're annoying. I will delete | MAX: ...Sei una seccatura. Ora ti
you. | distruggerò.

... [incontrando Dynamo] ...

DYNAMO: Have you solved the mystery of | DYNAMO: Hai risolto il mistero del
the Nightmare? | Nightmare?
|
X: Dynamo! This is not your business! | X: Non sono affari tuoi, Dynamo!
|
DYNAMO: The Nightmare Soul is nice DNA. | DYNAMO: La Nightmare Soul è una cosa
I want to power-up with it. So I will | utile. Voglio potenziarmi con essa.
take the Souls you collected! | Prenderò le Soul in tuo possesso.
|
Drat. You're too serious. Later, X! | Sei troppo serio. Ci rivedremo, X!

++ nella stanza del boss

X: I got a strong signal! This must be | X: Ricevo un forte segnale! Deve
an investigator. | essere un investigatore.
|
ALIA: The investigator in this area is | ALIA: L'investigatore di questa area è
Blizzard Wolfang. Set up your weapons | Blizzard Wolfang. Prepara le tue armi
in case you need to fight... .. | in caso di necessità... ..
X... Actually I... | X... A dire il vero, io...
|
X: Um? What's up? | X: Uh? Cosa c'è?
|
ALIA: No. Be careful! Er, Wolfang was.. | ALIA: Nulla. Attento! Wolfang era...
|
X: You know something about Wolfang? | X: Conosci qualcosa di Wolfang?
|
ALIA: No, nothing... Good luck, X. | ALIA: No, nulla... Buona fortuna, X.
|
X: Are you the Nightmare investigator, | X: Blizzard Wolfang, sei tu
Blizzard Wolfang? | l'investigatore del Nightmare?
|
WOLFANG: Yes. I came back for this | WOLFANG: Sì. Sono tornato per questa
important mission. An error cost me | missione importante. Un errore causò
my men and problems for Gate. To add | la morte dei miei uomini e problemi a
to that disgrace, Reploid Researchers | Gate. In aggiunta, i ricercatori
trapped me and... Nevermind. What's | Reploid mi imprigionarono e... Lascia
done is done... This is my mission. | perdere. Ciò che è fatto, è fatto...
I'm sorry but I will delete you! | Questa è la mia missione. Mi spiace
Maverick Hunter! | ma ti eliminerò, Maverick Hunter!

++ fine della missione

ALIA: You got the Ice Burst! Fires ice | ALIA: Hai ottenuto l'Ice Burst! Spara
blocks you can step on. You got | blocchi di ghiaccio su cui puoi
Hyoroga! Press Jump button while | camminare. Hai ottenuto lo Hyoroga!
holding Up! Blizzard Wolfang. An | Salta mentre tieni premuto Su!
ex-investigator of the North Pole | Blizzard Wolfang, l'ex investigatore
area. One day, his team members were | della North Pole Area. Un giorno i
attacked by Mavericks. Although | suoi compagni furono assaliti dai
Wolfang was able to defeat the | Maverick. Wolfang riuscì ad ucciderli

Mavericks, his team members were | mai suoi compagni persero tutti la
annihilated... Researchers who oppose | vita... I ricercatori ostili a Gate
Gate schemed to dispose of Wolfgang | approfittarono della situazione per
and took advantage of the incident... | sbarazzarsi di Wolfgang... Facendolo
They made it look like an accident, | sembrare un incidente, scagliarono
Wolfgang was thrown into the cold sea..| Wolfgang nel mare gelido... Sono stata
... I did it! But I was deceived into | io! Ma venni ingannata e coinvolta in
doing it... | tutto questo...

MISSIONE: LASER INSTITUTE

++ inizio della missione

ALIA: You are in the Laser Institute. | ALIA: Ti trovi nel Laser Institute.
It's one of the most mysterious | Si tratta di uno dei posti più
places in the world. Umm... Since | misteriosi del mondo. Umm... Poichè
this institute does not officially | questo istituto ufficialmente non
exist, we don't have much data on it. | esiste, non ne abbiamo molti dati.

X: But it is obvious that this | X: Ma è ovvio che questa struttura sia
facility is infected by the Nightmare, | stata infettata dal Nightmare perciò
so I'll check it out. | andrò a controllarla.

++ durante la missione

X: Huh? They are levitating. But why? | X: Heh? Stanno levitando. Ma perchè?

ALIA: I've never encountered this kind | ALIA: Non ho mai affrontato una simile
of situation, but maybe you can use | situazione ma forse potrai risolverla
your weapons. | con le armi.

X: There are laser units... and the | X: Ci sono unità laser... e specchi
light reflectors... The reflectors | riflettenti... Gli specchi sembrano
seem to be inflecting the laser. | riflettere il laser.

ALIA: I've witnessed an experiment of | ALIA: In passato ho assistito ad un
the device that inflects the laser | esperimento dove facevano riflettere
before. In that experiment, you could | i laser. In quell'esperimento potevi
turn the devices. I'm not sure if | ruotare gli specchi. Non so se questi
those devices are same ones though, | dispositivi sono simili perchè da qui
because they are not visible from | non sono in grado di vederli. Di una
here. But one thing I'm sure is that | cosa sono sicura però: è un fenomeno
they are Nightmare phenomena. | causato dal Nightmare.

X: I'll try to utilize the laser and | X: Proverò ad utilizzare i laser e
see what happens. | vedrò cosa succederà.

ALIA: Turning the light reflectors to | ALIA: Ruotare gli specchi riflettenti
make the laser change directions... | per modificare la direzione dei
It's like a puzzle game. | laser... Sembra un puzzle.

X: It is. What a painstaking Nightmare | X: Lo è. Il fenomeno del Nightmare è
phenomenon! | davvero una seccatura!

I feel a little wind coming from | Avverto uno spiffero provenire dalle
somewhere near... | vicinanze...

What is this place? What am | Che posto è questo? Cosa dovrei fare

I supposed to do next? | adesso?

... [incontrando Nightmare Zero] ...

X: I've found you at last! | X: Alla fine ti ho trovato!
|
NIGHTMARE: Let's fight together to | NIGHTMARE: Combattiamo assieme per
retire the Mavericks, just like we | distruggere i Maverick, come ai
used to... | vecchi tempi...
|
X: Fine. The first subject to be | X: D'accordo. Allora il primo da
retired is YOU! | distruggere sarai TU!
|
NIGHTMARE: So you've become a Maverick, | NIGHTMARE: E così sei diventato un
I was worried that you might... I'll | Maverick, temevo potesse accadere...
retire you, personally! | Ti distruggerò personalmente!

... [incontrando High Max] ...

X: Abort your lame plan! And tell Isoc | X: Sospendi il tuo folle piano e di ad
to do the same. | Isoc di fare lo stesso!
|
MAX: I won't take orders from you! | MAX: Non prendo ordini da te!

... [incontrando Dynamo] ...

X: Dynamo!? You are alive!? | X: Dynamo?! Sei ancora vivo?!
|
DYNAMO: I'm sorry if I made you worry. | DYNAMO: Mi spiace averti fatto
But you know what they say, | preoccupare. Ma sai cosa dicono:
"Discretion is the better part of | "La discrezione è la parte migliore
valor." We now have the Nightmares | del coraggio". Ora abbiamo il
and the impostor of Zero... | Nightmare ed uno Zero fasullo...
|
X: Did you come here only to tease me? | X: Sei venuto solo per irritarmi?
Just leave, now. | Ora vattene.
|
DYNAMO: Why don't we talk a little | DYNAMO: Perché non parliamo ancora un
longer? Say... Let's see who has | po' di più? Mmm... Vediamo chi
obtained more Nightmare Souls! | possiede più Nightmare Soul!
|
I'm not up to defeating you... | Non riesco proprio a sconfiggerti...

++ nella stanza del boss

ALIA: The investigator sent to this | ALIA: L'investigatore mandato in
area is Shield Sheldon. Make sure to | questa area è Shield Sheldon. Prepara
get your wea... | le tue ar...
|
X: You said Shield Sheldon? Oh no, has | X: Hai detto Shield Sheldon? Oh no,
he been resurrected? And he has | è tornato in vita? Ed è diventato un
become an investigator? | investigatore?
|
Shield Sheldon! I thought it was you.. | Shield Sheldon! Temevo fossi tu...
|
SHELDON: Sure. | SHELDON: Già.
|
X: I'm very sorry about the case. If | X: Mi spiace per ciò che successe. Se
only I could have been there in time. | solo fossi arrivato in tempo.
|

SHELDON: Don't be. I couldn't fulfill my role as a bodyguard, that's all. | SHELDON: Non farlo. Non ho compiuto il mio dovere di guardiano, tutto qui. |

X: You had been protecting the professor. When the professor became a Maverick, there was no other way. Our officers misinterpreted your action and you were hunted as a Maverick. And then you retired yourself. That was so unfortunate... | X: Tu stavi proteggendo il professore e, quando lui divenne un Maverick, non ci fu altra soluzione. I nostri ufficiali fraintesero le tue azioni e tu venisti bollato come un Maverick. E alla fine decidesti di porre fine alla tua vita. È stata una disgrazia. |

SHELDON: I couldn't prevent the professor from becoming a Maverick. I failed to protect him. But I'm going to fulfill the duty as a bodyguard now. He gave me a second chance... I'll protect him, even though I may have to sacrifice my life for it! Come on! X! | SHELDON: Non ho potuto impedire che il professore divenisse un Maverick. Non sono riuscito a proteggerlo. Ma ora svolgere il mio dovere di guardiano. Lui mi ha dato una seconda occasione. Io lo proteggerò, anche a costo di sacrificare la mia vita per lui! Fatti sotto, X! |

++ fine della missione

ALIA: You got the Guard Shell! Shields enemy's shot for a counterattack. Shield Sheldon. Ex-security police. He guarded Dr. Jim who was an important person in the laboratory. Suddenly, Dr. Jim became a Maverick. However, he was unable to control himself. The Maverick Hunters identified Sheldon as a Maverick just because he was created by Gate. Sheldon could not deal with being labeled, so he ended it all. | ALIA: Hai ottenuto il Guard Shell! Respingi i proiettili nemici con lo scudo. Shield Sheldon, ex agente di sicurezza. Lui proteggeva il Dr Jim, un'importante membro del laboratorio. Improvvisamente il Dr Jim divenne un Maverick incontrollabile. I Maverick Hunter considerarono Sheldon come un Maverick solo perchè era stato realizzato da Gate. Sheldon non potè sopportare questo disonore e mise fine alla sua vita. |

MISSIONE: WEAPON CENTER

++ inizio della missione

X: What!? What's that huge Reploid!? | X: Cosa?! Chi è questo grosso Reploid? |

ALIA: You are in the Weapon Center... They have been constructing powerful weapons without the appropriate approvals. A huge Reploid... I assume it's Illumina. Considering that I couldn't pick up any reading of its activation, it must be a Nightmare. There has to be cables which are sending energy to Illumina! Find and destroy them! Good luck!! | ALIA: Ti trovi nel Weapon Center... Hanno costruito armi molto potenti senza le necessarie autorizzazioni. Un grosso Reploid... Credo si tratti di Illumina. Poichè non rilevo alcun segnale per la sua attivazione, deve essere opera del Nightmare. Devono esserci dei cavi che mandano energia ad Illumina! Trovali e distruggili! Buona fortuna!! |

X: Hmm? I sense something... | X: Hmm? Percepisco qualcosa... |

••• [incontrando Nightmare Zero] •••

X: What do you think you are doing!? | X: Cosa credi di fare?! |

NIGHTMARE: Zero... Where is Zero...? | NIGHTMARE: Zero... Dov'è Zero...?
|
X: You don't need to know that! | X: Non c'è bisogno che tu lo sappia!
|
NIGHTMARE: Ha! It is you who will be | NIGHTMARE: Ha! Sei tu quello che verrà
eliminated! | distrutto!

... [incontrando High Max] ...

MAX: You don't quit do you? | MAX: Non ti arrendi mai, non è vero?
|
X: Release the Reploids! And where is | X: Libera i Reploid! Dove si nasconde
Isoc!? | Isoc?
|
MAX: You don't need to know! | MAX: Non c'è bisogno che tu lo sappia!

... [incontrando Dynamo] ...

DYNAMO: Hard work and no play makes X | DYNAMO: Duro lavoro e nessuno svago
go crazy! Hee hee hee! | fanno diventare X pazzo! Hee hee hee!
|
X: Dynamo! It's you, again. | X: Dynamo! Sei di nuovo tu.
|
DYNAMO: It takes hours for me to get | DYNAMO: Mi ci sono volute ore per
here. I won't go back empty-handed. | arrivare qui. Non me ne andrò a mani
I've been gathering Nightmare Souls | vuote. Sto raccogliendo le Nightmare
at the risk of my life. I've been | Souls a rischio della mia vita. Ho
dying to become stronger... Do you | rischiato di morire per potenziarmi..
want to challenge me? | Ora vorresti sfidarmi?
|
You are way too strong... | Sei davvero troppo forte...

++ nella stanza del boss

ALIA: The investigator sent to this | ALIA: L'investigatore mandato qui è
area is Infinity Mijinion. Stay sharp | Infinity Mijinion. Stai attento
because he may have very powerful | perchè potrebbe possedere armi molto
weapons! | potenti!
|
MIJINION: Someone comes... | MIJINION: Sta arrivando qualcuno...
|
X: Infinity Mijinion! You are one of | X: Infinity Mijinion! Sei uno degli
the investigators of the Nightmares, | investigatori del Nightmare, non è
aren't you? | vero?
|
MIJINION: You seem to be hard to deal | MIJINION: Sembri un tipo difficile con
with... Why must I cover up for the | cui avere a che fare... Perchè mi
lack in ability of the other | devo occupare io dell'incapacità
investigators? Hmm? How did you come | degli altri investigatori? Hmm? Come
this far? Don't say you destroyed my | sei arrivato qui? Non dirmi che hai
sweet Illumina... | distrutto la mia preziosa Illumina...
|
X: I destroyed such a dangerous | X: Ho distrutto io quel Reploid così
Reploid!! | pericoloso!!
|
MIJINION: No! I was still conducting a | MIJINION: No! Stavo ancora facendo uno
test or two on her...! I wanted to | o due test su di lei..! Volevo usarla
use her to destroy all the idiots! | per distruggere tutti gli idioti!
Now I'm angry, and that means you're | Ora sono davvero arrabbiato e questo
dead! | significa che tu sei morto!

++ fine della missione

ALIA: You got the Ray Arrow! Hurt enemies on the same screen. Infinity Mijinion. Ex-test pilot for large weapons. He had a special body that could process at a high speed. He ignored the test program, choosing instead to go on his on schedule. He produced excellent results... But he always had trouble with the other staff. Even Gate was unable to control him... One day, he was disposed of by making it look like an accident...	ALIA: Hai ottenuto la Ray Arrow! Ferisci i nemici sullo schermo. Infinity Mijinion. Ex collaudatore di grandi armi. Possedeva un corpo in grado di elaborare dati in modo molto veloce. Ignorava il programma dei test, operando poi per conto suo. Otteneva risultati eccellenti... ma aveva sempre problemi con il resto della squadra. Neanche Gate era in grado di controllarlo... Un giorno si sbarazzarono di lui, facendolo sembrare un incidente...
---	---

IL RITORNO DI ZERO

[dopo aver sconfitto il Nightmare Zero in una qualsiasi Area Segreta]

ZERO: My reputation has been damaged while away... being thought of as some stupid toy...	ZERO: La mia reputazione è stata infangata mentre ero via... e mi hanno reputato un giocattolo...
X: ... Zero? Zero! You're alive?	X: ... Zero? Zero! Sei vivo?!?
ZERO: Huh. So, X is alive, is he? Seems Sigma didn't defeat me after all.	ZERO: Huh. E così anche X è vivo? Sembra che Sigma non mi abbia sconfitto alla fine.
X: But I searched all over for your parts, your signal, but I found nothing, so...	X: Ma ho cercato ovunque i tuoi resti, o un tuo segnale, ma non ho trovato nulla, perciò...
ZERO: That is most unfortunate. I hid myself while I tried to repair myself. I had to wait until I was healed. Well, it's been an emotional reunion... But now we must face the Nightmare.	ZERO: Un vero peccato. Sono rimasto nascosto mentre provavo a ripararmi. Ho dovuto attendere di essere guarito. Beh, è stato emozionante ritrovarti... Ma ora dobbiamo occuparci del Nightmare.
X: If the Reploids are eradicated, then the mankind... no the Earth itself will face a crisis.	X: Se i Reploid si estinguessero, allora l'umanità... no, tutta la Terra andrà incontro ad una crisi.
ZERO: Let's go, X! Destroy the Nightmare!!	ZERO: Andiamo, X! Distruggiamo il Nightmare!!
X: Yes. We will join hands... And never let anyone sever us again! Let's go, Zero!	X: Sì. Uniremo le nostre forze... e non permetteremo a nessuno di separarci di nuovo! Andiamo, Zero!
SIGNAS: I know that you have only just returned, but I need to ask you something... Will you help X and carry out the missions?	SIGNAS: Lo so che sei appena tornato, ma ho bisogno di chiederti una cosa.. Aiuterai X nel compiere la sua missione?

ZERO: It is my job. I am a Maverick Hunter... I have been away for a while... But I am ready to fight for peace! | ZERO: È il mio lavoro. Sono un Maverick Hunter... Sono stato via per un po'... Ma sono pronto a lottare per la pace!

LA SCONFITTA DI HIGH MAX

[dopo aver sconfitto High Max in una qualsiasi Area Segreta]

MAX: No! I can't believe this. I'm superior to him in every respect, the speed, the power and the body... An old robot like you can't beat me... This can't be true!! | MAX: No! Non posso crederci. Sono superiore a lui in ogni aspetto: velocità, potenza e resistenza... Un vecchio robot come te non può battermi... Non può essere vero!!

ISOC: Ummmm. High Max is down... Kugh! We'd better withdraw for now! | ISOC: Ummmm. High Max è a terra... Kugh! Sarà meglio fuggire per ora!

X: Wait! You can't escape! | X: Fermo! Non puoi scappare!

ISOC: You ancient piece of junk, it's not over! I'll destroy you myself! For the time being, farewell! | ISOC: Non è ancora finita, vecchio rottame! Ti mi occuperò personalmente di te! Ma per ora ti saluto!

SIGNAS: X! Cool down! We don't want to lose you. You may be damaged in the battle. Return to the Hunter Base, now! | SIGNAS: Calmati, X! Non vogliamo perderti. Potresti rimanere ferito nello scontro. Ora torna alla Base degli Hunter!

X: Darn! So close... But I must be cautious... Roger that! I'll be back. | X: Ero così vicino... ma devo stare attento... Ricevuto! Sto tornando.

LA VERA NATURA DEL NIGHTMARE

[dopo aver raccolto 3.000 Nightmare Soul]

ALIA: I found out what the Nightmare is... The Nightmare is an artificial virus. It infects Reploids and rewrites their DNA and AI programs, immobilizing them. At worst, even their appearance changes. We don't know exactly as our analysis is not yet complete... But it is very similar to the Mavericks. | ALIA: Ho scoperto la vera natura del Nightmare... Si tratta di un virus artificiale. Infetta i Reploid, riscrivendo DNA e programmazione, immobilizzandoli. Nel caso peggiore, cambia il loro aspetto. Non sappiamo i dettagli perchè l'analisi non è ancora completa... Ma è molto simile al fenomeno dei Maverick.

X: Yeah...It's almost the same. | X: Sì...È quasi la stessa cosa.

ALIA: But I'll tell you the real threat of the Nightmare. The Nightmare phenomena... An infected Reploid gets out of order... By inputting certain code, in fact, you can manipulate the Reploid freely. The real purpose of the Nightmare is.. | ALIA: Ma ti dirò la vera pericolosità del Nightmare... Il fenomeno del Nightmare... Un Reploid infettato va fuori controllo... inserendo un codice preciso: in pratica puoi manipolare liberamente il Reploid. Il vero scopo del Nightmare... non è not to ruin Reploids, but to control | danneggiare i Reploid bensì

Reploids... Finally, when the virus rewrites his system, the Reploid sometimes dies. A normal virus dies with its host. The Nightmare is so strong, the virus can survive after the Reploid dies. On the other hand, we don't need a special vaccine to damage it, since the energy is so strong. Deleting them may be easier than Sigma...

controllarli... Infine, dopo che il virus ha riscritto il suo sistema, il Reploid solitamente muore. Un virus muore assieme al suo portatore. Ma il Nightmare è così forte che è in grado di sopravvivere al Reploid. Poiché la sua energia è così potente, non c'è bisogno di un particolare vaccino per eliminarlo. Potrebbe essere più facile di Sigma da distruggere...

X: Who is doing this...?

X: Chi lo ha realizzato...?

ALIA: To create such an advanced virus... He is the only one... The one... who was my colleague... Gate... The investigators... Some look different, but those eight Reploids were created by Gate. They should have been in use somewhere else since they are very able Reploids... Thinking of the Nightmare program, he is the only one capable of this.

ALIA: Realizzare un virus così sofisticato... Lui è l'unico... Lui.. che era un mio collega... Gate... Gli investigatori... alcuni sembrano diversi, ma quegli otto Reploid furono realizzati da Gate. Devono essere stati nascosti da qualche parte, poiché erano molto abili... Solo lui è in grado di realizzare il programma del Nightmare.

X: ...Why is Gate doing this?

X: ...Perché Gate sta facendo questo?

ALIA: When he and I worked for the Reploids Research Team... All his Reploids were super. His program was too advanced to analyze. The Reploids made remarkable progress. But that started to become dangerous. Then some Reploids began to take needless risks. Gate's reputation started to falter. But he continued creating more advanced Reploids so that he would get recognition for his ability. Of course, it was against our boss. One day, making it look like an accident, the Reploids were disposed of. It was our boss' orders. But I participated...

ALIA: Quando io e lui lavoravamo nella Squadra di Ricerca... tutti i suoi Reploid erano super. Il suo programma era troppo avanzato da analizzare. i Reploid fecero enormi progressi ma le cose iniziarono a peggiorare. Alcuni Reploid iniziarono a correre rischi inutili, la sua reputazione iniziò a crollare ma lui continuò a creare Reploid sempre più avanzati affinché le sue capacità fossero riconosciute. Ovviamente il nostro capo non era d'accordo. Un giorno, facendolo sembrare un incidente, i suoi Reploid furono distrutti. Fu un ordine del capo, ma io contribuì...

X: Were they really dangerous?

X: Erano davvero così pericolosi?

ALIA: No, not really. But his program was just too advanced. There were too much that could not be analyzed by us.

ALIA: Non proprio. Ma il suo programma era troppo avanzato. C'erano troppe cose che non riuscimmo ad analizzare.

X: Is that all?...It's the same as me.

X: Tutto qui?... Come me quindi.

ALIA: I hesitate to say this... He also aimed to make the strongest Reploids. Zero and X... He wanted you. He believed that the ultimate Reploid can never be analyzed... so he strived. So his program advanced to the point where no one could analyze it. He was much smarter than me... but I got ahead as I followed orders.

ALIA: Mi spiace dirlo... ma lui voleva realizzare i Reploid più forti in assoluto. Zero, X... lui voleva voi. Credeva che il Reploid definitivo non sarebbe mai stato analizzato.. perciò si impegnò duramente, tanto che nessuno fu più in grado di analizzare il suo programma. Era molto più abile di me... ma io procedevo seguendo gli

Nobody gave him the proper recognition. Then he got isolated, and left saying this: I'll get revenge on all low Reploids who couldn't appreciate my ability! Building an ideal nation with high-end Reploids only... That was his ambition... The Nightmare is that very revenge on those who didn't appreciate him! It is the embodiment of his "hatred"!	ordini. Nessuno gli ha riconosciuto i meriti che gli spettavano. Rimase isolato e se ne andò dicendo: "Mi vendicherò di tutti gli stupidi Reploid che non hanno apprezzato le mie capacità! Realizzerò una nazione solo per i Reploid meritevoli"... Era il suo desiderio... Il Nightmare rappresenta sua vendetta verso chi non lo ha apprezzato! L'incarnazione del suo "odio"!
X: I'll stop such an ambition. I won't accept any more sacrifices of Reploids! He must know the current situation. Mankind, Reploids and the Earth are in danger.	X: Fermerò il suo piano. Non accetterò altre vittime tra i Reploid! Lui deve essere messo a conoscenza della situazione attuale. L'umanità, i Reploid e la Terra sono in pericolo.
ALIA: Yes. Stop Gate's plan at once. Gate must delete the Nightmare.	ALIA: Sì. Ferma il piano di Gate. Lui deve cancellare il Nightmare.
X: All right. Let's find Gate!	X: D'accordo. Troviamo Gate!

L'INVITO DI GATE

[dopo aver sconfitto tutti gli otto Maverick]

GATE: Well done, Maverick Hunter, X. You defeated my star creations...	GATE: Ben fatto, Maverick Hunter X. Hai sconfitto le mie creazioni...
X: Who are you?	X: Tu chi sei?
GATE: I'm Gate. The new leader of Reploids. I aim for an ideal nation of Reploids only. I'm eliminating low Reploids for that. Hee hee hee.	GATE: Io sono Gate. Il nuovo capo dei Reploid. Desidero creare una nazione solo per i Reploid e sto eliminando quelli inutili. Hee hee hee.
X: You!! Do you realize what you're doing? The Earth can't be fixed without Reploids!	X: Tu!! Hai idea di cosa stai facendo? La Terra non può riprendersi senza i Reploid!
GATE: I know. So this is the perfect time! I can bring a new age just for Reploids. This is my dream. I've been waiting for this... I won't let anybody get in the way. X, I'll give you a special treat since you proved your worth and ability defeating my investigators. I'll invite you to my laboratory. Fu fu fu. No more hiding. I'm sure you'll come even if you know you'll die. I'm waiting for you at my laboratory. Fu fu fu. Bwa ha ha ha ha!	GATE: Lo so. Questo è il momento migliore! Posso inaugurare una nuova era solo per i Reploid. È il mio sogno. Ho aspettato tanto...e nessuno potrà ostacolarmi. X, ti farò un dono speciale poichè ti sei dimostrato degno di lode sconfiggendo i miei investigatori. Ti inviterò nel mio laboratorio. Fu fu fu. Non ho più bisogno di nascondermi. So che verrai anche sapendo che morirai. Ti sto aspettando. Fu fu fu. Bwa ha ha ha!
SIGNAS: Gate is behind everything! Stop his evil!!	SIGNAS: C'era Gate dietro tutto quanto! Ferma il suo piano!!
ALIA: We've located his secret	ALIA: Abbiamo trovato il suo

laboratory!! Let's stop the
Nightmares now!!

| laboratorio segreto! Fermiamo subito
| i Nightmare!!

MISSIONE: SECRET LAB 1

++ inizio della missione

ALIA: The secret laboratory of Gate
exists in a place like this? Let's
move in!

| ALIA: Il laboratorio segreto di Gate
| si trova in un posto simile? Allora
| procediamo!

++ durante la missione

ALIA: Our radar condition seems to be
very bad, and I can't get the clear
vision. Can you find anything?

| ALIA: Le condizioni del nostro radar
| sono pessime e non riesco a vedere
| quasi nulla. Hai trovato qualcosa?

X: I found a hole... It's like it's
inviting us... I assume the
laboratory is below this. I don't
think I can communicate with you,
once I enter it...

| X: Ho trovato un'apertura... Ci sta
| invitando... Immagino che qui sotto
| si trovi il laboratorio. Non penso
| che potrò comunicare con te una volta
| entrato...

ALIA: Right... We are having much
noise within our transmission even
now. Just be careful, X.

| ALIA: Esatto... Stiamo avendo molti
| disturbi nelle comunicazioni già
| adesso. X, fai attenzione.

X: I have to stop Gate and his evil.

| X: Fermerò Gate e la sua malvagità.

It's dark, but I can see some light...
Can you see anything, Alia...? Alia,
Alia? I've already lost the
transmission... I have to go alone.

| È buio ma vedo qualche luce... Alia,
| riesci a vedere qualcosa...? Alia,
| Alia? La comunicazione si è già
| interrotta... Proseguirò da solo.

++ dopo aver sconfitto la Nightmare Mother

GATE: You made it... You're superior,
as always. You always were at the top,
Alia.

| GATE: Ce l'hai fatta... Come al solito
| sei superiore. Alia, sei sempre stata
| la migliore.

ALIA: No. Your talent was far beyond
mine. I just diligently did as I was
told. And you didn't. That was the
only difference.

| ALIA: No. Tu avevi molto più talento
| di me. Io semplicemente facevo ciò
| che mi dicevano. E tu no. Questa era
| l'unica differenza.

X: No matter how capable you are, the
skill is nothing if not used properly.
Alia understood that but you didn't.

| X: Non importa quanto tu sia abile,
| il talento è inutile se usato male.
| Alia lo ha capito ma tu no.

SIGNAS: First of all, a nation for
only Reploids won't work. Both
Reploids and humans are flawed.
We can't survive without mutual aid.
I believe you know the best.

| SIGNAS: Innanzitutto una nazione di
| soli Reploid non funzionerebbe. Sia
| i Reploid che gli umani hanno
| difetti. Non possiamo sopravvivere da
| soli. Lo sai anche tu.

GATE: Will humans rescue this damaged
planet? No. They take refuge under
the ground and are helpless. Only the

| GATE: Gli umani salveranno questo
| pianeta ferito? No. Si sono nascosti
| nel sottosuolo e sono inutili. Solo i

Reploids can do the work... Fu. Did the Reploids cause this disaster? They're the ones, aren't they, X? Ha ha ha.		Reploid possono farlo... Fu. Non sono stati i Reploid a causare questo disastro? Sono stati loro, non è vero, X? Ha ha ha.
SIGNAS: Don't let him bait you, X.		SIGNAS: X, Non farti ingannare.
X: I'm all right, Signas.		X: Sto bene, Signas.
GATE: I'll admit that Reploids are flawed and some Reploids become Maverick. That's why I wasn't properly evaluated. But... I feel confident in my recent creations. Oh... I'll tell you one little thing. I didn't get here on my ability alone... Hmmm... but I got something. A golden opportunity. Guess what I picked up? I thought it was just rubbish... at first. It was a "piece of Zero." I obtained Zero's DNA! I felt as if I stepped in the sanctuary. And the DNA was just fabulous. It was a piece of cake to create High Max and the Nightmare. I couldn't contain my excitement... I could now create perfect and the strongest Reploids! But... there's no limit to things. Look at you.		GATE: Ammetto che i Reploid sono difettosi ed alcuni di loro sono diventati Maverick. Ecco perchè non venni apprezzato a dovere. Ma... ho fiducia nella mia ultima creazione. Oh... Ti dirò una piccola cosa. Non ho fatto tutto da solo... Hmmm... ma ho trovato qualcosa. Un'occasione d'oro. Indovina cosa ho trovato? All'inizio... pensavo fosse solo un rottame. Si tratta di un "pezzo di Zero". Ho ottenuto il DNA di Zero! Mi sembrava di essere entrato in paradiso. E questo DNA è davvero fantastico. È stato facilissimo realizzare High Max ed il Nightmare. Non trattenevo il mio entusiasmo... Ora posso realizzare Reploid potenti e perfetti! Ma... non c'è limite alle cose! Guardati.
X: Don't you know? Sure, Zero's DNA has great power... But it decreases if used the wrong way. Time to teach you a lesson, Gate! You used Zero to cause Reploids pain. All for your own ego!! I won't forgive you!!		X: Non lo sai? Di sicuro il DNA di Zero ha molto potere... ma esso diminuisce se usato male. È tempo di darti una lezione, Gate! Hai usato Zero per far soffrire i Reploid, solo per il tuo ego!! Non ti perdonerò!!
GATE: Good! I've been waiting to destroy you! Come on... X!!		GATE: Bene! Non vedo l'ora di distruggerti! Fatti sotto... X!!

MISSIONE: SECRET LAB 2

++ nella stanza di High Max

MAX: Data-wise, I've surpassed you... There's no chance for me to lose!		MAX: Ti ho superato, ferro vecchio... È impossibile che io perda!
X: Are you still babbling about things like that? I just have to win!		X: Stai ancora dicendo stupidaggini simili? Devo semplicemente vincere!

++ nella stanza di Gate

GATE: Most impressive. All of my Reploids have already been destroyed. I confess that I have nothing to use..		GATE: Davvero notevole. Tutti i miei Reploid sono stati già distrutti. Confesso che non ho altro da usare...
X: Gate! Surrender! Or...		X: Gate! Arrenditi! Oppure...

GATE: Not now. I have one more experiment I'd like to perform. | GATE: Non ora. C'è ancora una cosa che vorrei sperimentare.
|
X: Stop! You are making a big mistake, but you know that, don't you. | X: Fermo! Stai facendo un grosso errore e sono sicuro che lo sai.
|
GATE: Who cares. I've always wanted to analyze you. Come on, X! | GATE: Che importa? Ho sempre voluto analizzarti. Fatti sotto, X!

++ dopo aver sconfitto Gate

GATE: Kugh. I lost even though I used Zero's DNA... No... Ugh... I should've... analyzed it more... Wa... was there a... fault in the program...? But... ugh... this is not the end. I don't... ack... give up so easily... I prepared for this just in case. Ha ha. I really... don't want to use this... I might be destroyed as well, but... I brought back the evil... Si... Sigma... | GATE: Kugh. Ho perso nonostante abbia usato il DNA di Zero... No... Ugh... Avrei dovuto... analizzarlo ancora... C... c'era... un errore nel mio programma...? Ma... ugh... questa non è la fine. Io non... ack.. mi arrendo così facilmente.. Ho preparato questo per sicurezza. Ha ha. Io non volevo.. usarlo... Potrei rimanerne distrutto anche io na... ho riportato in vita il male... Si... Sigma...
|

SIGMA: Oh please. I did not die. Nor did I need your help! Now get lost! | SIGMA: Ma per favore. Non sono morto. Nè avevo bisogno di te! Ora sparisce!
|

GATE: GhaaaaaaaaaaaaaAAA!! | GATE: GhaaaaaaaaaaaaaAAA!!
|

SIGMA: HA! N... now it's... just y... you, ha ha! I'm waiting for you! Y... you're finished! | SIGMA: Ha! O... ora manchi... solo t.. tu, ha ha! Ti sto aspettando! T... tu sei finito!
|

X: Drat! He's back! But he hasn't been restored perfectly. I've gotta go now! | X: Dannazione! È tornato! Ma non è del tutto funzionante. Devo andare!
|

ALIA: ... X. Can you hear me? I found out... That's Isoc's body. It just broke down. Is he dead? ... This is similar to the Erasure Incident... | ALIA: ... X. Puoi sentirmi? Ti ho trovato... Quello è il corpo di Isoc. Si è spento. Che sia morto?... Sembra simile all'Incidente Cancellante...
|

X: There's no reaction... What is this? ... No. I have to go! I must get Sigma! | X: Non reagisce... Cosa è successo? ... No. Devo andare! Devo occuparmi di Sigma!

LO SCONTRO CON SIGMA

X: You don't seem too complete, Sigma! | X: Non sembri in gran forma, Sigma!
|
SIGMA: Cough... X...? Get lost! | SIGMA: Cough... X...? Sparisci!
|
X: I'll completely delete you! | X: Ti distruggerò definitivamente!
|
SIGMA: Silence... I'll destroy you... Even with this half-completed body! | SIGMA: Silenzio... Io ti distruggerò.. Anche con questo corpo incompleto!
|
X: Get ready to be deleted, Sigma! | X: Preparati a morire, Sigma!

++ dopo aver sconfitto la prima forma di Sigma

X: Could I defeat him? I don't think so... | X: Sarò riuscito a distruggerlo? Non credo proprio... |

SIGMA: Bha ha ha ha! Not yet! THE BADDLE HAZ JUSD BEGUNN! DIE!! XXX! JUSDIE, X!! | SIGMA: Bha ha ha ha! Non ancora! LA BADDAGLIA È ABBENA INIZIATTA! MUORI!! XXX! CREBA, X!! |

X: What is he talking about... Though he is not fully conscious, he still remembers revenge... I'll put you out of your misery, Sigma! Just rest in peace! | X: Cosa sta dicendo?!? Anche se non è pienamente cosciente, ricorda solo la vendetta... Metterò fine alle tue sofferenze una volta per tutte, Sigma! Riposa in pace! |

++ dopo averlo sconfitto

SIGMA: Gwaaaaaaaa! Ghaaaaaaaa! It's useless! IT IS USELESS! You know it is, X! You can't defeat me so easily... You know you can't, X... | SIGMA: Gwaaaaaaaa! Ghaaaaaaaa! È inutile! È INUTILE! Lo sai anche tu, X! Non puoi sconfiggermi così facilmente... Sai che non puoi, X... |

X: I have to work for the reconstruction of the world... I have no time to waste on you... If you show up, I'll defeat you. | X: Ora devo occuparmi della ricostruzione del mondo... Non ho tempo da perdere con te... Se ti rifarai vedere, ti sconfiggerò. |

SIGMA: Bha ha ha ha ha! Don't forget you said that. That gives me the motivation to come back again someday! I will! I... will... Wooooaaaaaaaa! | SIGMA: Bha ha ha ha ha! Ricorda ciò che hai detto. Mi darà la motivazione necessaria per tornare un giorno! Tornerò! Io.. tornerò.. Wooooaaaaaaaa! |

FINALE 1

[Zero non è stato trovato]

X: Alia. I'm not sure he will recover... | X: Alia, non penso che lui potrà mai riprendersi... |

ALIA: X... Why did you bring Gate? | ALIA: X... Perché hai portato Gate? |

X: He was your colleague, right? It is an old story, though. Furthermore I don't want to lose any more Reploids. | X: Era un tuo collega, giusto? Anche se si tratta di una vecchia storia. Inoltre non voglio perdere nessun altro Reploid. |

ALIA: I see. ... Gate may not recover but... I believe he can sense your feelings. I'd like to thank you for Gate. X. | ALIA: Capisco. ... Gate forse non si riprenderà... Ma credo che avvertisse le tue intenzioni. Devo dirti grazie per ciò che hai fatto per lui, X. |

ZERO: X, you've become stronger. Now you'll be fine on your own. | ZERO: Sei diventato forte, X. Ora potrai continuare da solo. |

ALIA: By the way, X, you dreamt about Zero, didn't you? Was that from the Nightmare? | ALIA: Comunque, X, hai sognato Zero, non è vero? È stata per caso opera del Nightmare? |

X: I don't know. But I believe Zero is inside... Sigma won't beat us Maverick Hunters! So then, he is alive!		X: Non lo so. Ma voglio credere che Zero sia vivo... Sigma non batterà noi Maverick Hunter! Perciò lui deve essere vivo!
ALIA: X... well. That's right.		ALIA: X... Sì. Hai ragione.
ZERO: Ha! Right. I won't get beaten by Sigma. The peace will last for a while. There's something I should do now... X, I'll leave the hunting to you for the time being. I'll return when I can. Until then, X.		ZERO: Ha! Esatto. Non mi farò battere da Sigma. La pace durerà per un po'. C'è qualcosa però che io ora devo fare... X, lascio tutto nelle tue mani. Io tornerò quando mi sarà possibile. X, sino ad allora...
X: Zero!?		X: Zero!?
ALIA: Eh? I... I felt it too... I felt Zero there.		ALIA: Eh? Anche... anche io l'ho sentito... Ho percepito Zero.
X: I felt Zero calling me... I've searched but received no sign...		X: Ho sentito Zero chiamarmi... L'ho cercato ma non ho ricevuto risposta..
ALIA: No, there's no sign. Are you all right? You'd better rest.		ALIA: No, nessun segnale. Ti senti bene? Sarà meglio che tu ti riposi.
X: Thanks. But I'm fine. Besides... Now Sigma is back, we must be on guard. All right. Time to restore the Earth!		X: Grazie. Ma sto bene. Intanto... ora che Sigma è tornato, dobbiamo restare in guardia. D'accordo. È tempo di guarire la Terra!
ALIA: Let's build a real utopia... together...		ALIA: Costruiamo una vera utopia... assieme...

FINALE 2

[Zero è stato trovato]

ZERO: It's over.		ZERO: È finita
X: Yeah.		X: Sì.
ZERO: X... What will you do with Gate? He's damaged beyond repair.		ZERO: X... Cosa farai con Gate? Ormai non si può più riparare.
X: I know. But he was Alia's colleague... I could not leave him. I know what it is to lose a fellow...		X: Lo so. Ma lui era un collega di Alia... Non potevo abbandonarlo. So cosa vuol dire perdere un compagno...
ZERO: ... I'm sorry for that. Oh, here they come.		ZERO: ... Perdonami. Oh, eccoli, stanno arrivando.
ALIA: Are you two okay? Oh... Is it Gate?		ALIA: Voi due state bene? Oh... Lui è Gate?
ZERO: X brought him back. It's his mercy.		ZERO: X lo ha portato con sè. È il suo senso di compassione.
DOUGLAS: This is awful! Whoa! What		DOUGLAS: È in condizioni terribili!

should we do?		Whoa! Cosa dovremmo farne?
X: It's up to Alia. Did I do too much?		X: Dipende da Aila. Ho fatto troppo?
ALIA: No. Thank you, X. I'll do my best.		ALIA: No. Ti ringrazio, X. Farò del mio meglio.
SIGNAS: Our mission is not yet complete. We must rebuild the Earth together!		SIGNAS: La nostra missione non è ancora terminata. Dobbiamo ricostruire la Terra assieme!
DOUGLAS: I'll fix anything! Now I can show my mechanic skills!		DOUGLAS: Aggiusterò qualsiasi cosa! Ora potrò sfoggiare le mie capacità!
ALIA: I'll try to develop a program resistant to corruption and all viruses. ...Gate and I both longed for this.		ALIA: Realizzerò a sviluppare un programma immune alla corruzione ed a tutti i virus. ...Sia io che Gate abbiamo sempre voluto farlo.
X: Let's join forces and go forward!		X: Uniamo le forze ed andiamo avanti!
ZERO: Yes! Our journey has just begun!		ZERO: Sì! Abbiamo appena iniziato!
SIGNAS: We'll work to build a real utopia! It is the world where the human race and Reploids coexist.		SIGNAS: Lavoreremo per realizzare una vera utopia! Un mondo dove i Reploid e l'umanità possano coesistere.

=====

ZERO	[@11ZR]
------	---------

=====

IL RITORNO DI ZERO

[dopo aver sconfitto il Nightmare Zero in una qualsiasi Area Segreta]

ZERO: My reputation has been damaged while away... being thought of as some stupid toy...		ZERO: La mia reputazione è stata infangata mentre ero via... e mi hanno reputato un giocattolo...
X: ... Zero? Zero! You're alive?		X: ... Zero? Zero! Sei vivo?!?
ZERO: Huh. So, X is alive, is he? Seems Sigma didn't defeat me after all.		ZERO: Huh. E così anche X è vivo? Sembra che Sigma non mi abbia sconfitto alla fine.
X: But I searched all over for your parts, your signal, but I found nothing, so...		X: Ma ho cercato ovunque i tuoi resti, o un tuo segnale, ma non ho trovato nulla, perciò...
ZERO: That is most unfortunate. I hid myself while I tried to repair myself. I had to wait until I was healed. Well, it's been an emotional reunion... But now we must face the Nightmare.		ZERO: Un vero peccato. Sono rimasto nascosto mentre provavo a ripararmi. Ho dovuto attendere di essere guarito. Beh, è stato emozionante ritrovarti... Ma ora dobbiamo occuparci del Nightmare.
X: If the Reploids are eradicated, then the mankind... no the Earth		X: Se i Reploid si estinguessero, allora l'umanità... no, tutta la

itself will face a crisis.	Terra andrà incontro ad una crisi.
ZERO: Let's go, X! Destroy the Nightmare!!	ZERO: Andiamo, X! Distruggiamo il Nightmare!!
X: Yes. We will join hands... And never let anyone sever us again! Let's go, Zero!	X: Sì. Uniremo le nostre forze... e non permetteremo a nessuno di separarci di nuovo! Andiamo, Zero!
SIGNAS: I know that you have only just returned, but I need to ask you something... Will you help X and carry out the missions?	SIGNAS: Lo so che sei appena tornato, ma ho bisogno di chiederti una cosa... Aiuterai X nel compiere la sua missione?
ZERO: It is my job. I am a Maverick Hunter... I have been away for a while... But I am ready to fight for peace!	ZERO: È il mio lavoro. Sono un Maverick Hunter... Sono stato via per un po'... Ma sono pronto a lottare per la pace!

LE CAPSULE DEL DR LIGHT

++ Stivali Blade (Amazon Area)

DR LIGHT: Zero... I'm glad to see you again.	DR LIGHT: Zero... Sono lieto di rivederti.
ZERO: ... I will never die. I don't really remember, but when I came to, I could move... I don't know if the recovery function worked...	ZERO: ... Io non morirò mai. In realtà non ricordo cosa sia successo ma riescivo a muovermi... Non so se sia merito del sistema di ripristino...
DR LIGHT: ... The world still needs X and you... So you came back to life, didn't you? We must put an end to this Nightmare... Please give X this Armor program... However, for security reason, the Armor won't work until the four programs combine. Now I will give X a foot program of the Blade Armor. This program will enhance X's dash performance and enable him to perform the Mach Dash. X can dash while jumping and X will be invincible in the beginning. For the Earth. For the future. Good luck!	DR LIGHT: ... Il mondo ha ancora bisogno di te e di X... E così sei tornato in vita. Dobbiamo porre fine al Nightmare... Ti prego di dare ad X questa armatura... Per motivi di sicurezza, essa sarà attiva solo dopo aver raccolto i quattro programmi. Darò ad X il programma degli Stivali della Blade Armor. Esso migliorerà lo Scatto di X e gli permetterà di eseguire il Mach Dash. X potrà scattare durante il salto, divenendo inizialmente invincibile. Per la Terra. Per il futuro. Buona fortuna!

++ Elmo Blade (Central Museum)

DR LIGHT: Zero... I'll give you data for an Armor program. Obtain all four program, to complete the Armor. The one I give you now is the head program for the Blade Armor. It allows X to consume less energy as he uses his special weapons. I'm praying for world peace and for your safety.	DR LIGHT: Zero... Ti fornirò i dati di un'armatura. Ottienili tutti e quattro per completare l'armatura. Ora ti fornirò i dati per l'Elmo della Blade Armor. Esso permetterà ad X di consumare meno munizioni quando usa le sue Armi. Prego per la pace nel mondo e per la tua incolumità.
--	--

++ Stivali Shadow (North Pole Area)

DR LIGHT: Zero, give X this Armor program... Collect four programs to complete the Armor. Now I'll give X a foot program of Shadow Armor. Press the Jump button while holding the Up button to jump high and stick to the ceiling. After sticking, X can dash on the ceiling. This is a tricky Armor. Tell him to handle it well! Please help X.	DR LIGHT: Zero, consegna ad X questi dati per l'armatura... Ottieni i quattro programmi per completarla. Darò a X i dati degli Stivali Shadow. Premi il pulsante Salto mentre tieni premuto Su per saltare molto in alto ed aggrapparti al soffitto. Una volta fatto, X potrà scattare lungo di esso. È un'abilità insolita. Di ad X di usarla bene! Aiuta X per favore.
--	--

++ Corazza Blade (Laser Institute)

DR LIGHT: Zero, now I'll give you data for an Armor program. Obtain all 4 programs, so that the Armor will be complete. The one I give you now is the body program for the Blade Armor. With this program, X will take less damage, and the damage X receives will be converted to the energy to perform the Giga Attack. Please help X and save the world.	DR LIGHT: Zero, ora ti fornirò i dati di un'armatura. Ottieni tutti e 4 i programmi e così l'armatura sarà completa. Ora ti fornirò i dati per la Corazza della Blade Armor. Con essa, X riceverà danni minori e le ferite subite verranno convertite in energia per eseguire poi il Giga Attack di questa armatura. Per favore aiuta X e salva il mondo.
---	---

++ Corazza Shadow (Inami Temple)

DR LIGHT: Zero, will you give this Armor program to X for me? Obtain all 4 programs, so that the Armor will be complete. The one I give you now is the body program for the Shadow Armor. With this program, X will take less damage, and the damage X receives will be converted to the energy to perform the Giga Attack. You two are our last hope...	DR LIGHT: Zero, daresti per me questi dati dell'armatura ad X? Ottienili tutti e quattro per completare l'armatura. Ora ti fornirò i dati per la Corazza della Shadow Armor. Con essa, X riceverà danni minori e le ferite subite da X verranno convertite in energia per eseguire poi il Giga Attack. Voi due siete la nostra ultima speranza...
--	---

++ Cannone Shadow (Magma Area)

DR LIGHT: Zero, please give this Armor program to X. Collect four programs to complete the Armor. Now I'll give X an arm program of the Shadow Armor. This program will enable X to fire in three directions simultaneously, and use a striking charged Saber. Go and defeat the evil of this world.	DR LIGHT: Zero, per favore dai questo programma ad X. Ottienili tutti e quattro per completare l'armatura. Darò ad X i dati del Cannone Shadow. Esso permetterà ad X di aprire il fuoco in tre direzioni allo stesso tempo e di usare il Super Colpo della Z-Saber. Và e sconfiggi il male.
--	---

++ Elmo Shadow (Recycle Lab)

DR LIGHT: Zero, take this Armor program for X. Collect four programs to complete the Armor. Now I will give X a head program of the Shadow Armor. This program will enable X to swing the Saber faster by analyzing it. I hope we can restore peace.	DR LIGHT: Zero, prendi questi dati per l'armatura di X. Ottienili tutti e quattro per completarla. Ora darò ad X i dati per l'Elmo della Shadow Armor. Esso permetterà ad X di usare più rapidamente la Z-Saber. Spero di ripristinare la pace.
--	---

++ Cannone Blade (Weapon Center)

DR LIGHT: Zero, I'll give you data for an Armor program. Obtain all 4 programs, so that the Armor will be complete. The one I give you now is the arm program for the Blade Armor. With your weapon charged fully, hold the Up button and press the shot button, then you can attack with the charged blade. You can do it, Zero!

DR LIGHT: Zero, ti fornirò i dati di un'armatura. Ottieni tutti e 4 i programmi e così l'armatura sarà completa. Ora ti fornirò i dati per il Cannone della Blade Armor. Dopo aver caricato la tua arma, tieni premuta la direzione Su e spingi il pulsante d'attacco per colpire con la lama caricata. Tu puoi farcela, Zero!

ZERO: Wait! Are you the one who saved X?

ZERO: Aspetta! Sei stato tu a salvare X?

DR LIGHT:

DR LIGHT:

ZERO: Do you know who saved me?

ZERO: Sai chi ha salvato me?

DR LIGHT: I'm sorry... I don't. Yours is a miraculous return...

DR LIGHT: Mi spiace... Non lo so. Il tuo ritorno è stato miracoloso...

ZERO: If you know anything about me...

ZERO: Se tu dovessi sapere qualcosa...

DR LIGHT: I'm sorry, Zero.

DR LIGHT: Mi spiace, Zero.

ZERO: I see. I'll give this program to X...

ZERO: Capisco. Consegnerò questo programma ad X...

MISSIONE: AMAZON AREA

++ inizio della missione

ALIA: This is the Amazon Area. I can't understand the situation there from the Hunter Base. I wonder if the Nightmare caused this jamming.

ALIA: Questa è l'Amazon Area. Non sono in grado di capire da qui in che condizioni si trovi. Mi chiedo se sia il Nightmare a causare il disturbo.

++ durante la missione

ALIA: It appears to be a transport Mechaniloid. It has a loading space on its back.

ALIA: Sembra essere un mezzo di trasporto. Sul dorso possiede una pedana dove posizionare il carico.

ZERO: Alia! What is this unusual signal?

ZERO: Alia! Che cosa è questo strano segnale?

ALIA: It must be the Nightmare! Stay alert!

ALIA: Deve essere il Nightmare! Stai attento!

ZERO: Is this the Nightmare? I see...

ZERO: Sarebbe il Nightmare? Capisco...

ALIA: There are many Replolds everywhere who need help. You should search all over for them.

ALIA: Ovunque ci sono Replold che hanno bisogno di aiuto. Dovresti cercare in ogni zona per trovarli.

The transport Mechaniloid can stand on the spiny trap. You can use it. Try to ride on it!

I veicoli possono muoversi lungo le spine. Puoi sfruttare la cosa. Prova a salirci a bordo!

ZERO: If I can't make it with a double jump, I'll try it. | ZERO: Se non riesco a farcela con un Doppio Salto, ci proverò.

Is this the Amazon Area? It's similar, yet different... | Questa è l'Amazon Area? Sembra simile ma ha qualcosa di diverso...

... [incontrando High Max] ...

MAX: You're not wanted here. Do not disturb our important investigation. | MAX: Non sei il benvenuto qui. Non intralciare le nostre indagini.

ZERO: Your investigation? Come on! You're examining the Nightmare! | ZERO: Le vostre indagini? Sciocchezze! Voi state esaminando il Nightmare!

MAX: You are nuisance. I'll delete you. | MAX: Sei una seccatura. Ti eliminerò.

... [incontrando Dynamo] ...

ZERO: How persistent you are, Dynamo... | ZERO: Dynamo, sei davvero ostinato...

DYNAMO: You're also persistent... Now that Sigma finished, I must survive by myself... by making use of the Nightmare! | DYNAMO: Anche tu lo sei... Ora che Sigma non esiste più, sono costretto a sopravvivere con le mie forze... facendo buon uso del Nightmare!

ZERO: The Nightmare is too dangerous! Stop it! | ZERO: Fermati! Il Nightmare è troppo pericoloso!

DYNAMO: Then give me the Nightmare Soul. OK? | DYNAMO: Allora dammi le tue Nightmare Soul. Ok?

You are too strong. See you later, Zero! | Sei troppo forte. Ci rivedremo la prossima volta, Zero!

++ nella stanza del boss

ZERO: I feel a strong power... Is this an investigator? | ZERO: Avverto un forte potere... Si tratta di un investigatore?

ALIA: The investigator here is Commander Yammark. Be ready for battle just in case... | ALIA: L'investigatore di questa zona è Commander Yammark. Per ogni evenienza stai pronto alla battaglia...

ZERO: I am always ready. I will destroy the crazy investigator. | ZERO: Io sono sempre pronto. Eliminerò questo folle investigatore.

You're the Nightmare investigator, Commander Yammark? | Commander Yammark, tu sei l'investigatore del Nightmare?

YAMMARK: Yes! I'm in charge of the Amazon area. Tell me! What will you do with the Nightmare? | YAMMARK: Sì! Sono il responsabile dell'Amazon Area. Dimmi! Cosa hai intenzione di fare con il Nightmare?

ZERO: Are you serious? It is your silly toy! | ZERO: Stai scherzando? Il Nightmare è un vostro giocattolo!

YAMMARK: Maverick Hunters and Replod researchers are all liars! I may end up betrayed and deleted! So I will | YAMMARK: Tutti i Maverick Hunter ed i ricercatori Replod sono bugiardi! Potreste tradirmi ed eliminarmi!

delete you first!

| Vi distruggerò io per primo!

++ fine della missione

ALIA: You got the Yammar Option!

| ALIA: Hai ottenuto lo Yammar Option!

Dragonflies help you on offense and
defense. Commander Yammark.

| Le libellule ti aiutano nell'attacco
e nella difesa. Commander Yammark.

An ex-investigator in the Amazon area.

| L'ex investigatore dell'Amazon Area.

He was a Reploid created for the
nature preservation project. He burnt
the forest by control disorder.

| Era un Reploid realizzato per
preservare la natura. A causa di un
disordine di personalità, bruciò una

He wasn't accused of the incident.

| foresta. Lui non venne accusato

But... Someone altered Yammark's
flying system... He crashed and died.

| dell'incidente ma.. qualcuno manomise
il suo sistema di volo... lui si

He was created by... my colleague...

| schiantò e morì. Era stato realizzato

Gate.

| dal... mio collega... Gate.

++ avendo raccolto le Nightmare Soul

ALIA: You've found a mysterious item.

| ALIA: Hai trovato un oggetto

It's related to the Nightmare. Let's
call it the Nightmare Soul. Collect

| misterioso, legato al Nightmare. La
chiameremo Nightmare Soul. Raccogli

the Souls to increase ranking. As
your Hunter Ranking increases, you'll

| le Soul per aumentare la valutazione.
Man mano che essa cresce, sarai in

be able to equip Parts. The higher

| grado di equipaggiare Accessori. Più

your ranking, the more Parts you can
equip. When you achieve the GA rank,

| sarà alta, più Accessori potrai
indossare. Raggiunta la valutazione

you will be able to equip the Limited

| GA, potrai usare gli Accessori

Parts. Unlike the other Parts, the

| Speciali. Rispetto agli altri, essi

Limited Parts should be equipped at

| possono essere equipaggiati solo

the Weapon Select screen. Don't

| dalla Schermata Armi. Non dimenticare

forget that you can use it one time

| però che potrai usarli solo una

only.

| volta.

ISOC & GATE

[dopo aver sconfitto il primo Maverick]

ISOC: I have a report. Another
investigator has been beaten...

| ISOC: C'è una novità. Un altro
investigatore è stato sconfitto...

GATE: Blast... That old robot is
tenacious.

| GATE: Maledizione... Quel vecchio
robot è davvero tenace.

ISOC: You are quite right, sir.
Especially that red Reploid... Zero
has outstanding performance.

| ISOC: Avete proprio ragione, Signore.
Specialmente quel Reploid rosso...
Zero possiede capacità incredibili.

I believe he will cause problems for
us if we don't take measures now...

| Credo che ci causerà problemi se non
prendiamo provvedimenti...

GATE: I'm no longer interested in Zero.
High Max will defeat Zero before long.

| GATE: Non sono più interessato a Zero.
High Max distruggerà presto Zero.

ISOC: There is no doubt it will be
easy for High Max... but we'd better
make a move just in case.

| ISOC: Non c'è dubbio che sarà facile
per High Max... ma sarà meglio fare
la nostra mossa in ogni caso.

GATE: Isoc, I have been thinking about

| GATE: Ci stavo pensando già da un po',

that. You're obsessed with Zero, aren't you?	Isoc. Tu sei davvero ossessionato da Zero, non è vero?
ISOC: No, no, I'm not...	ISOC: No, non lo sono...
GATE: Then leave that old robot and focus on the experiment.	GATE: Allora ignora quel vecchio robot e concentrati sull'esperimento.
ISOC: Yes sir, I'm doing just that. It's going smoothly and effectively. We achieved 99.98% success rate by now. So I assume the experiment is done.	ISOC: Sissignore, me ne sto occupando. Procede tutto secondo i piani. Abbiamo ottenuto un successo nel 99,98% dei casi. Quindi presumo che l'esperimento sia terminato.
GATE: Then it's time for the next phase... Ha ha ha. It's going to be fun... Isoc.	GATE: Allora è venuto il momento della fase successiva... Ha ha ha. Sarà divertente... Isoc.
ISOC: I'm sure, sir.	ISOC: Ne sono certo, Signore.
GATE: Keep an eye on those two Maverick Hunters.	GATE: Tieni d'occhio quei due Maverick Hunter.
ISOC: I shall obey your orders.	ISOC: Farò come dite.

MISSIONE: CENTRAL MUSEUM

++ inizio della missione

ALIA: You are in the Central Museum, or should I say "in the building that used to be the Museum..." The place has completely changed its appearances.	ALIA: Ti trovi nel Central Museum, o meglio "nell'edificio che un tempo era un museo...". Questo posto ha completamente modificato il suo aspetto.
ZERO: This place is deserted... That is good because now I can concentrate on my mission.	ZERO: La zona è deserta... Meglio così perchè potrò concentrarmi meglio sulla mia missione.
ALIA: Ok, let's go!	ALIA: Ok, andiamo!

++ durante la missione

ZERO: Why is there a totem pole here? I don't pick up any life signs...	ZERO: Perchè c'è un totem qui? Non trovo alcun segno di vita...
ALIA: I can't detect any sign of a totem pole... It must be the work of the Nightmare! Be careful!	ALIA: Non rilevo alcun segnale di un totem... Deve essere opera del Nightmare! Stai attento!
ZERO: What location? Alia... Can you read my location? Alia? ... The transmission is jammed again...?	ZERO: Dove mi trovo? Alia... Rilevi la mia posizione? Alia? ... Il segnale è di nuovo disturbato...?
What is this location, anyway!? Can you read my location, Alia? Alia... Jammed transmission... Okay, then.	Comunque dove mi trovo?! Riesci a rilevare la mia posizione, Alia? Alia... Segnale disturbato... Ok.

What's this place? Alia! Can you read my location!? Huh? Alia! ... Jammed transmission? I'll do it on my own.		Che posto è questo? Alia! Rilevi la mia posizione?! Huh? Alia! ...Segnale disturbato? Me la caverò da solo.
What happened? Alia? Can you read me? The transmission is jammed... What's going on?		Cosa è successo? Alia? Mi senti? La trasmissione è disturbata... Cosa sta succedendo?
Oh, not again... Give me a break. What a waste of time!		Oh, non di nuovo... Che seccatura. Quanto tempo perso!
Now what? It's useless to try to think about it...		E adesso? È inutile provare a capire cosa sta succedendo...
Another virtual area... What do the Nightmares want...		Un'altra zona virtuale... Ma che cosa vuole il Nightmare...?
I've reached an open space at last... But a bigger room can only mean a bigger challenge awaits!		Finalmente sono arrivato in una zona spaziosa... Ma una grande stanza può solo significare grandi pericoli!
Have I been transferred again? Alia? What's going on?		Sono stato teletrasportato di nuovo? Alia? Cosa sta succedendo?

••• [incontrando High Max] •••

MAX: You Nightmare scum! What made you come here?		MAX: Tu, feccia Nightmare? Perché sei venuto qui?
ZERO: I came here to eliminate you.		ZERO: Sono venuto per eliminarti.
MAX: No! It's you who will be eliminated!		MAX: No! Sei tu quello che verrà eliminato!

••• [incontrando Dynamo] •••

ZERO: Dynamo! What are you doing here?		ZERO: Dynamo! Cosa stai facendo qui?
DYNAMO: I came here for the Nightmares. I'm attuned to the fashions of the time, you know...		DYNAMO: Sono qui per il Nightmare. Sai, sto seguendo la moda del momento...
ZERO: The Nightmares are too dangerous to play around with!		ZERO: Il Nightmare è troppo pericoloso per poterci giocare!
DYNAMO: That's why they are worth checking! The Nightmare Souls are MINE!		DYNAMO: Ecco perchè vale la pena di controllare. Le Nightmare Soul sono MIE!
I'm not strong enough... Later!		Non sono abbastanza forte...A presto!

++ nella stanza del boss

ALIA: It's been a long mission. You must be tired. The investigator sent to this area is Ground Scaravich. Stay alert!		ALIA: È stata una lunga missione. Devi essere stanco. L'investigatore inviato in questa area è Ground Scaravich. Stai attento!
ZERO: Ground Scaravich! Why do you need to steal from another ruin?		ZERO: Ground Scaravich! Perché stai depredando le rovine? Hmm... Sembra

Hmm... You seem to be very close to the Nightmares... | chetu sia particolarmente interessato al Nightmare...
|
SCARAVICH: I am cursed, I know it! You are Zero. I heard you were dead. I really wanted to obtain your DNA data, but I no longer need it. | SCARAVICH: Sono maledetto, lo so! Tu sei Zero. Credevo fossi morto. Vorrei davvero ottenere il tuo DNA ma non mi serve più ormai.
|
ZERO: What do you mean? | ZERO: Cosa intendi dire?
|
SCARAVICH: You can fight me to find out! | SCARAVICH: Se vuoi proprio scoprirlo, affrontami!

++ fine della missione

ALIA: You got Ground Dash! | ALIA: Hai ricevuto il Ground Dash!
Crush certain types of rocks with this. You got the Sentsuizan! Press Attack + Down buttons in the air. | Con esso puoi distruggere alcuni tipi di rocce. Hai ottenuto il Sentsuizan!
Ground Scaravich. An ex-treasure hunter. He was devoted to the | Premi Giù + Attacco mentre sei in aria. Ground Scaravich, ex cacciatore di tesori. Si era dedicato alla ricerca nelle antiche rovine inoltre
research on an ancient site. He also | possedeva molti dati sugli antichi robots. Gate took care of Scaravich in exchange for the ancient data. | robot. Gate si prese cura di Scaravich in cambio dei suoi dati e perciò migliorò le sue conoscenze.
Gate improved his knowledge from him. | In seguito Gate lo inviò in un'area Then Gate had him go to a forbidden | proibita. Era il posto dove anche tu area. It was the place you were both | venisti ritrovato. Vidi Scaravich discovered. I saw Scaravich enter the | entrare là... Mi spiace dirlo, ma fui place... I felt bad, but I disposed | io a sbarazzarmene, a Gate non him. Gate didn't seem to care... | importava. Non voglio ricordarlo... I didn't want to remember this... |

MISSIONE: INAMI TEMPLE

++ inizio della missione

ALIA: You are in Inami Temple. It's an | ALIA: Ti trovi nell'Inami Temple. È un important cultural asset. | importante bene culturale.
|
ZERO: Why does the Nightmare phenomena | ZERO: Perché il fenomeno del Nightmare have to happen here of all places? | avviene proprio qui tra tanti posti? What are they plotting? | Cosa stanno tramando?
|
ALIA: ... We'd better save the | ALIA: ... Sarà meglio salvare i Reploids... I'm counting on you, Zero. | Replid... Conto su di te, Zero.
|
ZERO: Okay, I'm on my way, Alia! | ZERO: Ok, inizio la missione, Alia!

++ durante la missione

ZERO: Darn! It's some kind of a trap! It's raining! | ZERO: Dannazione! È una specie di trappola? Sta piovendo!
|
ALIA: I don't pick up any sign of rain in that area. It must be the | ALIA: Non rilevo alcuna precipitazione Nightmare phenomenon... Stay alert! | in quell'area. Deve essere opera del fenomeno del Nightmare... Attento!
|

ZERO: I am gradually getting damaged... However, it's strange that I've been recovering when I'm on this machine...	ZERO: Sto subendo gradualmente danni.. Comunque, è strano che mi sia ricaricato con quel macchinario...
ALIA: I can't guarantee your safety, but it's better to use them if they are helpful... But I'm worried about the rain... Is there any way to stop the Nightmare rain?	ALIA: Non posso garantire la tua sicurezza ma è meglio usarli se sono così utili... Però sono preoccupata per la pioggia... C'è un modo per fermare la pioggia del Nightmare?
ZERO: Alia, this machine seems to be out of control! And make the matter worse, it's protected by a thick barrier. The cores seem to have been establishing a barrier.	ZERO: Alia, questo macchinario è fuori controllo! E, per peggiorare le cose, è anche protetto da una spessa barriera. Sembra che i nuclei abbiano generato la barriera.
ALIA: Watch out for the damage caused by the Nightmare rain! Destroy those cores!	ALIA: Attento ai danni causati dalla pioggia del Nightmare! Distruggi quei nuclei!
It has stopped raining, but you still have to...	Ha smesso di piovere, ma devi ancora occuparti di...
ZERO: I know... And that means the other Reploids are in danger! I have to hurry!	ZERO: Lo so... e questo vuol dire che altri Reploid sono in pericolo! Devo sbrigarmi!
ALIA: A low passage... It's too narrow to walk into, but maybe there's another way... Maybe X can handle it because his body is a little smaller than yours.	ALIA: Uno stretto passaggio... Non lo puoi attraversare, ma forse c'è un'altra strada... Forse X ne è in grado perchè il suo corpo è un po' più piccolo del tuo.
ZERO: A different area...	ZERO: Un'area diversa...

••• [incontrando High Max] •••

MAX: Nightmare scum! You have appeared at last!	MAX: Feccia Nightmare! Alla fine sei apparso!
ZERO: Shut up! All of you, withdraw!	ZERO: Zitto! Ritiratevi tutti quanti!
MAX: Let's not talk about, let's fight about it!	MAX: Non parliamo di questo, combattiamo piuttosto!

••• [incontrando Dynamo] •••

DYNAMO: How are you doing?	DYNAMO: Come va?
ZERO: Save us time and run away now...	ZERO: Vattene, vado di fretta...
DYNAMO: Shut up! I may be a coward, but I'm here for the Nightmares. I've been gathering them, thinking that I might be able to enhance my powers... So, will you do me a favor? Give me all the DNA Souls you have gathered!	DYNAMO: Zitto! Potrei sembrare un codardo ma sono qui per il Nightmare. Li sto raccogliendo e penso che potrebbero aumentare i miei poteri... Perciò, mi faresti un favore? Consegnami tutte le Nightmare Soul in tuo possesso!
Oh, give me a break...	Oh, lasciamo perdere...

++ nella stanza del boss

ALIA: The investigator sent to this area is Rainy Turtloid. There are many dangers already present here, so stay alert!	ALIA: L'investigatore mandato in questa area è Rainy Turtloid. Ci sono già molti pericoli presenti qui perciò fa' attenzione!
ZERO: Are you Rainy Turtloid?	ZERO: Sei tu Rainy Turtloid?
TURTLOID: Zero, the famous Maverick Hunter! X and Zero are Reploids I respect.	TURTLOID: Zero, il famoso Maverick Hunter! X e Zero sono i Reploid che io rispetto.
ZERO: Fine. So don't fight me, help me.	ZERO: Bene, non affrontarmi e aiutami.
TURTLOID: I've been resurrected to carry out an important duty. A very important duty given by my master... Though I brought shame on my master, he allowed me to live. That's why... I have to finish my duty, even if it means sacrificing my life.	TURTLOID: Sono stato riportato in vita per un'importante missione, molto importante, affidatami dal mio padrone... Anche se l'ho disonorato, mi ha permesso di vivere. Ecco perchè devo completare la mia missione anche a costo della vita.
ZERO: I see...	ZERO: Capisco...

++ fine della missione

ALIA: You got the Meteor Rain! Fires the Meteor Rain upward. You got the Ensuizan! Press Weapon + Down buttons. Rainy Turtloid. Ex-investigator of the water-purity improvement team. He had tortoiseshell shield to counter the strong acid rain. Thanks to him, we can explore areas that have a pollution level A. But his high defense ability was regarded as too dangerous. Requests to weaken Turtloid ran high. Gate opposed this and was punished. Turtloid was so loyal to Gate... In the end, he died to save Gate.	ALIA: Hai ottenuto il Meteor Rain! Spara una sfera verso l'alto. Hai ricevuto l'Ensuizan! Premi Attacco + Giù. Rainy Turtloid, ex investigatore del gruppo di purificazione aquatica. Con il suo scudo di tartaruga poteva proteggersi dalla pioggia acida. Grazie a lui abbiamo potuto esplorare aree estremamente inquinate. Ma la sua capacità difensiva venne ritenuta troppo pericolosa e molti chiesero di ridurla. Gate si oppose a questo e venne punito. Turtloid era così leale nei confronti di Gate... E alla fine morì per salvare Gate.
--	---

MISSIONE: RECYCLE LAB

++ inizio della missione

ALIA: This is the Recycle Laboratory. Parts of disposed Mavericks are recycled here. All operations should be stopped now. How are things going?	ALIA: Questo è il Recycle Laboratory. I resti dei Maverick distrutti sono riciclati qui. Ma non dovrebbe essere in funzione. Com'è possibile?
ZERO: Large machines are working overhead.	ZERO: I grossi macchinari stanno funzionando.
ALIA: It must be the work of the Nightmare. There is no signal.	ALIA: Deve essere opera del Nightmare. Non rilevo alcun segnale. Stai

Be careful not to get caught in the compressor.		attento a non venire schiacciato dal compattatore.
++ durante la missione		
ZERO: I found the Ride Armor... Can I get by the compressor with this?		ZERO: Ho trovato una Ride Armor... La userò per superare il compacttatore?
ALIA: You should be fine, but be careful.		ALIA: Dovresti essere al sicuro ma fa' attenzione.
Zero! Piles of junk narrows the path. You will be gone if you get squished by the compressor.		Zero! Ci sono cumuli di rottami sul percorso. Perderesti la vita restando schiacciato dal compacttatore.
ZERO: OK. I'll move carefully.		ZERO: Ok. Mi muoverò con prudenza.
... What happened? Where am I now?		... Cosa è successo? Dove mi trovo?
ZERO: The belt conveyor is moving!		ZERO: I nastri sono funzionanti!
ALIA: The Nightmare should be doing this, but I can't see any changes here. We don't know what will happen. Stay alert!		ALIA: Dovrebbe essere opera del Nightmare ma non rilevo alcun cambiamento. Non sappiamo che cosa succederà. Stai allerta!
ZERO: At least I'm not bored...		ZERO: Almeno non mi annoierò...
ALIA: Wait! You can't jump across a spiny area. What can we do?		ALIA: Aspetta! Non puoi superare le spine. Cosa possiamo fare?

... [incontrando High Max] ...

MAX: The Nightmare... What are you doing here?		MAX: Il Nightmare... Che cosa ci fai tu qui?
ZERO: What are you talking about?		ZERO: Di cosa stai parlando?
MAX: ... Silence. I will delete you.		MAX: ... Silenzio. Ti distruggerò.

... [incontrando Dynamo] ...

DYNAMO: Long time no see!		DYNAMO: È da tempo che non ci vediamo!
ZERO: Sorry but I will never go with you.		ZERO: Scusa ma non andremo mai d'accordo.
DYNAMO: Don't be cruel. By the way... Nightmare Souls... I want them all! I will get the Souls that you collected!		DYNAMO: Non essere cattivo. Comunque.. le Nightmare Soul... le voglio tutte! Mi impadronirò delle Soul in tuo possesso!
I just can't win. Bye, Zero!		Non riesco a vincere. Addio, Zero!

++ nella stanza del boss

ZERO: Here comes the boss of junk...		ZERO: Ed ecco il capo dei rottami...
ALIA: The investigator here is Metal Shark Player. Stay on guard!		ALIA: Stai attento. L'investigatore mandato qui è Metal Shark Player.

SHARK: What are you doing? | SHARK: Cosa stai facendo?
ZERO: I don't have time for this... | ZERO: Non ho tempo da perdere... Che
What do you want? Metal Shark Player? | cosa vuoi, Metal Shark Player?
SHARK: I want DNA! Excellent DNA! But | SHARK: Voglio DNA! DNA eccellente! Ma
I don't need your DNA data. | non ho bisogno del tuo DNA!
ZERO: Shut up and fight! | ZERO: Stà zitto e combatti!
SHARK: Fine! Heh heh heh! | SHARK: D'accordo! Heh heh heh!

++ fine della missione

ALIA: You got the Metal Anchor! | ALIA: Hai ottenuto il Metal Anchor!
A bounding weapon used on the ground. | Un'arma che rimbalza sul terreno. Hai
You got the Rakukojin! Press Attack + | ottenuto il Rakukojin! Premi Attacco
Down buttons in the air. Metal Shark | + Giù mentre sei in aria. Metal Shark
Player. An ex-investigator of Recycle | Player, ex investigatore assegnato al
team. He studied recycling in order | riciclo. Si occupava di riciclare i
to create a new Reploid from Parts of | Maverick distrutti per realizzare
disposed Mavericks. His most | nuovi Reploid. Il suo lavoro più
important work was to analyze and | importante è stato l'analisi ed il
control DNA data of the Mavericks. | controllo del DNA dei Maverick. La
His analysis ability was so great, | sua capacità era così grande che
that he succeeded in resurrecting | riuscì a riportare in vita i Maverick
dead Mavericks. Since DNA | deceduti. Poichè la resurrezione del
resurrection is explicitly prohibited, | DNA è severamente proibita, la legge
the law instantly dealt with him. | si occupò subito di lui. Anche Gate
Gate was also interested in DNA | era interessato alla resurrezione del
resurrection, so he encouraged him to | DNA, perciò lo incoraggiò nel suo
collect the DNA data instead of | lavoro anzichè fermarlo. Metal Shark
stopping him. Metal Shark would have | avrebbe continuato la sua opera per
continued if Gate had stopped him. | ordine di Gate.

MISSIONE: LASER INSTITUTE

++ inizio della missione

ALIA: You are in the Laser Institute. | ALIA: Ti trovi nel Laser Institute.
It's one of the most mysterious | Si tratta di uno dei posti più
places in the world. Umm... Since | misteriosi del mondo. Umm... Poichè
this institute does not officially | questo istituto ufficialmente non
exist, we don't have much data on it. | esiste, non ne abbiamo molti dati.
ZERO: But we know this place is full | ZERO: Questo posto è pieno di
of wonders. I'll check it out. | meraviglie. Ci darò un'occhiata.

++ durante la missione

ZERO: Huh? Why are they levitating. | ZERO: Huh? Perchè stanno levitando?
Are there invisible floors or | Per caso ci sono pedane invisibili o
something? | qualcosa di simile?
ALIA: I've never encountered this kind | ALIA: Non ho mai affrontato una simile
of situation, but that's the only | situazione ma quella deve essere
logical explanation. | l'unica spiegazione logica.

ZERO: There are laser units... and the light reflectors... The reflectors seem to be inflecting the laser.

ZERO: Ci sono unità laser... e specchi riflettenti... Gli specchi sembrano riflettere il laser.

ALIA: I've witnessed an experiment of the device that inflects the laser before. In that experiment, you could turn the devices. I'm not sure if those devices are same ones though, because they are not visible from here. But one thing I'm sure is that they are Nightmare phenomena.

ALIA: In passato ho assistito ad un esperimento dove facevano riflettere i laser. In quell'esperimento potevi ruotare gli specchi. Non so se questi dispositivi sono simili perchè da qui non sono in grado di vederli. Di una cosa sono sicura però: è un fenomeno causato dal Nightmare.

ZERO: I'll try to utilize the laser and see what happens.

ZERO: Proverò ad utilizzare i laser e vedrò cosa succederà.

ALIA: Turning the light reflectors to make the laser change directions... It's like a puzzle game.

ALIA: Ruotare gli specchi riflettenti per modificare la direzione dei laser... Sembra un puzzle.

ZERO: Whatever...

ZERO: Che importa...

I feel a little wind coming from somewhere near...

Avverto uno spiffero provenire dalle vicinanze...

What is this place?

Che posto è questo?

... [incontrando High Max] ...

ZERO: Why do you try to hide with such a big body?

ZERO: Perchè cerchi di nasconderti con un corpo così grosso?

MAX: It is you who were trying to hide!

MAX: Sei tu che ti stavi nascondendo!

... [incontrando Dynamo] ...

ZERO: Dynamo!? You are alive, too!?

ZERO: Dynamo?! Sei ancora vivo?!

DYNAMO: I'm sorry, if I made you worry. But you know what they say, "Discretion is the better part of valor." We now have the Nightmares and your impostor...

DYNAMO: Mi spiace averti fatto preoccupare. Ma sai cosa dicono: "La discrezione è la parte migliore del coraggio". Ora abbiamo il Nightmare ed il tuo impostore...

ZERO: Shut up. Leave or fight.

ZERO: Zitto. Combatti o vattene.

DYNAMO: Don't be so angry. Say... Let's see who has obtained more Nightmare Souls!

DYNAMO: Non essere arrabbiato. Mmm... Vediamo chi possiede più Nightmare Soul!

I'm not up to defeating you...

Non riesco proprio a sconfiggerti...

++ nella stanza del boss

ALIA: The investigator sent to this area is Shield Sheldon. Make sure to get your wea...

ALIA: L'investigatore mandato in questa area è Shield Sheldon. Prepara le tue ar...

ZERO: Shield Sheldon? Isn't he... He is now an investigator. So be it. | ZERO: Shield Sheldon? Non era... Ora è un investigatore. E così sia.

Shield Sheldon... Too bad about your previous life... | Shield Sheldon... Mi spiace per ciò che ti è successo...

SHELDON: Don't be. I was new as a bodyguard. That's all. | SHELDON: Non esserlo. Ero una guardia del corpo inesperta. Tutto qua.

ZERO: Maverick Hunters are supposed to be able to tell a Maverick from a Replid... Our officers are not good enough... They could cost us everything... | ZERO: I Maverick Hunter dovrebbero riuscire a distinguere un Maverick da un Replid... I nostri ufficiali non ne sono stati capaci... Potrebbero portarci alla rovina...

SHELDON: Replids all over the world have been needing you. I was useless as a bodyguard... And was useless to everyone else. When I accepted that fact, I accepted my fate. However, there turned out to be someone who needs me. He has given me one more chance... And therefore, I am going to fulfill my mission as a bodyguard now. I'll protect him, even if it means that I have to sacrifice my life. Come on, Zero! | SHELDON: Tutti i Replid del mondo hanno bisogno di voi. Ero una guardia del corpo inutile... ed incapace in ogni altra cosa. Quando ho accettato la realtà, ho accettato il mio fato. Comunque c'è stato qualcuno che aveva bisogno di me e mi ha dato un'altra possibilità... e questa volta completerò la mia missione come guardia del corpo. Lo proteggerò anche a costo della mia stessa vita. Fatti sotto, Zero!

++ fine della missione

ALIA: You got the Guard Shell! Shields enemy's shot for a counterattack. Shield Sheldon. Ex-security police. He guarded Dr. Jim who was an important person in the laboratory. Suddenly, Dr. Jim became a Maverick. However, he was unable to control himself. The Maverick Hunters identified Sheldon as a Maverick just because he was created by Gate. Sheldon could not deal with being labeled, so he ended it all. | ALIA: Hai ottenuto il Guard Shell! Respingi i proiettili nemici con lo scudo. Shield Sheldon, ex agente di sicurezza. Lui proteggeva il Dr Jim, un'importante membro del laboratorio. Improvvisamente il Dr Jim divenne un Maverick incontrollabile. I Maverick Hunter considerarono Sheldon come un Maverick solo perchè era stato realizzato da Gate. Sheldon non poté sopportare questo disonore e mise fine alla sua vita.

MISSIONE: WEAPON CENTER

++ inizio della missione

ZERO: That's Illumina! I thought the project to construct that huge Replid was suspended... | ZERO: Quella è Illumina! Pensavo che il progetto di costruire quel grosso Replid fosse stato sospeso...

ALIA: You are in the Weapon Center... They have been constructing powerful weapons without the appropriate approvals. As you notice, it's Illumina. Considering that I couldn't pick up any reading of its activation, it must be a Nightmare. There has to | ALIA: Ti trovi nel Weapon Center... Hanno costruito armi molto potenti senza le necessarie autorizzazioni. Come vedi, si tratta di Illumina. Poichè non rilevo alcun segnale per la sua attivazione, deve essere opera del Nightmare. Devono esserci dei

be cables which are sending energy to | cavi che mandano energia ad Illumina!
Illumina! Find and destroy them! Good | Trova quei cavi e distruggili! Buona
luck!! | fortuna!!

ZERO: Hmm? I sense something exists | ZERO: Hmm? Percepisco la presenza di
near here... | qualcuno nei dintorni...

... [incontrando High Max] ...

MAX: I've been expecting you, | MAX: Ti stavo aspettando, feccia
Nightmare scum! | Nightmare!

ZERO: What is your intention!? | ZERO: Quali sono le tue intenzioni?

MAX: You don't need to know! | MAX: Non c'è bisogno che tu lo sappia!

... [incontrando Dynamo] ...

DYNAMO: You are very impressive... | DYNAMO: Sei davvero incredibile...

ZERO: Again... | ZERO: Ancora tu...

DYNAMO: You know, it takes hours for | DYNAMO: Sai, mi ci sono volute ore per
me to come this far. I've been | arrivare a questo punto. A costo
gathering Nightmare Souls at the risk | della vita, sto raccogliendo le
of my life. I've been dying to become | Nightmare Soul. Ho rischiato di
stronger... Do you want to challenge | morire per potenziarmi... Vorresti
me? | sfidarmi?

You are way too strong... | Sei davvero troppo forte...

++ nella stanza del boss

ALIA: The investigator sent to this | ALIA: L'investigatore mandato qui è
area is Infinity Mijinion. Stay sharp | Infinity Mijinion. Stai attento
because he may have very powerful | perchè potrebbe possedere armi molto
weapons! | potenti!

ZERO: I won't lose. | ZERO: Non perderò.

MIJINION: Uh? Weren't you dead? | MIJINION: Uh? Ma tu non eri morto?

ZERO: You heard wrong. You are | ZERO: Hai sentito male. Tu sei
Infinity Mijinion, one of the | Infinity Mijinion, uno degli
investigators for the Nightmares, | investigatori del Nightmare, non è
aren't you? | vero?

MIJINION: Are the other investigators | MIJINION: Gli altri investigatori
useless fleas? That's the only | erano così deboli? Deve essere il
explanation as to why I have to clean | solo motivo per il quale ora me ne
up their messes... But wait... Why | devo occupare io... Ma aspetta...
are you here anyway? Don't tell me | Perchè sei qui? Non dirmi che hai
you destroyed my sweet Illumina. | distrutto la mia cara Illumina.

ZERO: What do you think... | ZERO: Cosa credi...?

MIJINION: Maverick! I haven't even | MIJINION: Maverick! Non l'avevo ancora
tested her! And I was thinking that | testata! I stavo pensando di usarla
I'll destroy all the thick-headed | per distruggere le cosiddette
so-called "authorities" with her...! | "autorità" dalla testa dura. Tu ora

You will die!! | morirai!!

++ fine della missione

ALIA: You got the Ray Arrow! Hurt enemies on the same screen. Infinity Mijinion. Ex-test pilot for large weapons. He had a special body that could process at a high speed. He ignored the test program, choosing instead to go on his on schedule. He produced excellent results... But he always had trouble with the other staff. Even Gate was unable to control him... One day, he was disposed of by making it look like an accident...		ALIA: Hai ottenuto la Ray Arrow! Ferisci i nemici sullo schermo. Infinity Mijinion. Ex collaudatore di grandi armi. Possedeva un corpo in grado di elaborare dati in modo molto veloce. Ignorava il programma dei test, operando poi per conto suo. Otteneva risultati eccellenti... ma aveva sempre problemi con il resto della squadra. Neanche Gate era in grado di controllarlo... Un giorno si sbarazzarono di lui, facendolo sembrare un incidente...
---	--	---

MISSIONE: MAGMA AREA

++ inizio della missione

ALIA: This is the Magma Area. A dangerous area to investigate is the Hot Spot that spews magmas.		ALIA: Questa è la Magma Area. Una zona pericolosa da controllare è quella dove sono presenti i geyser di lava.
ZERO: It's dangerous wherever I go.		ZERO: Dovunque vada trovo pericoli.
ALIA: Although I can't confirm it due to the jamming, it must be the Nightmare.		ALIA: Anche se non posso confermarlo per via dei disturbi, deve essere opera del Nightmare.
ZERO: I don't care, I just move forward.		ZERO: Non mi interessa, procederò in ogni caso.

++ durante la missione

ZERO: I found a giant Mechaniloid...		ZERO: C'è un enorme macchinario...
ALIA: Mechaniloid? There is no data signal. It must be the Nightmare.		ALIA: Un macchinario? Non rilevo alcun segnale. Deve essere il Nightmare.
ZERO: The Nightmare. I'll crush it! Its weak point is obvious.		ZERO: Il Nightmare! Lo distruggerò! Il suo punto debole è così ovvio.
Where am I? Alia... I can't contact...		Dove sono? Alia... Non ho segnale...
ALIA: Zero! It is the Hot Spot! Watch out!		ALIA: Zero! Quello è un geyser! Stai attento!
ZERO: It's too hot...		ZERO: Fa troppo caldo...
ALIA: It's another Hot Spot! Stay alert!		ALIA: C'è un altro geyser! Fai attenzione!
ZERO: Magmas are ready to destroy me... I won't die here. I'll move quickly!		ZERO: Il magma voleva distruggermi... Non morirò qui. Sarò rapido!

... [incontrando High Max] ...

MAX: Here comes a nuisance... | MAX: Ecco una seccatura...
|
ZERO: I don't think you are helpful. | ZERO: Vattene. Non credo tu possa
Leave. | essere d'aiuto.
|
MAX: Hey! That's my line! | MAX: Ehi! Stavo per dire lo stesso!

... [incontrando Dynamo] ...

ZERO: Dynamo! You're pesky! | ZERO: Dynamo! Sei proprio fastidioso!
|
DYNAMO: You must be busy dying so many | DYNAMO: Devi essere stato occupato nel
times. | morire così tante volte.
|
ZERO: I won't die in such a trifle | ZERO: Io non mi faccio uccidere in
battle! | stupide battaglie!
|
DYNAMO: You're always passionate. | DYNAMO: Sei sempre così entusiasta.
I want many Souls... Even yours! | Voglio molte Soul... Comprese le tue!
|
I can't beat you. Until next time! | Non riesco a batterti. Alla prossima!

++ nella stanza del boss

ZERO: It's getting hotter and hotter... | ZERO: Sta diventando sempre più caldo.
The investigator must be ahead. | L'investigatore deve essere qui.
|
ALIA: The investigator for this area | ALIA: L'investigatore di questa area è
is Blaze Heatnix. Find out its weak | Blaze Heatnix. Scopri il suo punto
point, just in case. | debole per eliminarlo.
|
ZERO: It's too hot here. Let's finish | ZERO: Fa troppo caldo qui. Finiamola
this... | in fretta...
|
HEATNIX: A vigorous guy! I've been | HEATNIX: Un tipo vigoroso! Ti stavo
waiting! You look so strong compared | aspettando! Sembri più forte degli
with the others. I was bored because | altri. Mi ero annoiato perchè non era
there is no strong Reploid left on | rimasto nessun potente Reploid da
the ground. Although I was not | affrontare. Nonostante mi fosse stato
ordered to kill, it's too hard, | ordinato di non uccidere, non ho
isn't it? Hee hee hee. | resistito. Hee hee hee.
|
ZERO: I'm not interested in your | ZERO: Non mi interessano le tue
talk... Will you fight or not? | chiacchiere... Vuoi combattere o no?
|
HEATNIX: Good. Let's fight! | HEATNIX: Va bene. Fatti sotto!

++ fine della missione

ALIA: You got Magma Blade! Fires a | ALIA: Hai ricevuto il Magma Blade!
wide-range blade from Saber. You got | Puoi scagliare fiammate con la Saber.
Shoenzan! Press Attack button while | Hai ottenuto lo Shoenzan! Premi
holding Up! Blaze Heatnix. An | Attacco mentre spingi Su! Blaze
ex-investigator for the Hot Spot. His | Heatnix, ex investigatore dei geyser.
ability is far beyond the others. He | La sua abilità era incomparabile.
could research any dangerous area. | Poteva controllare qualsiasi zona
All others who fell behind were | pericolosa. Tutti quelli lasciati
killed... Gate, who created Heatnix, | indietro venivano uccisi... Gate, il

improved his powers and strengths. In | suo creatore, aumentò il suo potere.
order to prevent any more victims, | Per evitare ulteriori morti, Heatnix
Heatnix was disposed deep underground. | venne rinchiuso nel sottosuolo.

MISSIONE: NORTH POLE AREA

++ inizio della missione

ALIA: This is the North Pole Area. Do | ALIA: Questa è la North Pole Area.
you feel cold? Are you all right? | Stai bene? Senti freddo?
|
ZERO: I'm all right... Thanks for | ZERO: Sto bene... Grazie per avermelo
asking. | chiesto.
|
ALIA: A High Jump Part may be of help. | ALIA: Poter saltare alto aiuterebbe.
|
ZERO: I can manage on my own. Now | ZERO: Ce la farò a modo mio. Ora
let's go! | andiamo!

++ durante la missione

ALIA: It's hard due to the slippery | ALIA: È difficile avanzare per via
surfaces. Utilize the evacuation spot | delle superfici scivolose. Usa bene i
wisely as you go through the area. | rifugi situati lungo il percorso.
|
The land is corrupted and there are | Il terreno è danneggiato e ci sono
many holes everywhere. If you are | precipizi ovunque. Se rischi di
about to slip and fall, jump directly | scivolare e cadere, salta subito in
above! If you try to turn back, you | avanti! Provando a tornare indietro,
will slip. You had better stop by | scivoleresti. Sarebbe meglio saltare
jumping. | per fermarsi.
|
ZERO: Was I thrown off course? Alia! | ZERO: Sono fuori strada? Alia! ...
... The communication's out? | Le comunicazioni non funzionano?
|
ALIA: Although we can't see the | ALIA: Anche se non riusciamo a vedere
Nightmare of the ice from the Hunter | il Nightmare dalla Base degli Hunter,
Base, I wonder if there is a way | mi chiedo se non ci sia un modo per
I can take advantage of this | sfruttare a nostro vantaggio questa
situation? | situazione.

... [incontrando High Max] ...

MAX: You offend me, so I'll delete you! | MAX: Tu mi offendi ed io ti eliminerò!
|
ZERO: You are the offensive one! | ZERO: Sei tu ad essere offensivo!
|
MAX: ... Annoying. I shall delete you! | MAX: ... Patetico. Ti distruggerò!

... [incontrando Dynamo] ...

DYNAMO: Have you solved the mystery of | DYNAMO: Hai risolto il mistero del
the Nightmare? | Nightmare?
|
ZERO: That's not your business! Leave! | ZERO: Non sono affari tuoi! Vattene!
|
DYNAMO: The Nightmare Soul is nice DNA. | DYNAMO: La Nightmare Soul è una cosa

I want that power! So I will take the Souls you collected!		utile. Voglio quel potere! Perciò mi impadronirò delle tue Soul!
You're too serious. Later, Zero!		Sei troppo serio. Ci rivedremo, Zero!
++ nella stanza del boss		
ZERO: I feel... This must be an investigator!		ZERO: Percepisco... Deve essere un investigatore!
ALIA: The investigator in this area is Blizzard Wolfang. Set up your weapons in case you fight... .. Zero, actually I...		ALIA: L'investigatore di questa area è Blizzard Wolfang. Prepara le tue armi in caso di necessità... .. Zero... A dire il vero, io...
ZERO: Forget about the past.		ZERO: Dimentica il passato.
ALIA: Zero! Do you know? Wolfang was...		ALIA: Zero! Lo sai? Wolfang era...
ZERO: Now he is the Nightmare investigator. We have to fight him.		ZERO: Ora è un investigatore del Nightmare. Dobbiamo combatterlo.
ALIA: Yeah, right... Good luck, Zero.		ALIA: Vero... Buona fortuna, Zero.
ZERO: Blizzard Wolfang, nice to see you...		ZERO: Lieto di vederti, Blizzard Wolfang...
WOLFANG: Zero! I heard that you returned.		WOLFANG: Zero! Avevo sentito che eri ritornato.
ZERO: I won't die so easily.		ZERO: Non muoio così facilmente.
WOLFANG: Don't think badly of me, Zero. I won't disobey Gate. I must pay for my past sins. Besides I have a new mission. You know what I mean. Let's fight!		WOLFANG: Zero, non giudicarmi male. Non disobbedirò a Gate e devo pagare per i peccati commessi. Inoltre ora ho una nuova missione. Sai cosa intendo dire. Combattiamo!
ZERO: I have no choice. You will lose!		ZERO: Non ho scelta. Verrai sconfitto!

++ fine della missione

ALIA: You got the Ice Burst! Fires ice blocks you can step on. You got Hyoroga! Press Jump button while holding Up! Blizzard Wolfang. An ex-investigator of the North Pole area. One day, his team members were attacked by Mavericks. Although Wolfang was able to defeat the Mavericks, his team members were annihilated... Researchers who oppose Gate schemed to dispose of Wolfang and took advantage of the incident... They made it look like an accident, Wolfang was thrown into the cold sea... I did it! But I was deceived into doing it...		ALIA: Hai ottenuto l'Ice Burst! Spara blocchi di ghiaccio su cui puoi camminare. Hai ottenuto lo Hyoroga! Salta mentre tieni premuto Su! Blizzard Wolfang, l'ex investigatore della North Pole Area. Un giorno i suoi compagni furono assaliti dai Maverick. Wolfang riuscì ad ucciderli ma i suoi compagni persero tutti la vita... I ricercatori ostili a Gate approfittarono della situazione per sbarazzarsi di Wolfang... Facendolo sembrare un incidente, scagliarono Wolfang nel mare gelido... Sono stata io! Ma venni ingannata e coinvolta in tutto questo...
--	--	---

[dopo aver sconfitto High Max in una qualsiasi Area Segreta]

ISOC: Hee hee hee. Ha ha ha ha ha!	ISOC: Hee hee hee. Ha ha ha ha ha!
ZERO: What makes you laugh?	ZERO: Cosa hai da ridere?
ISOC: Ah ha ha ha! I can't help it! X was no match for High Max, but you... Ha hah. I can't stop laughing!	ISOC: Ah ha ha ha! Non resisto! X non era all'altezza di High Max, ma tu... Ha hah. Non riesco a smettere!
ZERO: ... Are you out of your mind? I just destroyed one of your own... What is so funny? Anyway, you're the last one... I'll crush you now!	ZERO: ... Sei forse impazzito? Ho appena distrutto un tuo compagno... Cosa c'è da ridere? Comunque tu sei il prossimo... ora ti distruggerò!
ISOC: Nuh ha ha ha ha! ... Did you say something, boy?!	ISOC: Nuh ha ha ha ha! ... Hai detto qualcosa, ragazzino?
ZERO: Guhwaaaaah!! Wh... what!? I... I... can't move... Kugh.	ZERO: Guhwaaaaah!! Co... cosa?! Io... Io... non riesco a muovermi. Kugh.
ISOC: Zero... I know you inside out... Hmm. Since I found out you're alive, I can capture you at any time. But first I must bring High Max back.	ISOC: Zero... Ti conosco bene... Hmm. Da quando ho scoperto che eri vivo, avrei potuto catturarti in ogni momento. Ma ora devo curare High Max.
ZERO: W... wait! You're... escaping? Da... Darn... M... My body...	ZERO: A...aspetta! Stai... scappando? D... Dannazione... I... il mio corpo.
ISOC: Hmm. What can you do as you are now? I won't escape. I'll see you soon. I promise!	ISOC: Hmm. Cosa pensi di fare in queste condizioni? Non scapperò, ci vedremo presto. Te lo prometto!
SIGNAS: Are you all right? Zero! We'll send a rescue team immediately! High Max won't be a threat for a while. So you can come back to the Hunter Base at once!	SIGNAS: Zero! Stai bene? Manderemo subito una squadra di soccorso. High Max non sarà una minaccia per un po'. In questo modo potrai tornare alla Base degli Hunter sano e salvo.
ALIA: It's some kind of force field. It seems to take time to release it. Can you move if it isn't released?	ALIA: È una specie di campo di forza. Sembra che abbia bisogno di tempo per funzionare. Riesci a muoverti?
ZERO: I hate to admit it, but I can't...	ZERO: Mi spiace ammetterlo ma non ci riesco...
ALIA: Aw? The force field... It seems to have a timing device. It might be released in due course. But it's strange... Why did he try so hard to trap Zero? What was his intention?	ALIA: Aw? Il campo di forza... Sembra che funzioni a tempo e dovrebbe spegnersi a breve. Ma è molto strano. Perchè voleva catturare Zero? Quali erano le sue intenzioni.

[dopo aver raccolto 3.000 Nightmare Soul]

ALIA: I found out what the Nightmare is... The Nightmare is an artificial virus. It infects Reploids and rewrites their DNA and AI programs, immobilizing them. At worst, even their appearance changes. We don't know exactly as our analysis is not yet complete... But it is very similar to the Mavericks.

ZERO: Right...

ALIA: But I'll tell you the real threat of the Nightmare. The Nightmare phenomena... An infected Reploid gets out of order... By inputting certain code, in fact, you can manipulate the Reploid freely. The real purpose of the Nightmare is.. not to ruin Reploids, but to control Reploids... Finally, when the virus rewrites his system, the Reploid sometimes dies. A normal virus dies with its host. The Nightmare is so strong, the virus can survive after the Reploid dies. On the other hand, we don't need a special vaccine to damage it, since the energy is so strong. Deleting them may be easier than Sigma...

ZERO: What is pulling the strings...?

ALIA: To create such an advanced virus... He is the only one... The one... who was my colleague... Gate... The investigators... Some look different, but those eight Reploids were created by Gate. They should have been in use somewhere else since they are very able Reploids... Thinking of the Nightmare program, he is the only one capable of this.

ZERO: ...Why is Gate doing this?

ALIA: When he and I worked for the Reploids Research Team... All his Reploids were super. His program was too advanced to analyze. The Reploids made remarkable progress. But that started to become dangerous. Then some Reploids began to take needless risks. Gate's reputation started to falter. But he continued creating more advanced Reploids so that he would get recognition for his ability. Of course, it was against our boss. One day, making it look like an

ALIA: Ho scoperto la vera natura del Nightmare... Si tratta di un virus artificiale. Infetta i Reploid, riscrivendo DNA e programmazione, immobilizzandoli. Nel caso peggiore, cambia il loro aspetto. Non sappiamo i dettagli perchè l'analisi non è ancora completa... Ma è molto simile al fenomeno dei Maverick.

ZERO: Già...

ALIA: Ma ti dirò la vera pericolosità del Nightmare... Il fenomeno del Nightmare... Un Reploid infettato va fuori controllo... inserendo un codice preciso: in pratica puoi manipolare liberamente il Reploid. Il vero scopo del Nightmare... non è danneggiare i Reploid bensì controllarli... Infine, dopo che il virus ha riscritto il suo sistema, il Reploid solitamente muore. Un virus muore assieme al suo portatore. Ma il Nightmare è così forte che è in grado di sopravvivere al Reploid. Poichè la sua energia è così potente, non c'è bisogno di un particolare vaccino per eliminarlo. Potrebbe essere più facile di Sigma da distruggere...

ZERO: Chi sta tirando le fila...?

ALIA: Realizzare un virus così sofisticato... Lui è l'unico... Lui... che era un mio collega... Gate... Gli investigatori... alcuni sembrano diversi, ma quegli otto Reploid furono realizzati da Gate. Devono essere stati nascosti da qualche parte, poichè erano molto abili... Solo lui è in grado di realizzare il programma del Nightmare.

ZERO: ... Perchè Gate lo sta facendo?

ALIA: Quando io e lui lavoravamo nella Squadra di Ricerca... tutti i suoi Reploid erano super. Il suo programma era troppo avanzato da analizzare. i Reploid fecero enormi progressi ma le cose iniziarono a peggiorare. Alcuni Reploid iniziarono a correre rischi inutili, la sua reputazione iniziò a crollare ma lui continuò a creare Reploid sempre più avanzati affinché le sue capacità fossero riconosciute. Ovviamente il nostro capo non era d'accordo. Un giorno, facendolo

accident, the Reploids were disposed of. It was our boss' orders. But I participated...		sembrare un incidente, i suoi Reploid furono distrutti. Fu un ordine del capo, ma io contribuii...
ZERO: It was inevitable...		ZERO: È stato inevitabile...
ALIA: We could have taken steps to adjust the program. But his program was just too advanced. There were too much that could not be analyzed by us.		ALIA: Avremmo potuto adottare misure per aggiustare il programma. Ma era troppo avanzato. C'erano troppe che non riuscivamo ad analizzare.
ZERO: They can't be analyzed... like us.		ZERO: Non possono essere analizzate... proprio come noi.
ALIA: I hesitate to say this... He also aimed to make the strongest Reploids. Zero and X... He wanted you. He believed that the ultimate Reploid can never be analyzed... so he strived. So his program advanced to the point where no one could analyze it. He was much smarter than me... but I got ahead as I followed orders. Nobody gave him the proper recognition. Then he got isolated, and left saying this: I'll get revenge on all low Reploids who couldn't appreciate my ability! Building an ideal nation with high-end Reploids only... That was his ambition... The Nightmare is that very revenge on those who didn't appreciate him! It is the embodiment of his "hatred"!		ALIA: Mi spiace dirlo... ma lui voleva realizzare i Reploid più forti in assoluto. Zero, X... lui voleva voi. Credeva che il Reploid definitivo non sarebbe mai stato analizzato.. perciò si impegnò duramente, tanto che nessuno fu più in grado di analizzare il suo programma. Era molto più abile di me... ma io procedevo seguendo gli ordini. Nessuno gli ha riconosciuto i meriti che gli spettavano. Rimase isolato e se ne andò dicendo: "Mi vendicherò di tutti gli stupidi Reploid che non hanno apprezzato le mie capacità! Realizzerò una nazione solo per i Reploid meritevoli"... Era il suo desiderio... Il Nightmare rappresenta sua vendetta verso chi non lo ha apprezzato! L'incarnazione del suo "odio"!
ZERO: The time for dreaming is over! We'll crush your ambition, Gate!		ZERO: Il tempo dei sogni è finito! Gate, distruggeremo le tue ambizioni?
ALIA: Yes. Stop Gate's plan at once. Gate must delete the Nightmare.		ALIA: Sì. Ferma il piano di Gate. Lui deve cancellare il Nightmare.
ZERO: All right. Let's find Gate!		ZERO: D'accordo. Troviamo Gate!

L'INVITO DI GATE

[dopo aver sconfitto tutti gli otto Maverick]

GATE: Splendid, Zero! You defeated my stars...		GATE: Splendido, Zero! Hai distrutto i miei capolavori...
ALIA: Do you still hold grudges? Don't you realize what's going on? In the worst case scenario, you might die as well.		ALIA: Serbi ancora rancore? Non hai capito cosa sta succedendo? Nel peggiore dei casi potresti morire anche tu.
GATE: I know... I think it's a golden opportunity! Thanks to the Space Colony incident, a lot of Reploids		GATE: Lo so... Penso che sia una occasione d'oro! Grazie all'incidente della colonia spaziale, molti Reploid

were lost. Now I can easily control the Reploids remaining... It's the ideal time to build my world! I won't let anybody interfere. Finally I can realize my "dream"! I will build the strongest nation!	sono morti. Ora posso controllare i superstiti facilmente... È il momento ideale per costruire il mio mondo! Nessuno mi ostacolerà. Finalmente io realizzerò il mio "sogno"! Costruirò la più potente delle nazioni!
ZERO: Your ridiculous obsession is a waste of our time. An ideal world made from a virus? It won't last with a corrupt foundation!	ZERO: La tua ridicola ossessione è solo una perdita di tempo. Un mondo ideale grazie ad un virus? Non durerà a lungo con queste basi marcie!
GATE: Even though you have Maverick Hunters and Reploids... and you still could not maintain peace, right? Don't accuse me when you use force too!	GATE: Dalla vostra parte ci sono i Maverick Hunter ed i Reploid... e non riuscite a mantenere la pace, giusto? Non accusate me quando anche voi usate la forza!
ALIA: Stop quarreling! The Earth needs us now. Gate, I believe you should know better.	ALIA: Basta litigare! La Terra ora ha bisogno di noi. Gate, sono sicura che anche tu lo sai.
GATE: ... I can't forget... They murdered my works instead of appreciating them. They were such excellent Reploids... Why? This Maverick Hunter can't be analyzed and may carry great risks... but why won't you dispose of him? I'm looking forward to seeing... The mysterious hero at my laboratory...	GATE: ... Non posso dimenticare... Hanno distrutto i miei lavori anzichè apprezzarli. Essi erano Reploid davvero eccellenti... Perché? Questo Maverick Hunter non può essere analizzato e può essere pericoloso... perchè non ve ne sbarazzate? Sono proprio curioso di vedere... questo eroe presso il mio laboratorio...
SIGNAS: Gate is behind everything! Stop his evil!!	SIGNAS: C'era Gate dietro tutto quanto! Ferma il suo piano!!
ALIA: We've located his secret laboratory!! Let's stop the Nightmares now!!	ALIA: Abbiamo trovato il suo laboratorio segreto! Fermiamo subito i Nightmare!!

MISSIONE: SECRET LAB 1

++ inizio della missione

ALIA: The secret laboratory of Gate exists in a place like this? Let's move in!	ALIA: Il laboratorio segreto di Gate si trova in un posto simile? Allora procediamo!
---	--

++ durante la missione

ALIA: Our radar condition seems to be very bad, and I can't get the clear vision. Can you find anything?	ALIA: Le condizioni del nostro radar sono pessime e non riesco a vedere quasi nulla. Hai trovato qualcosa?
--	--

ZERO: There's a big hole. This hole seems to be made for a big oaf to fit through...	ZERO: C'è una grande apertura. È così grande che chiunque riuscirebbe a vederla...
--	--

ALIA: I assume the laboratory is below	ALIA: Immagino che il laboratorio si
--	--------------------------------------

this. I think we'll lose transmission | trovi qua sotto. Penso che perderemo
once you enter it... Just be careful. | il segnale là dentro... Stai attento!
|
ZERO: Don't worry. | ZERO: Non temere.
|
It's dark here, but I can vaguely see | È buio ma riesco vagamente a vedere
something. Can you identify anything, | qualcosa. Alia, riesci a rilevare
Alia...? Alia, Alia? I've already | qualche traccia...? Alia, Alia? Ho
lost the transmission... Let's see | già perso il segnale... Vediamo cosa
what is here. | c'è qui.

++ dopo aver sconfitto la Nightmare Mother

GATE: Finally you made it. You're | GATE: Finalmente ce l'hai fatta. Zero,
truly great, Zero. | sei davvero magnifico.
|

ZERO: It's simple. Evil must be | ZERO: È stato facile. Il male deve
defeated. | essere sconfitto.
|

GATE: I wanted to keep silence on this. | GATE: Vorrei mantenere il silenzio a
But I will reveal the secret to you. | riguardo ma ti dirò un segreto. Ad
To be honest, I didn't get here on my | essere onesto, non ho fatto tutto da
ability alone... I got something. It | solo... Ho trovato qualcosa. È stata
was a blessing. Guess what I got? | una benedizione. Indovina cosa?
I thought it was junk at first. ... | Pensavo fosse un rottame. ... È un
It was a piece of your body. Zero. | pezzo del tuo corpo, Zero. Ho trovato
I obtained your DNA data! It couldn't | i dati del tuo DNA! Non può essere
be analyzed! I tried using the latest | analizzato! Ho provato anche con le
technology. | tecnologie più recenti.
|

ZERO: What?! You used my DNA?! | ZERO: Cosa?! Hai usato il mio DNA?!
|

GATE: Your DNA was just fabulous. It | GATE: Il tuo DNA è favoloso. È stato
made High Max and the Nightmare easy. | facile realizzare High Max ed il
I couldn't contain my excitement... | Nightmare. Non trattenevo l'emozione.
I could now create perfect and the | Ora posso realizzare Reploid potenti
strongest Reploids... But... It | e perfetti... Ma... non sono riuscito
couldn't match the original after all. | ad eguagliare l'originale alla fine.
I couldn't analyze it completely. | Non era possibile analizzarlo tutto.
|

ZERO: How dare you!! Delete the | ZERO: Come hai osato?! Cancella subito
Nightmare virus now! It's too | il virus del Nightmare! È troppo
dangerous! It will be your undoing! | pericoloso! Devi farlo tu!
|

GATE: Ha ha ha. How strange... You're | GATE: Ha ha ha. Strano... In genere
usually so calm... Don't worry. I had | sei così calmo... Non temere. Ho
enough experiments using low Reploids. | fatto abbastanza test sui Reploid ed
And that yielded a virus from your | assieme a quelli ho creato il virus
DNA. What I should do now is... to | con il tuo DNA. Ora non rimane... che
destroy the disgusting original body! | distruggere il corpo dell'originale!
|

ZERO: I'll destroy your evil ambition!! | ZERO: Abatterò le tue ambizioni!!

MISSIONE: SECRET LAB 2

++ nella stanza di High Max

MAX: Just die! Die, original one! | MAX: Muori! Muori, corpo originale!

ZERO: What is he saying? Anyway, it's time to finish! | ZERO: Cosa sta dicendo? In ogni caso è venuto il momento di finirla!

++ nella stanza di Gate

GATE: So impressive. All of my Reploids have already been destroyed. I confess that I have nothing to use.. I couldn't analyze you enough... Or should I say it was impossible to analyze you completely... | GATE: Davvero notevole. Tutti i miei Reploid sono stati già distrutti. Confesso che non ho altro da usare... Non ti ho analizzato abbastanza... o meglio, era impossibile analizzarti completamente...

ZERO: It is too dangerous to put my DNA to use! You must have been aware of that. Delete all the remaining program you have! | ZERO: Usare il mio DNA è troppo pericoloso! Avresti dovuto saperlo. Ora cancella tutti i dati che ancora possiedi!

GATE: Not yet. Just give me one more chance to fight you! I've never thought I'd be able to fight the original one... This is a long-awaited opportunity! Fight me, Zero. | GATE: Non ancora. Dammi ancora la possibilità di affrontarti! Non avrei mai creduto di poter affrontare il corpo originale... Questa è una cosa da aspettavo da molto tempo! Zero, affrontami.

ZERO: It is useless to fight you anymore! Just give up and surrender. | ZERO: È inutile affrontarti ancora! Arrenditi e consegnati.

GATE: I won't. I am so close... Prepare yourself, Zero! | GATE: Non lo farò. Sono così vicino... Preparati, Zero!

++ dopo aver sconfitto Gate

GATE: Kugh. I lost even though I used Zero's DNA... No... Ugh... I should've... analyzed it more... Wa... was there a... fault in the program...? But... ugh... this is not the end. I don't... ack... give up so easily... I prepared for this just in case. Ha ha. I really... don't want to use this... I might be destroyed as well, but... I brought back the evil... Si... Sigma... | GATE: Kugh. Ho perso nonostante abbia usato il DNA di Zero... No... Ugh... Avrei dovuto... analizzarlo ancora... C... c'era... un errore nel mio programma...? Ma... ugh... questa non è la fine. Io non... ack.. mi arrendo così facilmente.. Ho preparato questo per sicurezza. Ha ha. Io non volevo.. usarlo... Potrei rimanerne distrutto anche io na... ho riportato in vita il male... Si... Sigma...

SIGMA: Oh please. I did not die. Nor did I need your help! Now get lost! | SIGMA: Ma per favore. Non sono morto. Nè avevo bisogno di te! Ora sparisci!

GATE: GhaaaaaaaaaaaaaaaaAAAA!! | GATE: GhaaaaaaaaaaaaaaaaAAAA!!

SIGMA: HA! N... now it's... just y... you, ha ha! I'm waiting for you! Y... you're finished! | SIGMA: Ha! O... ora manchi... solo t.. tu, ha ha! Ti sto aspettando! T... tu sei finito!

ZERO: I knew you'd return. So, we meet again. Time to end this! | ZERO: Sapevo che saresti tornato. E così ci rivediamo. Finiamola adesso!

???: G... go, Zero! You're the strongest robot! | ???: V... vai, Zero! Tu sei il robot più forte!

ZERO: Um? ... Did someone call me? | ZERO: Um? ... Qualcuno mi ha chiamato?
|
ALIA: Zero, what is it? | ALIA: Zero, cosa c'è?
|
ZERO: Nothing. I'll go after Sigma! | ZERO: Nulla. Mi occuperò di Sigma!

LO SCONTRO CON SIGMA

ZERO: Sigma. | ZERO: Sigma.
|
SIGMA: Cough... Is it... X...? Or Zero? | SIGMA: Cough.. Sei tu... X...? O Zero?
Who cares?! Just leave! | Che importa? Vattene!
|
ZERO: No. Now you are mine! | ZERO: No. Mi occuperò di te!
|
SIGMA: Silence... Such a pitiful | SIGMA: Silenzio... Che Reploid
Reploid... I'll still be able to | miserabile... Sono ancora in grado di
destroy you... | distruggerti...
|
ZERO: I'll put you out of your misery! | ZERO: Porrò fine alla tue sofferenze!

++ dopo aver sconfitto la prima forma di Sigma

ZERO: Where are you? Show your face | ZERO: Dove ti nascondi? Mostra il tuo
now! | volto!
|
SIGMA: Bwa ha ha! KID! I'LLSHOWYOUWHAT | SIGMA: Bwa ha ha! BIMBO! TIMOSTRERÒ
ATERROREISALLABOUT!! DIE! ZERO! | COSAÈILVEROTERRORE! MUORI! ZERO!
JUSTDIE!! ZELLLLLLLO!! | CREPA!! ZELLLLLLLO!!
|
ZERO: His mind is gone. I won't allow | ZERO: La sua mente è andata. Non ti
you to rise again... This is the last | permetterò ancora di tornare...
act, Sigma! | Questo è l'ultimo atto, Sigma!

++ dopo averlo sconfitto

SIGMA: Gwaaaaaaaaa! Ghaaaaaaaa!! It's | SIGMA: Gwaaaaaaaaa! Ghaaaaaaaa!!
useless! IT IS USELESS!! You know it | È inutile! È INUTILE!! Lo sai anche
is, Zero!! You can't defeat me so | tu, Zero! Non puoi sconfiggermi così
easily... You know you can't, Zero... | facilmente.. Sai che non puoi, Zero..
|
ZERO: Shut up. Just die. | ZERO: Zitto e muori.
|
SIGMA: Bha ha ha ha ha! I'll come back | SIGMA: Bha ha ha ha ha! Io tornerò per
to fight you again! I will! I... | affrontarti ancora! Io tornerò! Io...
will... Wooooaaaaaaaaa!! | tornerò.. Wooooaaaaaaaaa!!

FINALE 3

[sconfiggendo Sigma usando Zero]

SCIENZIATO: ... I see. It'll take a | SCIENZIATO: ... Capisco. Ci vorrà un
while to get rid of this. Even with | po' per farlo. Anche usando le ultime
the latest technology, it's hard to | tecnologie, sarà difficile riuscirci.
succeed... I'm not really sure if | Non sono proprio sicuro che si possa

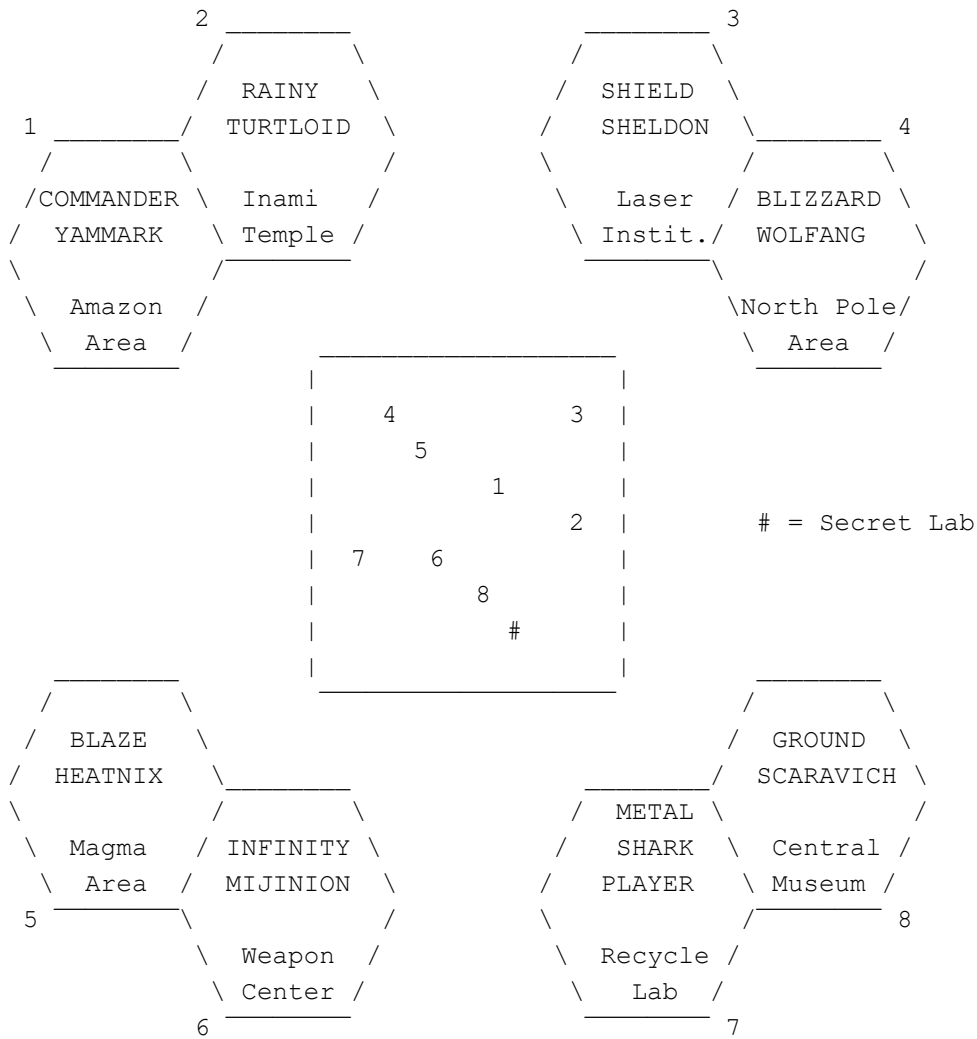
b. LE LOCALITÀ DEI MAVERICK

questa parte comprende otto località che si possono completare in qualsiasi ordine e che possono essere rivisitate più volte per recuperare i Reploid ed i Potenzamenti. Tornando in queste località dopo aver sconfitto il rispettivo boss, l'esplorazione avrà termine automaticamente raggiungendo la stanza finale.

c. IL LABORATORIO DI GATE

l'ultima parte dell'avventura è composta da tre località accessibili solo dopo aver completato tutte le località dei Maverick e che possono essere esplorate solo in un preciso ordine. In questa ultima parte del gioco è comunque consentito rivisitare le località dei Maverick.

Secondo la schermata di selezione località, i vari Maverick sono disposti in questo modo:



Le varie località saranno analizzati in questo ordine:

PROLOGO

Eurasia Ruins [Blocco A]

LE LOCALITÀ DEI MAVERICK

Amazon Area (Commander Yammark) [Blocco B]
 Central Museum (Ground Scaravich) [Blocco C]
 Inami Temple (Rainy Turtloid) [Blocco D]
 Laser Institute (Shield Sheldon) [Blocco E]
 Magma Area (Blaze Heatnix) [Blocco F]

North Pole Area	(Blizzard Wolfgang)	[Blocco G]
Recycle Lab	(Metal Shark Player)	[Blocco H]
Weapon Center	(Infinity Mijinon)	[Blocco I]

IL LABORATORIO DI GATE

Secret Lab 1	[Blocco L]
Secret Lab 2	[Blocco M]
Secret Lab 3	[Blocco N]

Le schede delle varie località presentano la seguente struttura:

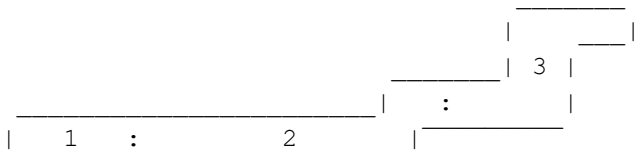
- a) il boss che la presiede
- b) una mappa complessiva della località, divisa in sezioni
- c) i nemici, gli oggetti, i Reploid ed i Fenomeni Nightmare presenti, assieme alle sezioni dove trovarli
- d) una mappa dettagliata della località, divisa in sezioni, dove viene mostrata la posizione degli eventuali Potenzamenti presenti
- e) l'analisi di ogni singola sezione.

```

=====
EURASIA RUINS                               Blocco A                               [@12ER]
=====

```

Boss: D-1000 [A3]



--- NEMICI ---

Hover Gunner [A1, 3]
 Junkroid [A1, 2]
 Meta Dridler [A3]
 Meta Wheel F [A2]

--- OGGETTI ---

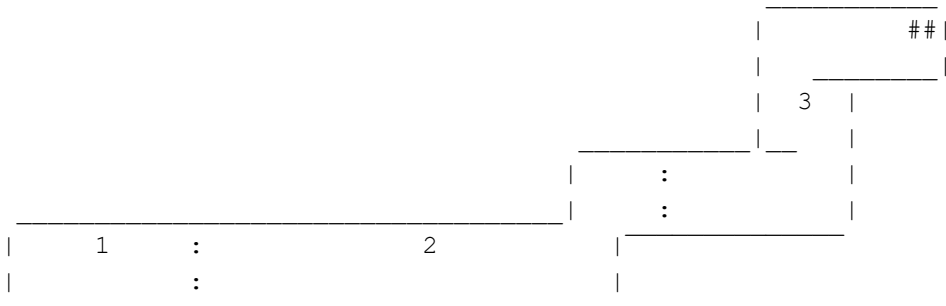
(nessuno)

--- REPLOID ---

(nessuno)

--- FENOMENI ATTIVABILI ---

(nessuno)



[A1] MACERIE

NEMICI

Hover Gunner x1
 Junkroid x4

REPLOID
nessuno

OGGETTI
nessuno

_____ [A2] CORRIDOIO

NEMICI
Junkroid x2
Meta Wheel F x4

REPLOID
nessuno

OGGETTI
nessuno

In questa sezione sono presenti i blocchi di metallo e le funi.

_____ [A3] ZONA TRIVELLE

NEMICI
D-1000 (boss)
Hover Gunner x2
Meta Dridler x9

REPLOID
nessuno

OGGETTI
nessuno

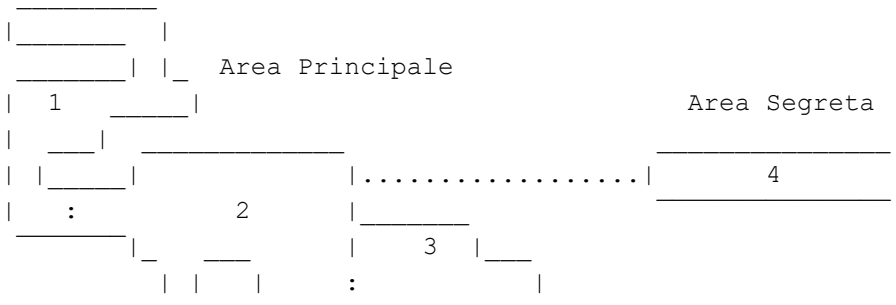
In questa sezione sono presenti i precipizi ed i blocchi metallo. Subito dopo aver sconfitto il boss D-1000, si affronterà High Max in uno scontro che non si potrà vincere.

=====

AMAZON AREA	Blocco B	[@12AA]
-------------	----------	---------

=====

Boss: Commander Yammark [B3]



--- REPLOID ---

- 01. Mah 01404 [B1] Life Up
- 02. Suketorm [B1] ..
- 03. Satton [B1] Energy Up
- 04. Yonoji [B1] ..

--- NEMICI ---

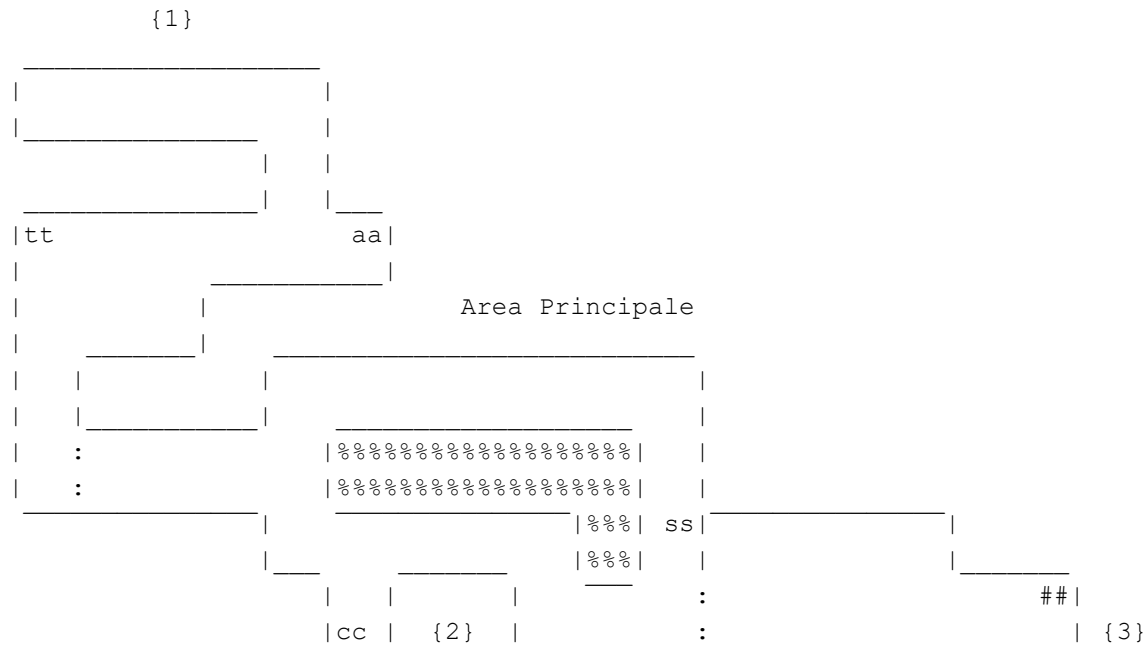
- Caterpiride [B1, 2]
- Dynamo [B4]
- High Max [B4]
- Killer Moth [B1, 2]

05. Iso [B1] Life Recover Nightmare Insect [B1, 2, 3, 4]
06. Ryo [B1] .. Nightmare Virus [B1, 2]
07. Yantomi [B2] .. Nightmare Zero [B4]
08. Tahei [B2] .. Worm Sniper [B1, 2]
09. Araki [B2] ..
10. Goken [B3] Super Recover
11. Yars [B3] .. --- OGGETTI ---
12. Hanse [B3] .. Cuore [B2]
13. Toshiji [B3] .. Stivali Blade [B1]
14. Yoshimu [B2] .. Sub Tank [B1]
15. Kuborina [B2] Rapid 5 Yammar Option [B3]
16. Wahda [B2] ..

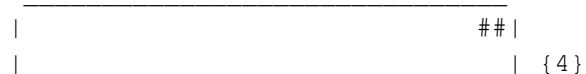
--- FENOMENI ATTIVABILI ---

Oscurità Nightmare [B1, 2, 4]
** dopo Infinity Mijinion

Pioggia Nightmare [B3, 4]
** dopo Rainy Turtloid



Area Segreta



La colonna di luce che conduce all'Area Segreta è situata nelle Caverne [B2] ed è raggiungibile solamente lasciandosi cadere lungo il lato destro del condotto, al termine del percorso superiore.

[B1] AREA PRINCIPALE: PENDII

NEMICI

- Caterpiride x5
Killer Moth x1
Nightmare Insect x5

Nightmare Virus x3
Worm Sniper x3

REPLOID

01. Mah 01404 (Life Up)
02. Suketorm
03. Satton (Energy Up)
04. Yonoji
05. Iso (Life Recover)
06. Ryo

OGGETTI

Stivali Blade
Sub Tank

In questa sezione può avvenire il fenomeno dell'Oscurità Nightmare.

[B2] AREA PRINCIPALE: CAVERNE

NEMICI

Caterpiride x6
Killer Moth x5
Nightmare Insect x3
Nightmare Virus x3
Worm Sniper x8

REPLOID

07. Yantomi
08. Tahei
09. Araki
14. Yoshimu
15. Kuborina (Rapid 5)
16. Wahda

OGGETTI

Cuore

In questa sezione sono presenti le funi, le spine sul soffitto e sul pavimento, la colonna di luce che conduce all'Area Segreta può avvenire il fenomeno dell'Oscurità Nightmare.

[B3] AREA PRINCIPALE: ROCCE FLUTTUANTI

NEMICI

Commander Yammark (boss)
Nightmare Insect x6

REPLOID

10. Goken (Super Recover)
11. Yars
12. Hanse
13. Toshiji

OGGETTI

Yanmar Option {entrambi i Robot}

In questa sezione sono presenti i precipizi e può avvenire il fenomeno della Pioggia Nightmare.

NEMICI

Dynamo (boss segreto)
 High Max (boss segreto)
 Nightmare Zero (boss segreto)
 Nightmare Insect x3

REPLOID

nessuno

OGGETTI

nessuno

In questa sezione sono presenti i precipizi e può avvenire il fenomeno dell'Oscurità Nightmare oppure della Pioggia Nightmare.

=====

CENTRAL MUSEUM

Blocco C

[@12CM]

=====

Boss: Ground Scaravich [C1]

--- REPLOID ---

01. Gold [C2] ..
 02. Ulta [C3] ..
 03. Koi [C3] ..
 04. Megami [C4] ..
 05. PL 98 [C4] Life Up
 06. Haven 7 [C5] ..
 07. Tsuki [C5] Speedster
 08. May [C6] ..
 09. Bad [C6] Quick Charge
 10. Ryno [C7] ..
 11. Dungar [C7] ..
 12. Chop [C8] ..
 13. Home [C8] Energy Up
 14. Reyher [C9] ..
 15. Phantom [C9] ..
 16. Mars [C10] Overdrive

--- NEMICI ---

Dynamo [C10]
 High Max [C10]
 Nightmare Virus [C2 , 3, 4, 5, 6,
 7 , 8, 9, 10]
 Nightmare Zero [C10]
 Totem Exit [C2 , 3, 4, 5, 6,
 7 , 8, 9]
 Totem Gate [C1]

--- OGGETTI ---

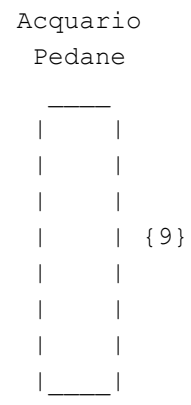
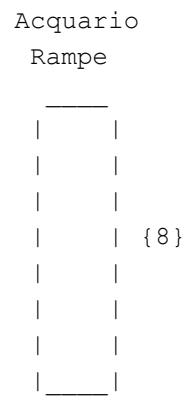
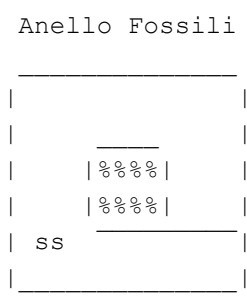
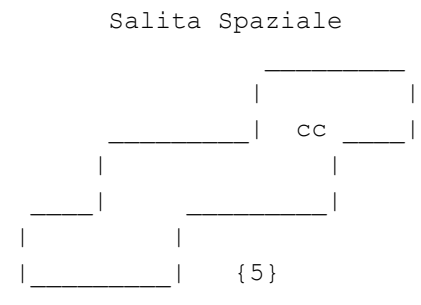
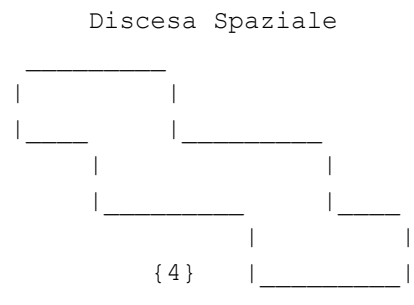
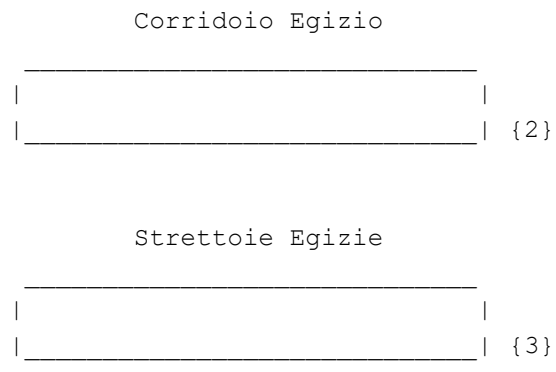
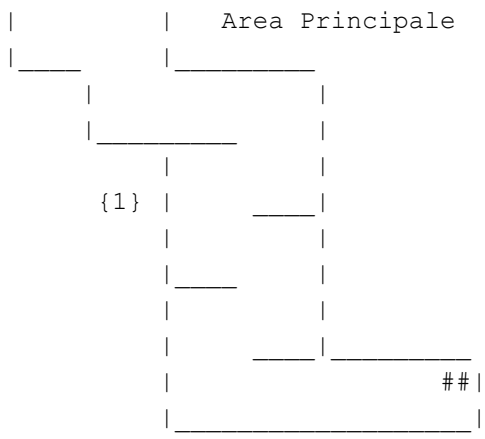
Cuore [C5]
 Elmo Blade [C7]
 Globo Arancione m. [C1]
 Ground Dash [C1]
 Sentsuizan [C1]

--- FENOMENI ATTIVABILI ---

Ferro Nightmare [C2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10]
 ** dopo Metal Shark Player

Pioggia Nightmare [C3, 4, 5, 6, 8, 10]
 ** dopo Rainy Turtloid

Dopo essere entrati in questa località, nell'Area Principale si incontreranno quattro sagome celesti di Totem Gate: attraversandole, si verrà teletrasportati automaticamente in una stanza casuale. Per tornare nell'Area Principale bisognerà distruggere il Totem Exit situato al termine del percorso della stanza casuale che si starà esplorando. Può capitare che, durante l'avventura, le stanze del Central Museum subiscano qualche variazione: un muro più alto del solito, oppure una colonna mancante e così via.



La colonna di luce che conduce all'Area Segreta è situata nella zona di sud ovest dell'Anello Fossili [C6].

[C1] AREA PRINCIPALE

NEMICI

- Ground Scaravich (boss)
- Totem Gate x4

REPLOID

nessuno

OGGETTI

Globo Arancione medio x2
Ground Dash {solo 'X' }
Sentsuizan {solo Zero}

In questa sezione sono presenti le funi, le spine sul pavimento e le sagome celesti dei Totem Gate che conducono casualmente in una delle altre stanze del Central Museum.

[C2] CORRIDOIO EGIZIO

NEMICI

Nightmare Virus x10
Totem Exit x1

REPLOID

01. Gold

OGGETTI

nessuno

In questa sezione sono presenti i frammenti di roccia, i mattoni fragili, le spine sul pavimento inoltre può avvenire il fenomeno del Ferro Nightmare.

[C3] STRETTOIE EGIZIE

NEMICI

Nightmare Virus x11
Totem Exit x1

REPLOID

02. Ulta
03. Koi

OGGETTI

nessuno

In questa sezione sono presenti i frammenti di roccia, i mattoni fragili, i precipizi, le spine sul pavimento inoltre può avvenire il fenomeno del Ferro Nightmare oppure della Pioggia Nightmare.

[C4] DISCESA SPAZIALE

NEMICI

Nightmare Virus x12
Totem Exit x1

REPLOID

04. Megami
05. PL 98 (Life Up)

OGGETTI

nessuno

In questa sezione sono presenti i frammenti di roccia, i mattoni fragili, i precipizi inoltre può avvenire il fenomeno del Ferro Nightmare oppure della Pioggia Nightmare.

[C5] SALITA SPAZIALE

NEMICI

Nightmare Virus x14
Totem Exit x1

REPLOID

06. Haven 7
07. Tsuki (Speedster)

OGGETTI

Cuore

In questa sezione sono presenti i frammenti di roccia, i precipizi inoltre può avvenire il fenomeno del Ferro Nightmare oppure della Pioggia Nightmare.

[C6] ANELLO FOSSILI

NEMICI

Nightmare Virus x12
Totem Exit x1

REPLOID

08. May
09. Bad (Quick Charge)

OGGETTI

nessuno

In questa sezione sono presenti i frammenti di roccia, le spine sul pavimento, la colonna di luce che conduce all'Area Segreta inoltre può avvenire il fenomeno del Ferro Nightmare oppure della Pioggia Nightmare.

[C7] SALONE FOSSILI

NEMICI

Nightmare Virus x16
Totem Exit x1

REPLOID

10. Ryno
11. Dungar

OGGETTI

Elmo Blade

In questa sezione sono presenti i frammenti di roccia inoltre può avvenire il fenomeno del Ferro Nightmare.

[C8] ACQUARIO RAMPE

NEMICI

Nightmare Virus x8
Totem Exit x1

REPLOID

12. Chop
13. Home (Energy Up)

OGGETTI

nessuno

In questa sezione sono presenti i frammenti di roccia, i mattoni fragili

inoltre può avvenire il fenomeno del Ferro Nightmare oppure della Pioggia Nightmare.

[C9] ACQUARIO PEDANE

NEMICI

Nightmare Virus x8
Totem Exit x1

REPLOID

14. Reyher
15. Phantom

OGGETTI

nessuno

In questa sezione sono presenti i frammenti di roccia, le spine sulle pareti inoltre può avvenire il fenomeno del Ferro Nightmare.

[C10] AREA SEGRETA

NEMICI

Dynamo (boss segreto)
High Max (boss segreto)
Nightmare Zero (boss segreto)
Nightmare Virus x12

REPLOID

16. Mars (Overdrive)

OGGETTI

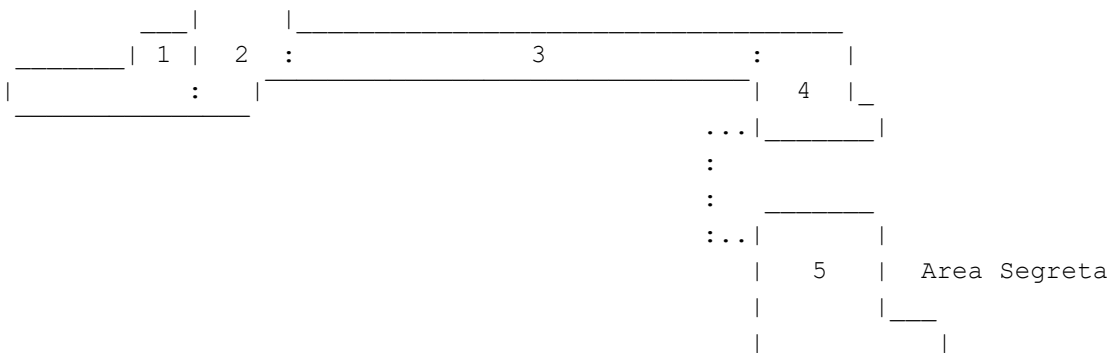
nessuno

In questa sezione sono presenti le spine sul pavimento inoltre può avvenire il fenomeno del Ferro Nightmare oppure della Pioggia Nightmare.

=====
INAMI TEMPLE Blocco D [012IT]
=====

Boss: Rainy Turtloid [D4]

Area Principale



--- REPLOID ---

01. Nassy [D1] ..
02. Natsue [D1] ..

--- NEMICI ---

Batton Bone B81 [D3, 4, 5]
Dynamo [D5]

03. Akemi	[D2]	..	High Max	[D5]
04. Mayu	[D2]	..	Monbando	[D2, 4, 5]
05. Obin	[D3]	..	Nightmare Virus	[D1, 2, 3]
06. Meeka	[D3]	..	Nightmare Zero	[D5]
07. Mao	[D4]	Energy Up	Sea Attacker ST	[D1, 3]
08. Sakura	[D4]	..	Weather Analyze	[D1, 2, 3, 4, 5]
09. Omy	[D4]	..	Weather Analyze Core	[D1, 2, 3, 4, 5]
10. Etsu	[D4]	Life Up		
11. Miho	[D4]	..		
12. Yui	[D4]	Weapon Recover	--- OGGETTI ---	
13. Ai	[D5]	..	Corazza Shadow	[D4]
14. Nori	[D5]	Hyper Dash	Cuore	[D4]
15. Rena	[D5]	Saber Plus	Globo Arancione m.	[D3, 5]
16. Nana	[D5]	..	Globo Arancione p.	[D3]
			Ensuizan	[D4]
			Meteor Rain	[D4]

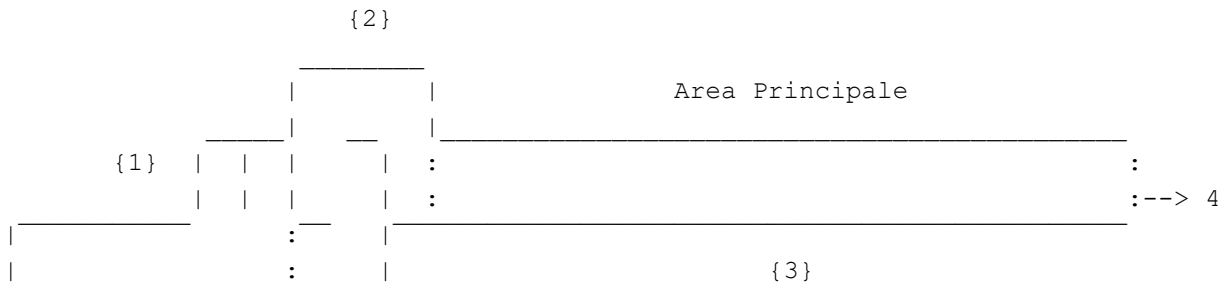
--- FENOMENI ATTIVABILI ---

Oscurità Nightmare [D1, 2, 3, 4, 5]

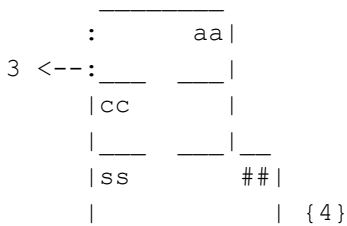
** dopo Infinity Mijinion

Sagome Nightmare [D1, 3, 5]

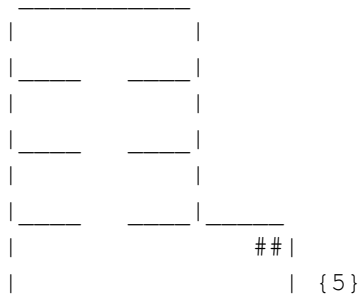
** dopo Shield Sheldon



Area Principale



Area Segreta



La colonna di luce che conduce all'Area Segreta è situata nella zona di sud ovest delle Radici Marroni [D4] e per raggiungerla bisogna attraversare uno

stretto passaggio che possiede le spine sia lungo il soffitto che lungo il pavimento. Il metodo più semplice per oltrepassare gli ostacoli è quello di farsi colpire da un nemico e sfruttare il periodo di invulnerabilità per superare le spine.

[D1] AREA PRINCIPALE: INGRESSO

NEMICI

Nightmare Virus	x2
Sea Attacker ST	x4
Weather Analyze	x1
Weather Analyze Core	x4

REPLOID

01. Nassy
02. Natsue

OGGETTI

nessuno

In questa sezione sono presenti i precipizi, la pioggia acida, il dispositivo per i PV inoltre può avvenire il fenomeno dell'Oscurità Nightmare oppure delle Sagome Nightmare.

[D2] AREA PRINCIPALE: CAVERNA VERDE

NEMICI

Monbando	x3
Nightmare Virus	x6
Weather Analyze	x1
Weather Analyze Core	x4

REPLOID

03. Akemi
04. Mayu

OGGETTI

nessuno

In questa sezione sono presenti la pioggia acida ed il dispositivo per i PV inoltre può avvenire il fenomeno dell'Oscurità Nightmare.

[D3] AREA PRINCIPALE: CANALE

NEMICI

Batton Bone B81	x2
Nightmare Virus	x4
Sea Attacker ST	x13
Weather Analyze	x1
Weather Analyze Core	x4

REPLOID

05. Obin
06. Meeka

OGGETTI

Globo Arancione medio	x2
Globo Arancione piccolo	x5

In questa sezione sono presenti i precipizi, la pioggia acida, il dispositivo per i PV e le colonne mobili inoltre può avvenire il fenomeno dell'Oscurità Nightmare oppure delle Sagome Nightmare.

[D4] AREA PRINCIPALE: RADICI MARRONI

NEMICI

Rainy Turtloid (boss)
Batton Bone B81 x5
Monbando x4
Weather Analyze x1
Weather Analyze Core x4

REPLOID

07. Mao (Energy Up)
08. Sakura
09. Omy
10. Etsu (Life Up)
11. Miho
12. Yui (Weapon Recover)

OGGETTI

Ensuizan {solo Zero}
Meteor Rain {solo 'X' }
Corazza Shadow
Cuore

In questa sezione sono presenti i dispositivi per i PV, le spine sul soffitto e sul pavimento, le funi, la pioggia acida, la colonna di luce che conduce all'Area Segreta inoltre può avvenire il fenomeno dell'Oscurità Nightmare.

[D5] AREA SEGRETA: RADICI VERDI

NEMICI

Dynamo (boss segreto)
High Max (boss segreto)
Nightmare Zero (boss segreto)
Batton Bone B81 x11
Monbando x10
Weather Analyze x1
Weather Analyze Core x4

REPLOID

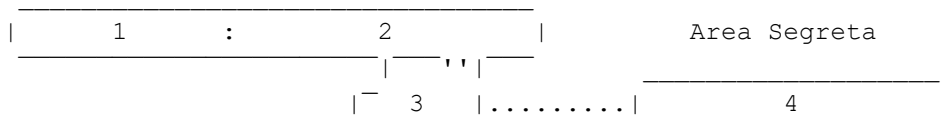
13. Ai
14. Nori (Hyper Dash)
15. Rena (Saber Plus)
16. Nana

OGGETTI

Globo Arancione medio x2

In questa sezione sono presenti la pioggia acida ed i dispositivi per i PV inoltre può avvenire il fenomeno dell'Oscurità Nightmare oppure delle Sagome Nightmare.

Area Principale



--- REPLOID ---

- 01. Kazu [E1] Life Up
- 02. Tempole [E1] ..
- 03. Mihoken [E1] ..
- 04. Siromaru [E3] ..
- 05. Mochi [E3] ..
- 06. Marl [E3] ..
- 07. Dai [E3] Energy Up
- 08. Ghosn [E3] ..
- 09. Jin [E4] ..
- 10. Matumaru [E4] ..
- 11. Taiji [E4] Energy Saver
- 12. Omi 1213 [E4] ..
- 13. Him [E4] ..
- 14. Kenz [E4] Double Barrier
- 15. SO 1 [E4] Weapon Plus
- 16. Tack [E4] ..

--- NEMICI ---

- Death Guardian [E3]
- Dynamo [E4]
- Guardian [E2, 3, 4]
- High Max [E4]
- Metall T [E1]
- Nightmare Virus [E1, 3, 4]
- Nightmare Zero [E4]

--- OGGETTI ---

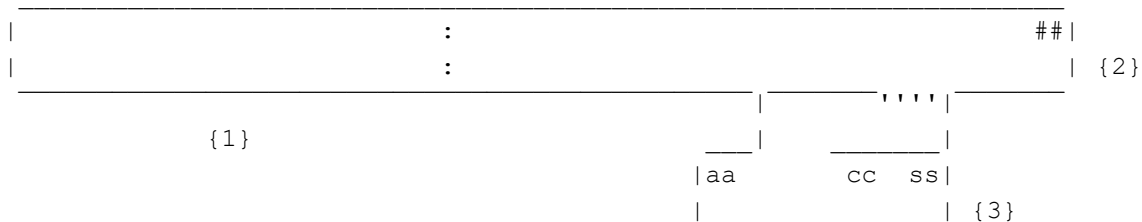
- Corazza Blade [E3]
- Cuore [E3]
- Guard Shell [E2]
- Weapon Tank [E4]

--- FENOMENI ATTIVABILI ---

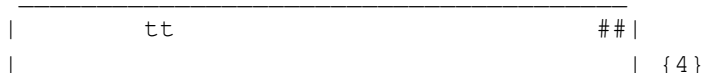
Cubi Nightmare [E2, 3, 4]
 ** dopo Ground Scaravich

Zanzare Nightmare [E1, 2, 3, 4]
 ** dopo Commander Yammark

Area Principale



Area Segreta



La colonna di luce che conduce all'Area Segreta è situata nella zona sud est del Percorso Sotterraneo [E3]. Per raggiungerla è necessario saltare su alcune pedane fantasma, evitando di precipitare sul pavimento ricoperto dalle spine.

[E1] AREA PRINCIPALE: ESTERNI

NEMICI

Metall T x4
Nightmare Virus x2

REPLOID

01. Kazu (Life Up)
02. Tempole
03. Mihoken

OGGETTI

nessuno

In questa sezione sono presenti le spine sul pavimento, le pedane invisibili ed i precipizi inoltre può avvenire il fenomeno delle Zanzare Nightmare.

[E2] AREA PRINCIPALE: CORRIDOIO LASER

NEMICI

Shield Sheldon (boss)
Guardian x8

REPLOID

nessuno

OGGETTI

Guard Shell {entrambi i Robot}

In questa sezione sono presenti i laser, gli specchi, le spine sul pavimento inoltre può avvenire il fenomeno dei Cubi Nightmare oppure delle Zanzare Nightmare.

[E3] AREA PRINCIPALE: PERCORSO SOTTERRANEO

NEMICI

Death Guardian x1
Guardian x3
Nightmare Virus x3

REPLOID

04. Siromaru
05. Mochi
06. Marl
07. Dai (Energy Up)
08. Ghosn

OGGETTI

Corazza Blade
Cuore

In questa sezione sono presenti i laser, gli specchi, le spine sul pavimento, le pedane fantasma, il muro illusorio, i precipizi, la colonna di luce che conduce all'Area Segreta inoltre può avvenire il fenomeno dei Cubi Nightmare oppure delle Zanzare Nightmare.

[E4] AREA SEGRETA: SENTIERO ACUMINATO

NEMICI

Dynamo (boss segreto)
High Max (boss segreto)

Nightmare Zero (boss segreto)
Guardian x3
Nightmare Virus x2

REPLOID

- 09. Jin
- 10. Matumaru
- 11. Taiji (Energy Saver)
- 12. Omi 1213
- 13. Him
- 14. Kenz (Double Barrier)
- 15. SO 1 (Weapon Plus)
- 16. Tack

OGGETTI

Weapon Tank

In questa sezione sono presenti i laser, le spine sul pavimento, le funi, i precipizi inoltre può avvenire il fenomeno dei Cubi Nightmare oppure delle Zanzare Nightmare.

=====

MAGMA AREA	Blocco F	[@12MA]
------------	----------	---------

=====

Boss: Blaze Heatnix [F7]



--- REPLOID ---

- 01. Clarmon [F1] ..
- 02. Chibon [F8] Buster Plus
- 03. Kassy [F2] ..
- 04. Bando [F2] ..
- 05. Yuki [F2] ..
- 06. Hagi [F3] ..
- 07. Mods [F3] ..
- 08. Tazack [F3] ..
- 09. Fuji [F3] ..

--- NEMICI ---

- Dynamo [F8]
- High Max [F8]
- Nightmare Snake [F1, 2, 4, 5, 6, 7]
- Nightmare Virus [F2, 3, 4, 5, 6]
- Nightmare Zero [F8]

--- OGGETTI ---

- Cannone Shadow [F3]

| |
| |
| |
|_|

La colonna di luce che conduce all'Area Segreta è situata nella zona nord est della Grotta Bivio [F3]. Per raggiungerla è necessario prima salire sulle due pedane allineate, tramite il Mach Dash oppure il Doppio Salto. Attivando il fenomeno del Ferro Nightmare, questa procedura diventerà molto più semplice.

[F1] AREA PRINCIPALE: INGRESSO

NEMICI

Nightmare Snake A (mini boss)

REPLOID

01. Clarmon

OGGETTI

nessuno

[F2] AREA PRINCIPALE: DISCESA LANCIAFIAMME

NEMICI

Nightmare Snake B (mini boss)

Nightmare Virus x6

REPLOID

03. Kassy

04. Bando

05. Yuki

OGGETTI

nessuno

In questa sezione sono presenti i lanciafiamme inoltre può avvenire il fenomeno del Ferro Nightmare oppure delle Zanzare Nightmare.

[F3] AREA PRINCIPALE: GROTTA BIVIO

NEMICI

Nightmare Virus x6

REPLOID

06. Hagi

07. Mods

08. Tazack

09. Fuji

10. Hatori (Life Up)

11. Hayato

12. Akky

13. Higurai (Energy Up)

OGGETTI

Cannone Shadow

Cuore

In questa sezione è presente la colonna di luce che conduce all'Area Segreta inoltre può avvenire il fenomeno del Ferro Nightmare.

[F4] AREA PRINCIPALE: SALITA ROCCIOSA

NEMICI

Nightmare Snake C (mini boss)
Nightmare Virus x3

REPLOID

14. Hal (Power Drive)

OGGETTI

nessuno

In questa sezione può avvenire il fenomeno delle Zanzare Nightmare.

[F5] AREA PRINCIPALE: DISCESA ROCCIOSA

NEMICI

Nightmare Snake D (mini boss)
Nightmare Virus x3

REPLOID

15. Keiji (Ultimate Buster)

OGGETTI

nessuno

In questa sezione sono presenti le funi inoltre può avvenire il fenomeno delle Zanzare Nightmare.

[F6] AREA PRINCIPALE: CONDOTTO DI FUOCO

NEMICI

Nightmare Snake E (mini boss)
Nightmare Virus x7

REPLOID

nessuno

OGGETTI

nessuno

In questa sezione sono presenti le fiamme che salgono dal pavimento inoltre può avvenire il fenomeno delle Zanzare Nightmare.

[F7] AREA PRINCIPALE: CAVERNA

NEMICI

Blaze Heatnix (boss)
Nightmare Snake F (mini boss)

REPLOID

16. Tatsuya

OGGETTI

Magma Blade {solo 'X' }
Shoenzan {solo Zero}

In questa sezione sono presenti le fiamme sul fondo dello schermo.

NEMICI

- Dynamo (boss segreto)
- High Max (boss segreto)
- Nightmare Zero (boss segreto)

REPLOID

- 02. Chibon (Buster Plus)

OGGETTI

- Sub Tank

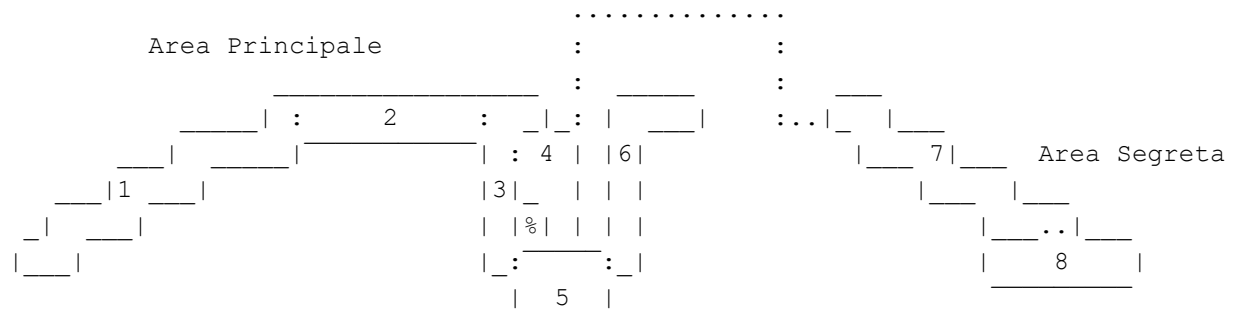
In questa sezione sono presenti i lanciafiamme inoltre può avvenire il fenomeno del Ferro Nightmare oppure delle Zanzare Nightmare.

=====

NORTH POLE AREA	Blocco G	[@12NP]
-----------------	----------	---------

=====

Boss: Blizzard Wolfgang [G6]



--- REPLOID ---

- 01. Moringa [G1] ..
- 02. Cody [G1] ..
- 03. Ryu [G3] Shot Eraser
- 04. Guy [G4] ..
- 05. Ken [G4] Energy Up
- 06. Nina [G4] Weapon Drive
- 07. Batsu [G5] ..
- 08. Data [G5] ..
- 09. Regina [G6] ..
- 10. Leon [G6] ..
- 11. Chun [G6] Life Up
- 12. Sam [G6] ..
- 13. Naruho [G4] ..
- 14. Dante [G8] Jumper
- 15. Gomez [G4] ..
- 16. Arthur [G4] ..

--- NEMICI ---

- Dynamo [G8]
- High Max [G8]
- Nightmare Virus [G3, 4]
- Nightmare Zero [G8]
- Wolfloid [G1, 2, 3, 5, 7]

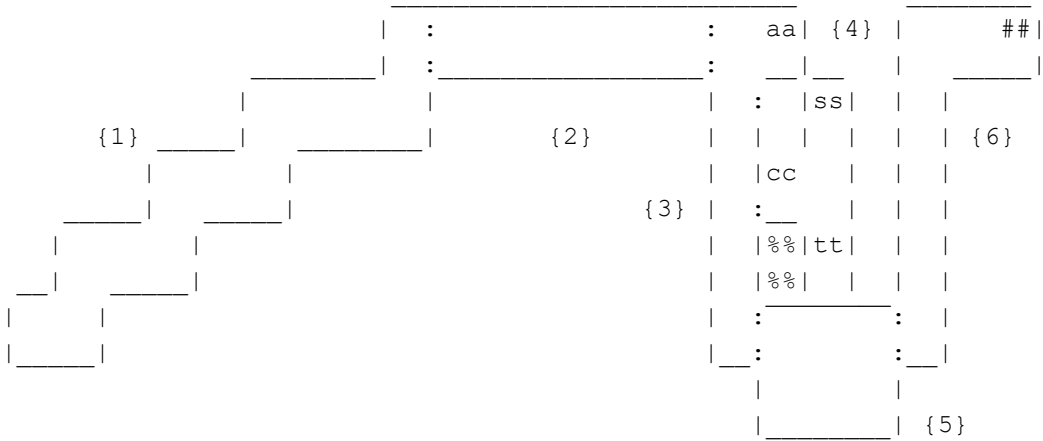
--- OGGETTI ---

- Cuore [G4]
- EX Item [G4]
- Hyoroga [G6]
- Ice Burst [G6]
- Stivali Shadow [G3]

--- FENOMENI ATTIVABILI ---

- Meteore Nightmare [G3, 5, 7]
- ** dopo Blaze Heatnix
- Sagome Nightmare [G1, 2]
- ** dopo Shield Sheldon

Area Principale



La colonna di luce che conduce all'Area Segreta è situata nella Caverna Nascosta [G4] e diventa accessibile solamente attivando nella località il fenomeno delle Meteore Nightmare. Per entrare nella colonna di luce bisogna usare il Mach Dash oppure il grande balzo dello Hyoroga oppure evitare le spine presenti sul pavimento e salire le scale.

_____ [G1] AREA PRINCIPALE: SALITA VALANGHE

NEMICI

Wolfloid x4

REPLOID

01. Moringa

02. Cody

OGGETTI

nessuno

In questa sezione sono presenti le funi, le valanghe, le spine sul pavimento e sul soffitto inoltre può avvenire il fenomeno delle Sagome Nightmare.

_____ [G2] AREA PRINCIPALE: COLONNE GELIDE

NEMICI

Wolfloid x2

REPLOID

nessuno

OGGETTI
nessuno

In questa sezione sono presenti i precipizi e le frane inoltre può avvenire il fenomeno delle Sagome Nightmare.

[G3] AREA PRINCIPALE: RAMPE DI GHIACCIO

NEMICI
Nightmare Virus x1
Wolfloid x3

REPLOID
03. Ryu (Shot Eraser)

OGGETTI
Stivali Shadow

In questa sezione sono presenti le frane, le valanghe, le spine sul pavimento e sulle pareti inoltre può avvenire il fenomeno delle Meteore Nightmare.

[G4] AREA PRINCIPALE: CAVERNA NASCOSTA

NEMICI
Nightmare Virus x2

REPLOID
04. Guy
05. Ken (Energy Up)
06. Nina (Weapon Drive)
13. Naruho
15. Gomez
16. Arthur

OGGETTI
Cuore
EX Item

Si può accedere in questa sezione solo se nella località è attivo il fenomeno delle Meteore Nightmare. Qui sono presenti le spine sul pavimento e sulle pareti pavimento e la colonna di luce che conduce all'Area Segreta.

[G5] AREA PRINCIPALE: PIOGGIA DI CUBI

NEMICI
Wolfloid x15

REPLOID
07. Batsu
08. Data

OGGETTI
nessuno

In questa sezione sono presenti i cubi che cadono singolarmente, le spine sul pavimento e sulle pareti inoltre può avvenire il fenomeno delle Meteore Nightmare.

[G6] AREA PRINCIPALE: RIGHE DI CUBI

NEMICI

Blizzard Wolfgang (boss)

REPLOID

09. Regina

10. Leon

11. Chun (Life Up)

12. Sam

OGGETTI

Hyoroga {solo Zero}

Ice Burst {solo 'X' }

In questa sezione sono presenti i cubi che cadono a righe.

[G7] AREA SEGRETA: DISCESA VALANGHE

NEMICI

Wolflويد x4

REPLOID

nessuno

OGGETTI

nessuno

In questa sezione sono presenti i precipizi e le spine sul pavimento inoltre può avvenire il fenomeno delle Meteore Nightmare.

[G8] AREA SEGRETA: CAVERNA ACUMINATA

NEMICI

Dynamo (boss segreto)

High Max (boss segreto)

Nightmare Zero (boss segreto)

REPLOID

14. Dante (Jumper)

OGGETTI

nessuno

In questa sezione sono presenti le spine sul pavimento.

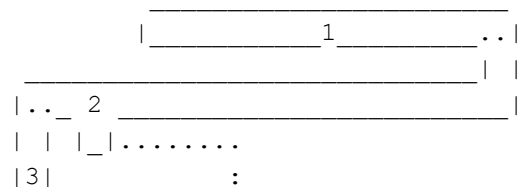
```

=====
RECYCLE LAB                               Blocco H                               [@12RL]
=====

```

Boss: Metal Shark Player [H5]

Area A



Area B

```

|_____ |... :... | 4 : 5 |
:
:
:..... | 6 | Area Segreta

```

--- REPLOID ---

- 01. Heizer [H1] ..
- 02. Quappi [H1] ..
- 03. Zigzag [H1] ..
- 04. Dalihi [H1] ..
- 05. Malon [H1] ..
- 06. Wright [H2] Energy Up
- 07. Leino [H2] ..
- 08. Nakadai [H2] ..
- 09. Miecha [H2] ..
- 10. Eiji [H2] ..
- 11. Toshi [H3] Shock Buffer
- 12. Inaria [H3] Hyperdrive
- 13. Devilish [H4] ..
- 14. Kikuturk [H4] Life Up
- 15. Dajango [H4] Saber Extend
- 16. Bambu [H6] ..

--- NEMICI ---

- Dynamo [H6]
- High Max [H6]
- Junkroid [H1, 2]
- Metall T [H1, 2, 4, 6]
- Nightmare Pressure [H5]
- Nightmare Virus [H2, 3, 4, 6]
- Nightmare Zero [H6]

--- OGGETTI ---

- Cuore [H4]
- Elmo Shadow [H3]
- Metal Anchor [H5]
- Probe Ride Armor [H1, 6]
- Rakukojin [H5]

--- FENOMENI ATTIVABILI ---

Cubi Nightmare [H1, 2, 3, 4, 6]
 ** dopo Ground Scaravich

Ghiaccio Nightmare [H4]
 ** dopo Blizzard Wolfgang

AREA A

```

|_____ |
| {1} |_____ |
|_____ |'''|
|_____ |
|_____ | {2}
|'''|_____ |
| | |__|--> Area B
| |
| |_____ |
| aa |
| ss|--> Area Segreta
|_____ |
| {3}

```

AREA B

```

|_____ |
| cc : ## |
| : | {5}
|_____ |

```

{4}

| _____ ## |
| _____ | {6}

La colonna di luce che conduce all'Area Segreta è situata nel Sotterraneo [H3] e per raggiungerla è necessario prima superare il grande precipizio usando il Mach Dash oppure lo Scatto Aereo, aiutandosi con gli accessori Hyper Dash, Jumper oppure Speedster.

_____ [H1] AREA A: PRIMO COMPATTATORE

NEMICI

Junkroid x7
Metall T x2

REPLOID

01. Heizer
02. Quappi
03. Zigzag
04. Dalihi
05. Malon

OGGETTI

Probe Ride Armor

In questa sezione sono presenti la pressa ed i rottami fragili inoltre può avvenire il fenomeno dei Cubi Nightmare.

_____ [H2] AREA A: SECONDO COMPATTATORE

NEMICI

Junkroid x3
Metall T x12
Nightmare Virus x10

REPLOID

06. Wright (Energy Up)
07. Leino
08. Nakadai
09. Miecha
10. Eiji

OGGETTI

nessuno

In questa sezione sono presenti la pressa ed i rottami fragili inoltre può avvenire il fenomeno dei Cubi Nightmare.

_____ [H3] AREA A: SOTTERRANEO

NEMICI

Nightmare Virus x3

REPLOID

11. Toshi (Shock Buffer)
12. Inaria (Hyperdrive)

OGGETTI

Elmo Shadow

In questa sezione sono presenti i precipizi e la colonna di luce che conduce all'Area Segreta inoltre può avvenire il fenomeno dei Cubi Nightmare.

[H4] AREA B: COMPATTATORE ACUMINATO

NEMICI

Metall T x9
Nightmare Virus x7

REPLOID

13. Devilish
14. Kikuturk (Life Up)
15. Dajango (Saber Extend)

OGGETTI

Cuore

In questa sezione sono presenti la pressa, il nastro trasportatore, i rottami fragili e le spine su tutte le pareti inoltre può avvenire il fenomeno dei Cubi Nightmare oppure del Ghiaccio Nightmare.

[H5] AREA B: CORRIDOIO DEL GUARDIANO

NEMICI

Metal Shark Player (boss)
Nightmare Pressure (mini boss)

REPLOID

nessuno

OGGETTI

Metal Anchor {solo 'X' }
Rakukojin {solo Zero}

In questa sezione è presente il nastro trasportatore.

[H6] AREA SEGRETA: ZONA DEMOLIZIONE

NEMICI

Dynamo (boss segreto)
High Max (boss segreto)
Nightmare Zero (boss segreto)
Metall T x3
Nightmare Virus x12

REPLOID

16. Bambu

OGGETTI

Probe Ride Armor

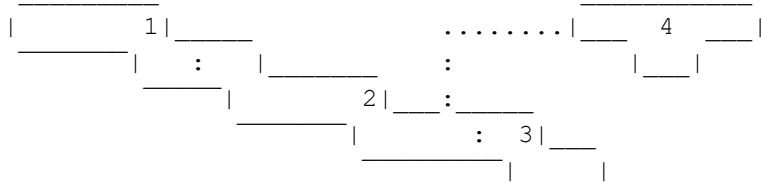
In questa sezione sono presenti la pressa, il nastro trasportatore ed i rottami fragili inoltre può avvenire il fenomeno dei Cubi Nightmare. La visuale si sposterà gradualmente verso est, indipendentemente dai movimenti e dalla posizione del personaggio.

=====

=====
Boss: Infinity Mijinion [I3]

Area Principale

Area Segreta



--- REPLOID ---

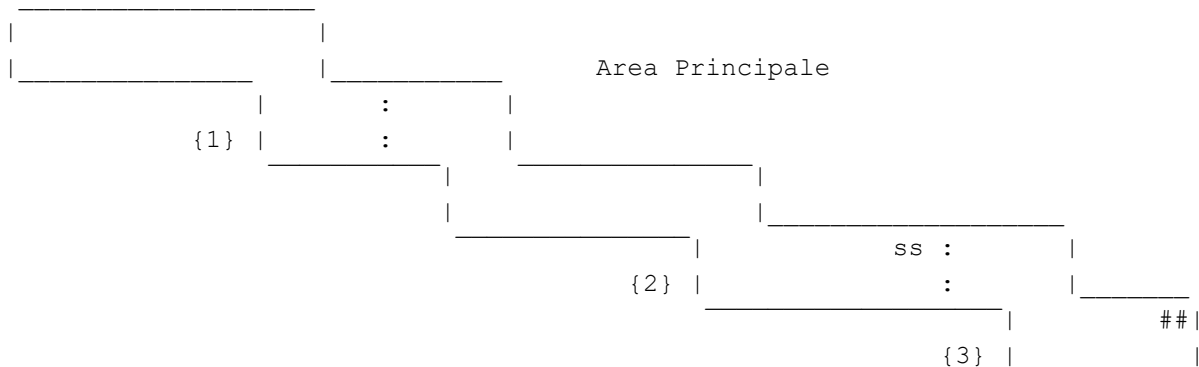
--- NEMICI ---

- | | | | | |
|---------------|------|------------------|-----------------|---------------|
| 01. Zerdan | [I1] | .. | Dynamo | [I4] |
| 02. FFF | [I1] | .. | High Max | [I4] |
| 03. Doragoh | [I2] | .. | Group Jet | [I1, 2] |
| 04. Paralla | [I2] | Damage Converter | Illumina | [I1, 2] |
| 05. Marion | [I2] | .. | Nightmare Virus | [I1, 2, 3, 4] |
| 06. Virtuf | [I2] | .. | Nightmare Zero | [I4] |
| 07. Tekk | [I3] | Speed Shot | | |
| 08. Shen | [I4] | .. | | |
| 09. Fantron | [I4] | .. | --- OGGETTI --- | |
| 10. Gital | [I4] | Life Up | Cannone Blade | [I4] |
| 11. Metal | [I4] | Master Saber | Cuore | [I4] |
| 12. Rod | [I4] | .. | Ray Arrow | [I3] |
| 13. Grantsu | [I4] | Energy Up | Rekkoha | [I3] |
| 14. Kurono | [I4] | .. | | |
| 15. Davie | [I4] | .. | | |
| 16. Sosalties | [I4] | .. | | |

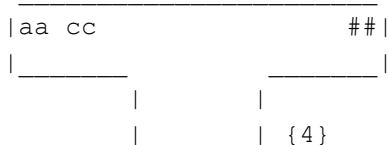
--- FENOMENI ATTIVABILI ---

Ferro Nightmare [I1, 2]
** dopo Metal Shark Player

Meteore Nightmare [I2, 4]
** dopo Blaze Heatnix



Area Segreta



La colonna di luce che conduce all'Area Segreta si trova al termine del Secondo Scontro [I2] ed appare in automatico dopo aver distrutto il secondo cavo di Illumina.

[I1] AREA PRINCIPALE: PRIMO SCONTRO

NEMICI

Illumina (mini boss)
Group Jet xInf
Nightmare Virus x4

REPLOID

01. Zerdan
02. FFF

OGGETTI

nessuno

In questa sezione sono presenti i precipizi, si verrà costantemente attaccati da Illumina inoltre può avvenire il fenomeno del Ferro Nightmare.

[I2] AREA PRINCIPALE: SECONDO SCONTRO

NEMICI

Illumina (mini boss)
Group Jet xInf
Nightmare Virus x8

REPLOID

03. Doragoh
04. Paralla (Damage Converter)
05. Marion
06. Virtuf

OGGETTI

nessuno

In questa sezione sono presenti i precipizi, le funi, i droni laser, si verrà costantemente attaccati da Illumina inoltre può avvenire il fenomeno del Ferro Nightmare oppure delle Meteore Nightmare. La colonna di luce che conduce all'Area Segreta appare in automatico dopo aver sconfitto Illumina per la seconda volta.

[I3] AREA PRINCIPALE: ULTIMA DISCESA

NEMICI

Infinity Mijinion (boss)
Nightmare Virus x2

REPLOID

07. Tekk (Speed Shot)

OGGETTI

Ray Arrow {solo 'X' }
Rekkoha {solo Zero}

[I4] AREA SEGRETA: ABISSO

NEMICI

Dynamo (boss segreto)
 High Max (boss segreto)
 Nightmare Zero (boss segreto)
 Nightmare Virus x8

REPLOID

08. Shen
 09. Fantron
 10. Gital (Life Up)
 11. Metal (Master Saber)
 12. Rod
 13. Grantsu (Energy Up)
 14. Kurono
 15. Davie
 16. Sosalties

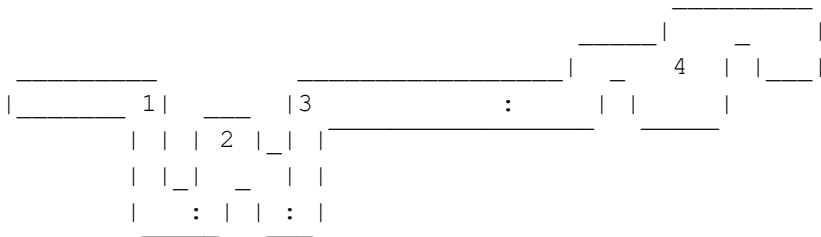
OGGETTI

Cannone Blade
 Cuore

In questa sezione sono presenti i precipizi e le funi inoltre può avvenire il fenomeno delle Meteore Nightmare.

```
=====
SECRET LAB 1                               Blocco L                               [@12L1]
=====
```

Boss: Nightmare Mother [L4]



--- NEMICI ---

Batton Bone B81 [L2, 3]
 Blast Raster [L3, 4]
 Giga Death [L3]
 Wolfloid [L2, 3, 4]

--- OGGETTI ---

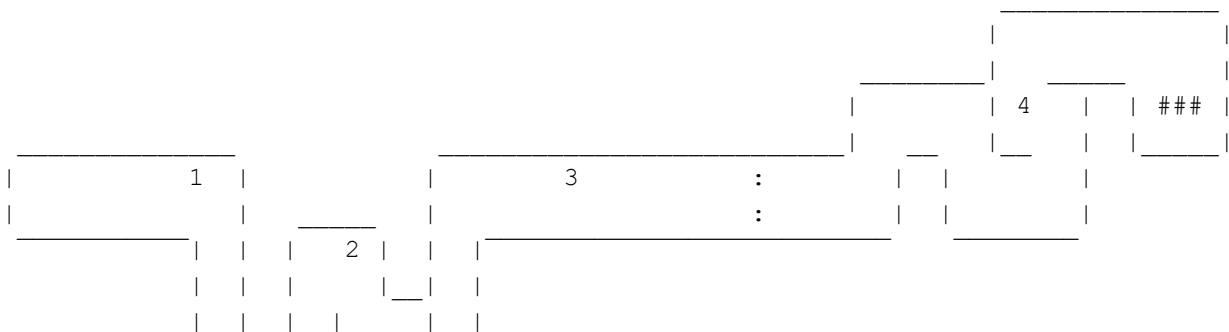
(nessuno)

--- REPLOID ---

(nessuno)

--- FENOMENI ATTIVABILI ---

(nessuno)



:	:		
:	:		

[L1] INGRESSO

NEMICI

nessuno

REPLOID

nessuno

OGGETTI

nessuno

[L2] DISCESA GELIDA

NEMICI

Batton Bone B81 x5

Wolfloid x4

REPLOID

nessuno

OGGETTI

nessuno

In questa sezione sono presenti le spine sulle pareti, i laser, il ghiaccio sul pavimento ed i precipizi.

[L3] CORRIDOIO LASER

NEMICI

Batton Bone B81 x6

Blast Raster x12

Giga Death x3

Wolfloid x4

REPLOID

nessuno

OGGETTI

nessuno

In questa sezione sono presenti i laser.

[L4] SALITA GELIDA

NEMICI

Nightmare Mother (boss)

Blast Raster x5

Wolfloid x3

REPLOID

nessuno

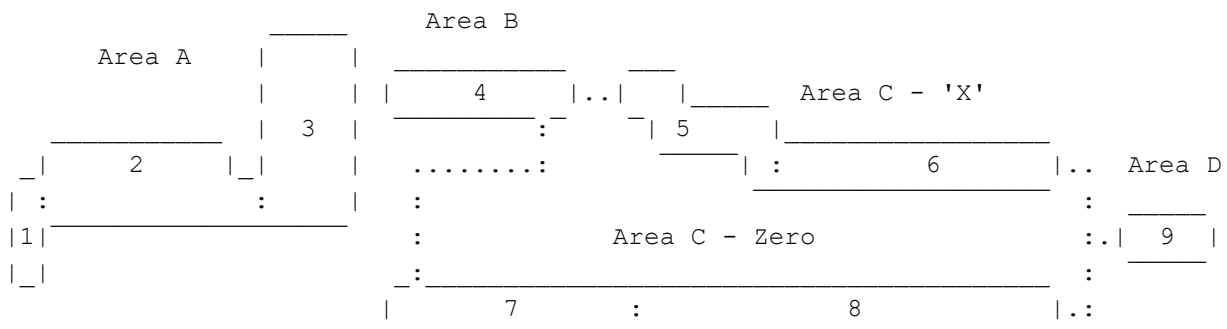
OGGETTI

nessuno

In questa sezione sono presenti i precipizi, le spine sulle pareti, il ghiaccio sul pavimento e le fiamme che salgono dal pavimento.

```
=====
SECRET LAB 2                               Blocco M                               [@12L2]
=====
```

```
Boss: High Max [M3]
      Gate      [M9]
```



--- NEMICI ---

```
Giga Death           [M2]
Ground Sniper       [M2, 3]
Group Jet           [M4, 6, 8, 9]
Meta Wheel F       [M4, 7, 8]
Monbando            [M5, 6, 8]
Nightmare Virus    [M2, 3]
Totem Gate          [M3]
Weather Analyze     [M6]
Weather Analyze Core [M6]
```

--- OGGETTI ---

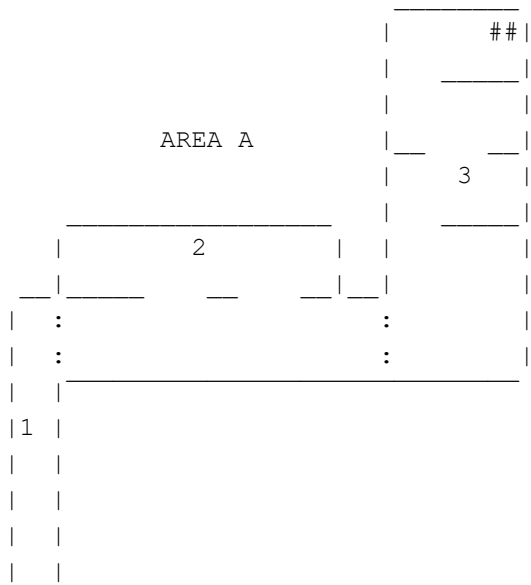
```
Globo Arancione grande [M2]
```

--- REPLOID ---

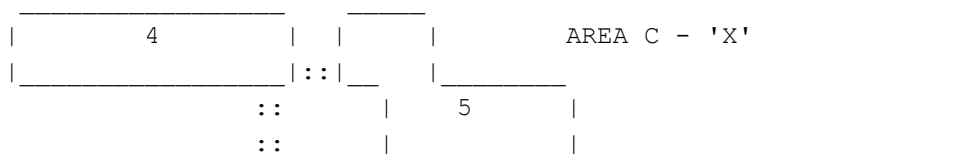
```
(nessuno)
```

--- FENOMENI ATTIVABILI ---

```
(nessuno)
```



AREA B



```

      ::          | :          6          |
      ::          | :          | :::
      ::          |_____| :: AREA D
      ::          |_____| ::
      ::          | 9  ## |
      ::          |_____|
  ::::::::::::::: AREA C - ZERO
  _::_____|_____|
|          7          :          8          | ::
|          :          | :::
|_____|_____|

```

_____ [M1] AREA A: SALITA FUNI

NEMICI
nessuno

REPLOID
nessuno

OGGETTI
nessuno

In questa sezione sono presenti le funi, i frammenti di roccia e le spine sulle pareti e sul pavimento.

_____ [M2] AREA A: DOPPIO PERCORSO

NEMICI
Giga Death x3
Ground Sniper x4
Nightmare Virus x14

REPLOID
nessuno

OGGETTI
Globo Arancione grande x1

In questa sezione sono presenti i frammenti di roccia ed i precipizi.

_____ [M3] AREA A: SENTIERO ACUMINATO

NEMICI
High Max (boss)
Ground Sniper x3
Nightmare Virus x9
Totem Gate x6

REPLOID
nessuno

OGGETTI
nessuno

In questa sezione sono presenti le spine tutte le pareti e le colonne mobili.

_____ [M4] AREA B: INGRESSO

NEMICI

Group Jet xInf
Meta Wheel F x4

REPLOID
nessuno

OGGETTI
nessuno

In questa sezione sono presenti le spine sul pavimento e la colonna di luce che conduce alla rispettiva Area C del personaggio.

[M5] AREA C - 'X': PERCORSO VERDE

NEMICI
Monbando x5

REPLOID
nessuno

OGGETTI
nessuno

[M6] AREA C - 'X': ZONA PRECIPIZI

NEMICI
Group Jet xInf
Monbando x4
Weather Analyze x2
Weather Analyze Core x8

REPLOID
nessuno

OGGETTI
nessuno

In questa sezione sono presenti i precipizi, la pioggia acida, il dispositivo per i PV. Dopo aver distrutto il secondo Weather Analyze si accederà in automatico all'Area D.

[M7] AREA C - ZERO: PRIMO SETTORE

NEMICI
Meta Wheel F x4

REPLOID
nessuno

OGGETTI
nessuno

In questa sezione è presente la pressa.

[M8] AREA C - ZERO: COMPATTATORI ESTREMI

NEMICI
Group Jet xInf
Meta Wheel F x1
Monbando x3

REPLOID
nessuno

OGGETTI
nessuno

In questa sezione sono presenti le presse ed i precipizi. Dopo aver raggiunto il termine del percorso si accederà in automatico all'Area D.

_____ [M9] AREA D: ANTICAMERA

NEMICI
Gate (boss)
Group Jet xInf

REPLOID
nessuno

OGGETTI
nessuno

In questa sezione sono presenti i precipizi.

=====

SECRET LAB 3

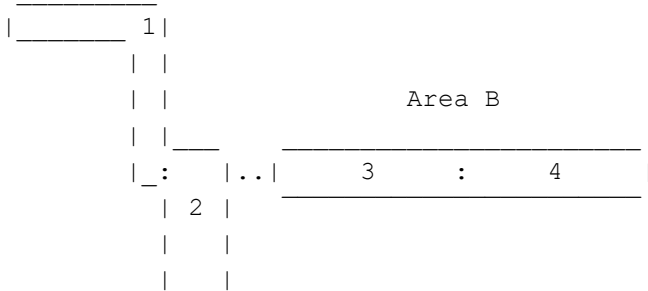
Blocco N

[@12L3]

=====

Boss: Sigma [N4]

Area A



--- NEMICI ---

Batton Bone B81 [N3, 4]
Blaze Heatnix [N2]
Blizzard Wolfang [N2]
Commander Yammark [N2]
Giga Death [N3]
Ground Scaravich [N2]
Infinity Mijinion [N2]
Metal Shark Player [N2]
Monbando [N3, 4]
Nightmare Virus [N3, 4]
Rainy Turtloid [N2]
Shield Sheldon [N2]

--- OGGETTI ---

Globo Arancione medio [N2]

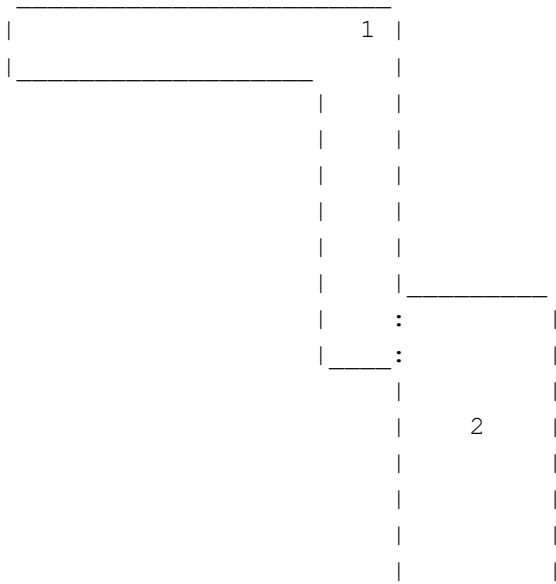
--- REPLOID ---

(nessuno)

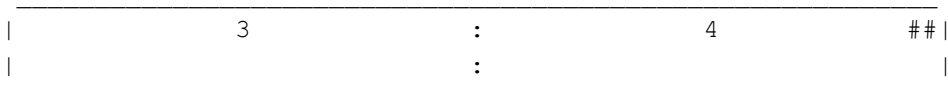
--- FENOMENI ATTIVABILI ---

(nessuno)

Area A



Area B



[N1] AREA A: DISCESA ACUMINATA

NEMICI

nessuno

REPLOID

nessuno

OGGETTI

nessuno

In questa sezione sono presenti i precipizi e le spine sulle pareti.

[N2] AREA A: ZONA MAVERICK

NEMICI

Blaze Heatnix (boss)
Blizzard Wolfang (boss)
Commander Yammark (boss)
Ground Scaravich (boss)
Infinity Mijinion (boss)
Metal Shark Player (boss)
Rainy Turtloid (boss)
Shield Sheldon (boss)

REPLOID

nessuno

OGGETTI

Globo Arancione medio x18

In questa sezione sono presenti nove teletrasporti: le colonne celesti conducono ognuno allo scontro con un boss mentre quella porpora compare solo

breve filmato dove il Robot rosso reincontra 'X' e Zero diventerà così utilizzabile.

Le località dove si può accedere alle rispettive Aree Segrete sin dall'inizio dell'avventura e senza aver bisogno di particolari Potenzamenti sono:

Central Museum
Inami Temple
Laser Institute
Recycle Lab
Weapon Center

Bisogna ricordarsi però di eliminare Nightmare Zero prima di aver sconfitto tutti gli otto Maverick (in caso contrario nelle Aree Segrete si affronterà sempre Dynamo) e prima di aver ottenuto 3.000 Nightmare Soul (in caso contrario Nightmare Zero non apparirà più nelle Aree Segrete).

=== ULTIMATE ARMOR ===

Per ottenere questa Armatura bisogna inserire un codice speciale. Presso il menù iniziale, prima di iniziare una nuova avventura:

- evidenziare la scritta "Game Start"
- premere 3 volte la direzione Sinistra
- premere 1 volta la direzione Destra

Se fatto correttamente, si sentirà un effetto sonoro e poi si potrà premere il tasto X per cominciare la partita. 'X' equipaggerà l'Ultimate Armor sin dall'inizio del Prologo, la quale si andrà ad aggiungere alla Falcon Armor per tutta la durata dell'avventura. Non si potrà utilizzare questa Armatura se si deciderà di iniziare un'avventura a livello di difficoltà Extreme.

=== BLACK ARMOR ===

Per ottenere questa Armatura bisogna inserire un codice speciale. Presso il menù iniziale, prima di iniziare una nuova avventura:

- evidenziare la scritta "Game Start"
- premere 3 volte il pulsante L1
- premere 1 volta il pulsante R2

Se fatto correttamente, si sentirà un effetto sonoro e poi si potrà premere il tasto X per cominciare la partita. In questo caso bisognerà accedere nell'Area Segreta di una qualsiasi località e sconfiggere Nightmare Zero per poter usare poi il Robot rosso. Zero utilizzerà la Black Armor per tutta la durata dell'avventura.

=== OTTENERE RAPIDAMENTE LE NIGHTMARE SOUL ===

Il metodo più semplice per accumulare le Nightmare Soul consiste nello sconfiggere ripetutamente il boss segreto Dynamo, che appare solo dopo aver sbloccato il Secret Lab 1. Colpendo Dynamo due volte con l'Arma (Meteor Rain) o con la Tecnica (Ensuizan) alla quale risulta debole, questi rilascerà una Sfera Verde, dal valore di 200 unità. È consentito recuperare sino ad un massimo di tre Sfere Verdi ogni volta che si affronta Dynamo.

* 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-01395

```
=====
CODICE          EFFETTO
=====
```

CODICI PER L'EQUIPAGGIAMENTO

```
-----
300CCF2B 0040   Si ottiene la quantità massima di PV
-----
800970FC 2020   Si ottiene una quantità infinità di PV
-----
30097169 00FF   Si ottengono tutte le Armi di 'X' e le Tecniche di Zero
-----
800CCF08 0900   Si ottengono vite infinite
-----
800CCFA2 270F   'X' ottiene 9.999 Nightmare Soul
-----
800CCFA4 270F   Zero ottiene 9.999 Nightmare Soul
-----
800CCF60 0000   Il tempo di gioco rimane 00'00"00
-----
50000802 0000   Le Armi di 'X' e le varie Tecniche di Zero che lo necessitano
8009714A 0168   possiedono munizioni infinite
-----
300CCF3B 00FF   Si ottengono i Sub Tank ed il Weapon Tank
300CCF3D 00FF
-----
300CCF33 00A0   Tutti i Tank risultano sempre pieni. Disattivare il codice
800CCF34 A0A0   prima di utilizzarli.
-----
D00CF922 FAFF   Premere L1 + L2 per ripristinare tutti i PV
800970FC 2020
-----
800CCF40 FFFC   Si ottengono tutti gli Accessori
800CCF42 03FF
-----
```

CODICI VARI

```
-----
800CCF36 0005   Si può accedere al Secret Lab 3
-----
80097126 0000   Si possono eseguire ripetuti Scatti Aerei o Mach Dash anche
                senza necessariamente atterrare ogni volta
-----
300CCF5F 0003   Tutti i boss saranno di Livello 4. Sconfiggendo Nightmare
                Zero quando questo codice è attivo, si otterrà la Black Armor
-----
50002002 0000   Tutti i Reploid risultano salvati
800CCFA8 2222
-----
8003944A 2400   Permette di camminare sulle spine
8003121E 2400
-----
```

D00CF922 FFFF
80097118 0000 Premere L2 da fermi per diventare invincibili
D00CF922 FFFF
80097144 00FF

D00CF922 FFFE
80097118 0000 Premere Select per disattivare l'invincibilità
D00CF922 FFFE
80097144 4000

80039286 2400
800392BA 2400
80039346 2400 Non si può rimanere schiacciati tra due elementi
80039376 2400
8003937A 2400
800393A6 2400

Si equipaggia la seguente Armatura:
300CCF2E 0000 'X', semplice
300CCF2E 0001 Falcon Armor
300CCF2E 0002 Shadow Armor
300CCF2E 0003 Blade Armor
300CCF2E 0004 Ultimate Armor
300CCF2E 0005 Zero, semplice

+-----+
| CURIOSITÀ |
+-----+

[@13CS]

=== NOMI CAPCOM ===

I Replid presenti nella North Pole Area possiedono i nomi di personaggi appartenenti ad altre saghe videoludiche della Capcom:

1. Moringa --> Morrigan di "Darkstalkers"
2. Cody --> Cody di "Final Fight"
3. Ryu --> Ryu di "Street Fighter"
4. Guy --> Guy di "Final Fight"
5. Ken --> Ken di "Street Fighter"
6. Nina --> Nina di "Breath of Fire"
7. Batsu --> Batsu di "Rival School"
8. Data --> Data di "Mega Man Legends"
9. Regina --> Regina di "Dino Crisis"
10. Leon --> Leon di "Resident Evil"
11. Chun --> Chun Li di "Street Fighter"
12. Sam --> Samanosuke di "Onimusha"
13. Naruho --> Naruhodo di "Ace Attorney"
14. Dante --> Dante di "Devil May Cry"
15. Gomez --> Gomez di "El Dorado Gate"
16. Arthur --> Arthur di "Ghosts 'n Goblins"

=== LO SCIENZIATO IZOC ===

Il sottoposto di Gate possiede alcune caratteristiche che fanno pensare che la coscienza del Dr Wily, il creatore di Zero, viva nel corpo meccanico:

- Izoc è ossessionato dal Robot rosso e disprezza fortemente 'X'
- Izoc conosce molto bene la struttura fisica di Zero nonostante venga ripetuto più volte che è impossibile analizzarla

- Izoc sa come paralizzare Zero con estrema facilità
- dopo aver sconfitto Gate, si sente provenire dal corpo esanime di Izoc una voce che dice che Zero è il robot più forte

Alia ipotizza che Izoc potrebbe essere rimasto vittima dell'Erasure Incident (l'Incidente Cancellante), fenomeno attorno al quale ruota la trama di Mega Man Xtreme 2.

=== EREDITÀ PASSATE ===

In Mega Man X6 sono presenti diversi elementi che provengono direttamente dai capitoli precedenti della saga:

- usando il Super Colpo della Metal Anchor, appariranno copie di Storm Eagle, uno dei Maverick di Mega Man X. Metal Shark Player invece è in grado di evocare copie di Sting Chameleon (Mega Man X), Magna Centipede (Mega Man X2) e Blast Hornet (Mega Man X3).
- l'Ultimate Armor e la Black Armor erano già presenti in Mega Man X4.
- la Falcon Armor era una delle Armature di Mega Man X5.
- Dynamo era uno dei boss di Mega Man X5.

=== ERRORE DI PROGRAMMAZIONE ===

Per ottenere la Black Armor, inizialmente i programmatori del gioco avevano stabilito che si sarebbe dovuto sconfiggere Nightmare Zero quando il boss segreto sarebbe stato di Livello 4, cosa che avviene affrontandolo dopo aver raccolto almeno 5.000 Nightmare Soul. Tuttavia, una volta ottenuti 3.000 esemplari, partirà un breve dialogo dove Alia scopre la vera natura del Nightmare. Al termine di questo filmato, a causa di un errore di programmazione Nightmare Zero non comparirà più nelle Aree Segrete, rendendo così impossibile recuperare sia Zero che la Black Armor. Per questo motivo l'unico metodo standard per ottenere l'Armatura del Robot rosso consiste nell'inserimento del rispettivo codice nella schermata del menù iniziale.

=== COLONNA SONORA ===

Dalla Schermata Option del Menù iniziale è possibile accedere alla voce Sound Test dalla quale si possono riascoltare le varie musiche presenti nel gioco. Sono presenti 23 tracce audio:

00. Schermata di selezione della località
01. Presentazione del Maverick
02. Missione completata ('X')
03. Missione completata (Zero)
04. Riepilogo della Missione
05. Eurasia Ruins
06. Amazon Area
07. Recycle Lab
08. Northpole Area
09. Magma Area
10. Central Museum
11. Inami Temple
12. Laser Institute
13. Weapon Center
14. Secret Lab 1 & 2
15. Secret Lab 3
16. Scontro con D-1000 e con la Nightmare Mother
17. Scontro con i Maverick

